

T.C.
MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI

HEGEMONİK GÖRSEL KÜLTÜRE KARŞI YIKICI PRATİKLER OLARAK
BAĞIMSIZ DİJİTAL OYUNLAR

DOKTORA TEZİ

OĞUZ ÖZGÜR KARADENİZ

DANIŞMAN

DR. ÖĞR. ÜYESİ GÖKÇEN ERTUĞRUL

HAZİRAN, 2018

MUĞLA

T.C.
MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI

HEGEMONİK GÖRSEL KÜLTÜRE KARŞI YIKICI PRATİKLER OLARAK
BAĞIMSIZ DİJİTAL OYUNLAR

DOKTORA TEZİ

OĞUZ ÖZGÜR KARADENİZ

DANIŞMAN

DR. ÖĞR. ÜYESİ GÖKÇEN ERTUĞRUL

HAZİRAN, 2018

MUĞLA

T.C.
MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI

HEGEMONİK GÖRSEL KÜLTÜRE KARŞI YIKICI PRATİKLER OLARAK BAĞIMSIZ
DİJİTAL OYUNLAR

Oğuz Özgür KARADENİZ

Sosyal Bilimler Enstitüsünde

“Doktora”

Diploması Verilmesi İçin Kabul Edilen Tezdir.

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 06.07/2018

Tezin Sözlü Savunma Tarihi : 07/06/2018

Tez Danışmanı : Dr. Öğr. Üyesi Gökçen ERTUĞRUL

Jüri Üyesi : Prof. Dr. Nurçay TÜRKÖĞLU

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Şinasi ÖZTÜRK

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Vefa Saygın ÖĞÜTLE

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Günseli BAYRAKTUTAN

Enstitü Müdürü : Prof. Dr. Mehmet MARANGOZ

Haziran, 2018

MUĞLA

TUTANAK

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün 09...05./2018 tarih ve 837... sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin 38. maddesine göre, Sosyoloji Anabilim Dalı Doktora öğrencisi Oğuz Özgür KARADENİZ'in "Hegemonik Görsel Kültüre Karşı Yıkıcı Pratikler Olarak Bağımsız Dijital Oyunlar" adlı tezini incelemiş ve aday 07/06/2018 tarihinde saat 14:00'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra 90. dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin kabul edildiğine 07.06.2018 ile karar verildi.



Tez Danışmanı

Dr. Öğr. Üyesi Gökçen ERTUĞRUL

Üye

Prof. Dr. Nurçay TÜRKÖĞLU



Üye

Doç. Dr. Şinasi ÖZTÜRK



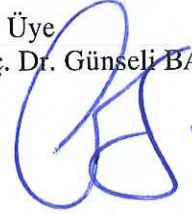
Üye

Doç. Dr. Vefa Saygın ÖGÜTLE



Üye

Doç. Dr. Günseli BAYRAKTUTAN



YEMİN

Doktora tezi olarak sunduđum ‘‘Hegemonik Grsel Kltre Karşı Yıkıcı Pratikler Olarak Bađımsız Dijital Oyunlar’’ adlı alıřmanın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı dřecek bir yardıma bařvurulmaksızın yazıldıđını ve yararlandıđım eserlerin Kaynaka’da gsterilenlerden oluřtuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanmıř olduđumu belirtir ve bunu onurumla dođrularım.

06.07.2018

Ođuz zgr Karadeniz

YÜKSEKÖĞRETİM KURULU DOKÜMANTASYON MERKEZİ
TEZ VERİ GİRİŞ FORMU

YAZARIN

Soyadı: Karadeniz

Adı : Oğuz Özgür

Referans No: 10199624

TEZİN ADI

Türkçe: Hegemonik Görsel Kültüre Karşı Yıkıcı Pratikler Olarak Bağımsız Dijital Oyunlar

Y. Dil: Indie Games as Subversive Practices against Hegemonic Visual Culture

TEZİN TÜRÜ: Yüksek Lisans
O

Doktora
X

Sanatta Yeterlilik
O

TEZİN KABUL EDİLDİĞİ

Üniversite : Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

Fakülte :

Enstitü : Sosyal Bilimler Enstitüsü

Diğer Kuruluşlar:

Tarih : 07.06.2018

TEZ YAYINLANMIŞSA

Yayınlayan :-

Basım Yeri :-

Basım Tarihi :-

ISBN :-

TEZ YÖNETİCİSİNİN

Soyadı, Adı : Gökçen ERTUĞRUL

Ünvanı : Dr. Öğr. Üyesi

TEZİN YAZILDIĞI DİL : Türkçe

TEZİN SAYFA SAYISI: 250

TEZİN KONUSU (KONULARI) :

1. Sosyoloji

TÜRKÇE ANAHTAR KELİMELER:

1. dijital oyun

2. bağımsız oyun

3. görsel kültür

4. hegemonya

5. yıkıcılık

İNGİLİZCE ANAHTAR KELİMELER:.

1. digital games

2. indie games

3. visual culture

4. hegemony

5. subversiveness

1- Tezimden fotokopi yapılmasına izin vermiyorum

2- Tezimden dipnot gösterilmek şartıyla bir bölümünün fotokopisi alınabilir

3- Kaynak gösterilmek şartıyla tezimin tamamının fotokopisi alınabilir

Yazarın İmzası :



Tarih 06.07.2018

HEGEMONİK GÖRSEL KÜLTÜRE KARŞI YIKICI PRATİKLER OLARAK BAĞIMSIZ DİJİTAL OYUNLAR

ÖZET

Büyük yayıncı şirketlerin sermaye ve kreatif kontrolü dışında üretilen bağımsız dijital oyunlar, dijital dağıtım kanallarının yaygınlaşmasıyla satış ve popülerite açısından hatırı sayılır bir yükseliş gerçekleştirmiştir. Yayıncı şirketlerin yüksek satışları garantilemek yönündeki kaygılarını paylaşmamaları nedeniyle öykü ve oynanış açısından daha deneysel olabilen bağımsız oyunlar, bu deneysel yönleri nedeniyle karşı- hegemonik potansiyellere sahiptir. Bu çalışmada görsel teknoloji olarak bağımsız dijital oyunlara odaklanılmış; bağımsız oyunların hegemonik görsel kültür ile ilişkisi incelenerek, içerik, üretim pratikleri ve tüketimleri ile hegemonik görsel kültür ve kapitalist üretim ilişkileri üzerindeki bozucu, yıkıcı ve/veya yeniden üretici yönleri, bağımsız oyun üretiminin ana akım oyun endüstrisi ile ilişkiselliği üzerinden anlaşılmaya çalışılmıştır.

Araştırmada ilk etapta dijital oyun geliştirme alanını tanıma amacıyla bağımsız ve ana akım oyunlara ilişkin seçilen medyanın takip ve incelemesi gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın Viyana'da gerçekleştirilen ikinci aşamasında ise öncelikle iki bağımsız ve iki ana akım oyun seçilerek öykü, ikonografi, etkileşim biçimleri ve ürettikleri özne konumları açısından analiz edilmiştir. Daha sonra bağımsız oyun geliştiricilerin katıldığı *Vienna Gamedev Meetup* isimli toplantılarda gözlemler ve bu toplantılarda tanışılan bağımsız oyun geliştiricilerle görüşmeler yapılmıştır. Görüşmelerde, hayat hikâyesi ve derinlemesine görüşmenin yanı sıra, fotoğrafla ortaya çıkarma (*photo elicitation*) tekniğinin modifiye bir versiyonu kullanılmış; geliştiricilerden araştırma sorusuna ilişkin temalarla ilgili görseller getirmeleri istenerek bu görseller üzerinden sorular sorulmuş, ayrıca bu görseller de görsel analize dâhil edilmiştir.

Anahtar kelimeler: dijital oyunlar, bağımsız oyunlar, görsel kültür, hegemonya, yıkıcılık

INDIE GAMES AS SUBVERSIVE PRACTICES AGAINST HEGEMONIC

VISUAL CULTURE

ABSTRACT

Indie games, produced independent from the capital and creative control of large publisher companies, have shown a considerable rise in sales and popularity with the proliferation of digital distribution channels. Due to the fact that independent developers do not share publisher companies' concerns for ensuring large sale profits, indie games can be much more experimental in terms of narrative and gameplay, which makes them potentially counter-hegemonic. This study focuses on independent digital games as visual technologies, and by examining independent digital games' relation to hegemonic visual culture, it attempts to understand the aspects of independent games that are disruptive, subversive, and/or reproductive of hegemonic visual culture and capitalist relations of production in their relationality with the mainstream game industry, in terms of content, production and consumption.

In the first stage of the research, selected media related to independent and mainstream games were examined in order to gain a preliminary understanding of the field of independent game production. In the second stage of the research which took place in Vienna, two independent and two mainstream games were selected and analyzed in terms of their stories, iconography, forms of interaction and the subject positions they produce. Moreover, meetings called *Vienna Gamedev Meetup*, which are organized to facilitate meeting and networking of game developers, were attended and observed; and interviews were carried out with independent game developers met in these meetings. In these interviews, alongside autobiography and in-depth interviews, a modified version of the photo elicitation technique was carried out. For this, developers were given themes related to the research problem and were asked to find visuals related to them. Questions

were then asked to the participants related to these visuals, which were also included in the research sample for visual analysis.

Keywords: digital games, indie games, visual culture, hegemony, subversion



ÖNSÖZ

Öncelikle bu çalışmanın gerçekleştirilmesinde bana derin bilgi ve deneyimiyle yol gösteren danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Gökçen Ertuğrul'a içten teşekkürlerimi sunarım. Kendisinin emek, sabır ve özverisi çalışmaya büyük değer katmış, geri bildirimleri araştırmayı tıkandığı noktalarda ilerleten en önemli güçlerden biri olmuştur.

Çalışmanın ilk aşamalarında danışmanım olan ve daha sonra da tez izleme komitelerimde bulunan Doç. Dr. Dilek Hattatoğlu'na müteşekkir olduğumu belirtmek isterim. İsbetli soru ve önerileriyle bir sosyal bilimcinin, yaptıklarını ve kendi araştırmacı konumunu kuramsal, yöntemsel ve etik açıdan sürekli sorgulaması gerektiğini bana öğreterek bu çalışmaya katkıda bulunmakla kalmamış, bir bilim insanı olma sürecimde benim için eşsiz bir örnek teşkil etmiştir.

Viyana Üniversitesi Sosyoloji Bölümü'nde konuk araştırmacı olarak bulunduğum süreçte tezin yönteminin geliştirilmesine ve saha çalışmasına ilişkin değerli önerileri olan Doç. Dr. Roswitha Breckner'a görsel kültür ve hayat hikâyesi teknikleri konusundaki bilgi ve deneyimiyle bana yol gösterdiği için teşekkür ederim. Kendisinin önerileri araştırmamın sadece yöntemini değil, kuramsal çerçevesini de temelinden etkilemiş, araştırmamın ilk çıktığı noktadan ve planlanan doğrusal gidişattan farklı ve heyecan verici bir yol izlemesini ve bu sayede çok daha cesur sonuç ve çıkarımlara ulaşmasını sağlamıştır.

Tez izleme komitemde ve tez savunmamda bulunan değerli hocalarıma soru, katkı ve eleştirileri için teşekkür ederim. Prof. Dr. Nurçay Türkoğlu önce Adana, sonra da İstanbul'dan komitelerime ve jurilerime katılarak, neşesi ve espri anlayışıyla harmanladığı soru ve önerileriyle, iletişim alanındaki değerli uzmanlığıyla, tezin kör noktalarına ışık tutmuştur. Doç. Dr. Şinasi Öztürk kapitalizm ve emek kuramlarıyla ilgili perspektifi ile tez izleme komitesi toplantılarında değerli katkılarda bulunmuştur. Doç. Dr. Günseli Bayraktutan, Giresun'dan gelerek tez savunmama katılmış, Türkiye'de oyun

alıřmaları alanının kurucularından biri olmasının getirdiđi deđerli birikimi ile son derece kritik soru ve eleřtirilerde bulunmuřtur. Deđerli hocam Do. Dr. Vefa Saygın đütle, Pierre Bourdieu sosyolojisi ve sermaye türlerine dair derin bilgisiyle alıřmaya ok önemli katkılarda bulunmuřtur.

Bu deđerli katkıların yanında, Ankara ve İstanbul'dan gelen, ok farklı disiplinlerden olmalarına rađmen tez savunmamda bulunarak alıřmamı iten bir ilgiyle dinleyen Prof. Dr. Erdem Canbay ve đr. Gör. Dr. Sultan Nezihe Evitan Turhan'a ilgi ve destekleri iin teřekkür ederim.

Muđla'da yařadığım süre boyunca yařadığım her zorlukta bir telefon kadar yakınımnda olan sevgili arkadaşlarım Uzm. Dr. Murat Bař, ađlar zsuca, Sırma Aylan, zlem etiner ve řule Dursun'a teřekkür ederim. Bu deđerli insanların zaman, emek ve sabrı, bana doktora sürecinde yařadığım zorluklarla mücadele edecek gü verdi.

Son olarak, doktora yıllarımın büyük bir bölümünde farklı řehir ve ülkelerde olmamıza rađmen desteđini her zaman hissettiğim kardeřim Ayřegöl Güneř Karadeniz zhan'a teřekkür ederim. Eři Burak zhan ve kedileri Köfte ve Sosis ile birlikte maddi ve manevi olarak hep yanımda olan, yařadığım her sorunda bana telefonda saatlerini ayıran Güneř'in bu sürece katkıları kelimelerle ifade edebileceğimden ok fazladır.

Bu çalışma, akademik çalışmalarında beni her zaman destekleyen ve yüreklendiren
teyzem Sevginur Peksoy'un anısına ithaf edilmiştir.



İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	I
İÇİNDEKİLER	IV
GÖRSELLER LİSTESİ.....	IX
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	XI

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Arka Plan.....	7
1.1.1. Bağımsız oyunlar.....	7
1.1.2. Kültür endüstrisi olarak ana akım ve bağımsız oyunlar.....	8
1.1.2.1. Türkiye’de oyun endüstrisi ve bağımsız oyun.....	10
1.2. Çalışmanın Amaçları.....	11

İKİNCİ BÖLÜM

OYUN İNCELEMELERİ

2.1. Oyun İncelemelerinde Ludoloji - Narratoloji Tartışması.....	13
2.1.1. Narratoloji: Metinler olarak oyunlar.....	14
2.1.2. Ludoloji’nin Eleştirisi: Yeni Bir İnterdisipline Doğru.....	18
2.1.3. Ludoloji’ye yapılan eleştiriler	23
2.1.4. Biçimler ve anlatıların ötesinde: Yordamsal retorik ve algoritmik kültür.....	28
2.2. Oyunlar ve Görsel İncelemeler	34

2.2.1. (Dijital) Görsel kültür olarak oyunlar	37
2.2.2. Görsel kültür incelemeleri.....	39
2.2.2.1. Görsel kültür incelemelerinin tarihçesi	40
2.2.2.2. Görsel incelemeler ve insan-sonrası teknofigürasyonlar olarak oyunlar.....	41
2.2.2.3. İmgeler, göstergeler ve söylem	44
2.3. Görsel Analizi Tamamlayıcı Olarak Biçimsel Analiz	45
2.3.1. Biçimsel analizin önemli kavramları	46
2.3.2. Oyunların zamansallık açısından incelenmesi.....	47
2.3.2.1. Zamansal Çerçeveler.....	49
2.4. Temsiller ve Etkileşim Üzerinden Özne Üreten Pratikler Olarak Dijital Oyunlar.....	51

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

3.1. Yöntemin Belirlenmesi	59
3.2. Veri Toplama ve Analiz.....	64
3.2.1. Doküman analizi	64
3.2.1.1. İncelenen oyun medyası.....	64
Eurogamer.net.....	66
Gamasutra	66
Gamespot	66
IndieGames	66
Kotaku.....	67
Polygon	67
Rock, Paper, Shotgun	67
Sirlin.net.....	68

Unwinnable	68
Wired (Game Life bölümü).....	68
Game Overthinker (videoblog).....	68
Jimquisition (videoblog).....	68
Extra Credits (videoblog).....	69
Kickstarter.....	69
Steam Greenlight	69
3.2.1.2. İncelenen oyunlar.....	70
3.2.1.3. Görsel analiz	73
3.2.2. Etnografi ve derinlemesine görüşme.....	74

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

OYUN ANALİZİ: İKONOĞRAFI, BİÇİM VE OYUNCU KONUMU İNŞASI

4.1. Spelunky.....	79
4.1.1. Spelunky: Platform oyunları, roguelikelar ve yeniden oynanabilirlik 80	
4.1.2. Spelunky ve görsel estetik	84
4.1.3. Spelunky ve İkonografi.....	86
4.1.4. Spelunky ve roguelike zamansallığı	89
4.1.5. Sonuç	91
4.2. Portal	92
4.3. Iji	104
4.3.1. Görsel açıdan Iji.....	108
4.3.2. Iji ve yıkıcılık.....	112
4.4. Bayonetta.....	113

BEŞİNCİ BÖLÜM

BAĞIMSIZ OYUN GELİŞTİRME ALANI, HEGEMONYA VE YIKICILIK

5.1. Bağımsız Oyun Üretimi ve Bağımsız Oyun Alanına Genel Bakış	118
5.1.1. Üretimin artışı ve <i>Steam Greenlight</i> 'ın dönüşümü	118
5.2. Gözlem ve Görüşmelerin Analizi	122
5.2.1. <i>Gamedev Meetup</i> toplantılarına genel bakış	122
5.2.2. Hayat hikayeleri	132
5.2.2.1. Habitus ve sermayeler	132
Oyunlara ilgi, eğitim ve alana giriş	132
Kişisel bağlantılar ve sosyal sermaye	135
5.2.2.2. Oyun geliştirme süreci	138
Takım ve kreatif kontrol	138
Üretim süresi, geri bildirim ve motivasyon	140
Halkla ilişkiler, pazarlama ve topluluk	143
Gelir ve monetizasyon	147
Etik ve estetik kaygılar	150
Kendini bağımsız geliştirici olarak görmeme	152
5.2.2.3. Bağımsız ve ana akım oyunlar	155
Üretim süreci ve “indie zihniyeti”	155
5.2.2.4. Görsel temsil ve oynanış açısından ana akım ve bağımsız oyunlar	158
Beden temsilleri	158
Görsel stil	166
Oyun mekanikleri ve deneysellik	168
Sonuç	172
5.2.2.5. Hegemonya ve yıkıcılık	173

Beden, izleyici konumu ve ötekilik	173
Görsel stil ve ikonografi	182
Öykü ve doğrusallık.....	188
Provokasyon ve şaşırtıcılık	195
Oyuncuyu Oyuna Çekme ve Hegemonik ve Yıkıcılığın Bir Mozaïği Olarak Ana akım ve Bağımsız Oyunlar	196
5.2.2.5. Sonuç.....	200

ALTINCI BÖLÜM

SONUÇ VE TARTIŞMA

6.1. Özne Üreten Pratikler Olarak Dijital Oyunlar ve Hegemonya	204
6.1.1. Görüntü alanı: Görsel temsiller ve oynanış açısından bağımsız oyunlar	204
6.1.2. İzleyici alanı: oyuncuların eleştirelliği.....	210
6.2. Bağımsız Dijital Oyun Geliştirme Alanı ve Hegemonya.....	211
6.2.1. Bağımsız ve ana akım oyun ve oyun geliştirici tanımları	211
6.2.2. Birimler olarak oyun geliştiriciler, sermaye ve geribildirim.....	214
6.2.2.1. Geribildirim ve kültürel sermaye.....	217
6.2.3. Alandaki konumlar, “bağımsız hegemonyası” ve bağımsız geliştirici kimliği	219
6.3. Dijital Oyunlarda Yıkıcılık ve Hegemonya	224
6.3.1. Karşı hegemonik veya yıkıcı bağımsız oyunlar için doğurgular: oyuncuyu alana çekmek	226
6.4. Türkiye’deki Bağımsız Oyun Alanı İçin Doğurgular	227
KAYNAKÇA.....	230
OYUNLAR	242
EKLER.....	248
Ek-A : GÖRÜŞME FORMU	248
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 4.1: Spelunky'nin pikelleri üzerinde düzeltmeler	85
Görsel 4.2. Spelunker	87
Görsel 4.3. Spelunky'deki tehlikeye düşen kadın (damsel in distress)	88
Görsel 4.4. Spelunky HD'nin Damsel'leri	89
Görsel 4.5. Şekil 4.5. Portal'ın ana karakteri Chell ve GLaDOS'u bir arada gösteren bir hayran çizimi	93
Görsel 4.6. Aperture Science şirketinin 60'lar, 80'ler ve 2000'lerdeki logoları	96
Görsel 4.7. Günümüz Test Odası	96
Görsel 4.8. 1960'lar Test Odası	97
Görsel 4.9. Şirketin gizli bölümleri ("Guts of the facility")	100
Görsel 4.10. Oyunun bitiş sekansı ve GLaDOS'un tebrik şarkısı	101
Görsel 4.11. Portal 2'nin sonunda Turret'ler tarafından icra edilen <i>Cara Mia</i> operası	103
Görsel 4.12. İji'nin Logosu	104
Görsel 4.13. İji'den bir ekran görüntüsü	105
Görsel 4.14. Komato Yokedicisi Iosa	108
Görsel 4.15. Another World ve vektörel grafikleri	109
Görsel 4.16. İji'nin sibernetik/nanoteknolojik bedeni	110
Görsel 4.17. Kardeşi Dan, İji'ye sözünden çıkmamasını ve savaşmasını söylüyor	111
Görsel 4.18. Madama Butterfly bir meleği tekmelerken. Saldırı bir <i>Wicked Weave</i> olduğu için Bayonetta'nın giysileri kayboluyor	114

Görsel 4.19. Bayonetta meleklerle savaşırken ayaklarındaki tabancaları kullanarak <i>Bullet Climax</i> hareketini yapıyor. Bu görüntüde gölgesinin kelebek şeklinde olduğunu da görmek mümkün	116
Görsel 5.1. Stockwerk ortak çalışma alanının toplantı salonunun sahnesinin bir.....	123
Görsel 5.2. Stockwerk ortak çalışma alanının toplantı salonunun izleyici ve bar bölümlerinin bir <i>ViennaGamedev Meetup</i> sunumu sırasında görünümü.....	124
Görsel 5.3. Birinci dünya sorunu meme'lerine (1st world problem meme) bir örnek:.	128
Görsel 5.4. Call of Duty. Tema: Ana akım oyun (M.H.).....	159
Görsel 5.5. Görsel 5.5: Bloodborne. Tema: Ana akım oyun (A.F.).....	159
Görsel 5.6. Fallout 3. Tema: Ana akım. (G.H.)	160
Görsel 5.7. Overwatch. Tema: Ana akım (S.L.)	161
Görsel 5.8. Dishonored II. Tema: Ana akım. (J.P.)	162
Görsel 5.9. Fez. Tema: Bağımsız (A.F.)	164
Görsel 5.10. Shooting Stars. Tema: Bağımsız (G.N.).....	164
Görsel 5.11. Roguelight. Tema: Bağımsız (J.P.).....	165
Görsel 5.12. Starcraft. Tema: Ana akım (P.K.).....	167
Görsel 5.13. FIFA. Tema: Ana akım (G.N.)	170
Görsel 5.14. Call of Duty-Advanced Warfare. Tema: Hegemonik Oyun (G.N.)	173
Görsel 5.15. Assassin's Creed. Tema: Hegemonik (J.P.).....	174
Görsel 5.16. Tomb Raider. Tema: Hegemonik (P.K.)	176
Görsel 5.17. <i>Metroid Other M</i> . Tema: Hegemonik (J.P.)	177
Görsel 5.18. Crysis. Tema: Hegemonik (G.H.)	178
Görsel 5.19. Lego Lord of the Rings. Tema: Hegemonik (J.P.)	179
Görsel 5.20. Dys4ia. Tema: Yıkıcı (J.P.).....	180

Görsel 5.21. Sunset. Tema: Yıkıcı (J.P.).....	181
Görsel 5.22. Free Indie Games sitesinin logosu. Tema: Bağımsız (J.P.).....	183
Görsel 5.23. Fall of London. Tema: Yıkıcılık (J.P.).....	184
Görsel 5.24. Dys4ia.....	185
Görsel 5.25. Slaying of Sandy Hook. Tema: Yıkıcı (G.H.).....	186
Görsel 5.26. Black Ice. Tema: Bağımsız (J.P.).....	187
Görsel 5.27. Papers Please. Tema: Hegemonik. (S.L.).....	189
Görsel 5.28. Papers Please. Tema: Hegemonik. (A.F.).....	189
Görsel 5.29. Binding of Isaac. Tema: Hegemonik (M.H.).....	191
Görsel 5.30. Undertale. Tema: Yıkıcılık. (S.L.).....	192
Görsel 5.31. Stanley Parable. Tema: Yıkıcılık (A.F.).....	193
Görsel 5.32. Leisure Suit Larry. Tema: Yıkıcı. (G.N.).....	194
Görsel 5.33. Satranç. Tema: Yıkıcılık (P.K.).....	197

ÇİZELGELER LİSTESİ

Çizelge 2.1. Oyunsal eylemler (<i>gamic acts</i>)	32
Çizelge 2.2. Görsel materyallerin analizi alan ve modaliteler	41
Çizelge 3.1. Analiz için seçilen oyunların çeşitlilik gösterdiği bazı parametreler.....	72
Çizelge 5.1. Steam üzerinde 2014'ün ilk dört ayında çıkan yeni oyun sayısının 2012 ve 2013 ile karşılaştırılması	119

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Günümüz Batı kültürlerinde imgenin merkezîyeti pek çok araştırmacı tarafından dile getirilmiş, Martin Jay (1994) bu merkezîyeti tanımlamak için *ocularcentrism* terimini ortaya atmıştır (ss. 3-4). Bu merkezîyet, kısmen Rönesans'tan itibaren Batı bilim ve felsefe söylemlerinde bilme ve görme kavramlarının giderek birleştiği bir epistemolojik süreçle, kısmen de özellikle modernite sonrasında Batı toplumsal hayatının gittikçe daha çok imge ile dolmasıyla bağlantılıdır (Mirzoeff, 1999: 1-33; Gillian Rose, 2012: 3; Yeğenoğlu, 1998: 109). Görme ve imgenin bu merkezîyeti, imgenin üretimi, aktarımı, ve görüntülenmesinde rol oynayan görsel teknolojileri toplumsal dünyayı anlamada önemli bir konuma yerleştirmektedir (Mirzoeff, 1999: 1-33).

Modern Batı epistemolojisi ve modern görsel rejimin ilişkili olduğu perspektif, fotoğraf, film gibi teknolojiler, gözlemci ile gözlemlenenin görünmez bir çerçeve ile ayrılmasına ve soyut bir nokta ile özleşmesine dayalıdır (Jay, 1994: 69-70, 189; Metz, 1983: 48-51). Ancak sanal gerçeklik, arttırılmış gerçeklik ve video oyunları gibi yeni, kapsayıcı görsel teknolojiler, gözlemciyi de gözlemlenen alanın bir parçası haline getirmekte ve seyirci ile imge arasındaki Alberti penceresini kaldırmaktadır. Benzer şekilde bloglar ve sosyal medya gibi katılımcı teknolojiler, medyanın üreticisi ile seyircisi arasındaki sınırı bir ölçüde kaldırmakta (Nakamura, 2008: 18), imgeyi üreten üretici (*producer*) ve bakan tüketici (*consumer*) konumlarını bir *prosumer* kimliğinde birleştirmekte, bu şekilde modern görsel rejimin ilişkili olduğu görsel teknolojilerden ayrılmaktadır.

Postmodern görsel kültür için paradigmatik görsel teknolojiler olan video oyunları, sinema ve televizyon gibi modern görsel rejim ile ilişkili teknolojilerden farklı bir görme rejimini temsil etmeleri (Chesher, 2004), gittikçe artan kullanıcı sayıları ve mecradaki üretici ile tüketici konumlarını karşıtırmaları nedeniyle akademik ilgiyi hak eden önemli

görsel teknolojiler haline gelmişlerdir (Aarseth, 2006: 42). Adrienne Shaw'ın (2010) belirttiği gibi, son 10 yılda oyunları “düşünme, öğrenme, toplumsal cinsiyet, çocuklar, savaş”, “bilgi edinme, kimlik ve performans, temsil, ve medya ve seyirci” gibi çok sayıda konu ile ilişkili olarak inceleyen çalışmalar yapılmıştır (s. 404). Sherry Turkle (1997), Espen Aarseth (2006; 2004; 2001; 1997), Lisa Nakamura (2009), Chris Chesher (2004), Jesper Juul (2012; 2001), Alexander R. Galloway (2006), Gonzalo Frasca (2003) ve Ian Bogost (2009; 2007; 2006) gibi farklı disiplinlerden araştırmacıların oyunlarla ilgili çalışmalar yapmaları; *Games and Culture* (SAGE), *Game Studies*, *GAME* gibi akademik dergiler; *Gaming as Culture* (Williams, Hendricks, & Winkler, 2006) ve *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun* (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008) gibi kitaplar, oyunlara artan akademik ve eleştirel ilginin bir göstergesi olarak kabul edilebilir. Ancak oyunlara olan bu artan akademik ilgiye rağmen yapılan çalışmaların azı bağımsız oyunlarla ilgilenmektedir.

Dijital dağıtım kanallarının artmasıyla, geçtiğimiz on yıl içinde bağımsız oyunlar tanınma ve satış rakamları açısından ana akım oyunlarla yarışabilecek şekilde ön plana çıkmıştır. Bağımsız oyunlar, büyük sermayelerle üretilen, giderek daha geniş kitleleri hedefleyen ve teknolojik olarak görsel gerçekliğin günden güne daha inandırıcı benzerlerini oluşturmayı hedefleyen ana akım oyunlardan teknoloji, içerik ve görsel rejim olarak ayrılmakla kalmayıp üretim, dağıtım ve tüketim biçimleriyle ana akım oyunlara alternatif bir üretim ilişkileri kümesini temsil etmekte (Martin ve Deuze, 2009); bütün bu yönleri ile de hem ana akım oyun kültürüne hem de hegemonik görsel kültüre bir alternatif oluşturmaktadır.

Bu çalışmada görsel teknoloji olarak bağımsız oyunlara odaklanılarak bağımsız oyunların yeni görsel teknolojiler içindeki yeri ve hegemonik görsel kültür ile ilişkisi incelenecek, bağımsız oyunların içerik, üretim pratikleri ve tüketimleri ile hegemonik görsel rejim ve kapitalist üretim ilişkileri üzerindeki yıkıcı ve/veya yeniden üretici yönleri, bağımsız oyun kültürünün ana akım oyun endüstrisi ile ilişkiselliği üzerinden anlaşılmasına çalışılacaktır. Bağımsız oyunlar üretim ilişkileri ve dağıtım açısından ana akım oyunlar ile ne gibi benzerlik ve farklılıklara sahiptir? Bağımsız oyunların

yapımcıları ve oyuncularını ana akım endüstriye ve genel olarak kapitalizme göre nasıl konumlanmaktadır? İçerikleri ve görme rejimleri açısından bağımsız oyunlar ana akım oyunlardan nasıl farklılaşmaktadır; bu farklılaşma kültürel olarak yıkıcılık bağlamında anlaşılabilir mi? Hegemonik görsel kültüre karşı eleştirel veya yıkıcı bir bağımsız oyun geliştirme alanının oluşmasının imkân ve koşulları nedir?

Bu soruları yanıtlamak için bağımsız oyun üretim ve tüketiminin bir vaka çalışması olarak Avrupa'daki bağımsız oyun endüstrisi ele alınacak; bu alandaki oyun üreticileri ile derinlemesine görüşmeler yapılacaktır. Buna ek olarak hem oyunları hem de oyunlara ilişkin medyayı kapsayan temsil analizi ilgisıyla bir doküman incelemesi gerçekleştirilecektir.

Bu çalışma kapsamında hegemonik görsel kültüre karşı alternatif dijital oyunların içerebileceği eleştirelilik ve yıkıcılık olanaklılığı, Jürgen Habermas'a göre evrensel bir insani çıkar olan özgürleşim ile bağlantısı nedeniyle, araştırma sorunsalının hareket noktalarından biridir. Habermas (1971), *Knowledge and Human Interests* başlıklı yazısında insani çıkarlar ve bilimsel bilgi arasında bilim ve felsefenin objektivizm ve saf kuram yanılması ile inkâr etme eğiliminde olduğu temel bir ilişki olduğundan söz eder (s. 311). Habermas'a göre bilimsel disiplinler üç evrensel insani çıkarla bağlantılıdır: Ampirik-analitik bilimleri doğuran “doğa ve doğanın güçleri ile baş etme, onların karşısında varlığını sürdürme”; “tarihsel-hermeneutik bilimleri” doğuran “insan topluluğu içinde birey olabilme”, kendini ve birbirini anlama ve anlatma; ve eleştirel bilimlerin doğduğu “özgürleşim” ilgisi (akt. Hattatoğlu, 2009: 127).

İleriki bölümlerde de değinileceği gibi imgelerin kapitalist üretim ilişkileri içinde üretimi, modern Batı epistemolojisi ile ilişkili ötekileştirici bir görme biçimi ile izleyici konumu, ve bunları yeniden üreten ve doğallaştıran bir ideolojik içerik, “hegemonik görsel kültür” formülasyonu için bir başlangıç noktası teşkil etmiştir. Bu varsayımdan hareketle hegemonik görsel kültür, rasyonelleşmiş, doğallaşmış, değişmez görünen, ve bu özellikleriyle Habermas'ın (1971) eleştirel bilimlerin ötesine geçmesi gerektiğini savunduğu (s. 310) türde bir yapı olarak görülebilir. Bu tür bir yapının anlaşılması

yönünde atılacak bir adım, eleştirel bilimlerin temelinde bulunan insani ilgi/çıkar olan özgürleşim ile koşuttur, bu nedenle de çalışılması önemlidir.

Hegemonya, hegemonik görsel kültür ve yıkıcılık tanımları bu çalışmada kapalı ve sabit formülasyonlar olarak değil, araştırma sorularına rehberlik edecek, araştırma süreci içinde şekillenecek, bulgularla ayrıntılandırılacak bir tartışma için başlangıç noktaları olarak alınmıştır. Dolayısıyla araştırma, hegemonya ve yıkıcılığın sabit formüllerinden yola çıkarak sahayı bu tanımlara uydurmaktan ziyade, saha deneyiminin, katılımcılarla gerçekleştirilecek görüşmelerin ve oyunların anlamlandırma pratik ve süreçlerinin açacağı yollarla daha açık ve üretken bir pratik bilgisine ulaşmayı hedeflemiştir. Neo-liberal kapitalizm ve post-modern siyaset içinde iktidar ve hegemonya sürekli evrilirken bunlara dair anlayışımızın da sabit kalmaması gerekmektedir. Katılımcıların ve incelenen mecraların araştırmaya katacağı bilgelik ve dinamizm, sabit ve kapalı tanımlara tercih edilmiştir ve araştırmanın sonuçlarının da benzeri kavramsal hareketler için çıkış noktaları veya en azından eleştirilecek kavramlaştırmalar teşkil etmesi umut edilmektedir.

Çalışmanın ilk bölümü olan giriş kısmı, çalışmaya yol gösterecek olan araştırma sorularına arka plan teşkil edecek şekilde alana kısa bir girişten sonra araştırmanın amaçlarını sıralamaktadır. Bu bölüm araştırmanın ilişkili olduğu bağımsız oyun alanına dair temel bilgileri sunarak araştırma sorularına ve bunların alandaki önemine dair genel bilgiler aktarmak amacıyla.

Giriş bölümünü takip eden kavramsal çerçeve bölümü, oyun incelemeleri alanını tanıtmak ve araştırmayı bu alanda konumlandırmak amacını taşımaktadır. Bu nedenle öncelikle oyun incelemelerinde büyük önem taşımış olan narratoloji – ludoloji tartışması eleştirel bir şekilde aktarılacak ve tarafların genel argümanları özetlenecektir. Bu tartışmalar, oyun incelemeleri alanındaki kuramsal ve akademik konumlanmalar açısından önem taşımış olmakla birlikte tarafların her ikisi de oyunları ve genel olarak dijital medyayı incelemek için yetersiz kuramsal araçlar sağlamaktadır. Bu kavramsal çerçevelere yapılan eleştiriler aktarıldıktan sonra bu çerçevelere alternatif yaklaşımlar olarak Alexander R. Galloway'ın *algoritmik kültür* ve Ian Bogost'un *yordamsal retorik*

kavramlaştırmaları ele alınacaktır. Bu kavramlaştırmalar, kendi sınırlılıklarına rağmen oyunların hem algoritmik hem de kültürel yönlerinin incelenmesi yönünde güçlü argümanlar teşkil etmektedirler. Bunun yanında oyuncu ve makine arasındaki ontolojik ayrımı bir derece kaldırmalarıyla dijital oyunu bir ürün ya da biçimler kümesi olarak değil insan, makine, ve yazılımdan oluşan algoritmik enformasyon akışları, yani N. Katherine Hayles'in formülasyonu ile insansonrası sistemler olarak kavramlaştırırlar. Bu yaklaşımlar, donanımsal, yazılımsal, bedensel (hardware/software/wetware) ve kültürel bileşenler arasındaki geribildirim döngülerinin iktidar ve sermaye tarafından artarak algoritmik olarak düzenlendiği yeni mecraları, dolayısıyla oyunları; sayıları gittikçe artan yeni medya ürünleri (video, makinima, vs.) ve aktörden oluşan bir alan içinde incelemek için oldukça güçlü bir araç kümesi sağlamaktadır.

Bunları takiben bu bölümde görsel kültür incelemeleri yaklaşımına yer verilecektir. Bu yaklaşım, özellikle yeni medyanın doğuşuyla materyal ortamından kopmuş olan imgeleri incelemek için geliştirilmiştir. Her ne kadar oyunlar görsel imgelere indirgenemese de görsel incelemeler yaklaşımı, özellikle Gillian Rose'un (2012/2001) imgenin incelenebileceği modalite ve alanları ayrıntılandıran çalışması *Visual Methodologies* ile ortaya koyduğu analitik şema doğrultusunda, oyunların incelenmesi sürecinde gözden kaçırılmaması gereken alanları ele alması açısından önemlidir. Çalışmanın araştırma sorularını formüle edilirken bu alanlar mümkün olduğunca kapsanmaya çalışılmıştır, dolayısıyla çalışmaya yön veren kavramsal çerçevelerden biri olarak görsel incelemeler ve Rose'un imgelerin kültürel açıdan incelenmesine ilişkin geliştirdiği matrisin bu bölümde tanıtılması çalışmanın geneli için önem taşımaktadır.

Bunun yanında oyunlar, algoritmik yapılarıyla statik imgelerden ve lineer hareketli görüntülerden de ayrılırlar. Bu nedenle, her ne kadar oyunları başat biçimleriyle incelemek ludolojistlerin aşırı indirgemecilikle eleştirilmesine neden olmuşsa da, ludolojistlerin ortaya attığı biçimsel analiz kavramları oyunların etkileşimselliklerinin incelenmesi için elimizdeki araçlara değerli bir takviye teşkil etmektedir. Bu nedenle kavramsal çerçevenin bir sonraki bölümü oyun incelemelerinde ortaya atılmış biçimsel analiz kavramsallaştırmalarına ayrılmıştır.

Son olarak kavramsal çerçeve bölümünde oyunları özne üreten pratikler olarak ele almayı olanaklı hale getiren kavramsallaştırmalar aktarılacaktır. Genel olarak dilbilimsel dönemeç sonrası postmodern kuramlar ve daha spesifik olarak postyapısalcılık, özne ile metin arasındaki ilişkiyi tersine çevirerek özneyi metnin üreteni değil ürünü olarak kavramsallaştırmıştır. Bu tersyüz edişin önemli temsilcilerinden birisi olan Michel Foucault (2004), *Bilginin Arkeolojisi*'nde nesnelere olduğu kadar özne konumlarını da üreten söylemsel formasyon kurallarından söz eder (s. 54; ss. 60-9). Rose'un (2001), Manovich'in (2001) ve Işıgan'ın (2013) belirttiği gibi, imgeler, mekanlar, etkileşimli mecralar ve dijital oyunlar, benzer biçimde toplumsal gerçekliği ve öznellikleri üreten pratikler olarak ele alınabilir. Bu bölümde öncelikle Foucault'nun özneyi söylemin ve temsillerin bir fonksiyonu olarak kavramlaştırmasına değinilecek, daha sonra interaktif mecraların özne üreten pratikler olarak ele alınmasına yardımcı olabilecek diğer argümanlara yer verilecektir.

Çalışmanın kavramsal çerçevesini takip eden yöntem kısmı, öncelikle çalışmanın yöntemini geliştirmede yol göstermiş olan ilkeleri genel olarak aktarmaktadır. İkinci olarak bu bölümde çalışmanın doküman analizi, oyun analizi, gözlem, derinlemesine görüşme, hayat hikâyesi, görsel analiz ve fotoğraf ile ortaya çıkarma (*photo elicitation*) tekniğinin modifiye edilmiş bir versiyonunu içeren yöntemi anlatılacaktır. Bunun ardından yöntemin sahada uygulanışı betimlenecektir.

Çalışmanın bir sonraki bölümü oyun analizlerine ayrılmıştır. Seçilen oyunların analizleri hem hegemonik görsel kültür kavramlaştırmasının ayrıntılandırılmasında etkili olmuş, hem de oyun ve interaktif mecraların özne üreten pratikler olarak nasıl ele alınabileceği konusunda önemli ipuçları sağlamıştır. Oyun analizini takip eden, oyunlara ilişkin medyanın metinsel analizi ile başlayan, ardından gözlem, görüşme ve görsel analiz bulgularını aktaran bölüm çalışmanın ana saha bölümünü oluşturmaktadır.

Son olarak, çalışmanın sonuç ve tartışma bölümü, çalışmanın doküman, gözlem ve görüşmelere dayalı bütün saha bulgularının analizi ile elde edilen sonuçları tartışmaktadır. Bu bölümde dijital oyun alanı, alandaki geliştirici özneler, oyunlar ve ilişkili medya, Ian Bogost'un (2009) geliştirmiş olduğu "ifade edici birim" kavramı

kullanılarak tartışılmaktadır. Bölümde geliştiricilerin geliştirdikleri oyunlarda karşı hegemonik ve hegemonik öğeleri nasıl bir araya getirdiği, bunu dijital oyun alanında var olmak için verdikleri mücadele ve kendi geliştirici kimlikleriyle nasıl birleştirdikleri ve bu sonuçların Türkiye’deki bağımsız dijital oyun alanı için doğurguları tartışılacaktır.

1.1. Arka Plan

1.1.1. Bağımsız oyunlar

Literatürde bağımsız oyunlarla ilgili az çalışma vardır. Chase Bowen Martin ve Mark Deuze’nin (2009) “Independent Production of Culture” isimli makalesi bağımsız oyunları kültür endüstrisi ve üretim ilişkileri bağlamında ele almaktadır. Çalışma, neyin “bağımsız” olduğuna dair söylemi teknoloji, kanun ve düzenleme, endüstriyel ve örgütsel yapı, mesleki kariyer ve pazar bileşenleri üzerinden incelemektedir (s. 280). Bu çalışmaya göre bağımsız oyunlar genel olarak ana akım kültürel alanın dışında ve “yaratıcı yeniliğe” uygun bir zemin olarak temsil edilmektedir. Bunun yanında bağımsız oyunların üretimleri, takım üyeleri/geliştiriciler ve seyircinin ürünle ve birbirleriyle olan mesafesinin azaldığı, oyunların az sayıda kişi tarafından hiyerarşik olmayan şekillerde üretildiği bir üretim ilişkisi olarak görülmektedir (s. 281; s. 289).

Ancak çalışma, bağımsız oyunların, içerik ve üretimleriyle endüstri/ana akım karşıtı ve otantik olmaları söylemine rağmen bazı yönleriyle endüstriden ayrıksı düşünülemezlerinin de altını çizer. Bağımsız oyunlar, endüstri içindeki Xbox Live Arcade, Steam benzeri dijital dağıtım kanalları ile dağıtıldığı için dosyaların boyutları bu dağıtım kanallarının teknolojik altyapısına uyacak şekilde küçülmüş, dolayısıyla oyunların oynanış süresi kısalmış, görseller basitleşerek dijital oyunların ilk dönemlerine atıfta bulunan bir 8-bit estetiğine yaklaşmış, içeriğinin zenginliğinden ziyade oynanışa (*gameplay*) odaklanılmıştır. Yani, bağımsız oyunların sanat eserleri ve bağımsız geliştiricilerin sanatçılar olarak kabul edilmesine neden olan ve ana akım oyunlardan farklılıklarıyla öne çıkan estetik tercihlerin bir ölçüde dağıtım teknolojilerinin getirdiği teknolojik kısıtlamalar tarafından koşullandığını söylemek mümkündür (Martin ve

Deuze, 2009: 280-1). Bazı küçük stüdyoların bu pazarda potansiyel gören Capcom benzeri büyük şirketler tarafından finanse edilmesi veya bazı küçük takımların taşeronluk benzeri pratiklerden faydalanmaları da bağımsız üreticilerin ana akım endüstri pratiklerinin ne ölçüde dışında veya ana akım endüstriye ne ölçüde karşıt kabul edilebilecekleri sorusunu ortaya çıkarır (Martin ve Deuze, 2009: 284-5). Bu nedenlerle Martin ve Deuze (2009) bağımsız oyun üretiminin endüstri ile ilişkisinin bir karşıtlık veya meydan okuma olarak görülmesine temkinli yaklaşır; bağımsız oyun üreticilerine atfedilen “bağımsızlık”a rağmen ana akım oyun endüstrisi (“oyunlar, oyuncular, geliştiriciler, stüdyolar, yayıncılar, dağıtım platformları, ve teknolojik sınırlamalar”) ve alternatifi arasındaki karşıtlık ilişkisi kısmen aldatıcıdır (s. 290).

1.1.2. Kültür endüstrisi olarak ana akım ve bağımsız oyunlar

Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan-Sütcü (2008) dijital oyunları Theodor Adorno ve Max Horkheimer’in kültür endüstrisi kavramlaştırması bağlamında ele almaktadır. İçerdiği endüstri sözcüğüne rağmen kültür endüstrisi kavramı kültürel ürünlerin imalatından daha geniş bir anlamdadır; terim bu ürünlerin standardizasyonunu ve katı bir rasyonellikle kontrol edilen bir örgütlenme içinde dağıtımını kapsar (Wilson, 2007: 28-9). Kültür endüstrisi, popüler kültürden farklı olarak halktan kendiliğinden olarak çıkan bir kültür değildir. Halk, kültür endüstrisinde sadece tüketici konumdadır; her türlü spontanlık ise kültür endüstrisi tarafından denetlenmektedir (Adorno, 1991: 98-99).

Dijital oyunlar söz konusu olduğunda popüler kültür ile kültür endüstrisi arasındaki çizgi bir derece bulanıklaşmaktadır. Binark ve Bayraktutan-Sütcü’nün (2008) de belirttiği gibi, “emus yapımı, mod yapımı, machinima üretimi” gibi pratikler oyun oynama ile oyun geliştirme arasındaki ayrımı azaltmaktadır (s. 39). Bağımsız oyunlar, tipik olarak ana akım oyunların hedeflediği kitlenin üyelerinin geliştirici rolünü üstlendiği üretim hikâyeleriyle üretici - tüketici ayrımını daha da bulanıklaştırır. Kısaca, dijital oyun endüstrisinde oyuncunun her zaman tümüyle bir tüketici konumunda olmadığı ve bu nedenle dijital oyunların kültür endüstrisinden popüler kültüre yaklaştığı iddia edilebilir.

Ancak bağımsız oyunlar iki yönleriyle kültür endüstrisi ürünü özelliği göstermeye devam ederler. Öncelikle, amatörce geliştirilmiş olsalar da bağımsız oyunlar estetik değerleri dışsal olarak kültür endüstrisi tarafından belirlenen ürünlerdir. *Independent Games Festival* ve bu festivalde bağımsız oyunlara verilen çeşitli ödüller; XBox Live Arcade (XBLA), Steam Greenlight gibi bağımsız oyunların kürasyon ve dağıtımlarının yapıldığı çeşitli endüstriyel kanalların tüketicilere sundukları oyunları seçme pratikleri bu amatörlüğün ve yaratıcılığın sınırlarının gerçekte endüstri tarafından çizilmiş olduğunu göstermektedir. Bu nedenle, Adorno ve Horkheimer'ın (1991) sözünü ettiği, amatörlüğün kültür endüstrisi tarafından yukarıdan denetlenmesi durumunun bağımsız oyunlar için de söz konusu olduğunu söylemek mümkündür.

İkinci olarak, bağımsız oyunların dijital dağıtım kanalları, çoğunlukla büyük oyun ve oyun platformu şirketlerinin bünyesinde bulunmaktadır (Microsoft bünyesindeki XBLA, Valve bünyesindeki Steam, Sony bünyesindeki Playstation Network). Aynı şirketlerin hem ana akım hem de bağımsız oyunların dağıtımından kar ediyor olması, kültür endüstrisinin bir başka özelliğini akla getirmektedir: Ürünler arasındaki farklılıklar kültür endüstrisi için anlamlı değildir (Adorno ve Horkhimer, 2002: 97); önemli olan her ürünün bir tüketicisinin olmasıdır. Dağıtıcı şirketler oyunların bağımsız veya ana akım olmalarına değil, satılabiliyor olmalarına bakmaktadır.

Dolayısıyla dijital oyunlar, üretim mantıkları ve içerikleri açısından çeşitlilik göstermelerine ve özellikle bağımsız oyunların kültürün tüketici ve üreticileri arasındaki sınırı bir ölçüde bulanıklaştırmasına rağmen; denetimleri, standardizasyonları ve rasyonel dağıtım biçimleri ile kültür endüstrisi ürünü özellikleri göstermeye devam ederler. Kültür endüstrisinin üretilen nesnenin kendi iç mantığından çok nesneye dışsal olan çoğaltma ve dağıtım mantığıyla ile ilgilendiği (Adorno, 1991: 101; Wilson, 2007: 31) göz önünde tutulduğunda, bağımsız oyunlar, amatör ve spontan üretilmiş sanat eserleri veya popüler kültürden ziyade kültür endüstrisinin tüketiciye sunduğu yeni ürün seçenekleri olarak gözükmektedir.

Özge Baydaş Sayılğan'a (2014) göre bağımsız oyunların kültür endüstrisinden bağımsız olabilmelerinin önemli bir koşulu bu oyunların fonlama ve üretim süreçlerinin alternatif

modellere dayanmasıdır. Sayılğan'a göre üretim ilişkilerinde ana akımdan bağımsız ve alternatif fonlama modelleri ve süreçler geliştirilmedikçe bağımsız oyunlar ana akım kategorileri aşamayacak; yaratıcı ve/veya protest duruş sağlayamayarak “devasa bir kültür endüstrisinin/yaratıcı endüstrinin yeni bir kategorisi olmaya” indirgenme riskiyle karşı karşıya kalacaktır (s. 358) .

1.1.2.1. Türkiye’de oyun endüstrisi ve bağımsız oyun

Türkiye’deki oyun endüstrisinde bağımsız oyunlardan söz etmek, henüz bir ana akım oyun endüstrisi oluşmamış olduğu için daha zordur. Binark ve Bayraktutan-Sütcü’nün *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun* (2008) adlı çalışmasında Türkiye’de geliştirilen oyunlara örnekler verilmekte, *Hükümran Senfoni* (n.d.; 2008), *Kaptan-ı Derya Barbaros Hayrettin Paşa* (2007), *Mount and Blade* (2008) gibi oyunların geliştiricileriyle yapılan görüşmeler üzerinden Türkiye’deki oyun endüstrisinin bir haritası çıkartılmaktadır. Ele alınan oyunların bir bölümü amatörce ve hobi olarak yapılmış oyunlardır; ekonomik anlamda başarı kazananlar ise genellikle İnternet üzerinden oynanan çok oyunculu örneklerdir (s. 149). Bu oyunların bazılarının hem biçim hem içerik açısından Batı’da üretilen ana akım oyunların benzerleri olduğu, diğerlerinin ise biçim benzerliği ile sınırlı kalarak milli imgeler içermeleri ile onlardan görsel ve metinsel olarak farklılaştığı görülmektedir. Zira söz konusu çalışmanın katılımcıları bir oyunu neyin yerli yaptığı konusunda çeşitli yanıtlar vermiştir (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008: 103–40):

Bir oyunun yerli oyun olup olmadığı konusunda neyin/nelerin belirleyici olduğu konusu oldukça tartışmalı bir konudur: Üretici emek gücü mü, sermaye mi, kültürel ve yerel öğelerin kullanılması mı, dil mi bir oyunu yerli yapar? Bir oyunu “yerli” kılan özelliklerin tanımlanması konusunda, anketin katılımcıları arasında fikir ayrılıkları vardır. Katılımcıların yanıtları arasında Türklük vurgusu dikkat çekicidir. Örneğin “Projede çalışan Türk mühendisleri” veya “Türk işletmecileri” gibi. Bunun yanı sıra, fikrin kaynağı, insan kaynağı, oyunun senaryosunun kültürel öğeler içermesi, tema ve öykülerin yerli olması, Türkiye’de üretilmesi ve yerli sermayenin desteği ile geliştirilmiş olması gibi tanımlamalar da sayılabilir (s. 151).

Üretim ve içerikteki Türklük vurgusunun yanında Batı endüstrisi kaynaklı oyunların benzerlerinin yapılmaya çalışılması, bu “yerli” oyunları ilginç bir konuma koymaktadır. İçerik olarak ana akım karşıtı kodlarına sahip olmayan bu oyunlar kısmen Türkiye’nin

ana akımını oluşturmakta ve kullandıkları Türk veya Batılı imgelerle hegemonik görsel kültürü yeniden üretmektedirler. Ancak üreticilerinin Batılı olmaması ve amatör/hobiciler tarafından genellikle hiyerarşik olmayan şekillerde geliştirilmeleri nedeniyle bu oyunlar küresel ana akım oyun endüstrisine ve bu endüstrinin üretim ilişkilerine alternatif bir konumda da görülebilirler.

1.2. Çalışmanın Amaçları

Bu çalışmanın amacı, bağımsız oyunların ve bağımsız oyun üretici ve tüketicilerinin ana akım oyun endüstrisi ile ilişkilerinin ve bu endüstriye göre nasıl konumlandıklarının, içerik, üretim ve seyirci alanlarında incelenmesi ve bağımsız oyunların hegemonik görsel kültür ve bu görsel kültür ile bağlantılı kapitalist üretim ilişkileri üzerindeki yıkıcılığının koşullarının ortaya konan bu ilişkiler üzerinden tartışılmasıdır. Bu amaç, aşağıdaki alt amaçlara bölünerek gerçekleştirilecektir:

- Bağımsız oyun ve ana akım oyun arasındaki ilişkinin incelenmesi ve bağımsız ve ana akım oyun ideal tiplerinin oluşturulması.
 - o Bağımsız ve ana akım oyunların oyun geliştiricilerin söylemi içinde nasıl tanımlandığının belirlenmesi.
 - o Bağımsız oyun geliştiricilerin kendilerini, geliştirdikleri oyunları ve üretim pratiklerini ana akım oyun endüstrisine göre nasıl konumlandığının belirlenmesi.
 - o Bağımsız oyun - ana akım oyun ilişkisinin içerikleri ve etkileşim/oynanış biçimleri açısından incelenmesi.
 - o Bağımsız oyun - ana akım oyun ilişkisinin üretim ilişkileri açısından incelenmesi.
 - o Ana akım oyunlar ve bağımsız oyunların, inşa ettikleri izleyici konumu ve görme biçimleri açısından incelenmesi.
- Bağımsız oyunların hegemonik görsel kültür üzerindeki yıkıcı yönleri ve bozuculuklarının incelenmiş olan ana akım oyunlarla ilişkileri üzerinden tartışılması.

- o Bağımsız oyunların imge, üretim ve izleyici alanlarında hegemonik görsel kültürü yeniden ürettiği ve bozduğu yönlerin tartışılması.
- Hegemonik görsel kültür üzerine yıkıcı ve eleştirel bir dijital oyun alanı potansiyel ve koşullarının incelenmesi ve tartışılması.
- Sonuçların Türkiye'deki bağımsız oyun alanı için doğurgularının tartışılması.



İKİNCİ BÖLÜM

OYUN İNCELEMELERİ

2.1. Oyun İncelemelerinde Ludoloji - Narratoloji Tartışması¹

Game Studies dergisinin baş editörü Espen Aarseth (2001), derginin ilk sayısı için yazdığı giriş yazısında oyun çalışmaları ile ilgili akran denetimli ilk derginin yayın hayatına girdiği ve oyunlara ilişkin ilk uluslararası akademik konferansın yapıldığı 2001 yılını “bilgisayar oyunu çalışmalarının birinci yılı” olarak niteler. İlk bilgisayar oyunu *Spacewar!* kırk yaşına girmiş ve ticari oyunlar yapılmaya başlayalı otuz yıl geçmiş olmasına rağmen akademinin dijital oyunları kültürel bir alan olarak ciddiye almaya başlaması 2001 yılında olmuştur (Aarseth, 2001).

Oyun çalışmalarının bir (inter)disiplin, veya Espen Aarseth’in 2006 yılındaki nitelendirmesiyle bir akademik alan olarak kabul görmesi, Aarseth’in kendisinin de içinde yer aldığı bir mücadelenin sonucudur ve bu mücadelenin amacı oyunların akademi tarafından ciddiye alınmasını sağlamaktan ibaret değildir. Oyun çalışmaları alanındaki bu mücadelede söz konusu olan, dijital oyunların kimler (hangi kişi, disiplin ve kurumlar) tarafından ve nasıl (kimlerin denetiminde ve öncelikli olarak hangi disiplinlerin kuramsal/kavramsal araçlarıyla) çalışılması gerektiğidir. Oyun çalışmalarında ludoloji ve narratoloji olarak bilinen iki rakip ekolün halen sürmekte olan çatışması bu alan mücadelesi içinde ortaya çıkmıştır.

1990’lardan bu yana gelişmekte olan ve “Ludoloji – Narratoloji Tartışması” olarak bilinen tartışmanın kuramsal ayağı, oyunların ne olduğuna ilişkin ontolojik bir varsayım üzerinden hangi kuramlarla çalışılabileceğini sorgular. Narratoloji’nin başlıca

¹ Bu bölümün ilk versiyonu Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi’nin Aralık 2017 sayısında (27) “Oyun İncelemelerinde Narratoloji - Ludoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar” başlığıyla yayınlanmıştır.

temsilcileri olan Henry Jenkins (2004), Brenda Laurel (1991) ve Janet H. Murray (1997), oyunların drama, film, roman gibi anlatı temelli medya ile aynı ekolojiye ait olduğunu iddia ederler. Bu yaklaşım, ilişkili olduğu mecralar nedeniyle oyunların incelenmesinde mevcut anlatı medyasına dair analitik araçların gerektiğinde ampirik kanıtlara göre ayarlanarak kullanılabileceğini savunur (Raessens, 2006: 55). Buna karşın ludolojinin aralarında Espen Aarseth (1997), Jesper Juul (2001), Markku Eskelinen (2001) ve Gonzalo Frasca'nın (2003) da bulunduğu başlıca temsilcilerinin genel görüşü ise anlatı ile oyun arasında farklılık olmadığını iddia etmenin iki ortamı da indirgemek olduğudur. Oyunlar ve anlatılar, aralarındaki benzer ve ortak yönlere rağmen temelde farklıdır ve bu nedenle mevcut disiplinlerin kuramsal araçları oyunların analizi için yetersizdir.

Bu bölümde, narratoloji ve ludoloji yaklaşımlarının temel metinleri ve tartışmayı aktaran kaynakların yanı sıra tartışmanın taraflarına ve geneline yapılan eleştirileri de kapsayan bir alanyazın taraması yapılmıştır. Bu yaklaşımların kuramsal ve yöntemsel çıkmazları ve tartışmanın alana etkileri tartışıldıktan sonra bu çıkmazlara çözüm olabilecek açılımlar barındıran iki kavramsallaştırma olarak seçilen Alexander R. Galloway'in (2006) 'algoritmik kültür' ve Ian Bogost'un (2007; 2006) 'yordamsal retorik' kavramları ele alınacaktır.

2.1.1. Narratoloji: Metinler olarak oyunlar

Coward ve Ellis'e (1977) göre 20. yüzyılın entelektüel alandaki en önemli özelliklerinden biri, dilin incelenmesinin toplumsallığı anlamada yeni ve önemli bir yol olarak benimsenmesidir (s. 1). Yapısalcı kuramların 1960'ların ortalarında özellikle Fransa'da etkisini arttırmasıyla sosyal bilimler ve hümanistik disiplinlerde "anlatısal dönüş" adı verilen akım yaşanmıştır (Herman, 2009: 23). Dilbilim, psikoloji, eğitim, sosyal bilimler, siyasi düşünce ve politika analizi, sağlık araştırmaları, hukuk, teoloji ve bilişsel bilim gibi çoğu disiplinin sınırlarını aşarak yaygın ancak tartışmalı bir kavramsal araç haline gelmiştir (Hyvärinen, 2006: 20).

Narratolojinin temellerini Rus biçimcilerinin attığı söylenebilir. Örneğin; Boris Tomashevskii'nin bağlı ve özgür olaylar kavramlaştırması, Roland Barthes'ın çekirdek ve katalizör, Seymour Chatman'ın ise çekirdek ve uydu olarak adlandırdığı merkez ve çevre olay kavramlaştırmalarının temelini oluşturur. Benzer biçimde Tomashevskii'nin motifler üzerine çalışması, Viktor Shklovski'nin yapısal narratolojinin temelindeki varsayımlardan biri olan fabula/süje, yani anlatılanın ne olduğu ve nasıl anlatıldığı, arasındaki ayrımını etkilemiştir (Herman, 2009: 26-7). Modern anlatı kuramının bir diğer biçimci öncüsü Vladimir Propp'tur. Propp'un halk öyküleri üzerine yaptığı *Morphology of a Folktale* isimli çalışmasında dramatik karakterler ile onların öyküdeki değişmeyen fonksiyonları arasında yaptığı ayırım, yapısal teorilerde karakterlerin aktant, yani çeşitli karakterlerin yerine getirdiği roller, olarak ele alınmasının temelini oluşturmuştur. Örneğin Algirdas Julien Greimas, bütün anlatısal aktörleri altı aktant'a indirgediği tipolojisini bu kavramlaştırmaya dayanarak yapar (Herman, 2009: 27-8).

Anlatı kuramı ve dilbilimsel dönemeç üzerindeki diğer büyük etki İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure'den gelmiştir. Saussure'ün yapısal dilbilimi Batı düşüncesinde dilin nasıl görüldüğünü tümünden etkilemesi nedeniyle sosyal bilimlerde bir Kopernik devrimi olarak nitelendirilir. Her ne kadar Saussure öncesinde de dilin insan rasyonalitesinde önemli bir araç olduğu kabul edilmekteydiyse de Saussure bu mantığın ötesine geçerek göstergeleri toplumsal gerçekliğin merkezine koymuştur (Harris ve Taylor, 2005: 210).

Saussure, dilbilimi daha geniş bir göstergebilimin dille ilgilenen dalı olarak düşünmüştür. Dolayısıyla dilbilim, *langue*'ı (dil) oluşturan göstergelerle ilgilenir. Saussure'ün (1974) ünlü formülasyonunda gösterge, ses imgesini temsil eden bir gösteren ve ona karşılık gelen kavramı temsil eden bir gösterilenin oluşturduğu bir bütündür. Bu kavramlaştırmanın diğer bir önemli özelliği, gösterilen ve gösteren arasındaki bağın tümüyle rastlantısal olmasıdır, gösterilen tamamen farklı bir gösteren tarafından da rahatlıkla gösterilebilir (ss. 67-8). Saussure'e göre her *langue* göstergelerden oluşan bir yapı, yani bir sistemdir. *Parole* (söz) adını verdiği konuşma ise *langue*'ın bir yansıması, "dışsal tezahürü"dür. Saussure'ün kendinden önceki dil

çalışmalarına müdahalesi, *langue* ve *parole* arasında yaptığı bu ayrım ve odağı *parole*'dan *langue*'a taşımıştır (Harris ve Taylor, 1997: 210-1).

Saussure'ün göstergeler ve dili bir yapı olarak kavramlaştırması, narratolojinin yapısalci incelemenin bir alanı olarak kurulmasında büyük rol oynamış ve yapısalci narratolojiyi amaçları, ele aldığı nesnelere ve yöntemi açısından şekillendirmiştir. Barthes ve Greimas gibi isimler Saussure'ün *langue* ve *parole* ayrımından etkilenerek anlatıları ortak bir gösterge sistemi kullanan mesajlar olarak alırlar (Herman, 2009: 27-8). Saussure'ün dilbiliminin dilin yapısal öğelerine ve dilin bağlı olarak kurulduğu prensiplere odaklanarak *langue*'ı *parole*'den daha ön plana koymasına benzer biçimde, narratologlar da tekil anlatıların yorumlanmasından ziyade genel olarak anlatının incelenmesini ön plana almışlardır. Herman'ın (2009) da belirttiği gibi Barthes ve Greimas gibi araştırmacılar, Saussure'dan etkilenerek, tek tek anlatıları incelemekten çok anlatıları ve diğer kültürel ifade biçimlerini aşan ve onları örgütleyen kodlara önem vermişlerdir (ss. 27-8).

Narratolojinin biçimcilerden etkilenmesinin bir sonucu olarak yapısalci narratologlar, anlatıların birçok biçim, mecra ve türde sunulabileceği düşüncesini benimsemiş, dolayısıyla anlatının analizi için bütünleştirici bir yaklaşımı savunarak anlatıların “anlık konuşmalar ve historiografik yazından görsel sanata, dansa ve mitik ve edebi geleneklere” uzanan çok sayıda bilişsel ve iletişimsel hareketi kapsayabileceğini kabul etmişlerdir (Herman, 2009: 24). Anlatı merkezli disiplinler arası araştırma ve öğretim etkinlikleri, geçtiğimiz on yılda oldukça ilerlemiş; folklor, dil ve edebiyat ile ilgilenen araştırmacılar, film, dijital medya ve çizgi romanda öykü anlatımı üzerine çalışan kuramcılar ve diğer alanlardan anlatı ile ilgilenen araştırmacıları bir araya getiren kitap ve dergiler yayınlanmış, araştırma merkezleri kurulmuş, konferanslar gerçekleştirilmiştir (Herman, 2009: 23-4). Narratolojinin dijital oyunları da araştırma alanına almasının bir nedeninin de devam etmekte olan bu disiplin aşırı gelişme olduğunu söylemek mümkündür.

Narratoloji'nin oyun incelemeleri için kullanımına ilk örneklerden biri olarak Brenda Laurel'in (1991) *Computers as Theatre*'ı verilebilir. Laurel, bilgisayarları görülen, kontrol edilen ve oynanan şeyleri temsil etmeye uygun bir araç olarak görür. Ona göre bilgisayarın "ilginç potansiyeli hesaplama yapmasında değil insanların katılabileceği eylemleri temsil etme kapasitesindedir" (s. 1). Laurel, (1991) buradan yola çıkarak bilgisayarları tiyatro ile ortak özellikleri olan bir ortam olarak ele alır. Bu benzetmede kullanıcı hem oyuncu hem de seyirci konumundadır (ss. 16-7).

Janet H. Murray (1997) *Hamlet on Holodeck*'te öykü anlatımında bilgisayar teknolojisiyle bağlantılı olarak ortaya çıkan büyük dönüşümü anlatır. Yeni iletişim teknolojileri "anlatıya dayalı eğlence" için aralarında "shoot-'em-up video oyunu ve Internet rol yapma oyunlarının sanal zindanlarından postmodern edebi hipermetne" uzanan yeni biçimler getirmiştir. Murray'e (1997) göre bu yeni biçimleri alışkın olduğumuz mecralarla karşılaştırmak yanlış olsa da bunların ilk nüveleri önceki mecralarda bulunabilir:

[Y]eni anlatı gelenekleri yoktan var olmazlar. Belirli bir iletişim teknolojisi –yazılı basın, film kamerası, radyo – sahneye ilk çıktığında bizi yerimizden zıplatabilir ancak öykü anlatımı gelenekleri sürekli ve hem biçim hem içerik olarak biri diğerine akar [...]
Şimdi anlatsal bilgisayarın ilk günlerinde, 20. yüzyıl romanlarının, filmlerin, ve oyunların nasıl doğrusal öykü anlatımının sınırlarını zorladığını görmekteyiz. (ss. 28-9)

Dolayısıyla, Murray'e göre anlatılar, daha dijital ortama taşınmadan çok biçimli, yani birden çok yol izleyebilecek şekilde, yazılmaya başlanmıştır. Böylelikle dijital anlatıların ortaya çıkması, biri diğerinin öncülü olan bir dizi anlatı, teknoloji ve biçiminden oluşan bir yolak üzerine yerleştirilebilir. Oyunlar, Murray'in *holodeck* örneği ile temsil ettiği çok biçimli kurgu teknolojilerinden biri olarak bu zincirde bir halkadır.

Bu örneklerde görüldüğü gibi narratoloji, oyunları, merkezinde öykü anlatımının olduğu diğer mecralara atıfla incelemekte ve bu ekolojinin bir parçası olarak görmektedir. Bu yaklaşım, her ne kadar dijital medyanın kendine has yönlerini inkâr etmemişse de, oyunların etkileşimli anlatılar olarak düşünülmesi, ludoloji tarafında konumlanan araştırmacıların itirazlarına neden olmuştur.

2.1.2. Ludoloji'nin Eleştirisi: Yeni Bir İnterdisipline Doğru

“1800’lerin sonunda, demiryolları “çelik atlar”dı. 1900’lerin başında, otomobiller “atsız arabalar”dı. Ve 1900’lerin sonlarında, bilgisayar oyunları “etkileşimli kurgular”dı.

-David Myers, Play Redux: The Form of Computer Games (2001)

Ludoloji savunucuları, oyunların anlatı olarak incelenemeyeceğini iddia ederler. Ludolojistlere göre oyunlar, anlatının veya dijital medyanın bir alt türü olarak değil, oyun olarak çalışmalıdır. Ludolojinin temsilcileri, bu amaçla fenomenoloji ve biçimcilikten yola çıkarak oyuna özgü biçimleri formüle eden bir kuramsal yaklaşım geliştirmeye çalışmışlardır.

Lankoski ve Björk (2015) biçim analizini (*formal analysis*), bir yapıtın onun belirli öğelerinin ve bu öğeler arasındaki ilişkinin detaylı olarak incelenmesi olarak tanımlar. Bu incelemede, incelenen yapıtın bağlamı ve diğer başka yapıtlarla ilişkisi göz önünde tutulabileceği gibi bağlamdan bağımsız olarak da ele alabilir. Ancak her durumda oyun herhangi bir oyuncudan veya tekil oynanışından bağımsız olarak ele alınmalıdır. Belirli oyuncu gruplarının oyunları ele alınsa bile hedeflenen bu oyuncuların oyunu nasıl oynadığı değil, bir sistem olarak oyunun oynanışdır (s. 23).

Biçimsel analiz alanlar arasında farklılıklar göstermekte, her alanda o alanın biçimsel özelliklerini temel almaktadır. Alanın biçimsel özelliklerinin en önemlileri o alanın başat biçimini (*significant form*) oluşturur:

Her [eserde] çizgi ve renkler belirli bir şekilde, belirli biçimlerde ve biçim ilişkilerinde bir araya gelerek estetik duygularımızı harekete geçirir. Çizgi ve renklerin bu ilişki ve kombinasyonlarına, estetik olarak heyecanlandıran bu biçimlere “Başat Biçim (Significant Form)” adını vermekteyim ve “Başat Biçim” bütün görsel sanat eserlerinde ortak bir niteliktir (Bell’den aktaran Lankoski ve Björk, 2015: 24).

David Myers (2009), *The Video Game Aesthetic: Play as Form*’da oyunlardaki başat biçimi, oynanış (*gameplay*) üzerinden kavramlaştırır. Bunun için öncelikle oyun oynamayı üç ayrı kategoriye ayırır: Bedenle oynamayı içeren lokomotor oyun (koşmak, zıplamak gibi); nesne oyunu, ki bu dijital oyunlardaki gibi kavramsal nesnelere de içerir; ve sosyal oyun, yani ötekilerle oynamak. Dahası oynanan nesnelere ve oyun biçimleri de

aynı şekilde üçe ayrılabilir: “Bedenlerimiz ve çevremiz arasındaki arayüzün manipülasyonu (lokomotor oyun)”; “fiziksel hislerin kavramsal nesnelere dönüşümü (semiosis)”; ve “ötekilerle ilişkilerin inşa, bakım ve devamını (sosyal oyun sırasında) içeren nesne ve biçimler” (s. 46).

Myers’a (2009) göre insan oyununun bir özelliği, birlikte oynanan nesneden bağımsız olarak var olmayana veya var olandan farklı olana bir atıfta bulunmasıdır. Myers bunu “değil” veya “karşı-biçim” (*anti-form*) olarak adlandırır. Bu bir sopanın at, bir kutunun ev, tahta parçalarının şah, parmağın silah olması olabilir. Bu “değil/karşı-biçim” olma durumu insan oyununun tamamına genellenebilir. Dolayısıyla oyunun her türü, kendi kendisine yaptığı bir “bu bir oyun” veya “bu gerçek değil” atfını içerir. Nesnelere oynadığımızda onlar o nesnelere, ötekilerle oynadığımızda onlar o ötekiler, kendi kendimize oynadığımızda da kendimiz o kendimiz değil, bir karşıt-kendiliktir. Oynanan nesnelere bu karşıt-biçim sayesinde oyuna has nesnelere olur. Bu karşıt-biçim/karşıt-kendilik durumları oyunun sihirli çemberi içinde geçerlidir (ss. 47-8).

Myers’in bu kavramlaştırmasında oyunların anlatısal yönü, oyun deneyimiyle bir zıtlık içindedir. Örneğin, *Play Redux: The Form of Computer Games*’de Myers (2001) oyunları karşı-anlatı (anti-narrative) olarak niteler. Ona göre poetik biçim ile bilgisayar oyunu biçimi hem biçimsel hem de duyuşsal olarak farklıdır ve bu fark, etkileşimli estetiği supra veya meta-lingual yapmaktadır. Bu nedenle anlatısal biçimler, etkileşimli tasarımlarda yer aldıklarında “tutarsız ve sıklıkla disfonksiyoneldirler”. Dilin kuralları, okuma deneyimini “bağlar, kısıtlar ve motive ederler”; oysa oyun deneyiminde böyle bir kısıtlama yoktur. Oyun kuralları uygulanmaya başladığında dilin kuralları oyun sürecine uymak ve gerektiğinde kırılabilir zorundadır. Dahası oyuncular düzenli olarak oyun kurallarını sınar ve yıkmaya çalışırlar. Kural dışına doğru gerçekleşen bu hareket, oyunun barındırdığı poetik dili anlamsız hale getirir (ss. 72-5).

Myers (2001) ayrıca anlatı ile arka plan öykülerini birbirinden ayırır. Her ne kadar hem anlatılar hem de arka plan öyküler, gösterebilimsel süreçlerden ortaya çıksa da arka plan öyküleri bu süreçleri kısıtlamaz veya motive etmez, dolayısıyla anlatılardan oldukça farklı işlevlere sahiptir. Arka plan öyküleri, oyun tasarımcıları açısından bir

çerçeveleme fonksiyonu yerine getirerek bütün oyun öğelerinin “tutarlı, uygun ve (başarılı bir şekilde) ticari bağlamda” gerçekleştirilmelerini sağlar. Oyuncular için ise arka plan öyküleri, daha bencil göstergebilimsel süreçlerin gerçekleşmesini azaltır (s. 87). Bu öykülerin oyunlardaki işlevi, diğer ortamlardaki kadar başarılı değildir ve tutarsızdır: “Oyunlardan çıkan göstergebilimsel değer ve çıktılar genellikle anlatılarla birleştirilse de bu anlatılar oyundaki değer ve çıktılara dayatmalardır – oyunun biçim değiştirmeleridir. Yani arka plan öyküleri, değerlerin ve çıktılarının oyun sırasındaki üretimine ne sebep olur ne de onu belirler” (s. 97).

Bu görüşe göre detaylı anlatıların oyun sırasındaki faydasızlığı ve çoğunlukla önceden belirlenmiş anlatı çerçevelerinin oynanışı olumsuz etkilemesi, oyunları algoritmik temelli olmayan kitap, çizgi roman gibi ortamlardan temelde farklı hale getirmektedir. Bu açıdan Myers (2001) insan oyununu geleneksel nedensellik kuramlarının dışında bir “anlatı öncesi eylem” olarak tanımlar. Yenilik üretebilmek için oyun çelişkiye sahip olmalıdır. Dolayısıyla oyunun doğası ve işlevi sıkıca bağlı olduğu insani göstergebilimsel süreçler gibi “içgüdüsel, söz dinlemez ve bir derece önceden kestirilemezdir” (s. 97).

Jesper Juul (2001) oyunların anlatısal özellikleri olduğunu kabul eder, ancak anlatı olduklarına karşı çıkar. Juul’a göre oyunların anlatı olduğu savını destekleyen üç temel önerme vardır:

- 1) “Her şey için anlatı kullanırız”,
- 2) “Çoğu oyun anlatısal giriş ve arka plan öyküleri kullanır” ve
- 3) “Oyunlar anlatılarla bazı özellikleri paylaşırlar.”

Juul (2001) bu üç önermeye yanıt olarak oyunların anlatı olmadığını şu gerekçelerle savunur: Öncelikle oyunlar, filmler, romanlar ve tiyatrodan oluşan medya ekolojisine ait değildir. İkincisi, oyunlarda zamansallık anlatılarda olduğundan farklı işlemektedir. Üçüncüsü ise okuyucu/izleyici ile öykü dünyası arasındaki ilişki, oyuncu ile oyun dünyası arasındaki ilişkiden farklı işler:

[Ş]una inandığımı yinelemek isterim: 1) Oyuncu bir oyun oturumunun öykülerini anlatabilir. 2) Çoğu bilgisayar oyunu anlatısal öğeler içerir ve çoğu durumda oyuncu oyunu bir sinematik veya

bir anlatı sekansını görmek için oynayabilir. 3) Oyunlar ve öyküler bazı yapısal özelliklerini paylaşmaktadır. Yine de vurgulamak istediğim nokta şudur: 1) Oyunlar ve öyküler gerçekte birbirlerine roman ve filmlerdeki gibi iyi uyarlanamazlar. 2) Etkileşimin şimdisi ile anlatının geçmişi veya “daha öncesi” arasında içkin bir çatışma vardır. Anlatım ve etkileşime aynı anda sahip olamazsınız; sürekli etkileşimli öykü diye bir şey yoktur. 3) Okuyucu/öykü ve oyuncu/oyun arasındaki ilişkiler birbirlerinden tamamen farklıdır – oyuncu, hem oyunun dışında bir ampirik özne olduğu, ve hem de oyunun içinde bir rol üstlendiği bir alacakaranlık kuşağında ikamet eder. (Juul, 2001)

Espen Aarseth (1997) *sibermetin* kavramlaştırmasında bilgisayar oyunları ile sınırlı kalmayarak doğrusal olmayan metinlerin hepsinde görülen iki öğeden söz eder. Bu öğelerden ilki, bir kafa karışıklığı ve yardıma muhtaçlık hissi olan *aporiadır*. Hipermetin ile ilk karşılaşmada yaşanan bu his metnin edebi etkisinin dışında bir yabancılaşmadır: Metin bir labirente dönmüştür ve Aarseth seçimler yaparak labirentte daireler çizme deneyimini, Lacan’ı da andırır şekilde, parçalardan yola çıkarak var olduğuna dair hiçbir kanıtın olmadığı bir bütünü yanlış/sahte bir özdeşleşme yoluyla arama çabası olarak betimler. Bu şekliyle *aporia*, metnin tamamına erişilebilen ancak bir bölümünün anlaşılmasız olduğu edebi *aporiadan* farklı bir deneyimdir: Hipermetin *aporiası* metnin bir bölümüne erişemeyişimizden kaynaklı olarak tamamını anlamlandıramamaya dayalıdır (s. 90).

Bu öğelerden ikincisi olan *epiphany*, bu engellerin ve dolayısıyla *aporianın* çözümü ile gerçekleşir: İlk bakışta önemsiz bir ayrıntı olan bir öğe, ani, beklenmedik ve kurtarıcı bir etki ile *aporianın* yerini alır. Ancak bu ani bir aydınlanmadan farklı olarak olumsal değil, akli, planlı bir inşadır. Bu iki öğe arasındaki ilişki, yani “genel olarak oyunlarda tipik olan bir arama ve bulma diyalektiği” hipermetnin temel dinamiğini oluşturur (Aarseth, 1997: 90-1).

Fark edilecektir ki Aarseth (1997) ortaya koyduğu bu iki kavram için de terimlerin edebi kuramda kullanılan tanımları arasında sınır çizmeye dikkat etmiştir. Michael Joyce’un (1987) *afternoon, a story* etkileşimli romanı üzerinden yaptığı bu tartışmada Aarseth, (1997) bu tür bir metnin anlatıya atıfla pek çok farklı şekilde nitelenebileceğini (isteksiz anlatı, karşıt anlatı, sabote edilmiş anlatı, lineer olmayan anlatı) ancak aslında onun anlatıdan farklı bir şey olduğunu söyler: Bu bir anlatma oyunudur (s. 94).

Burada Aarseth, oyunları “etkileşimli anlatılar” olarak gören yaklaşıma oldukça yakın görünmektedir. Aarseth’in bu savını narratoloji kampından kabul edilen Janet Murray’ın (1997) *Hamlet on Holodeck*’te yaptığı çözümlemeyle karşılaştırarak aradaki benzerlik ve farklılıkları anlamak daha kolay olacaktır. İnteraktif mecraların öykü anlatımında yapacağı potansiyel devrimi anlattığı bu kitapta Murray (1997), *Star Trek* dizisinin farklı sezonlarındaki farklı karakterlerin holodeck deneyimlerinden ve bu deneyimlerdeki anlatılardan örnekler verir. *Holodeck*, *Enterprise* gemilerinde bulunan ve farklı gerçekliklerin fiziksel olarak deneyimlenebildiği bir uzam, “bireysel olarak programlanmaya açık bir evrensel fantazi makinesidir: bilgisayarın lambadaki bir öykü anlatma cini olduğu bir tahayyülü” (s. 15). Holodeck’te dizinin farklı karakterleri boş zaman etkinliği olarak farklı senaryoları deneyimlerler. Bu sayede dizi hem öyküde çeşitlilik sağlar hem de izleyiciye karakterlerin farklı yönlerini keşfetme imkânı sunar. Bu sekanslarda Kaptan Jean-Luc Picard *film noir* senaryolarını tercih etmekte; Kumandan Data Sherlock Holmes’ü oynamakta; Dr. Julian Bashir ise James Bond maceralarını yaşamaktadır. Kaptan Janeway ise Jane Eyre’den esinlenilmiş bir gotik kurgu karakteri olan Lucille Davenport’u seçer. Murray’e göre Kaptan Janeway’ın holodeck deneyimleri kendinden öncekilerden bazı yönleriyle ayrılmaktadır. Önceki sezonların karakterleri bir bölümde çözülen ve merkezinde çatışma öyküleri olan senaryolar seçerken, Janeway seçtiği kurguyu birçok bölüme yayılmış bir şekilde keşfeder. Janeway’ın macerası, çözümlenen doğrusal bir kurgudan çok, açık uçlu ve dünyayı ve karakterleri keşfetmeye dayalı bir anlatıdır ve bu yönleriyle Murray’ın “çok biçimli öykü” de dediği etkileşimli öykülere örnektir (ss. 15-6).

Murray’ın (1997) Janeway’ın holodeck’teki açık uçlu öyküsünü ele alışı, Aarseth’in (1997) *afternoon*’u sibermetin olarak kavramlaştırması ile benzerlik göstermektedir: İki yaklaşımda da öykü öğelerinin doğrusal olarak akmadığı sibernetik deneyimler söz konusudur. Bu yönüyle ele alındığında Aarseth’in çözümlemesi, *afternoon* ve benzeri metinleri “etkileşimli öykü” veya Murray’ın terimiyle “çok biçimli öykü” olarak nitelendirmeye oldukça yaklaşmaktadır, ancak tartışmasında bu metinlerle anlatılar arasında kavramsal bir sınır çizer: Bu mecralarda birbirini izleyen olay dizileri metinsel

olsun ya da olmasın bir anlatı değil “başka bir şeydir.” Aarseth bu “başka şeyi” *ergodik* terimiyle niteler:

[H]em öyküler hem de futbol maçları birbirini izleyen olaylardan oluşur. Ancak hakkında öyküler anlatılabilsede bir futbol maçının kendisi bir öykü değildir. Oyunun içindeki eylemler anlatsal eylemler değildir. Peki nedirler? Önerdiğim sıfat bir olaylar zincirinin (bir yol, bir eylemler dizisi, vs.) bir veya daha fazla birey veya mekanizmanın azımsanmayacak çabalarıyla üretildiği bir durumu ima eden ergodiktir (Aarseth, 1997: 94).

Dolayısıyla oyunlar, *afternoon* gibi tamamen metin temelli olduklarında bile Aarseth’e göre anlatılardan farklı bir kategori oluşturmaktadır. Oyunların siberetik metinler olarak nitelenmesi Aarseth’i oyunların oyun mekaniği dışında kalan bütün yönlerinin süs olarak alınabileceği (Frasca, 2003: 94-5) radikal ludoloji konumundan uzaklaştırır görünmektedir ancak Aarseth’in yaklaşımında vurgu her zaman oyunun kendine has ergodik yönü üzerindedir. Örneğin *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation* isimli kitap bölümünde Aarseth (2004), narrativist ve görselci iddiaların aksine, oyundan alınan hazzın kinestetik, fonksiyonel ve bilişsel olduğunu savunur (s. 52). Ona göre her ne kadar film incelemeleri Lara Croft’un bedenini bıkıp usanmadan analiz etmiş olsa da, farklı bir avatar ile oyuncu oyunu farklı şekilde oynamayacaktır, çünkü oyuncu ekrandaki bedeni görmez bile. Markku Eskelinen (2001) de benzer şekilde *The Gaming Situation*’da oyunların ve oyun durumunun öykü, anlatı ve sinemadan ayrı tutulması gerektiğini söyler. Ona göre öyküler, oyunlar için “ilginç olmaktan uzak süsler ya da hediye paketleridir ve bu tür pazarlama araçlarının çalışılması bir zaman ve enerji israfıdır.” Eskelinen’e (2001) göre oyunları etkileşimli anlatı ya da sinema olarak ele almak, araştırma destekleri elde etmede başarılı olsa da kavramsal olarak zayıf temellerdir ve bu tür bir yaklaşım “20. yüzyıl ile her tür entelektüel teması es geçme çabası” ve kuramsal bir “suikast” olmakla kalmaz, uzun vadede ticari oyunlar açısından kötü sonuçlar doğurma ihtimali de barındırır.

2.1.3. Ludoloji’ye yapılan eleştiriler

Ludoloji, oyun çalışmalarını edebi kuram, sinema kuramı, görsel incelemeler ve dramaturji gibi yerleşmiş disiplinlerin kendilerini korumak için verdiği mücadeleden

kopartarak, oyunları bu disiplinlerin araştırma nesnelere ontolojik olarak ayırarak temellendirir. Bu duruş, hem ontolojik varsayımlarının ve buna bağlı geliştirdiği kuramsal araçların yetersizliği, hem de bu yetersizliğe çare olabilecek farklı yaklaşımları alanda marjinalize etmesi nedeniyle eleştiriler almıştır. Bu iki yönü de kapsayan bir eleştiriye örnek olarak Kevin Moberly'nin (2013) "Preemptive Strikes: Ludology, Narratology, and Deterrence in Computer Game Studies" başlıklı yazısı verilebilir. Moberly, bu çalışmasında ludolojinin oyunları sadece oyun olarak ele alan yaklaşımının "ayrım ve karşı ayrım, nitelme ve karşı nitelme"den oluşan, değişmez şekilde karmaşık bir analitik sistem" ortaya koyduğunu söyler (s. 166). Moberly'ye göre ludolojinin biçimsel analiz için kavram arayışları, bazı oyunların sıra tabanlı olup diğerlerinin olmadığını söylemek için bile paragraflar süren analizlere neden olmakta, en bildik oyunun çözümlemesini bile içinden çıkılmaz hale getirmektedir. Dahası ludolojistler, "oyun olarak oyun"u koruma çabaları nedeniyle bu biçimsel analiz yaklaşımına tehdit olarak gördükleri her şeye karşı savunma halindedirler. Öyle ki, Moberly'nin deyişiyle ludolojistler "Laura Croft'un [sic] kayda değer çekiciliğine bile" dayanıklıdır (s. 167).

Janet H. Murray (2005) benzer bir eleştiriye *DIGRA 2005*'te yaptığı "The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies" başlıklı açılış konuşmasında yapar. Murray'in "oyun özcüleri" adını verdiği ludolojistler, biçimsel yaklaşımlara ayrıcalık tanımak istediklerinden oyun deneyiminin "sürükleyicilik hissi, şiddet içeren veya cinsel olayların sahnelenmesi, oynanışın performatif boyutu ve hatta kişisel kazanma kaybetme deneyimi" gibi önemli yönlerini göz ardı etmeye hazırdır. Bu anlayışa göre oyunları çalışan bir araştırmacının duygusal, anlatsal ve simgesel açıdan oldukça yüklü nesnelere bakıp sadece "soyut oyun işlevleri" görebilen bir kış ruhuna sahip olması gerekir.

Bu biçim odağı, Bogost (2009) tarafından da eleştirilmiştir. Narratolojinin temellerinin de Rus biçimcilere dayandığını hatırlarsak, ludoloji ve narratoloji tartışması aslında, "oyun nedir?" sorusuna verilen yanıt üzerinden şekillenmiş olan iki rakip biçimcilik arasındaki bir tartışmadır. Bogost, *DIGRA 2009*'da yaptığı "Videogames are a Mess" başlıklı açılış konuşmasında şöyle der:

Gerçekten hangisinin kazandığı önemli değil, çünkü [ludoloji ve narratolojinin] altındaki ön kabuller çok benziyor. Ludoloji/narratoloji meselesi şöyle görünmüş olabilir:
“Bir oyun bir kurallar sistemi midir, yoksa bir oyun bir tür anlatı mıdır?”
Oysa gerçekte, daha çok şöyle bir şeydir:
“Bir oyun, bir öykünün bir anlatım sistemi olmasına benzer şekilde bir kurallar sistemi midir?”
(Bogost, 2009)

Bogost’a (2009) göre bir biçimciliği diğerinin karşısına bu şekilde koyduğunuzda sonuç kaçınılmazdır: “Biçimcilik kazanır!”. Bogost, soru ikinci şekilde sorulduğunda yanıtın “evet” olacağını söyleyerek ludolojiye yakın durduğunun sinyalini verir, ancak ona göre gerçekte “oyun nedir” sorusunun alandaki merkezियeti problemlidir. Bogost’a göre bu stratejik, retorik veya siyasi değil ontolojik bir sorudur ve “bir metafizik meselesidir, alan inşa etme meselesi değil”.

Bu ontoloji merkezli biçimcilikler çarpışması, oyun çalışmaları alanının da sınırlarını çizmekte ve bunun sonucu olarak bu iki taraf, iki ontoloji ve iki biçimsel analizin dışında kalan yaklaşımları öteki haline getirmektedir. Kevin Moberly’ye (2013) göre “bu kutuplar ikili bir işlev yerine getirirler, sadece oyun çalışmalarını neyin oluşturduğunun dış sınırlarını çizmekle kalmaz, aynı zamanda Aarseth’i, Eskelinen’i ve diğer ludolojistleri söylemin merkezine yerleştirirler [...] Sonuç, sınırları dikkatle çizilmiş yarışmacıların olduğu, sınırları dikkatle çizilmiş bir alandır” (s. 163).

Buna rağmen ludoloji, oyunların diğer disiplinler tarafından incelenmesine kapıyı kapatmaz. Örneğin Espen Aarseth (2006) oyun çalışmalarının disiplinler sınırlarını tartıştığı “How We Became Postdigital: From CyberStudies to Game Studies” başlıklı yazısında, oyunların çok sayıda disiplinin ilgi alanına girebileceğini savunur. Aarseth’e göre dijital oyunların ilgi alanına girdiği alanlar arasında oyun teorisi, oyun araştırması, oyun ve simülasyon, masa oyunu çalışmaları ve spor felsefesi bulunmaktadır. Sorun, bu alanların birbirlerinden kopukluğu ve hiçbirinin özellikle oyunlarla ilgilenmemesidir, ki bu nedenle “oyun çalışmaları” adında bir alana ihtiyaç duyulmaktadır. Aarseth, oyun çalışmalarının bileşenleri ve beslenebileceği metodolojik ve disiplinler yaklaşımlar arasında sosyoloji, etnoloji, psikoloji, pedagoji, oyun tasarımı, ekonomi, bilgisayar bilimi/yapay zeka, sanat, estetik, tarih, kültürel/medya çalışmaları ve hukuku sayar. Yeni bir interdisipline duyulan ihtiyaca yaptığı vurgu ile ludolojinin oyun çalışmalarının

mevcut disiplinlerin yönetiminden bağımsız, ancak onlardan beslenen bir araştırma alanı olarak kurulmasını önerir (s. 43). Ancak oyun incelemelerini diğer disiplinlerin eline bırakmamak gerektiğini de belirterek ludolojinin merkezde olması gerektiğini vurgular. Aarseth'in (2001) sözleriyle, oyunlar “elbette ki Medya Çalışmaları, Sosyoloji ve İngilizce gibi mevcut alan ve bölümlerde de incelenmelidir. Ancak oyunlar bu alanlara bırakılmayacak kadar önemlidir. (Ve hiçbir şey yapmamış oldukları otuz yıl zamanları vardı!)”

Başka bir yazısında Aarseth (2004) diğer disiplinlerin oyunlara olan ilgisini bir altına hücum'a benzetmektedir: Edebiyat veya film incelemeleri gibi komşu disiplinler “fırsat ve macera dolu altın topraklarda yeni bir başlangıç yapma şansına hevesle sarılmaktadır.” Bu hücumda, benzerlerinde olduğu gibi “yerel kültür ve tarihe saygı minimaldir” ve kültürel ve metinsel incelemeler gibi disiplinler “kendi gelenek, araç ve becerilerine” tam bir inançla “bakir topraklar” olan oyun çalışmalarını parseller, kazar, ekip biçer (s. 45).

Kurulu disiplinlerin kavramsal araçlarına saplanmadan oyunların kendine has yönlerine uygun kavramsal araçlar geliştirilmesi sürekli dönüşen ve ilerleyen bu ortamın incelenmesinde büyük öneme sahiptir. Burada esas sorun, ludolojinin oyunlara oyun olarak yaklaşabilmek için geliştirdiği biçimselci araçların bu mecrayı incelemede karşılarında alanı korumaya çalıştığı “sömürgeci” disiplinlerin araçları kadar yetersiz oluşudur. Eskelinen (2001) ve zaman zaman Aarseth'in (2004) bu biçimsel yaklaşımları merkeze koymaları oyun çalışmalarını Murray'in (2005) “oyun özcülüğü” adını verdiği uç noktaya taşımakta, oyunun başat biçimi olarak gördükleri *gameplay* dışındaki metinsel/kültürel öğelerin önemsiz süsler olarak kenara atılmasına neden olmaktadır.

Oyunların metinsel/kültürel yönlerini göz ardı eden bu konum, Türkiye'deki araştırmacılardan da önemli eleştiriler almıştır. Bunlara bir örnek İ. Altuğ Işığan'ın (2012) *Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun-Anlatı İlişkisi* başlıklı doktora tezidir. Işığan, bu çalışmada Barthes'ın mitik söylem tanımını izleyerek oyunların içerdikleri birincil göstergelere eklenen ikincil gösterge dizgeleri ile anlamlandıklarını savunur (ss. 118-20). Oyunlar kazandıkları bu anlam nedeniyle anlamı sorunsallaştıran

disiplinlerin, dolayısıyla da dilbilim, anlatı ve söylem kuramlarının alanına girer (s. 127). Işığın'a göre başta yapısalcı kuramlar olmak üzere dille ilgili kuramların oyun çalışmalarına geri kazandırılması oyun araştırmalarının kullanmakta olduğu kuramları güçlendirmekle kalmayıp yapısalcı ve postyapısalcı düşünceyi de dönüştürecektir (ss. 272-3).

Anlatıların oyunlarla ilişkisinin göz ardı edilemeyecek kadar karmaşık olduğunu gösteren çalışmalara bir diğer örnek Özge Sayılğan (2014) *Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar ve 'Etkileşimliliğin İdeolojisi' Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri* isimli doktora tezidir. Sayılğan bu çalışmada oyunlarda etkileşimlilik ve anlatı ilişkisine kültürel kodlama, kod açımı ve alımlama kavramları üzerinden yaklaşmaktadır. Sayılğan'a göre öyküye sahip dijital oyunlarda kodlanmış egemen okuma ve oynama biçimleri bulunmasına rağmen oyuncuların bu biçimleri kırarak daha eleştirel biçimler geliştirebildiği sonucuna varmaktadır. Bu okuma ve oynama biçimleri birbirlerinden bağımsız olarak geliştirilebilmektedir. Örneğin oyunun anlatısını eleştirel bir biçimde okuyan bir oyuncu egemen oynama biçimini izleyebileceği gibi farklı, muhalif oynama pratikleri geliştirebilmektedir (ss. 557-8). Bu bulgular radikal ludolojist konumun anlatının önemsiz bir süs olduğu yönündeki iddiasını çürütmekle kalmaz, Işığın'ın (2012: 272-3) önerisini de destekler biçimde, dil ve anlatının oyunlardaki rolünün karmaşıklığını da gözler önüne serer.

Ludolojiye yapılan eleştirilerin ve oyunlarda anlatının önemini ortaya koyan bu çalışmaların da gösterdiği gibi dil ve anlatının oyunlardaki rolü, karmaşıktır ve oyunları anlamak açısından önemlidir. Oynanış biçimlerini metinsel, görsel, işitsel içerik ve kültürel bağlamı göz ardı etme derecesine kadar fetişleştirmesinin yanında oyunları incelemek için geliştirdiği kavramsal araçların da aşırı karmaşık ve yetersiz oluşu, ludolojinin önerdiği yaklaşımın oyun çalışmaları için sağlam bir temel oluşturmaktan uzak olduğuna işaret eder. Bogost'un (2009) da dediği gibi, metafizik bir varsayım ile temellenmiş bir biçimcilik, alan inşası için yeterli bir başlangıç noktası değildir. Oyun çalışmaları görsel incelemelerin imgeler için yaptığına benzer şekilde oyunların tarihini,

kültürel bağlamlarını ve içeriklerini paranteze almayan kuramsal temeller atmadığı sürece alanını “sömürgeci” disiplinlerden korumakta zorlanacaktır.

2.1.4. Biçimler ve anlatıların ötesinde: Yordamsal retorik ve algoritmik kültür

Her ne kadar ludoloji-narratoloji tartışmasına yapılan atıflar birbirinden bıçakla kesilmiş gibi ayrık ve sınırları belirgin bir disipliner bölünmeyi ima etse de, gerçekte bu iki yaklaşımın çok sayıda ortak noktası vardır. Her iki gruptan yazarlar da oyunların ontolojisine, kurama ve yönetime dair aşırı derecede basite indirgenmiş temsillerden ve gerçekte var olmayan bir tartışmanın varmış gibi gösterildiği izleniminin yaratıldığından yakınmaktadır (Murray, 2005; Frasca, 2003). Bununla birlikte, Yavuz Demirbaş (2017), “Oyun Çalışmalarında Dijital Anlatı ile Oyun Biçimi Karşıtlığı Ekseninde Süren Tartışmalara Farklı Bir Bakış” isimli makalesinde, tartışmanın da halen bir uzlaşmaya varmamış olduğunun da altını çizer: Tartışma kavramlara verilen farklı isimlere rağmen aynı indirgemeci eğilimler ile devam etmektedir (ss. 369-70).

Ludoloji-Narratoloji tartışması, karşıt konumların karikatüristik derecede indirgemeci temsillerinin yanı sıra daha önemli bir ön kabulü de pekiştirmektedir: Oyunların incelenmesinde oyunun anlatı mı yoksa oyun mu olduğunun ve narratolojik veya ludolojik biçimlerin incelenmesinin merkezi derecede önemli olduğu kabulü. Ancak Bogost’un (2009) da dediği gibi tartışmanın taraflarının oyunların ontolojisine verdiği öneme rağmen “oyun nedir” sorusunun cevabı çevresine alan inşa edilecek sağlam bir temel olmaktan uzaktır.

Bu bölümde ludoloji ve narratoloji arasındaki ontoloji ve biçim tartışmalarının dışına çıkma yönünde bir adım olarak görülebilecek yaklaşımlar olan Ian Bogost’un *yordamsal retorik* ve Alexander R. Galloway’in *algoritmik kültür* kuramlarına yer verilecektir. İsimlerinden anlaşılacağı gibi bu iki yaklaşım oyunların algoritmik ve göstergebilimsel/kültürel/anlatısal yönlerini birlikte ele alan kavramlar formüle etmişlerdir.

Bogost (2006), oyunların çalışıldığı literatürde sıkça atıfta bulunulan prosedürel retorığı kavramlaştırdığı kitabı *Unit Operations*'ı çok da iyi geçinemeyen iki alan olan edebi kuram ve felsefe ile yazılım teknolojisi ve video oyunu tasarımı alanları arasında bir uzlaşma sürecinin ürünü olarak tanımlar (s. vii). Bogost'a göre bilişimsel metinleri çalışan beşeri bilimcilerin teknolojiyi ciddiye alması, teknologların da kullandıkları yazılım teknolojisine eşlik eden ve bu teknolojilerde izi sürülebilecek eleştirel, felsefi ve edebi yaklaşımları anlaması gerekmektedir (s. ix). Buradan yola çıkan Bogost, karşılaştırmalı bir yaklaşım kullanarak güncel edebi analiz ile bilgisayar biliminin benzer prensiplere dayandığını öne sürer ve bu savının merkezindeki kesişimi dünyada henüz yerini bulamamış bir söylemsel üretim alanı olarak nitelendirdiği video oyunlarının analizinde kullanır (s. ix).

Bogost'un (2006) bu karşılaştırmalı yaklaşımından ortaya çıkan ve uzlaştırma çabasının merkezine koyduğu kavram, *birim*dir. Bogost'a göre "poetik, edebi, sinematik, ve bilişimsel" her ortam birbirinden ayrıksı ancak birbirine kenetlenmiş bir şekilde düzenlenmiş "ifadesel anlam (expressive meaning) birimleridir" (s. ix, vurgu eklenmiştir; s. 45). Bogost "birim" terimini oyunlarla ilgili birçok alanla ilişkili düşünülebilecek olmasına rağmen hiçbirine ait olmayan bir sözcük olarak seçmiştir:

Bir birim, özünde, materyal bir öge, bir şeydir. Zorunlu ya da olumsal olabilir, bir sistemi oluşturan bir tuğla gibi; ya da otonom olabilir, bir sistemin kendisi gibi. Çoğunlukla, sistemler başka sistemlerin içinde birim olurlar. Yazılım sınıfları, çok sayıda yazılım çerçevesinde başlayabilen bilgisayarsal davranış modelleridir ve yazılım çerçeveleri çok sayıda yazılım uygulaması halinde birleşebilir. [...] Nesne ve özellikle nesne-yönelimli terimlerinden kaçınıyorum çünkü [...] bu kavramlar bilgisayar biliminde özel anlama sahiptir (2006: 5).

Bogost'un (2006) yazılım teknolojisi, fizik ve sibernetikten olduğu kadar edebi kuramdan da faydalanan birim kavramı üzerine inşa ettiği birim işlemi (*unit operation*), bu tür ifadesel birimleri içeren prosedürel/algortmik işlem anlamına gelmektedir (s. 1). Bu çerçeve üzerinden Bogost (2007) "prosedürel retorik" kavramını oluşturur. Plato ve Aristoteles'e dayanan bir retorik tanımı üzerinden ulaştığı bu kavramlaştırma "etkili ve ikna edici bir ifade"ye karşılık gelir (s. 3, s. 18). Prosedüreliliğin ve birimlerin ayırt edici özelliği ikna gücüdür: "Süreçler bizi etkiler. Tutumlarımıza değişim tohumları ekerler ki bunlar zaman içinde kültürümüze dönüşür" (s. 340).

Prosedürel retorik kavramlaştırması oyunlara dair çalışmalarda yaygın olarak kullanılmaktadır, öyle ki Miguel Sicart (2011) “*Against Procedurality*” makalesinde prosedürelliği ludoloji benzeri bir okul olarak tanımlar. Gerçekten de “prosedürellik”, “ifade edici birimler” ve ilişkili kavramlar aralarında sanat oyunları, estetik, ses, oyunların sağlık kampanyalarında kullanımı, feminist pedagoji ve ciddi oyunlar gibi çok çeşitli konulara sahip çalışmalarda sıklıkla karşımıza çıkar (Allen, 2014; Oldenburg, 2013; Teli, Paoli ve Maiolini, 2012; Vella, 2015).

Ancak Bogost’un kavramlaştırması eleştirilere de maruz kalmıştır. Miguel Sicart (2011) bu yaklaşımı “oyun çalışmaları ve oyun tasarımı alanlarındaki etki ve uygulamaları” açısından kusurlu ve sorgulanmaya açık olarak nitelendirir. Sicart’a (2011) göre prosedürel retorik, “iddialarını destekleyecek ampirik veri eksikliği, kendi tasarım çalışmalarını sunmada eleştirel düşünce eksikliği” gibi sorunlarının yanında incelediği oyunların seçimi ve “oyuncu ve oyun” konusunda önemli bir ilgi eksikliğine sahiptir. Calum Matheson (2015) ise kuramı retorik kavramını Aristoteles ve Plato’nun formülasyonu ile kullanmakla yetinerek kavrama yapılan başta Lacancı olmak üzere sayısız müdahaleyi dikkate almamakla eleştirir. Matheson’un da belirttiği gibi, prosedürel retorik ile “çok sayıda yol açılmıştır ancak bunlardan bir tanesi diğerlerinden daha ağır bir şekilde çiğnenmiştir” (ss. 465-6). Bu keşfedilmemiş yollara örnek olarak Veli-Matti Karhulahti’nin (2013) Bogost’un retoriği iddia ve argüman temelli kavramlaştırmasına alternatif olarak ve mecranın etkileşimliliğine daha uygun biçimde, oyunları performans temelli bir ikna süreci olarak ele alması verilebilir. Bunların yanında Jan Švelch’e (2016) göre Bogost oyuncu kültürlerinden çok oyunlara ve mekaniklere vurgu yaparak oyunların bilişimsel yönüne ayrıcalık tanımaktadır. Švelch (2016), kültürü bir kenara bırakarak dijitali ön plana çıkaran bu eğilimi “bilişimsel özcülük” olarak adlandırır ve tartışma odağının oyun mekaniklerinden oyunlara geri çekilmesi yönünde bir çağrıda bulunur.

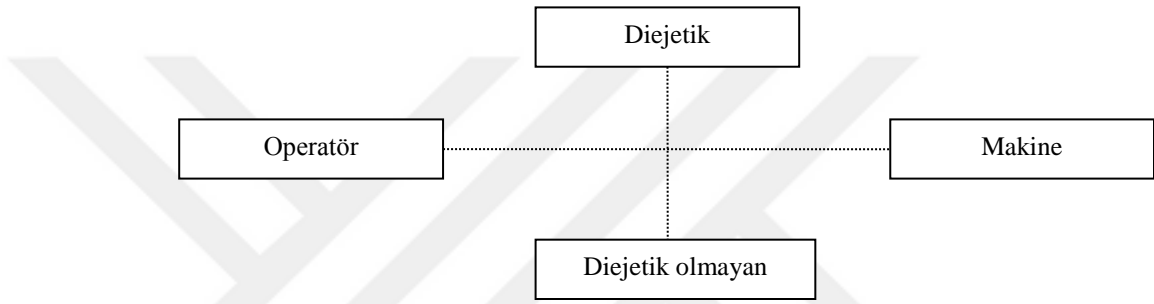
Oyunları anlatı veya oynanış biçimlerine indirgmeden ele alan yaklaşımlara bir diğer örnek Alexander R. Galloway’in (2006) *algoritmik kültür* kavramlaştırmasıdır. Edebi kuram ve yazılımsal yordamlar arasında Bogost’un (2006) *Unit Operations*’una benzer

bir uzlaşma çabası olarak görebileceğimiz *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* isimli kitabında Galloway, (2006) oyunları ve oyunu (gaming), organik ve inorganik makinelerden oluşan siberetik bir toplam olarak ele alır. Burada Galloway, oyunu oyun yapan öğelerin eylemler olduğunu savunur. Görüntüler fotoğraflar için, hareketli görüntüler filmler için neyse eylemler de video oyunları için odur: “Eylem olmadan oyunlar sadece soyut bir kurallar kitabında kalırlar. Oyuncuların ve makinelerin aktif katılımı olmadan video oyunları sadece statik bilgisayar kodu olarak var olur. Video oyunları makine çalıştırılıp yazılım başlatıldığında [...]; eylendiklerinde var olurlar” (s. 2).

Galloway’e (2006) göre, film veya fotoğraf gibi ortamlarda o ortamı meydana getiren eylemler üretimden önce gerçekleşmekte ve ortam fiziksel bir obje biçiminde ortaya çıkmaktadır. Video oyunlarında ise oyuncu oyunu oynamakta, yazılım çalışmakta, “operatör ve makine oyunu birlikte, adım adım, hamle hamle oynamaktadır” (s. 2). Oyunun içerdiği bu eylem temelli siberetik döngü, onu fotoğraf ve film gibi ortamların yanı sıra geleneksel oyunlardan da ayırır. Oyunların temelinde kod bulunması, onları oyun olmanın yanı sıra yazılım sistemleri yapmaktadır ve bu analizlerde en ön planda tutulmalıdır. Diğer bir deyişle, video oyunları veritabanları ile satranç veya bilardo ile olduğundan daha fazla ortak yöne sahiptir. Dolayısıyla dijital oyunlar algoritmik kültürel nesnelere olarak ele alınmalıdır (s. 6).

Oyunun enformatik yönüne yapılan bu vurgunun Galloway’in (2006) oyunun merkezine koyduğu eylem açısından bir doğurgusu, eylemin makine ya da operatör eylemi olabileceğidir. Galloway, bu iki eylem türünü sadece “yapay” olarak ayırdığını belirtir; operatör ile makine arasındaki siberetik ilişki nedeniyle makine ve kullanıcı eylemi ontolojik olarak farksızdır (s. 5). İkinci ayırım ise eylemin diejetik veya diejetik olmayan uzamlarda gerçekleşebilmesidir. Galloway’in film kuramından aldığı bu terimleri kullanımında diejetik eylemler, ilişkili oldukları uzamın ekranda görünür olup olmadığından bağımsız olarak oyunun anlatısıyla ilişkili olan eylemlerdir. Diejetik olmayan eylemler ise oyun dünyası, karakter ve öyküyle merkezi bir bağı olmayan eylemlerdir. Örneğin karakterlerin oyun dünyasındaki hareketi diejetik bir eylem iken,

oyunun dondurulması diejetik olmayan bir eylemdir (ss. 7-8). Oyunu oluşturan bütün eylemler bu iki eksen (makine-operatör, diejetik-diejetik olmayan) üzerine düşerler. Örneğin JRPG türü oyunlardaki oldukça detaylı karakter yönetimi ekranları diejetik olmayan operatör eylemleri iken, Shenmue’da operatör uzun süre eylemsiz kaldığında oyun dünyasının belli bir denge durumuna düşüp ilerlemeye devam etmesi diejetik makine eylemine örnektir (Galloway, 2006: 10; 16).



Çizelge 2.1. Oyunsal eylemler (*gamic acts*)

Kaynak: Alexander R. Galloway (2006: 17)

Göstergelerin ve eylemlerin bir algoritma içinde düşünüldüğü bu yaklaşım, narratolojinin ve ludolojinin anlatı ve etkileşimi neredeyse bir zıtlık içinde gören kavramlaştırmalarını ve önerdikleri biçimsel incelemenin sınırlılıklarını aşan bir çerçeve sunmakla kalmaz; oyuncu ve makine arasındaki oynanış eylemlerinden oluşan geribildirim döngüsünü ön plana almasıyla oyunları, oyuncu ve makineden oluşan insan sonrası sistemler olarak görmenin de kapısını aralar. Bu şekilde oyunun biçimsel özelliklerinin analizinin ötesine geçilerek oyun öğeleri aktörler olarak görülebilir. Dolayısıyla bu tür bir kavramlaştırma kültür/anlatı/göstergebilim ve etkileşimlilik ile olduğu kadar bilim - teknoloji çalışmaları, insan sonrası kuramları ve *Aktör Ağ Teorisi* ile de diyaloga açıktır.

Burada ilginç olan nokta Aarseth'in (1997) sibermetin kavramlaştırmasının da sibermetik/insan sonrası bir metin varsayımından yola çıkmasıdır. Aarseth, *Cybertext*'te hem N. Katherine Hayles'in insan sonrası tanımını hem de Galloway'in algoritmik

kültür kavramını hatırlatır biçimde sibermetni, gösterge, ortam ve insanı içeren bir makine olarak tanımlar (Aarseth, 1997: 21; Galloway, 2006: 17; Hayles, 1999: 29-33). Ancak Aarseth (1997) sibermetinleri anlatıdan ayıran sınırı çizmek için onları ergodik yazın olarak tanımlama sürecinde oyuna has özelliklere yaptığı vurgu ile kavramının merkezine algoritmik özellikler yerine oyunsal özellikleri yerleştirir. Yukarıda değinildiği gibi Galloway'e (2006) göre dijital oyunlar bilardo veya satrançtan çok veri tabanları ile ortak yönleri sahiptir, bu nedenle algoritmik kültür olarak ele alınmalıdır (s. 6). Aarseth'e (1997) göre ise dijital oyunlar, futbol maçları gibi birbirini izleyen olaylara sahiptir. Bu olayları bir veya birden fazla mekanizma (insan ya da insan olmayan) üretir. Bu nedenle dijital oyunlar ve hipermetinler aynı futbol maçları gibi ergodiktir (s. 94). Bu şekilde ludolojinin kuruluşunda vurgu, dijital oyunların sibernetik ve insan sonrası özelliklerinden çok, birbirini izleyen olaylara yapılı ve bir *point and click*² macera oyunu ile bir satranç oyunu aynı kavramlar kullanılarak (örneğin *aporia* ve *epiphany*) incelenebilir hale gelir. Dolayısıyla, ludoloji her ne kadar zaman zaman oyunları sibernetik makineler olarak tanımlasa da “oyun olarak oyunu” merkeze koyma çabası nedeniyle kavramsallaştırmalarının odağına ağırlıklı olarak oyunlara has biçimleri almak zorunda kalmış, biçimci ve kimilerine göre özcü (Murray, 2005) kavramları ön plana alarak oyunların algoritmik ve kültürel yönlerini göz ardı etmiştir.

² *Point-and-click adventure* türü, *adventure (macera)* oyun türünün Sierra Online ve Lucasarts şirketlerinin oyunları ile yaygınlaşan bir türevidir. *Adventure* oyunları reflekslerden ziyade oyunun anlatısı içinde verilen ve bulmaca (puzzle) adı verilen sorunların çözülmesi ile ilerleyen interaktif öykülerdir. *Text adventure* adı verilen oyunlar, ekranda yazılı metinler ve bilgisayara verilen metinsel komutlar üzerinden ilerler; örneğin Batı yönünde ilerlemek için oyuncu “GO WEST” veya kısaca “W”, bir şişeyi almak için “GET BOTTLE” gibi yazılı komutlar verir. *Point-and-click adventure* oyunları ise ev bilgisayarlarının grafiklerinin gelişmesi ve çevre birimi olarak farenin kullanımının yaygınlaşması ile bu türün ana karakterin ekranda görüldüğü, komutların yazarak değil ekrandaki nesnelere tıklanarak verildiği bir türevi olarak ortaya çıkmış, klavyeden çok fare ile oynanan oyunlardır.

Bogost (2006; 2007) ile Galloway'in (2006) yaklaşımları, oyunları prosedürel/algoritmik kültürel süreçler olarak inceleme amaçlı araç kümeleri sunmaları açısından birbirlerine benzer görünseler de kullandıkları birimler ve odaklar açısından aralarında farklılıklar bulunmaktadır. Öncelikle Bogost (2006) yukarıda değinildiği gibi analizinin merkezine ifadesel anlam birimlerini koyarken (s. 3), Galloway (2006) oyunun temel biriminin eylem olduğunu savunmaktadır (s. 2). Bogost (2006) sistem ve birimleri bir ikili zıtlık içinde düşünmese de kuramında birimlere vurgu yapar. Sistemler sadece başka sistemlerin birimleri oldukları zaman Bogost'un ilgi alanına girer (ss. 3-5). Farklı vurgularına rağmen Galloway ve Bogost'un yaklaşımları oyunların ne olduğu sorusunun ve biçimsel özelliklerinin alandaki merkeziliğini sorgulayıcı kavramlaştırmalar içermektedir. İki kuram da oyunları bir anlatı-oyunluk dikotomisi içinde görmeye zemin hazırlamış bir tartışmaya taraf olmaya güçlü alternatifler sunmakta ve bu nedenle de oyun çalışmaları alanı için büyük önem taşımaktadır.

2.2. Oyunlar ve Görsel İncelemeler

Görsel incelemeler, mevcut sanat eleştirisi geleneğinin eleştirisinden doğmuştur. 1990'larda ortaya çıkan bu interdisiplinin amaçlarından biri, sanat eleştirisinin o dönem yaygınlaşmakta olan dijital medyanın incelenmesi konusundaki yetersizliklerinden kaynaklı oluşan boşluğu dolduracak şekilde yeni medyayı incelemeye uygun bir kavramsal temel sunmaktır.

Dijital oyunlar ve genel olarak kültürel arayüzler, imgelere indirgenemeseler de, ağırlıklı olarak görseldirler. Andrew Darley (2000), *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres* isimli çalışmasında dijital oyunların "yüzey oyunu" (*surface play*) ve "yeni-gösteri" (*neo-spectacle*) olmaları açısından, dijital sinema, tv reklamları, bilgisayar animasyonu, müzik klipleri ve özel venü gösterileri ile birlikte güncel görsel kültürün kendine has estetik anlayışının önemli parçaları olduğunu savunur. Darley, oyunların biçimsel incelemesinin başlangıç noktası olabilecek üç alan olarak anlatı, etkileşim ve imgeyi belirtir. Bu başlangıç noktaları Darley'e göre "kontrol", "ustalık", "oyunluk", "gerçek-zaman", "simülasyon" ve "gösteri" gibi daha

spesifik temalara ulaşmada ve “bilgisayar oyununun estetik karakter ve deneyimini” kavramaya yardımcı olacaktır (ss. 149-50).

Dijital oyunların ağırlıklı olarak görsel olması ve postmodern kültürün görselliği ve yüzeyi ön plana çıkaran estetik anlayışı açısından paradigmatik olmaları nedeniyle oyunların görsel yönüne odaklanan çok sayıda çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmalar, görsel tasarımın oyun tasarımındaki ve genel olarak mecradaki önemini sorgulamaktan, teknolojiye ve görsel temsil pratiklerine; avatarların analizinden mekan, uzam ve özne inşasına ve görsel rejimlere kadar çok çeşitli konuları kapsamaktadır (Arsenault, Côté ve Larochelle, 2014; Arsenault, Côté ve Larochelle, 2013; Arsenault, Côté, Larochelle ve Lebel, 2013; Catolfi ve Enrico, 2013; Gandolfi, 2013; Işığan, 2013; Petrovits ve Canossa, 2013).

Konu ve tekniklerdeki bu çeşitliliğe rağmen sinema kuramları oyunların görsel analizinde ön plana çıkmaktadır. Bunun iki nedeni olduğu iddia edilebilir. Bunların ilki, oyunların sinema ile ortak noktalarının çokluğudur. Narratolojinin de savunduğu gibi, oyunlar büyük ölçüde görsel anlatılara sahiptir. Film kuramı ise, Giordino, Girina ve Fassone'nin (2015) de belirttiği gibi, yarım yüzyıldır sinemanın “ontolojik ve fenomenolojik doğasını, pratiklerini, temsil stratejilerini, tarihini ve historiografik değerini ve onunla bağlantılı siyaseti kapsayan” ve “yöntemsel varsayımlarını sorgulayan” kavramsal araçlar geliştirmiştir, dolayısıyla, mecralar arasındaki ortaklık ve farklılıkların tartışılması ve bu mevcut kavramsal zenginliğin oyun çalışmalarına olası katkılarını düşünmek gayet makuldür. İkincisi, katılımcı medyanın yükselişi, Jenkins'in de belirttiği gibi, kullanıcıların oyunlara resmi olmayan eklemeler üretmelerini ve paylaşımlarını mümkün kılmıştır (Jenkins, akt. Nakamura, 2009: 132). Gameplay videoları, *makinimalar*³, speedrun videoları ve benzeri kullanıcı-üretici etkinlikleri, oyunun resmi içeriğini ve kanonunu takviye eden, etkileşimli olmayan, dolayısıyla film kuramının alanına giren görsel içerikler oluşturmaktadır.

³ Oyun motoru temelli olarak gerçek zamanlı üretilen videolara *machinima* denmektedir.

Lisa Nakamura'nın (2009) "Don't Hate the Player, Hate the Game" çalışmasında gerçekleştirdiği, *World of Warcraft* oyunundaki *gold farmer*⁴'lara ilişkin geliştirilen machinimalar üzerine olan analizi, görsel incelemelerin oyun incelemesinde kullanımına iyi bir örnektir. Oyunun oynanışı ve oyuncunun deneyiminden emek, sosyal sermaye, avatar, *bedenlenme*⁵ (*embodiment*) ve ırka uzanan bir spektrum üzerinde ördüğü tartışması, Nakamura'nın diğer çalışmalarında olduğu gibi dijital medyanın ve teknolojinin sosyo-ekonomik-politik matristen ve iktidar ilişkilerinden kopuk ele alındığı çalışmaların yanında bir uyanma çağrısı olarak görülebilir. Çalışma, oyuncuların ürettiği *makina*'ların içerik analizinin oyunun kendi oynanış dinamikleri, sanal *bedenlenme*, "avataryal sermaye" ile ilişkileri ile birlikte tartışılması açısından machinima benzeri pratiklerin oyunların görsel kültürü bağlamında incelenmesine önemli bir örnek teşkil etmektedir.

Sinema kuramının oyun incelemesinde kullanımına verilebilecek bir diğer örnek, Alexander R. Galloway'in (2006) *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* kitabındaki FPS analizidir. FPS oyunlarının oyuncuyu görsel olarak temsil ediş biçimi ile sinemada nadiren kullanılan ve daha çok düşmanın veya canavarın bakış açısını yansıtmaya yarayan bir teknik olarak öznel kamerayı karşılaştıran Galloway, bu karşılaştırma üzerinden iki mecranın birbirinden nasıl etkilendiğine dikkat çeker. Galloway'e göre FPS'lerin öznel çekim tekniğinin ürettiğine benzer göreliliği oyun mekaniğinin merkezine koyması, zaman içinde sinemanın da bu tekniği oyunlarda kullanıldığı haline daha yakın bir biçimde kullanmasına neden olmuştur (s. 62).

⁴ *Gold farming*, çevrimiçi çok oyunculu oyunlarda büyük miktarlarda oyun içi para biriktirerek bunu gerçek dünya parası karşılığı satma pratiğidir.

⁵ Türkçeye cisimleşme veya tecessüm olarak da çevrilebilecek olan *embodiment* sözcüğünün çağdaş kuramlarda çoğunlukla özneliğin beden-akıl ikiliği dışında, bir bedene sahip olmaktan ziyade bir beden olma üzerinde gelişmesi fikri ile ilişkili argümanlarda kullanılmış olmasından ötürü sözcüğün karşılığı olarak bu metinde cisimleşmeden ziyade bedenlenme kullanılmıştır.

Galloway'in argümanı, oyunlarda bakma biçimi ve görsel rejimin de oyun deneyimi açısından önemini gösterir. Oyunları görme biçimi açısından inceleyen ve bunu diğer görsel mecralara ait kuramları kullanarak yapan bir diğer çalışma, Chris Chesher'in (2004) *glaze* (cilalamak) kavramını ortaya attığı "Neither Gaze Nor Glance, But Glaze: Relating To Console Game Screens" isimli makalesidir. Oyunlarla ilişkili görme biçimini televizyon ve sinemaya dair kuramlardan yararlanarak inceleyen Chesher'a göre oyunlar bu mecralar ile bağlantılı ancak onlardan bazı yönleri ile farklı olan bir bakma biçimi içermektedir. Chesher, bu bakma biçimini televizyondan uzun ancak sinemadan daha kısa bir bakma deneyimi olarak formüle eder ve *glaze* olarak adlandırır. Kavram, dijital oyun medyasının özgül yönlerine vurgu yapması açısından yeni bir kavramdır, ancak kuramsal olarak sinema ve televizyon için geliştirilmiş *gaze* (bakış) ve *glance* (bakıp geçmek) kavramlarından beslenmektedir. Bu terimle Chesher, oyunların görsel teknoloji olarak incelenmesi için sinema ve televizyondan farklı olarak, oyunun kapsayıcı yönünü, oyuncu ile oyun arasında kurulan siberetik ilişkiyi, oyunun oyuncuyu ekrana bağlayıcılığını, ve oyundaki avatar imgesi ile oyuncunun benliği arasında kurulan ilişkiyi içeren çok katmanlı bir görsel rejime işaret eder.

2.2.1. (Dijital) Görsel kültür olarak oyunlar

Önceki bölümde aktarılan disiplinlerarası tartışmadan anlaşılacağı gibi, oyunların narratoloji ve semiyotik ile ilişkisi karmaşıktır. Oyunlar her ne kadar anlatılara indirgenemese de, günümüzde derin karakterleri olan karmaşık öykülere sahip olabilmektedir. Bunun yanında, oyunların kültürel/göstergebilimsel yönlerini incelemek için narratolojinin yeterli olmadığı açıktır. Öncelikle oyunların metinsel anlatıları, oyunların içerdiği gösterenlerin ve kendilerinin gösteren olarak işlevlerinin sadece bir altkümesini oluşturmaktadır. Oyunlar ağırlıklı olarak görseldir, dolayısıyla oyunların kültürel okunmasında görsel ikonografileri ve içerdikleri görme ve bakma biçimlerinin de önemli rol oynadığı göz önünde tutulmalıdır.

İkinci olarak, oyunlar, kullanıcıyı makine ile bir geribildirim döngüsüne sokan, interaktif teknolojilerdir; içerdikleri imgeler, gösterenler ve anlamlar algoritmik olarak

üretilmektedir. Buna verilebilecek en çarpıcı örnekler, *Last of Us* ve *Bioshock Infinite* gibi NPC⁶ gelişiminin algoritmik olarak yönetildiği oyunlardır. Bu oyunlardaki yan karakterler oyun dünyasının hem önceden belirlenmiş kurguları dâhilinde hareket etmek, hem de oyuncuyla algoritmalarına göre etkileşim içinde bulunmak zorunda olan aktörlerdir. Bu tür bir etkileşimin bir anlatı mı yoksa bir algoritma olarak mı ele alınması gerektiği önemli bir sorudur. Bir yandan oyunlarda imge ve göstergelerin prosedürel olarak üretilmesi, oyunları ve karakterlerini insan-sonrası aktörler yapar. Diğer yandan geribildirim döngüsünde değiş tokuş edilen enformasyon, gösterge veya imgelerden oluşmaktadır. Dolayısıyla oyunları, Galloway'in (2006) de belirttiği gibi, algoritmik kültürel nesnelere olarak görmek makul görünmektedir (s. 6). Bu tür bir algoritmiklik, anlatsal/göstergebilimsel araçları analizde gerekli ancak yetersiz hale getirmektedir.

Buna ek olarak, Darley'in (2000) de belirttiği gibi, özellikle aksiyon türlerinde gerek anlatı gerekse arka plan öyküsü, oyun estetiğinin oldukça küçük bir parçasıdır. Bu tür oyunlar, 'kinestetik performans' dayalıdır. Kurgusal anlatı merkezden çıkartılır ve "oyun estetiğini oluşturan biçimsel hiyerarşide tabii bir konuma indirilir." Örneğin *Quake* oyununda, arka plan öyküsü oyun materyali için bir bahane olarak sunulmuştur ve oyundaki ikonografi ve olaylar için sahneyi hazırlar. Oyunun oynanışını, kontrolleri, silahları, düşman ve diğer tehlikeleri açıklayan kısımlar, oyunun kılavuzunda sayfalar tutarken öykü sadece tek sayfadan ibarettir, ve amacı oyuncunun kendini bulduğu çevre ile oyunun oynanışının temel noktaları arasında bağlantı kurmaktır (s. 151). Bu örneğin gösterdiği gibi, anlatı dışındaki alanlara bakmak bazı türlerin analizi için özellikle gereklidir.

Son olarak, oyunlar gerek teknoloji gerekse anlatı/ikonografi olarak ekonomi-politikten arınmış bir vakumda üretilmemektedir. Dolayısıyla ile oyunların ürettiği kültürel gösterge ve imgeler hem metinlerarasılıkları hem de içinde üretildikleri ilişkiler dikkate alınarak

⁶ Non-Player-Character (Oyuncu olmayan karakter)

incelenmelidir. Görsel kültür incelemelerinde bu bağlamları göz ardı eden çalışmalar yapılmış olsa da, görselin ve sanatçının bağlamından kopuk incelenmesi görsel kültür incelemelerinde ve sosyal bilimlerde eleştiri konusudur. Aksine, Janet Wolff (2010; 1981), Pierre Bourdieu (1992) ve Victor Burgin (1986) gibi araştırmacılar, esere ve onu üreten sanatçının bireysel dehasına yapılan vurgunun yanlışlığını savunmuştur. Görsel kültür incelemelerini ve sanat üzerine yapılan sosyolojik çalışmaları sanat eleştirisinden/kuramından ayıran kültürel ve politik vurgusudur. Gerek görsel kültürün gerek dijital kültürün incelenmesinde bu vurguyu göz ardı etmek oldukça indirgemecidir ve özellikle sosyolojik olma iddiası olan bir çalışmada kabul edilemez.

Özetleyecek olursak, ilk olarak, oyunlar hem görsel hem metinseldir; anlatısalılıklarını oluşturan bu iki öge oyunlardan ayrı düşünülemez. İkincisi, oyunlar interaktiftir, dolayısıyla kullanıcı ile makine arasındaki geri bildirim döngüsü oyunların incelenmesinde göz önünde tutulmalıdır. Son olarak, oyunlar güncel görsel kültürden ve daha geniş anlamda kendilerini ortaya çıkaran sosyo-kültürel-teknolojik matris ve üretim ilişkilerinden bağımsız ele alınamaz.

Sıradaki bölümde, oyunların anlatı ve görsel ikonografilerini, metinlerarasılık, interaktivite ve üretim ilişkilerinden koparmadan incelemeye uygun bir kavramsal araç kümesi olarak görsel kültür ele alınacaktır.

2.2.2. Görsel kültür incelemeleri

Bu bölümde önce görsel kültür incelemeleri kısaca tanıtılacak, bir interdisiplin olarak yeni medya ile paralel gelişimine değinilecektir. Daha sonra Gillian Rose'un görsel analiz için önerdiği analitik şema tanıtılacaktır. Bu şemanın, ludolojik/biçimsel olduğu kadar kültürel ve ekonomi-politik boyutlar içeren ürünler olan dijital oyunların incelenmesi için mevcut oyun incelemesi kavramsal yaklaşımlarıyla birlikte nasıl kullanılacağı tartışılacaktır.

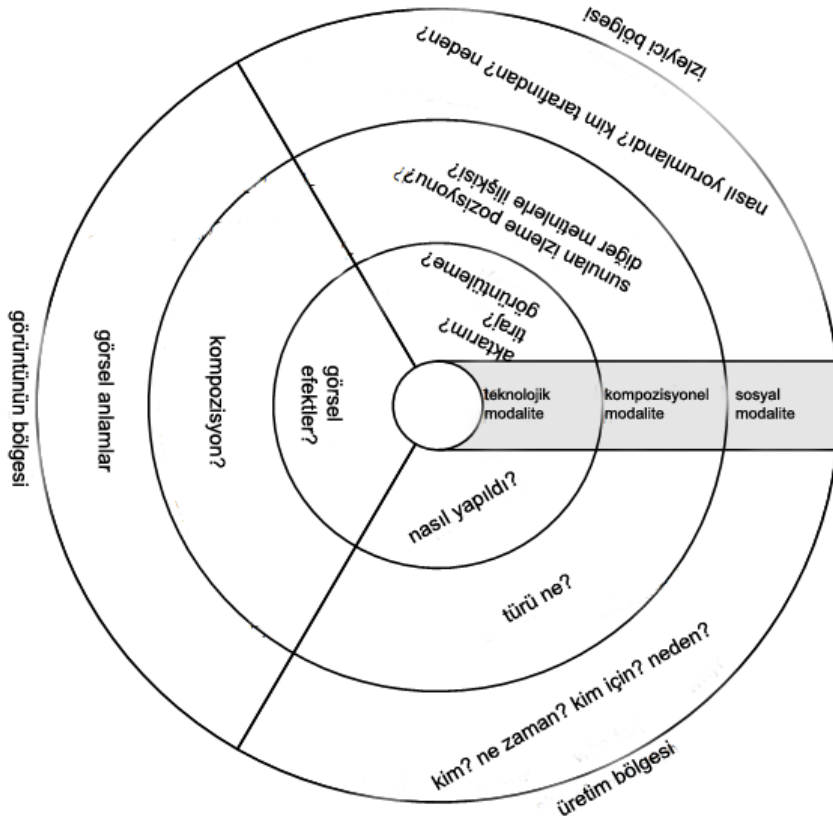
2.2.2.1. Görsel kültür incelemelerinin tarihçesi

Görsel kültür incelemeleri, ya da İngiltere’de kullanılan ismiyle görsel incelemeler, 1996 yılında *October* dergisinin bir grup sanat ve mimari tarihçisi, film kuramcısı, edebiyat eleştirmeni ve sanatçıya bir anket göndermesiyle ortaya çıktı. Bu ankete verilen yanıtlar, görsel kültür çalışmalarının temel metinlerinden sayılmaktadır ve genel olarak yeni medyanın incelenmesinde yeni kritik yöntemlere ihtiyaç duyulduğu yönündedir (Nakamura, 2008: 6-7). 1996’daki bu çıkışın ardından görsel kültür çalışmaları giderek daha çok tanınmıştır. *Journal of Visual Culture* adındaki derginin çıkması, Nicholas Mirzoeff’in *An Introduction to Visual Culture* (1999) ve *Visual Culture Reader*’ı (1998), Jessica Evans ve Stuart Hall’un *Visual Culture: The Reader*’ı (1999) ve John Walker ve Sarah Chaplin’in *Visual Culture- An Introduction*’ı (1997) alanı şekillendiren çalışmalardır ve çeşitli derecelerde dijital kültür ile ilgilenmektedirler (Nakamura, 2008: 7, 11).

Görsel kültür çalışmalarının imgeleri ilişkili olduğu medyadan bağımsız olarak ele alması onu sanat tarihinden ayırmış ve dijital medyayı incelemeye uygun bir disiplin haline getirmiştir; ancak bu yaklaşım çeşitli eleştiriler almasına da neden olmuştur (Nakamura, 2008: 6-7). Örneğin Carl Armstrong, bu yaklaşımı, medya, üretim türleri, ve gösterge modları arasındaki temel farkları ve bu farkların bir nesnenin üretici veya tüketicisi için ne ifade ettiğini dikkate alan araştırma tekniklerinin önünü kapatmakla eleştirir (akt. Nakamura, 2008: 6-7).

Gillian Rose (2012), *Visual Methodologies* isimli çalışmasında görsel kültürün incelenmesi için imgeyi toplumsal ve teknolojik bağlamından koparmayan bir kuramsal araçlar kümesi önerir. Rose’a göre imgelerin yorumlanması, imgelerin anlamlarının oluştuğu üç alanı kapsamaktadır: “Bir imgenin üretildiği alan(lar), imgenin kendisinin alanı ve çeşitli seyirciler tarafından görüldüğü alan(lar)”. Bu alanların her biri, Rose’un “modaliteler” adını verdiği farklı üç yöne sahiptir: Teknolojik, kompozisyonel ve toplumsal. Teknolojik modalite, bakılmak veya doğal görüşü geliştirmek için tasarlanmış her aracı kapsar. Kompozisyonel modalite, imgenin yapımında kullanılan

çeşitli biçimsel stratejiler ve bu stratejilerin bir arada gerçekleşen türleridir. Toplumsal modalite ise bir imgeyi kuşatan ekonomik, toplumsal ve siyasi ilişki, kurum ve pratiklere atıfta bulunur (s. 20).



Çizelge 2.2. Görsel materyallerin analizi alan ve modaliteler.

Kaynak: Rose, 2012: 21.

2.2.2.2. Görsel incelemeler ve insan-sonrası teknofigürasyonlar olarak oyunlar

Rose'un önerdiği analitik çerçeveden çıkarılabilecek sonuçlardan biri, araştırmacının bölge ve modalitelerden bazılarını seçip sadece onlara odaklanabileceğidir. Dolayısıyla bir araştırmada oyunları sadece imge ve ikonografiler üzerinden okumak ve içinde

üretildikleri üretim ilişkilerini göz ardı etmek mümkündür. Böyle bir soyutlama, her ne kadar görsel çalışmalarda mümkün olsa da, hem bu çalışmanın sorunsalı hem de genel olarak sosyolojik bir bakış açısı benimsemek açısından yeterli olmayabilir.

Sosyoloji ile görsel incelemelerin ilişkisini tartıştığı yazısı “In Defence of Sociology”de Janet Wolff (2010), kültürel incelemeler ve görsel incelemelerin en iyi anlarında sosyolojik bir perspektif benimsediğini savunur. Ona göre sanat ve estetik alanlarında sosyolojik bir perspektif, kültürel metinlerin sembolik ve temsilsel yönlerini ciddiye alırken; üretim ve alımlama yönlerinin “toplumsal ilişkiler, kurumlar ve süreçler bağlamında” asla izini kaybetmemeye çalışmalı; ve kültürel etkileşimin diakronik yönlerini de göz önünde tutarak tarihsel olmalıdır. Elbette ki, Wolff’un da kabul ettiği gibi, “semiyotik, ideoloji eleştirisi, kurumsal analiz, toplumsal ve kültürel tarihin hepsinin tek bir çalışmada olması pratikte nadiren mümkündür” (s. 3). Ancak,

Nasıl görsel metne ve onun belirli özelliklerini hiç dikkat etmeyen bir kültürel sosyolojiye karşı dikkatli olmalıysak, bana, her ne kadar siyasi olsa da, sanat yapımı ve sanata bakışın toplumsal yönlerini dikkate almayan (hatta inkar eden) bir metinsel kritiğe meydan okumak temel görünmektedir.
[...] Tümüyle metinsel yaklaşım, ne kadar özgün ve dahice olursa olsun bize sadece mümkün okumaları söyler – gerçek, konumlanmış, olumsal olanları değil. Metnin kökeni (üretim) veya onun kültürümüzde geçmiş ve süregelen dolaşımını anlamamıza da yardım edemez. Bunlar sosyolojik sorulardır (Wolff, 2010: 3-6).

Wolff, *The Social Production of Art*’ta (1981) sanatsal ve pratik çalışmanın benzer etkinlikler olduğunu, ve ikisinin de “uzun vadede kapitalist üretim modu ve onun sosyal ve ekonomik ilişkilerinden etkilendiğini” savunur (s. 19). Esere katkısı olan diğer kişiler, sanatçının eserini belirleyen toplumsal ve ideolojik etkenler, ve seyircinin yeniden yorumlama süreçleri dikkate alındığında sanatçı merkezdeki rolünü yitirmektedir. Benzer şekilde, Victor Burgin (1986), *The End of Art Theory*’de sanatın sadece üretiminin değil, alımlanmasının da toplumsal olduğunu savunur. Öncelikle, görsel sanat bir temsil pratiğidir, ancak bu temsil sanatın üretimiyle bitmeyerek seyircinin ona bakışıyla devam eder. Burgin’e göre, Althusser, Lacan ve Barthes’a göndermeyle, bakan

öznenin kuruluşunun ideoloji ve yanlış tanıma (*misrecognition*) üzerine kurulu yapısı, bu bireysel algıyı, bütün bireyselliğine rağmen ideolojik yapmaktadır (ss. 16-7).

Oyunlar sadece imgeler ve üretim açısından değil, teknolojik olarak da toplumsalla sıkı sıkıya bağlıdır. Haraway'ın (1999) teknofigürasyonlar (s. 50) adını verdiği, iktidar ile karmaşık ilişkiler içinde semiyotik nesnelere grubuna dâhildir. İktidar ile olan bu ilişki, bize tümüyle metinsel bir okumanın yeterli olamayacağını yeniden hatırlatır: “Toplumsal hayatın semiyotik çerçeveden kaçırılan” yönlerinin incelenmesi için eldeki çerçevelerin takviye edilmesi gerekmektedir (Wolff, 2010: 10).

Ayrıca, bütün kültürel arayüzler gibi oyunlar da etkileşimlidir. Bu interaktivite, insanı insan olmayan aktörlerle bir geri bildirim döngüsüne sokan bir sistem olmasıyla insan sonrası tartışmasına kapı aralar. N. Katherine Hayles (1999), *How We Became Posthuman*'da interaktif teknolojilerle etkileşimin göstergesi sistemlerinin işleyişini değiştirdiğini kavramsallaştırır. Ona göre siberetik bir sistemle bir geribildirim döngüsü içine girildiğinde, akış halindeki gösterenlerin yerini “titreyen (*flickering*) gösterenler” almaktadır. Bu gösterge sisteminin işleyişi, Freud/Lacan'ın gösterge sisteminden farklıdır. Sistemi sabitleyen travma artık kastrasyon değil mutasyondur; kastrasyon mutasyonun bir etkisi haline gelir. Kastrasyonun koşulladığı varlık/yokluk ikili zıtlığının yanına ikinci bir eksen, örüntü/düzensizlik gelir (s. 33). Dolayısıyla, teknolojiyle ilişkimizde kültürün merkezine koyduğumuz göstergeler sisteminin işleyişi temelden değişmektedir.

Bu açıdan baktığımızda oyunların – ve tabii ki diğer siberetik nesnelere – durağan metinler değil kullanıcıyla hızla devam eden bir diyalog olduğunu söylemek mümkündür. Elbette ki, Galloway'ın oyunların incelenmesi için önerdiği iki eksenli analitik koordinat sistemini de hatırlarsak, bu gösterenler akışının, Hayles'in ortaya attığı terimle titreyişin, durulduğu ve/veya taraflardan birinin monoloğuna dönüştüğü noktaları bulunmaktadır, ancak siberetik bir sistemi kendinden önce gelen yazılı ve görsel signifikasyon pratiklerine göre daha karşılıklı görmek mümkündür.

2.2.2.3. İmgeler, göstergeler ve söylem

Kaçınılmaz bir şekilde, görsel sanatın işi temsil içinde ve üzerine bir iştir.

Victor Burgin (1986: 16)

Oyunları sadece içerdikleri linguistik göstergeler açısından ele almaya çalışmak, bu göstergelerin siberetik konfigürasyonunu gözden kaçırmamak da, oldukça indirgemeci olacaktır. Günümüzde video oyunları yerine dijital oyun terimi kullanılmaya başlanmış olması, oyunların ağırlıklı olarak görsel kültür öğeleri olduğu gerçeğini değiştirmemektedir. Her ne kadar Saussuryen göstergebilim dilsel göstergelere odaklandıysa da, göstergebilime yapılan sonraki müdahaleler bu şemanın takviye edilmesi gerektiğini göstermektedir. Benzer şekilde, dijital imgelerin 0 ve 1'lerden oluştuğu doğrudur ancak, bir ucunda kullanıcının olduğu bir enformasyon akışını incelemek açısından eksiktir. İmgeler hem “0 ve 1’ler” haline gelmeden önce hem de bu şekilde hafıza veya sabit diskte depolanmalarından ekranda görüntülenmelerine kadar olan süreçte sayısız yazılımsal aktör tarafından defalarca yeniden kodlanırlar. Sonuçta ekranda oluşan ikilik veya onaltılık sistemdeki bir sayı dizisi değil bir imgedir.

Burgin, (1986) yukarıda değindiğimiz gibi, görselin ve sanatın üretim ve alımlanmasının ideolojiden ve bununla bağlı olarak bilinçdışından bağımsız olduğuna karşı çıkmıştı: Algı ne kadar bireyselse bir o kadar da ideolojiktir. Burgin, fotoğraf üzerine bir tartışmasında bu formülasyona anlatıyı da dâhil eder. Bütün tartışmaları sanat eleştirisine bir karşı çıkma izleği üzerinde bulursa da Burgin tartışmasını sanat eleştirmeni Clement Greenberg’e dayandırır. Greenberg, *Four Photographers*’da şunu yazmıştır:

Fotoğraf, sanat olarak işleyecekse bir öykü anlatmalıdır. Ve öyküsünü, veya öznesini seçmesi ve ona yaklaşmasında, sanatçı-fotografçı sanatı için hayati kararlar verir. Diğer her şey-resimsel değerler ve plastik değerler, kompozisyon ve vurguları – az veya çok bu kararlardan türeyecektir. (Greenberg, 1964, akt. Burgin, 1986: 68)

Bu görüşü izleyerek Burgin (1986), fotoğrafın, çerçevesi içinde “his” ve “öyküsünün” kendisinden sorumlu olan eylem, neden ve sonuçlar, önceler ve sonralar, veya “eğer ... öyleyseler”den parçalar taşıdığını savunur. Ancak bu parçaların oluşturduğu anlatılar

doğrusal olarak değil, “dikey okumaların tekrarları”, ve zamansal durağanlık ile meydana gelmektedir. Burada Burgin, Freud’un zamansız bilinçdışı ve rüya kavramlaştırmalarına atıfta bulunarak fotoğrafı oluşturan öğelerin meydana getirdiği *rebus*’un bir “uyanık-rüya” veya hayal gibi öge öge ele alınması gerektiğini söyler (Freud, akt. Burgin 1986: 69):

Fotoğrafın signifikansı birincil süreçler yoluyla edebi signifikasyonun ötesine gider: filmik bir analogi kullanacak olursak her bir fotoğraf bir dizi ruhsal “pan” ve “çözümlerin”, fotoğrafı bilinçdışının “öteki sahnesinin” üzerine konumlandırılan metonim ve metaforlar sırasının, ve en önemlisi popüler bilinç-öncesinin sahnesinin köken noktası haline gelir: söylem ve dilin sahnesi (Burgin, 1986: 69-70; vurgu orijinal metinde farklıdır).

Görüldüğü gibi, imgeler ile göstergeler arasında kesin hatlarla bir çizgi çizmek mümkün değildir. İmgeler, hem ilintili oldukları göstergeler, hem toplumsal leksikondaki karşılıkları, hem içerdikleri görsel rejim ve onunla dayattıkları izleyici/özne konumları, hem de bir ekonomik-siyasi-teknolojik matris içinde üretilmiş olmaları açısından, göstergeler ve ifadeler olarak ele alınabilirler, ve dolayısıyla bir söylem analizi yoluyla inşa ettikleri toplumsal gerçeklik ve izleyiciyi çağırdıkları özne konumları açısından çözümlenebilirler.

2.3. Görsel Analizi Tamamlayıcı Olarak Biçimsel Analiz

Oyunları metinlerden ibaret görmek, ludologların sık sık tekrarladığı gibi indirgemecidir. Wolff’un uyarısını hatırlarsak, oyunların, kültürel analizin ve sosyolojinin araçlarının yeterli gelmediği, semiyotik çerçevenin dışında kalan yönlerinin incelenmesi için eldeki kavramsal araçların ‘takviye edilmesi’ gerekmektedir.

Bu bölümde, bu tür bir takviye için zemin oluşturması amacıyla, ludolojinin oyunların biçimsel analizine dair geliştirdikleri kavramlar irdelenecektir. Bu kavramlar, çalışma içerisinde oyunların oynanışlarına ve etkileşimliliklerine ilişkin betimleme ve analizlerde görsel ve metinsel analiz ile birlikte kullanılacaktır.

2.3.1. Biçimsel analizin önemli kavramları

Oyunların biçimsel analizi, oyunların yapı taşları olarak görülen primitiflerden yola çıkar. Bu primitiflerin farklı örneklerinin (*instance*) aldığı farklı değerler oyun durumlarını oluşturur. Oyun durumu, oyunların oyun sırasında belirli bir andaki haline denir. Lankovski ve Björk (2015) buna satrançta sıranın kimde olduğu ve taşların o anki dizilimi örneğini verir (s. 25).

Lankovski ve Björk (2015), oyunun primitiflerini bileşenler, eylemler ve hedefler olarak üçe ayırır. Bileşenler (oyun tasarımı atomları ve oyun öğeleri de denmektedir), çeşitli değerler alabilen ve oyun sistemi ya da oyuncular tarafından manipüle edilebilen oyun varlıklarıdır. Bu varlıklar, diğer oyun bileşenlerinin hareketlerini sınırlayan öğeleri de içermektedir, dolayısıyla *Pacman*'deki labirent, ya da bir satranç oyunundaki satranç tahtası oyun uzamını tanımlayan bileşenlerdir (Lankovski ve Björk, 2015: 25).

Eylemler, oyuncu eylemleri, bileşen eylemleri ve sistem eylemleri olarak üçe ayrılır. Oyuncu eylemleri, oyuncuların gerçekleştirebildiği hareket etmek, ateş etmek gibi doğrudan veya *tower defense* veya *Sims* türevi oyunlardaki gibi diğer bileşenler üzerinden gerçekleşen dolaylı eylemlerdir. Bileşen eylemleri, bileşenlerden geliyor olarak algılanan eylemlerdir. Bu, Lankovski ve Björk'e (2015) göre, bir diğer bileşene aktörlük atfedilmesini gerektirmektedir ve bileşenin nasıl sunulduğunu da içermektedir. Eylemleri kasıtlı olarak gerçekleştiriyor olarak algılanan bileşenlere aktörler denir. Sistem eylemleri, oyuncu veya bileşenlerden kaynaklanmayan eylemlerdir, ancak hem oyuncuyu hem de bileşenleri etkileyebilir. Düşmanların ortaya çıkışı, *Tetris*'te taşların düşmesi, zamanlayıcılar, sistem eylemidir (s. 26).

Hedefler, “oyun durumunun oynanış açısından önemi olan koşulları” olarak tanımlanır. Hedefler, oyuncuların oyunda ulaşmaya çalışması istenen durumlardır. Ulaşılan hedefler için ödüller verilir; bunlar bileşenler veya oyun durumunda değişiklik (puan veya oyunun bir sonraki bölümünün kullanılabilir hale gelmesi) olabilir. Oyuncunun oyun sisteminden ve ödüllerden bağımsız hedefleri olsa da (eğlenmek, sosyal ilişkiler gibi) biçimsel analiz bunu konu dışı tutar (Lankovski ve Björk, 2015: 26).

Oyunlarda hedefler, başka hedeflerin önceden başarılmasını gerektirebilir, bu şekilde hiyerarşik yapılar veya zincirler oluşturacak şekilde bir araya gelebilir. Ayrıca hedefler, zorunlu veya zorunlu olmayan olarak ikiye ayrılabilir. Zorunlu hedefler oyunu kazanmak için gereklidir. Zorunlu olmayan hedefler ise oyuncuya zorunlu hedefe ulaşmak için yardım edecek veya farklı strateji ve taktikler kullanmalarına izin verecek ödüller içerebilir. Zorunlu olmayan hedeflerin takibi oyuncunun odağının zorunlu olan hedeften çıkmasını ve farklı bir yol izlemesini gerektirebilir (Lankoski ve Björk, 2015: 26).

Yukarıda belirttiğimiz kavramların kullanıldığı biçimsel analiz üç seviyede gerçekleştirilebilir (Lankoski ve Björk, 2015: 27):

1. Primitifleri ve ilişkilerini betimleme
2. Tasarım prensiplerini betimleme
3. Primitif ve tasarım prensibinin oyundaki rolünün ne olduğunu betimleme (Lankoski ve Björk, 2015:27)

Lankoski ve Björk'e göre bu analizde üst seviyeler, alt seviyelerin gerçekleştirilmesine bağlıdır; örneğin, tasarım prensiplerini incelemek için önceki seviye olan primitifleri ve ilişkilerini betimlemek gereklidir. Oyunla bu tür bir betimlemeden sonra birbirleri ile karşılaştırılabilir (Lankoski ve Björk, 2015: 27).

2.3.2. Oyunların zamansallık açısından incelenmesi

Zagal ve Mateas'ın (2015) da dediği gibi, oyunların her biçimsel analizi, zamansallığı da hesaba katmalıdır: Oyunlar oyuncunun eylemlerinin geleceği etkilemesi üzerinden oyuncuya bir aktörlük atfederler; eylem, olay ve etki de dâhil olmak üzere oyunun oynanışı bir çok açıdan zamansal bir yapıya sahiptir. Oyunlar “süre, eylem, reaksiyon, timeline, sıra ve takvim” gibi bir çok kavramları kullanmalarıyla zamansaldır (s. 37).

Zagal ve Mateas, bu konuda *Pac-Man* , *Civilization* ve *Animal Crossing* oyunlarını örnek verir. *Pac-Man*'de, oyuncunun özel bir yiyeceği yemesi ile oyunun biçimi bir süre için değişir ve oyuncu kendisini kovalayan hayaletleri yenebilir hale gelir. *Civilization*'da oyun zamanında oyuncu bin yıllar süren süreçleri birkaç saat içinde yaşar. *Animal Crossing*'de ise oyuncu zamanı ile oyun zamanı birbirlerine entegredir;

oyuncu geceleyin oyunu oynadığında gündüz etkileştiği karakterlerin uyduğunu, o saatlerde uyanık olan başka karakterler olacağını görecektir (Zagal ve Mateas, 2015: 37).

Diğer bazı oyunlar ise zamanı merkezi öge haline getirmiştir. *Prince of Persia: Sands of Time*, zamanın sınırlı ölçülerde dondurulabilmesini merkezi bir mekanik yapar. *Braid*'de zamanın geri sarılması, zamanla mekanın birbirine bağlanması, temel oyun mekaniğinin ve anlatı yapısının parçasıdır (Stamenković ve Milan Jacević, 2015). Benzer şekilde henüz piyasaya çıkmamış olan *Timespinner* adlı *Metroidvania*⁷, oyuncunun zamanı dondurabilmesine olanak verir. Bu örnekler dışında zamansallığın anlatının ilerlemesi açısından önem taşıdığı oyunlar vardır. Bunlara örnek olarak lineer olmayan bir zaman takip eden *Hotline Miami* verilebilir.

Oyunlarda zamansallık, oyun incelemelerinde birçok araştırmaya konu olmuştur. Bu çalışmalar, zamansallığa oyun zamanının oyunun oynandığı süre ile ilişkisini incelemiş, veya farklı zaman birimlerinin bir oyunda nasıl entegre edilebileceği sorunu, oyun dinamiği ve senkronizasyon konularında oyun tasarımına odaklanmıştır (Barreteau ve Abrami, 2007; Benford ve Giannachi, 2008; Bittanti, 2008; Burgess, 1995; Eskelinen, 2001; Ford ve McCormack, 2000; Juul, 2005; Thavikulwat, 1996; akt: Zagal ve Mateas, 2015). Bu çok sayıda çalışmaya rağmen oyunlarda zamansallığın incelenmesine yönelik ortak bir yöntem ya da terminoloji ortaya çıkmamıştır. Zagal ve Mateas (2015), *Analyzing Time in Videogames* isimli çalışmalarında *Game Ontology Project* kapsamında bu duruma çözüm getirmek amacıyla kavramsal araçlar önerirler. Çabalarının merkezinde, deneyimlenen (fenomenolojik) zaman ile yapısal (betimleyici) zaman arasındaki gerilim vardır; araştırmacı her ne kadar yapısal zamana odaklansa da açık veya örtük olarak deneyimsel kategorilere de atıfta bulunmaktadır. Bu gerilime

⁷ *Metroid* ve *Castlevania* oyunlarının isimlerinin birleşmesi ile oluşturulmuş bu terim, *Super Mario Bros.* serisine benzer şekilde oyuncunun hareketlerine göre kayan iki boyutlu bir harita üzerinde oynanan bir platform oyunu türünü betimler. Mario serisine göre daha az reflekse dayanan bu tür oyunların oynanışı oyun haritasının keşfedilerek çeşitli obje ve silahların elde edilmesi ve bu objeler kullanılarak oyunda ilerlenmesi temeline dayanır.

çözüm getirmek için Zagal ve Mateas, ilişkisel bir zaman anlayışı önerirler. Buna göre, zaman hakkındaki bütün tespitler, olaylar ve oyun dünyasındaki durum değişiklikleri arasındaki ilişkiler olarak ele alınacaktır. Bu sayede deneyimlenen zaman, yapısal zamanın bir parçası olarak ele alınmış olur (s. 38).

Zagal ve Mateas'ın (2015) sözünü ettiği bir diğer güçlük de zamansal bir kurgunun zamanın bilişsel ve sosyo-kültürel yönlerine atıfta bulunmadan yapmanın zorluğudur. Zamanın kültürel anlayışı, büyük ölçüde uzaydaki hareketin metaforik bir versiyonudur; örneğin zamanın sabit bir gözlemciye göre hareketi (zamanın geçip gitmesi, günün gelmesi) veya gözlemcinin sabit duran zamana göre hareket etmesi (2015'e gelmek) gibi (Lakoff ve Johnson'dan akt. Zagal ve Mateas, 2015: 38). Dolayısıyla oyuncunun zaman deneyimi, metaforik zamanı etkileyen bir tasarım ile manipüle edilebilir (ss. 38-9). Bu tür bir manipülasyona örnek olarak *Braid* verilebilir. "Zaman, uzay ve harekettir" metaforunun oyun mekaniğinin merkezinde olduğu *Braid*, her oyun dünyasında yeni bir biçimde bu metaforu manipüle eder (Stamenković ve Jacević, 2015: 198):

Birinci dünyada, zaman manipülasyonu oyuncuya zamanı geri alma imkanından oluşurken, ikinci dünya zamanın geri çevrilmesinden etkilenmeyen anahtar, kapı ve canavar kavramını tanıtır. Sıradaki dünyada, oyuncunun sağa doğru hareketi zamanın ileriye, sola doğru hareketi zamanın geriye gidişi ile ilişkilendirilmiştir; hareketsizlik ise zamanı durdurur. Sonraki dünyada tanıtılan gölgemsi bir doppelgänger zaman geri sarıldıktan sonra oyuncunun önceki hareket ve eylemlerini kopyalar. Sonraki dünya ise etrafında zamanın hareketinin yavaşladığı küçük bir alan içermektedir (Stamenković ve Jacević, 2015: 198).

Zagal ve Mateas'a (2015) göre, oyunlarda zamansallığın anlaşılması birçok yapısal, bilişsel ve sosyokültürel perspektifin aynı anda kullanımını gerektirir. Yazarların önerdiği ilişkisel yaklaşım, referans olayların kullanımıyla bu olayların ait olduğu alanların zamansal çerçevelerinin tanımlanmasına dayalıdır. Öyleyse, oyunların zamansallığının analizi, "oyun içinde işleyen zamansal çerçevelerin ve onlar içinde ve arasındaki ilişkilerin tanımlanması"dır (s. 39).

2.3.2.1. Zamansal Çerçeveler

Zagal ve Mateas (2015), zamansal çerçeveleri, oyuncunun algıladığı olayların ilişkiselliği üzerinden tanımlar. Oyuncu, bir oyunu oynarken hem oyunu oynadığı

ortamdaki (odasındaki saatin işleyişi, cadde gürültüleri, kendi nefes alıp verşi gibi) olayları algılamaktadır, hem de oyundaki avatari oyundaki çeşitli bölgeler arasında hareket eder, dünyalar arasında seyahat eder. Bütün bu sözü geçen olaylar ve aralarındaki ilişkiler, oyunun zamansallığını oluşturur. Zagal ve Mateas'a göre, "bütün bu olayların arasındaki ilişkilerden oluşan tek bir zamansal alan geliştirmektense [...] belirli olay altkümeleri belirlemek, zamansallığı o altkümeyle göre tanımlamak, ve sonra bu farklı olay altkümelerinin kurduğu zamanlar arasındaki etkileşimleri tanımlamak" daha faydalıdır. Bu şekilde, oyuncunun odasında gerçekleşen olaylar, oyuncunun avatarının hareketleri ve öykünün ilerleyişi farklı altkümelere konacaktır. Bir olaylar kümesi ve bu olaylar arasındaki ilişkisellik bir zamansal çerçeve oluşturur (ss. 39-40).

Zagal ve Mateas (2015), video oyunlarının incelenmesinde genellikle önemli olan dört zamansal çerçeve tanımlar: Gerçek-dünya zamanı, oyun dünyası zamanı, koordinasyon zamanı, ve kurgusal zaman. Çevrim (*cycle*) ve süre (*duration*) kavramları ise bu zaman çerçevelerini incelemede kullanılacak iki temel kavramdır. Bir çevrim, aynı durumu yeniden kurmak için tekrar eden bir olaylar kümesidir. Süre ise bir çevrimdeki olayları sayarak ölçülür, örneğin saatler (s. 40). Gerçek dünya zamanı, oyuncunun etrafındaki fiziksel dünyada gerçekleşen olayların oluşturduğu kümenin kurduğu zamansal çerçevedir. Oyun dünyası zamanı, oyunun sunduğu dünyada gerçekleşen olaylar kümesinin kurur. Koordinasyon zamansal çerçevesi ise çok sayıda oyuncu ya da oyundaki aktörlerin eylemlerini koordine eden olayların oluşturduğu zamansal çerçevedir. Kurgusal zamansal çerçeve ise olaylara sosyo-kültürel etiketlerin yapılandırılması ile elde edilen zamansal çerçevedir (s. 43).

Oyunların içerdiği farklı zamansal çerçeveler arasındaki ilişkiler, oyunun zamansallığını anlamak açısından önemlidir. Bu ilişkiler arasında en sık görülenler, sıralı çerçeveler ("farklı seviyeler için farklı çerçeveler") ve birlikte var olan çerçevelerdir ("kurgusal ve oyun dünyası çerçeveleri sıklıkla bir oyunda bir arada var olur") (Zagal ve Mateas, 2015: 43).

2.4. Temsiller ve Etkileşim Üzerinden Özne Üreten Pratikler Olarak Dijital Oyunlar

Bu bölümde son olarak dijital metin, dijital medya ve dijital oyunların özne üreten pratikler olarak ele alınmasına zemin hazırlayan kuramlar ele alınacaktır. Dilbilimsel dönemecin önemli sonuçlarından birisi, öznenin metnin üreticisi olarak değil, tersine linguistik süreçlerin ve metnin bir sonucu olarak görüldüğü bir kavrayışına gidilmesidir. Bu dönüşümün önde gelen örneklerinden biri, yazar ile metin arasındaki hiyerarşiyi, yazarı metnin bir fonksiyonu olarak kavramlaştırarak tersyüz etmekle kalmayan, “insan”ın öldüğünü ilan ederek posthümanist tartışmaların yolunda önemli bir adım atmış olan Michel Foucault ve özne üreten pratikler olarak söylem kavramlaştırmasıdır.

Foucault’ya (2004) göre söylem, aşkın ya da psikolojik bir öznenin tezahürü değildir, o “öznenin yayılımı (*dispersion*) ve kendi ile süreksizliğinin belirlenebileceği bir totalitedir” (s. 54). Bu kavramlaştırmada söylem, sadece nesnelere oluşturmakla kalmaz, farklı bireyler tarafından alınabilen farklı özne konumları da oluşturur (s. 54; ss. 60-9). Bu söylem ve özne kavramlaştırmaları, özne ile söylem arasındaki modernist ilişkiyi tersine çevirir: özne artık söylemin üreticisi değil, onun bir etkisidir, değişken ve karmaşık bir işlevi haline gelir (De Oliveira, 1989: 9).

Nasıl cümleler ve söz edimleri (*speech acts*) dilin birimleriyse, Foucault’ya göre söylemin temel öğeleri de sözcelerdir (*statement*) (Foucault, 2004: 92-5). Sözceler, bu öğelerden göstergelerin alanına ait işlevler olmalarıyla ayrılırlar (s. 98). Bu tanım, cümle olmayan gramatik içeriği de ifade olarak sınıflamaya olanak sağlar: Sınıflandırma şemaları, soykütük ağaçları, cebir formülleri gibi ifadelerin hiçbiri cümle olmasa da her biri sözcüdür. Benzer şekilde, sözcük içermeseler de, grafikler, eğriler, dağılım bulutları gibi içerik, metinsel olmamalarına rağmen hakikat etkisi üretmeleri nedeniyle sözcüdürler (ss. 93-4).

Peki bu metinsel olmayan sözceler bir söylemin parçası olarak nasıl yorumlanabilir? Görsel içeriğin yorumlanması için, her şeyden önce kendilerini meydana getiren öğelerin göstergeler olarak ele alınmasının bir yolunu bulmak gerekmektedir. Ferdinand de

Saussure (1974)'ün ünlü formülasyonunda gösterge, gösteren ve gösterilenden oluşan bir bütündür. Gösteren ses imgesini, gösterilen ise ona tekabül eden kavramı temsil eder (s. 67). Ancak Saussure'ün modeli dilbilimsel göstergelerle ilgilendiği için, görselin kendine has özelliklerini incelemede yeterliliği tartışma konusudur (Rose, 2001: 77). Örneğin, Iversen'in işaret ettiği gibi, gösterenle gösterilen arasındaki ilişki dilbilimsel göstergelerde rastlantısal olsa da, görsel imgelerde bu amaçlıdır, dolayısıyla dilbilim temelli bir semiyotik, görsel gösterme sürecini yorumlamada yetersizdir (1986, akt. Rose, 2001: 77-8). Peter Wollen (1998) da benzer şekilde motive göstergelerin semiyotikten kolayca atılamayacağını savunur; rastlantısal olmayan göstergeler de güçlü anlam sistemleri oluşturabilir (s. 108).

The Photographic Message'da Roland Barthes (1977), gerçekliğin bütün analogik yeniden çizim, tablo, sinema, tiyatro benzeri yeniden üretimlerinin *denotatif* (düz anlamsal) ve *konotatif* (yan anlamsal) mesajlardan oluştuğunu savunur. Denotatif mesajlar sahne, nesne, manzara, reproduksiyon gibi analogik içerikten oluşurken, konotatif mesajlar görüntünün hedef aldığı topluma ilettiği estetik ve ideolojik göstermelerden oluşur (s. 17). Bütün analogik görüntüler bu yönleri sahip olsa da Barthes'a göre sadece fotoğraf gerçekliğin mükemmel bir analogu, "kodsuz bir mesaj" olma kapasitesine sahiptir. (ss. 17-8).

Dolayısıyla, görsel imgelerin göstergeler olarak ele alınmaları, ve bu sayede sözcükler olarak etkilerinin incelenmesi, farklı seviyelerde içerdikleri anlamlara bakmayı gerektirir. Gillian Rose (2001) bunun için Panofsky'nin argümanlarına başvurur. Panofsky'ye göre görsel yorumlama üçe ayrılır: Birincil/ ikon öncesi; ikincil, geleneksel ikonografik; ve üçüncül, sembolik- ikonolojik. Bu ayrımı açıklamak için sokakta karşılaştığında selamlaşma amacıyla şapkasını kaldıran adam örneğini verir (Panofsky, 1957; akt. Rose, 2001: 144). Birincil seviyede, ikonografi öncesi yorumlama sokakta şapkası olan bir "bey" ile karşılaşmadır. Ancak şapkanın kaldırılması ikincil bir yorumlama seviyesine aittir çünkü geleneksel ikonografik görüntünün bir yorumlamasını içerir. İmgenin ikonolojik ya da içsel anlamı ise bir "ulusal, dönemsel, sınıfsal, dini veya felsefi bir iknanın" vücut bulmasıdır (Rose, 2001: 144-5).

Panofsky'nin yaklaşımı her ne kadar Foucault'cu söylem ve sözce kavramlaştırmasına karşılık gelmesede, imgelerin nasıl sözcükler olarak ele alınabileceğine dair önemli ipuçları içermektedir. Bu yaklaşım, imgelerin yorumlanmasının farklı seviyelerde de olsa, ilişkili olduğu kültürel leksikon ile bağlantı içinde değerlendirilmesini talep eder (Rose, 2001: 144-5). Bu sayede, imgelerin motive anlamlarıyla sınırlı kalabilecek özcü bir yaklaşım olmaktan kurtularak onların kültürel ve siyasi bağlamları içinde incelenmesinin yolunu açar.

Foucault'nun hakikat etkisi olan metinleri ele aldığımızı düşünecek olursak bir simülasyon olduğu baştan belli olan oyunun özne üretimiyle ilişkisini nasıl ele almalıyız? Örneğin David Myers (2009) *The Video Game Aesthetic: Play as Form*'da insan oyununun bir özelliğinin, birlikte oynanan nesneden bağımsız olarak var olmayan veya var olandan farklı olana bir atıfta bulunması olduğunu söyler. Myers bunu *değil* veya *karşı-biçim* olarak adlandırır (s. 47). Myers, bu *değil/karşı-biçim* olma özelliğini oyunun tamamına geneller. Dolayısıyla oyunun her türü, kendi kendine atıfta bulunan "bu bir oyun", veya "bu gerçek değil" mesajını içerir (Bateson, 1972, akt. Myers, 2009: 47-48). Eğer Myers'ın dediği gibi gerçek olmadığının bilgisi oyunun en temel özelliğiysede, bu durumda nesnelere ve özneleri hakikat etkileri ile kuran bir söylem varsayan bu kavramlaştırma, oyun analiziyle uyumlu mudur?

Burada Lev Manovich'in (1995) interaktif medyanın özne üretici etkisine dair argümanını hatırlamak faydalı olabilir. Manovich'e göre interaktif medya, kullanıcıdan bir imgeye veya linke tıklayarak önceden programlanmış ilişkiler kümeleri arasında onu hareket ettiren direktifleri takip etmelerini bekler. Kullanıcı, dijital medyaya verdiği yanıtlarla önceden tanımlanmış bir zihinsel yapıyla özdeşleşir ve bu şekilde bir özne olarak çağrılmış olur (s. 61). Bu durumda etkileşimin öznesinin çağrıldığı konumun önemli bir özelliği, karşısındakinin kullanıcıya seçim yapma şansı vermeside ancak bu seçimin, dallarının izlediği yolların önceden belirlenmiş olduğu bir seçim ağacı olmasıdır.

Etkileşimli medyanın sadece gösterge ve imgelerle ürettiği hakikat etkileriyle değil, etkileşimin kendisi üzerinden de bir seçim ağacı dolayısıyla özne inşa ediyor olması,

dijital oyunları incelerken oyuncunun konduğu özne konumlarına bakmayı gerekli kılar. Oyuncu, bir gösterge ve erkek bakışının nesnesi olarak Lara Croft'a bakmanın yanında Lara Croft adına karar vermektedir. Bu durum, elbette anlatının oyuncunun kararlarına göre şekillendiği oyunlarda daha belirgindir. Örneğin oyuncunun “iyi” veya “kötü” kararlar vererek kahraman veya kötü adam olabileceği *Fable* oyunu buna örnek verilebilir. Oyuncu, oyundaki karakterin çocukluğundan itibaren kendine verilen görevleri yerine getirerek ve sözlerini tutarak “iyi” olabileceği gibi hırsızlık yaparak ve masum karakterleri öldürerek “kötü” olma seçeneğine sahiptir. Oyunun oynanışı, iyi veya kötü olmaya göre farklılık gösterirken (örneğin bazı büyüler veya bazı kapıların açılması iyi veya kötülüğe göre mümkün olmaktadır) karakter ve oyuncu avatarı da bu eylemler sonucu şekillenir: İyi bir karakterin avatarının mavi gözleri, beyaz dişleri, sarı saçları ve halesi varken kötü karakterin siyah saçları, kırmızı gözleri, yüzünde damarlar ve boynuzları olacaktır. Dolayısıyla oyunun tasarımı oyun dünyasında “iyi” veya “kötü” konumların seçimini açık bırakırken hangi eylemlerin iyi hangi eylemlerin kötü olduğu ve iyi ve kötü kişilerin bedensel olarak nasıl görünecekleri önceden belirlenmiştir. Benzer şekilde, karakterin, hem kadınlarla hem de erkeklerle duygusal ve cinsel ilişki kurma ve evlenme seçeneği vardır. Oyuncu, oyunda sadece kendi cinsiyetle ilişki kurduğunda *gay*, sadece karşı cinsle ilişki kurduğunda heteroseksüel (*straight*), iki cinsle de ilişki kuruyorsa biseksüel olarak adlandırılır. Bu adlandırma biçimi, oyunun dünyasında cinsel yönelimlere bir miktar özgürlük tanırken, mümkün cinsel yönelimleri üçe indirmesi ve ikili cinsiyet sistemini yeniden üretmesi ile kısıtlayıcıdır. Her iki örnekte de Manovich'in belirttiğine benzer şekilde oyuncu etkileşim içinde önceden belirli patikalardan birini seçerek bir zihinsel duruma ve ilişkili bir öznellik kipine çekilir.

İnteraktif medyanın temsillerinde genellikle uzamsal metaforların kullanılıyor olması, yeni mecralarda özne inşasında uzamsallığın rolüne değinmenin de gerektiğini hatırlatmaktadır. Herhangi bir uzamsallık simülasyonu içermediğinde ve büyük ölçüde metin tabanlı olduğunda bile İnternet, “girilen”, “gidilen”, içinde “navigasyon yapılan”, “adresler” kullanılan bir “siberuzay”dır. Oyunların özellikle günümüzde sanal bir

dünyayı görsel olarak simule ettikleri göz önüne alındığında oyunların incelenmesinde uzamın önemi daha da artmaktadır.

Buna ek olarak, *Bioshock* serisine benzer bir çok oyun, oyun geliştiricilerin “mekansal öykü anlatımı” olarak andığı bir tekniği kullanmaktadır. Oyuncunun oyun dünyasındaki yolculuğu sırasında dünyada olup bitmiş olaylara dair günlükler, ses kayıtları ve diğer belgelere rastladığı oyun dünyalarının tasarlandığı bu teknik, oyunun geçtiği mekanı efektif olarak öykünün ve anlatım sürecinin bir parçası haline getirmekte; mekanda hareket etmek aynı zamanda oyun dünyasının tarihinde de hareket etmek haline gelmektedir. Simule edilen mekan böylelikle aynı zamanda oyun dünyasının tarihinin bir kaydı olmakta, rastlanan görsel ve metinsel öğeler söylemin bir parçası haline gelmektedir.⁸

Gillian Rose’un (2012/2001) verdiği örneği takip ederek, Donna Haraway’in (2004) Amerikan Doğa Tarihi Müzesi ile ilgili çözümlemesini içeren “Teddy Bear Patriarchy: Taxidermy in the Garden of Eden, New York City, 1908-1936” yazısındaki analizi, mekânın ve görselliğin söylemsel ve özne inşa eden bir temsil pratiği olarak nasıl ele alınabileceği yönünde önemli ipuçları verir. Bu müzede ‘Batılı “erkek”’ ziyaretçi, müzenin odalarından geçtikçe belli bir özne konumuna ve ruhsal duruma çağrıldığı dönüştürücü bir süreçten geçer:

Bina kendini çok sayıda görünür yüz olarak sunar. Aynı zamanda bir Yunan tapınağı, bir banka, bir bilimsel araştırma kurumu, popüler bir müze, bir neoklasik tiyatro. Demokrasiyi, Protestan Hristiyanlığı, macerayı, bilimi ve ticareti kutsallaştıran bir uzama gidilmektedir. Bu binaya giren kişi, içerde bir dramının gerçekleştirileceğini bilir. Bu kamusal anıtta gerçekleşecek deneyim şiddetli bir şekilde kişisel olacaktır; bu yapı Kuzey Amerika’nın, kendilik ve topluluk olma arasındaki dualiteyi birleştirdiği uzamlardan biridir (Haraway, 2004: 152).

Girişin hemen içinde Theodore Roosevelt’in sözlerinin sunulduğu bir bölüm bulunmaktadır. “[M]üze gezisinden önce biyoloji, sosyal cinsiyet ya da ırka dair olmuş olabilecek kazalar ne olursa olsun beyaz bir erkek çocuk olması gereken ziyaretçi”,

⁸ Bu tür öykü anlatımının ve görsel stillerin nasıl bu tekniğin bir parçası olduğunun kısa bir tartışması *Portal* (2007) oyununun ele alındığı oyun analizi bölümünde yapılacaktır.

“Doğa, Gençlik, Erkeklik, Devlet” sözcükleri altında organize edilmiş sözler ile karşılaştığında, bu evrelerden geçerek zihinsel ve ahlaki açıdan dönüşeceği bir yolculuğa başlar (Haraway, 2004: 152).

Roosevelt’in Afrika’da avlandığı ve Filipinler ve Çin’de diplomatik görüşmeler yaptığı resimlerin eşlik ettiği bu bölümün hemen sonrasında “insan (erkek), avcı [man, the hunter]” sözcüklerinin yer aldığı ve aslan avlayan Nandi’li mızraklı avcıların bronzdan heykellerinin yer aldığı bir atrium, modern “sporcu” Roosevelt ile “ilkel” Nandi’leri erkekliğe dair aynı “ruhani hakikate” yerleştirir. Heykeltıraş Carl Akeley, bu yerlilerden sadece mızrakla aslan avladıklarında “erkek” olarak bahsetmiş, diğer zamanlarda yetişkin de olsa “oğlan çocuk” terimini kullanmıştır (Haraway, 2004: 153-4). Makale, doğa karşısında çocukluktan erkekliğe geçmeyi, yani bir öznellik inşasını, Carl Akeley’in avladığı ve doldurduğu hayvanlardan meydana gelen doğa temsillerini ve bunların mekânsal organizasyonunu, Carl Akeley’in ve karısı Mary Jobe Akeley’in biyografilerinin ve müzenin kurumsallığının analizi ile birleştirerek “oyuncak ayı patriarkisi (teddy bear patriarchy)” kavramlaştırmasına varır. Teddy bear, ismini Theodore Roosevelt bir avdan eli boş ve mutsuz bir şekilde döndüğünde oda hizmetçisinin onu teselli etmek için diktiği bir oyuncaktan almaktadır (Haraway, 2004). “oyuncak ayı patriarkisi” terimi, dolayısıyla bir oyuncuğa atıfta bulunmasıyla Batılı (ve kolonyal) erkeğin doğa karşısında (ve spesifik olarak avlanma üzerinden) çocukluktan erkekliğe geçişine dair miti belirtmede oldukça anlamlıdır.

Oyunların oyuncuyu içine yerleştirdiği uzamın öykü anlatımı pratiğinin bir parçası olması, özellikle de sözünü etmiş olduğumuz mekânsal öykü anlatımının ön planda olduğu oyunlarda önemli hale gelmektedir. Oyun bu tür oyunlarda oyun dünyasının tarihinin anlatıldığı bir müzeye benzer. Oyuncunun uzamdaki hareketi, oyundaki düşman, NPC, arayüz gibi birimleri olduğu kadar hem geçmişe dair ses kayıtlarını veya başka yazılı kayıtları da tetiklemekte, öykünün yeni bölümlerini içeren birimleri erişime açmaktadır. Oyuncu, oyun dünyasındaki düşman, çeşitli nesnelere, NPC’ler gibi aktörlerle etkileşiminin yanında metinleri toplayarak oyun dünyasının bir arkeolojisini yapan bir arşivci rolüne de çekilmektedir. Metinsel birimlerin erişiminin algoritmik

olarak kontrolü açısından mekandaki hareket, hipermetindeki navigasyon ile benzerliğe sahiptir.

Oyunları birbirini izleyen metinler veya eylemlerden oluşan bir yapı olarak gördüğümüzde (interaktif anlatı/drama/ergodik edebiyat...) oyunları aynı zamanda seçimlerden oluşan bir ağaç olarak veya bir labirent olarak görmemiz gerekir. Bu kavramlaştırma gerçekten çok uzak değildir, ancak mekânlarla ve metinlerle kurduğumuz ilişkinin bu statik kabulü, mekân ve metinleri, ve oyunları öznelerle ilişki içinde düşünme çabasına büyük ölçüde ters düşmektedir. Roland Barthes (1971: 25) ve Rosalind Coward ile John Ellis (1977: 7), materyalist dil kuramında kimlik ve gösterge ilişkisinde özne sürecinin önemini vurgular. Öznenin ifadesel birimlerle ilişkisinin metinlerden çok daha dinamik olduğunu rahatlıkla söyleyebileceğimiz oyun ve mekânlarda öznenin rolünün tartışılması benzer şekilde önemlidir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Yeni medyaya ilişkin çalışmalarda önemli bir sorun, on yıllara yayılmış geçmişine rağmen dijital medyanın hala ve büyük bir hızla değişiyor olmasından dolayı yeni medyanın hala "yeni" olmasıdır. Bunun bir nedeni, yeni medyanın arka planındaki teknolojilerin sürekli değişmesidir; öyle ki bir bilişim sistemleri veya bilgisayar mühendisliği bölümündeki lisans öğrencisinin eğitiminin ilk yıllarında öğrendiği teknolojilerin daha öğrencinin mezuniyetinden önce güncelliğini ve önemini kaybedeceği söylenir. İkincisi, bu teknolojilerdeki hızlı ve sürekli değişime koşut olarak üretilen ürünleri düzenleyen prensip, spesifikasyon, ürünlerin arayüzleri ve kullanımına dair trendler de değişmektedir.

Teknolojideki ve kullanımdaki bu değişmelere verebileceğimiz en önemli örneklerden biri 2000'lerin ilk on yılında WEB 2.0 veya Service Oriented Architecture prensiplerine geçiştir. Teknolojik arka planında sunucuda ve kullanıcının sisteminde çalışan uygulamalar ve sunucuda bulunan bir veritabanı arasında asenkronize veri akışının yer aldığı bu trend, aynı zamanda biçim ile içerik üretiminin birbirinden ayrılmasını temel alan bir uygulama prensibini temsil etmektedir. Bunun sonucu, içeriğin artık kullanıcılar tarafından üretildiği bir mecra olan sosyal medyanın ve dolayısıyla yepyeni bir iletişim biçiminin doğuşu olmuştur. Bütün hepsi bu örnekteki kadar büyük toplumsal değişimlerle ilişkili olmasa da dijital teknolojilerin tasarım protokolleri ve kullanım trendleri sürekli değişimlerden geçmekte, dolayısıyla yeni medya tekrar tekrar "yeni" olmaktadır.

Kuralları ve haritası sürekli değişen bu mecrada bir araştırmacının yolunu kaybetmemesi için Nancy Baym'ın (2006) "Finding the Quality in Qualitative Research" başlıklı yazısı önemli ipuçları içermektedir. Bu çalışmaya göre yeni medya araştırılırken mevcut medya kuramları ne medyalar arasındaki farkları dikkate almadan olduğu gibi

kullanılmalı, ne de tümüyle çöpe atılarak yeni kuramlar icat etme yoluna gidilmelidir. Makalede Baym, yeni teknoloji ile ilgili en ikna edici çalışmalarda, bu çalışmalar arasındaki bütün farklılıklara rağmen ortak olan 5 özellik sıralar: “Kuram ve veride temellenmiş olmaları”; “veri toplama ve analiz konusunda sağlamlık göstermeleri”; “veri toplamak için birden fazla strateji kullanmaları”; “katılımcıların perspektiflerini dikkate almaları”; “araştırma sürecine dair çeşitlilik ve öz-düşünümsellik göstermeleri”; ve “İnternet ile içinde konumlandığı yaşam dünyası arasındaki karşılıklı ilişkileri dikkate almaları” (ss. 82-3).

Bu çalışmada yöntemin Baym’ın belirttiği ilkeler doğrultusunda, araştırma sürecinde her aşamada yeniden sorgulanması, araştırmanın önemli bir parçası olmuştur. Sahanın kuramı olduğu kadar yöntemi de şekillendirdiği bu sürekli öz-düşünümsellik, yöntemin tekrar tekrar gözden geçirilmesini sağlamıştır. Bunun yanında hegemonik görsel kültürün ve bunun dijital mecrada tezahürlerinin çeşitliliği, araştırmanın bağımsız oyun alanını ve bu alandaki hegemonik konumları anlama gereksinimi, oyunların simule ettikleri dünyaları ve içerdikleri enformatik nesnelere olduğu kadar oyuncularını ve bağımsız oyun alanını da üreten temsil pratikleri olarak ele alınabilmesi, yöntemde çeşitliliği gerektirmiştir. Bu bölümde, araştırmanın yönteminin belirlendiği ve dönüştüğü süreç, ilişkili olduğu kuramsal temellerle birlikte anlatılacak ve tartışılacaktır.

3.1. Yöntemin Belirlenmesi

Çalışmanın yöntemi belirlenirken yöntemin araştırma sorunsalının ve araştırma sorularının, araştırmanın amaçları ve kuramsal çerçeve ile uyumlu olacak şekilde tasarlanmasına özellikle dikkat edilmiştir. Öncelikle yöntem, araştırma sorunsalında ön plana çıkan bazı kavramların araştırmanın bulgularını sınırlandıracak önnoşyonlar teşkil etmeyecek biçimde boyutlandırılmasına olanak tanıyacak şekilde tasarlanmıştır.

Araştırmanın bu tür önnoşyonlara yol açabilecek önemli iki merkezi kavramı *hegemonik görsel kültür* ve *yıkıcılık* kavramlarıdır. Bu kavramlar başlangıç noktaları olarak verimli olmalarına rağmen çevrelerinde bir araştırma tasarlamak için fazla geniş kavramlardır. Hegemonya, yöneten bir gücün yönettiklerinin yaşanan gerçekliği ve gerçeklik

tanımlarını oluşturma ve aktif rızasını sağlama yollarına verilen genel addır (Eagleton, 1991: 112). Bu kavram bazı kullanımlarında zorlama ögesini de içermesine rağmen Gramsci, terimi genelde egemen sınıfın rızayı sağladığı pratikleri belirtmede kullanmıştır. Bu tanım, ideoloji kavramını da içerir, ancak ideolojiden daha geniştir; örneğin vergi sisteminde yapılan düzenlemeler veya parlamenter yönetimin bazı yönleri, yöneten sınıfın rıza sağlamak için kullandığı teknikler olarak görülebilir (Eagleton, 1991: 112). Dolayısıyla hegemonya, sadece rıza ile ilişkili yönleriyle ele alındığında bile ideolojik, siyasi, ekonomik bileşenleri nedeniyle çok farklı şekillerde düşünülebilecek geniş bir kavramdır.

Görsel kültür de benzer şekilde geniş ve çok yönlü bir kavramdır. Önceki bölümde belirtildiği gibi kavram, imgeler, imgenin üretimi, alımlama, teknoloji, kompozisyon ve toplumsallık alan ve modalitelerinin kesiştiği çok sayıda ögesi olan bir matriste incelenebilir (Rose, 2012: 20). Zaten geniş ve çok yönlü olan hegemonya kavramına bu analitik çerçeveden bakıldığında hegemonik görsel kültür içinden çıkılmaz şekilde geniş bir kavram haline gelmektedir. Örneğin imgelerin içeriklerinin yanında içinde üretildiği ilişkileri ve bu üretim ilişkilerini meşrulaştıran metinleri hegemonik olarak almak mümkündür. Bu açıdan incelendiğinde ticari ve özgür yazılım lisansları, dijital dağıtım, çevrimiçi dükkanlar, bu tür ortamlarda oyuncuların yaptığı değerlendirme yorumları ve oyunların bu ratinglere göre potansiyel alıcılara sunulduğu algoritmalar, makine öğrenmesi ve veri madenciliği algoritmaları kullanılarak oyunculara beğenebileceği oyunlar öneren satışları arttırmaya yönelik kürasyon sistemleri, mevsimsel indirimler, kârın bir bölümünün yardım kuruluşlarına bağışlandığı promosyon kampanyaları, torrent benzeri dağıtım teknolojileri ve yazılım korsanlığı, görsel kültürün üretim ilişkileri alanında düşünülebilir.

Bununla da kalmayarak görsel kültürü oluşturan bu alan ve modaliteler karmaşık kesişimlere de sahiptir. Mesela erkek bakışı ve Batı Kartezyen perspektivalizmi gibi hegemonik görme biçimleri ve görsel teknolojilere hem teknolojik, hem sosyal hem de imgenin kompozisyonuna ilişkin yönleri açısından bakılmalıdır.

Bütün diđer alan ve modalitelerden soyutlayarak sadece imgelerin içeriđine odaklanıldığında bile hegemonya kavramının genişliđi ve yıkıcılıđın çok farklı şekillerde tanımlanabilmesi bu iki kavramın arařtırmada birlikte kullanımını aşırı geniş hale getirmektedir: Egemenliđin ekonomik, siyasi, hukuki, cinsel yönlerinin meşrulaştırıldığđı ve bu meşrulaştırmaya meydan okunduđu çok fazla kompozisyonel ve ikonografik pratik vardır. Bütün bu genişlik ve karmaşıklık, hegemonik görsel kültür kavramını boyutlandırmayı mecburi hale getirir.

Bunun bir yolu, kavramları belirli bileşenleriyle sınırlandırmaktır. Örneđin R. W. Connell (1995)'ın “hegemonik erillik” kavramlaştırması, hegemonyayı toplumsal cinsiyet alanında görüldüđu şekliyle sınırlandırmaktadır. Buna benzer şekilde hegemonyanın belirli bir yönüyle sınırlandırılmış bir yaklaşım, kuramsal çerçeve ve yöntem belirlemeyi kolaylaştırabilir.

Bu çalışmada hegemonya kavramını toplumsal hayatta görülen belirli bir hegemonya biçimiyle sınırlamanın tercih edilmemiş olmasının nedeni, dijital bağımsız oyunların hegemonik veya karşı-hegemonik olabileceđi belirli bir alan seçip ona göre soru ve yöntem belirlemenin arařtırmanın alanın potansiyellerini keşfetmeye yönelik amacına ters düşeceđi yönündeki endişedir: Alana hegemonyanın belli bir biçimiyle ilgili kalıplar, o kalıplar doğrultusunda formüle edilmiş tanımlar ve sorularla gitmek, alanda bulunacakları büyük ölçüde sınırlayacak, izlenmesi aynı derecede verimli olabilecek başka izlerin gözden kaçırılmasına neden olacaktır. Bununla bağlantılı bir diđer neden, arařtırmanın amaçlarından birinin bağımsız oyun alanının karşı-hegemonik kurulması yönünde alana müdahale etmek olmasıdır. Alan arařtırmasını hegemonyanın belirli bir eksenine sabitlemek, arařtırmacının olduđu kadar katılımcıların da bağımsız oyun alanının nasıl karşı-hegemonik olarak kurulabileceđi üzerine düşüncelerini kısıtlayacaktır. Arařtırmanın bu amaçlarıyla olan çelişkisinden dolayı, kavramları sınırlandırmak çođu arařtırmada istenen ve faydalı bir adımken bu arařtırma bağlamında genel bir hegemonya kavramından yola çıkmak daha doğru görünmektedir.

Olası ikinci bir çözüm ise saha deneyiminin hegemonya-yıkıcılık tanımının şekillendirilmesine olanak tanıyan bir yöntem belirlemektir. Bu çalışmada ikinci çözüm

benimsenerek bağımsız oyunlar bağlamında hegemonik görsel kültürün ve yıkıcılığın temellendirilmiş (*grounded*) bir kavramlaştırmasına ulaşmak hedeflendi. Bunun için ilk çıkış noktası, oyun medyasını ve oyunların görsel ikonografisini temel alan bir söylem analizi olmuştur. Oyun medyasının analizi, alanın genel bir kavrayışına sahip olmayı amaçlayan genel bir okumayla başlamış, açık kodlamaların sonucunda bağımsız geliştiricilerin alanda var olma mücadelesinde yaşadıkları gittikçe artan zorluklara dair temalar ortaya çıkmıştır. Bu temalar araştırmanın etnografi aşamasına ışık tutmuştur. Oyunların analizi ise, aşağıda detaylandırılacağı gibi, oyunların genel ikonografik⁹ okumaları olarak yola çıkmış, daha sonra temsiller üzerinden özne üretiminin oyunlardaki önemine dair bir anlayış geliştirilmesiyle temsiller, görsel rejim ve interaktivite yoluyla üretilen izleyici ve oyuncu konumlarına dair bir analize doğru evrilmiştir.

Yöntemi belirlerken göz önünde tutulan ikinci amaç, bağımsız ve ana akım oyunları ideal tipler olarak ortaya koymaktı. Bu ihtiyaç, bağımsız oyun kavramının muğlâklığı nedeniyle ortaya çıktı. Akademik ve profesyonel söylemlerde bağımsız oyun, EA Games, Ubisoft, Eidos gibi büyük yayıncı şirketlerinin ve Microsoft, Sony ve Nintendo gibi konsol üreticilerin sermaye ve kreatif kontrolünün dışında üretilen oyunlar olarak ele alınmaktadır. Bu tanımın sorunu, alandaki bağımsız ve ana akım aktörler arasındaki oldukça karmaşık ekonomik ve kültürel ilişkileri göz ardı etmesidir. Örneğin bağımsız oyunların bir dönem sıklıkla kullandığı 8-bit estetiği, bağımsız oyunların ana akım dağıtım kanallarını kullanma çabasının bir parçası olarak görülebilir. Salt üretim ilişkilerine dayalı bağımsız oyun tanımının iki endüstri arasındaki karmaşık ilişkiyi yansıtmadaki yetersizliği, kültür ve estetiği bağımsız oyun tanımının önemli bir bileşeni olarak ele almayı gerekli kılmaktadır. Burada Pierre Bourdieu'nün estetik zevkle ilgili

⁹ İlk etapta hegemonik görsel kültür ve yıkıcılık kavramlarını boyutlandırmayı hedefleyen çıkış noktası ve sahaya girişte bir görsel söylem analizi tekniği olarak öncelikle ikonografinin kullanılması, Viyana Üniversitesi'ndeki danışmanım Doç. Dr. Roswitha Breckner'ın değerli önerisiyle kararlaştırılmıştır.

açıklamaları, alandaki karmaşıklığa daha uygun olabilir. Bourdieu (1984), Panofsky'ye (1955) de başvurarak, estetik zevkin bir koda hakim olmayı gerektiren bir deşifre etme ve kod çözme eylemi olduğunu savunur:

Özgül bir koda sahip olmayan bir bakan göz kendini sebepsiz bir ses ve ritm, renk ve çizgi kaosunda kaybolmuş hisseder. [...] Sıradan deneyimimizin temelini oluşturan anlamın birincil katmanından 'ikincil anlamlar katmanına' hareket edemez, [...] eğer ki duyulanabilen özelliklerin ötesine geçen ve eserin kendine özgü tarz özelliklerini tanımaya yarayan kavramlara sahip değilse (Panofsky, 1955; akt. Bourdieu, 1984: 2-3).

Dolayısıyla estetik zevk, elinde kelimelelere dökülmüş bir kurallar ve kriterler listesi olmadan tanımayı içerir (Bourdieu, 1984: 4). Bağımsız oyunların geliştirilmesinin, tüketiminin ve "zevkinin" de benzer kodlarla ilişkili olduğunu söyleyebiliriz. *Bağımsız* olarak kabul gören oyunlar, hem imgeleri hem de oynanışlarıyla ana akım oyunlarla, kısmen nostaljik kısmen de yıkıcı/yapıbozucu bir ilişki kurmaktadır. Buna örnek olarak *Hyper Princess Pitch'in Super Mario Bros.* serisindeki Princess Peach karakterine yaptığı gönderme, *İji* ile *Another World* ilişkisi, *Braid*'in oynamış ve içeriğinin *Mario* serisi ve *Donkey Kong*'a yaptığı eleştirel referanslar verilebilir. Bu oyunlar, 8 ve 16 bit oyunlara yaptıkları nostaljik atıflar anlaşılardan da oynanabilir, ancak bu atıfların ve ilişkili görsel estetiğin yokluğu, oyunu ana akım veya *casual* oyunlara yaklaştırmaktadır.

Görüldüğü gibi, bağımsız oyunları ana akım endüstri ile bir zıtlık içerisinde anlamaya çalışmak, kültürel ve üretim ilişkileri açısından karmaşık ilişkiler içeren bir alanı görmezden gelmek anlamına gelmektedir. Bağımsız ve ana akım oyun ideal tiplerini ortaya koymak, bu çalışmaya bağımsız ve ana akım oyunların üretim ilişkilerini olduğu kadar kültürel bileşenlerini de kapsayan bir kavramsal araç sağlayacak ve hegemonyayla ilişkileri konusundaki anlayışımızı geliştirmede bir başlangıç noktası teşkil edecektir.

İlk ikisiyle bağlantılı olan üçüncü amaç ise bağımsız oyun üretimi alanında üreticilerin nasıl konumlandığını anlamaktır. Analiz bölümlerinde görüleceği gibi, bağımsız geliştiriciler alanda artık sadece yüksek sermayeyle ve yayıncı desteği/kontrolüyle yapılan oyunlarla değil, alanda kendilerinden çok önce yerleşmiş olabilen, daha yüksek tanınırlığa ve/veya daha çok bağlantıya sahip, dolayısıyla biriktirmiş oldukları

ekonomik/sembolik/sosyal sermayelerden dolayı alanda daha hegemonik konumdaki bağımsız geliştiricilerle; ve bunun yanında alanda sayısı sürekli artmakta olan alana kendileri gibi yeni giriş yapan geliştiricilerle mücadele etmek durumundadır. Bu durum, görüleceği gibi, hem alana özgü dili ve *hexis*'i kullanma becerisini, hem de yer yer hegemonik karakter, öykü, görsel stil gibi öğelerden de nemalanma ve bunları bağımsız oyunlarla ilişkili anılan yenilikçi ya da yıkıcı öğelerle birleştiren stratejileri gerektirmektedir. Bağımsız geliştiricilerin alandaki ekonomik ve sembolik sermaye içeren geribildirim döngülerinde kalabilmek için verdikleri mücadele, aynı zamanda kendi bağımsız geliştirici kimliklerini, diğer bir deyişle kendilerine bağımsız (*indie*) deme hakkını görüp görmemelerini de belirlemektedir. Dolayısıyla geliştiricilerin ve oyunlarının alandaki konumlanma mücadelelerini anlamak, güncel bağımsız geliştirici kimliğini anlamak açısından da önemlidir.

3.2. Veri Toplama ve Analiz

3.2.1. Doküman analizi

3.2.1.1. İncelenen oyun medyası

Araştırmanın görüşme, gözlem ve oyun analizinden önce gelen aşaması oyunlara ilişkin medya üzerine bir doküman analizi olmuştur. Tez izleme komitesinin önerisi doğrultusunda yapılan bu analiz, alana girişin öncesinde bağımsız oyun alanına ve alanda konumlanmış ya da konumlanmaya çalışan bağımsız geliştiriciler ve oyunlarına dair genel bilgi edinmeyi amaçlamıştır. Bu amaçla büyük oyun dergilerinden küçük bloglara, kullanıcı yorumlarına ve farklı platformlardaki ana akım oyunlardan bağımsız oyunlara uzanan bir çeşitlilik hedeflenmiştir, bu nedenle maksimum çeşitlilik örnekleme ile 15 İnternet sitesi seçilmiştir. Bu siteler, Pocket isimli çevrimiçi servis aracılığıyla takip edilerek her gün sitelerde çıkan haberler taranmıştır. Bu uygulama aynı bir eposta hesabının gelen kutusu gibi takip edilen sitelerdeki okunmamış güncellemeleri sıralamaktadır.

Araştırmanın bu aşamasında amaç, alanın genel bir gözlemini yapmak olduğu için kodlamalar serbest şekilde yapılmıştır. Bu sitelerin takibi ile, ileriki bölümde de ele alınacağı gibi, alanda artan oyun sayısı, bağımsız geliştiricilerin alanda tanınır ve görülür hale gelmekte yaşadıkları zorluklar, alana önceden girmiş olan geliştiricilerin alana girmeye çalışan yeni geliştiricilerin önünde rakip olmaları, alanda var olmanın bağlı olduğu ekonomik, sembolik ve sosyal sermayeler, ve Batılı olmadığı için alanda varlığını sürdürmede güçlük çeken geliştirici ve oyun örnekleri ön plana çıkmış ve bu temalar alan araştırmasının sonraki aşamaları için bir arka plan teşkil etmiştir.

Araştırmanın bu kısmının güçlüğü, alana yeni giriş yapılmakta olduğu için araştırmanın ileriki aşamalarına yol gösterecek olan temaların belirlenmemiş olması nedeniyle çok yüksek miktardaki haber ve blog yazısı arasında seçim yapma nedeniyle olmuştur. İkinci bir güçlük, bu aşamanın piyasaya çıkan oyun sayısını büyük ölçüde arttığı bir döneme rastlaması ve dolayısıyla alandaki bir dönüşümü takip etme zorunluluğunu getirmesidir.

Alandaki bu dönüşümün dışarıdan ve medya üzerinden takip edilmesi, araştırmanın bu bölümünün önemli bir sınırlılığını da teşkil etmektedir. Oyun medyasında gözlemlenen haberler, gerek bağımsız gerekse ana akım olsun, alanda öne çıkan oyunlara yer vermektedir. Bu oyunlar, yer vermenin hem sebebi hem de sonucu olarak, büyük başarı öyküleri olabileceği gibi *No Man's Sky* gibi beklentilerin gerisinde kalan ya da *Yogcast* gibi geliştiricinin tamamlayamadığı, dolayısıyla başarısızlığıyla yarattığı sansasyonla haber değeri olan oyunlar olmuştur. Bunun etkisi, araştırmanın bu aşamasının büyük başarı ve sansasyonel başarısızlık öyküleri dışında kalan oyunlara dair edindiği fikrin sınırlı kalmasıdır. Alanda kalmak için mücadele eden ancak büyük bir başarı ya da başarısızlıkla medyada hakkında haber yapılacak ölçüde bir sembolik değer kazanamayan oyunlar ve geliştiriciler sadece *Gamasutra* adındaki, içeriği geliştiricinin kendisinin ürettiği siteyle sınırlı kalmıştır. Bunun yanında araştırmanın bu bölümü, bağımsız oyun alanındaki büyük bir dönüşüme tanıklık etmek ve sahanın ileriki bölümlerinde karşılaşılabilecek alanda adını duyurmamış geliştiricilerin nasıl bir mücadele içinde bulunduğu dair bilgi edinmek açısından önemli bir başlangıç noktası teşkil etmiştir. Takip edilerek incelenen İnternet siteleri aşağıda listelenmektedir:

Eurogamer.net

Ana akım ve bağımsız oyunların Avrupa (PAL) versiyonlarına ve oyun fuar ve festivallerine dair haber ve incelemeler veren, İngiltere kaynaklı bir sitedir. Site okuyucu olarak Avrupalı oyuncuları hedef almaktadır. Oyunlar sitede düzenli olarak yazan yazarlar tarafından oynanıp incelenirler. Sitenin ana gelir kaynağı reklamlardır ve bu reklamların bazıları oyun üreticilerindedir, ancak site oyun incelemelerinde tarafsız olma iddiasındadır.

Gamasutra

Oyun geliştiricilerin oyun geliştirme ve yayınlama sürecine dair her tür bilgiyi diğer geliştiricilerle paylaştığı bir sitedir. Site geliştiricilere bloglar açma imkanı sunmakta ve bu bloglarda yayınlanan makalelerden bazılarını seçerek ana sayfasında sunmaktadır. Kapsanan içerik arasında endüstriye dair haber ve eleştiriler, bütçe bilgileri ve geliştirici jargonunda *postmortem* adı verilen, bir oyunun tasarım, geliştirme ve dağıtım sürecinde verilen doğru ve yanlış kararların tartışıldığı makaleler bulunmaktadır.

Gamespot

Bağımsız ve ana akım oyunlar, oyun fuarları, festivaller ve turnuvalar hakkında haber, detaylı tanıtımlar ve eleştiriler içeren makaleler ve videolar yayınlayan uluslararası sitedir. İncelenen diğer oyun inceleme sitelerinden daha büyük bütçeye sahip olan site, metinleri takip eden küçük reklam kutuları ve inceleme videolarının başında atlanamayan reklamlar vererek gelir sağlamaktadır. Oyun üreticilerinden de reklam almasına rağmen tarafsız incelemelerde bulunma iddiasına sahiptir.

IndieGames

Gamasutra'nın kardeş sitesi olan IndieGames, özellikle bağımsız oyunlara odaklanmakta, oyun tanıtımları, haberler ve eleştiriler yayınlamaktadır. "Freeware Pick" ve "Browser Pick" bölümlerinde ücretsiz oyun ve İnternet tarayıcısı üzerinde

oyunabilen oyunlara büyük yer ayırması ile takip edilen siteler arasında ticari olmayan bağımsız oyunlara yer veren iki siteden biridir. Diğer oyun inceleme siteleri gibi bazıları oyun üreticilerinden olan reklamlarla gelir sağlamaktadır ancak tarafsız incelemeler sunma iddiasındadır.

Kotaku

Oyun, anime ve cosplay dünyasına dair kısa ve eğlenceli haberler veren bir sitedir. Oyun incelemesi makale ve videolarına ve nadiren uzun eleştiri yazılarına yer vermektedir. Gawker siteler grubunun bir parçasıdır ve incelenen diğer sitelerden daha az ciddi bir görünüm sergilemektedir. Oyun kültüründe önemli bir yere sahip olması nedeniyle incelemeye alınmıştır.

Polygon

Ana akım ve bağımsız oyunlara dair haber, tanıtım ve eleştiri içeren makale ve videolar yayınlayan ABD kaynaklı sitedir. Sitede bağımsız oyunlara yer verilmesine rağmen yer verilen oyunlar genellikle yaygın olarak tanınan ve yüksek satış rakamına sahip oyunlardır. Diğer incelenen siteler gibi bu site de oyun üreticilerinden reklam almaktadır.

Rock, Paper, Shotgun

Eurogamer ile ortak olan *Rock, Paper, Shotgun*, bünyesindeki yazarlar tarafından yazılmış ana akım ve bağımsız oyun tanıtımı, eleştirisi ve endüstri haberleri veren İngiliz oyun sitesidir. İncelemeye alınan diğer sitelerden farklı olarak spesifik olarak PC oyunlarına odaklanmaktadır. Ana akım oyunlara da yer ayırmasına rağmen içeriğinin çoğunluğunu bağımsız oyunlar oluşturmaktadır. “*Live Free Play Hard*” köşesinde düzenli olarak yer verdiği ücretsiz ve browser oyunlarla bu tür oyunlara yer veren incelenen iki siteden biridir. Site, yazıların sonunda link verilen reklamların dışında, siteyi çevreleyen büyük görsel reklamlar yayınlamaktadır. Reklamını yayınladığı

oyunlar hakkında da oldukça olumsuz incelemeler yapabilmesi, sitenin yazarlarının tarafsız olduđu izlenimini vermektedir.

Sirlin.net

Oyun geliřtiricisi, yazar ve profesyonel oyuncu David Sirlin'in blog'udur. Dövüş ve strateji oyunlarına odaklıdır. Sirlin'in oyunlar hakkında kişisel görüşlerini yayınlamaktadır.

Unwinnable

Bağımsız oyun ve masa oyunlarına dair denemeler içermektedir. Küçük bir grup yazar tarafından yazılan yazılar, tarafsız incelemelerden çok yazarların oyunlarla ilgili kişisel görüşlerini sunmaktadır.

Wired (GameLife bölümü)

Wired isimli siberkültür dergisinin oyun inceleme bölümüdür. Yazılar *Wired* dergisi yazarları tarafından yazılmaktadır.

Game Overthinker (videoblog)

Bob Chipman adlı oyun ve film eleřtirmeninin oyun endüstrisini ve oyuncu kültürünü eleřtirdiđi, bunlara dair kişisel fikir ve argümanlarını sunduđu yaklaşık 20 dakika uzunluktaki videolardan oluşmaktadır. Chipman, bu videolarda genellikle oyun endüstrisinin giderek yüksek bütçeli AAA oyunlar ve casual oyunlar arasında kutuplaşmasını ve hardcore oyuncu kültürünün dışlayıcı, cinsiyetçi ve heteroseksist yönlerini eleřtirmektedir.

Jimquisition (videoblog)

Jim Sterling isimli oyun eleřtirmeninin haftada bir yayınladıđı 10-15 dakika uzunluğundaki videolar sert ve öfkeli bir dille yapılan oyun endüstrisi eleřtirilerinden oluşmaktadır.

Extra Credits (videoblog)

Oyun tasarımcısı Jame Portrow, animatör Daniel Floyd, ve videoları resimlendiren çeşitli sanatçılar tarafından hazırlanan seri, Portrow'un oyun geliştirme ve oyun kültürüne dair gözlemlerine dayalı entelektüel ve kavramsal tartışmalar yapmayı amaçlamaktadır.

Kickstarter

ABD kaynaklı küresel crowdfunding platformu. *Kickstarter* projelerin tanıtımlarının yapılarak projeyi desteklemek isteyenlerin belirli bir süre içinde çeşitli miktarlarda bağışlar yapmasına olanak vermektedir. Belirlenen süre dolduğunda bağışların toplamı başta belirlenen miktara ulaşmışsa *Kickstarter* bu miktarın belli bir yüzdesini alarak geri kalanını proje sahibine aktarır. Eğer miktara ulaşılammışsa bağışlar bağış yapan kişilerin hesaplarına geri aktarılır.

Site, çoğu bağımsız oyun projesinin kaynak bulmasını sağlamış, bu sayede oyun geliştirici jargonunda “kickstarter aşaması (*kickstarter phase*)” teriminin ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Bu araştırmada, incelenen diğer sitelerde ön plana çıkan oyunların *Kickstarter* sayfaları, kampanyaları süresince takip edilmiştir.

Steam Greenlight

Steam, Valve isimli oyun firmasının 2003 yılında kurduğu dijital dağıtım kanalıdır. Oyunlara odaklı olmasına rağmen oyuncu veya geliştiricilere yönelik yazılım ve filmlerin dağıtımını da yapmaktadır. Greenlight, bağımsız oyun geliştiricilerin oyunlarını Steam platformunda yayınlanmak için oyuncuların oylamasına sunduğu bir süreçtir. Greenlight sürecinde, diğer oyunlardan daha çok oy alanlar arasından Steam yöneticileri tarafından seçilen oyunlar tamamlandıklarında Steam platformunda satışa sunulurlar.

Bu araştırmada, incelenen diğer sitelerde ön plana çıkan oyunların Steam Greenlight süreçleri takip edilmiştir.

3.2.1.2. İncelenen oyunlar

Araştırmada incelenmek üzere seçilen bağımsız oyunlar *Iji* ve *Spelunky*; ana akım oyunlar ise *Portal* ve *Bayonetta*'dır. Oynanış, görsel temsiller, anlatılar, oyun mekanikleri ve oyunların dağıtım biçimleri arasındaki farklılıklar ile örnekleme maksimum çeşitlilik sağlanmıştır. Seçilen oyunların seçilmesinde ikisi ana akım, yani yayıncı desteği ve büyük sermaye ile yapılmış oyunlar, ikisi ise bağımsız, yani yayıncı desteği olmadan geliştirilmiş olacak şekilde dört oyun seçilmiştir. Ana akım oyunlardan *Bayonetta*, üçüncü şahıs perspektifiyle teşhir ettiği aşırı seksüalize edilmiş bir ana kadın karaktere ve *Devil May Cry* gibi çok satış yapmış oyunlarla benzer, denenmiş bir oyun mekaniğine sahiptir. Bunun yanında *Portal*, beyaz olmayan ve engelli bir ana karakterin birinci şahıs perspektifiyle oynanan ve *Narbacular Drop* isimli bağımsız bir oyunun geliştirdiği deneysel bir oyun mekaniği üzerine kurulu bir oyundur ve bazı yönleriyle bir zeka oyunu sayılabilir. Post apokaliptik bir dünyada geçen ve eleştirel sayılabilecek bir espri anlayışı barındıran bir bilimkurgu öyküsüdür.

Seçilen bağımsız oyunlar olan *Iji* ve *Spelunky*'nin ikisi de *Game Maker* isimli araçla geliştirilmiş, basit iki boyutlu grafiklere sahip platform oyunlarıdır. *Iji*, uzaylıları düşman olarak görüp görmeme üzerine etik seçimler içeren karmaşık ve duygusal bir öyküye sahip ancak çok yenilik içermeyen bir oyun mekaniği olan bir platform-shooter'dır. *Spelunky* ise roguelike zamansallığını/mekansallığını platform oyunlarına ilk kez uyarlamış olmasıyla yenilikçi bir oyun mekaniği olan, ancak bir öyküsü ya da temsiller üzerinden bir yıkıcılık iddiası olmayan bir platform oyunudur. Bu oyunların seçimiyle, hem görsel rejim, öykü türü ve oynanış türünde bir çeşitlilik sağlanmış, bunun yanında "hegemonik ana akım" ve "yıkıcı bağımsız" şeklinde bir tipleştirmenin ötesine geçmek amaçlanmıştır.

	Iji	Spelunky	Bayonetta	Portal
Yıl	2008	2008	2009	2007
Ana akım/Bağımsız (Yayıncı Şirket Sermayesi)	Bağımsız (Bireysel Sermaye, Daniel Remar)	Bağımsız (Bireysel Sermaye, Derek Yu)	Ana akım (Yayıncı SEGA, geliştirici Platinum Games)	Ana akım (Yayıncı ve geliştirici Valve)
Dağıtım / Lisans	Ücretsiz (Freeware, geliştirici kaynağı sonradan açmıştır)	Ücretsiz (Freeware, geliştirici kaynağı sonradan açmıştır)	Ticari	Ticari
Tür	Platform Shooter	Roguelike Platformer	3rd Person Shooter	1st Person Puzzle Platformer
Oynanış ve yenilikçilik	Hack mekaniği hariç yenilikçi değil	Yenilikçi: roguelike zamansallığı ilk kez bir platform oyununda kullanıldı	Yenilikçi değil: <i>Devil May Cry</i> (2001) benzeri oyunların yıllardır rafine ettiği mekanik	Yenilikçi: Portal mekaniği ana akım oyunlarda ilk kez kullanıldı
Görsel Stil	2D (Stilize Vektör Grafik - Retro)	2D (Stilize Pikseltart - Retro)	3D (Gerçekçi, büyü efektlerinden dolayı yer yer stilize)	3D (Gerçekçi)
Görsel Rejim, oyuncu/izleyici konumu	3. şahıs	3. şahıs	3. şahıs	1. şahıs
Ana karakter cinsiyet ve kimlik markerları	Kadın, beyaz	Erkek, beyaz	Kadın, beyaz	Kadın, Latina, yürüme engelli
Ana karakter konuşma	Konuşan	Sessiz (<i>silent protagonist</i>)	Konuşan	Sessiz (<i>silent protagonist</i>)
Öykü	Var,	Yok	Var, doğrusal	Var, doğrusal

doğrusal
değil

Çizelge 3. 1. Analiz için seçilen oyunların çeşitlilik gösterdiği bazı parametreler.

Oyunların analizi, ilk etapta oyunlarda hegemonyanın genel bir tanımına ulaşma amacıyla ikonografiye dayalı bir temsil analizi olarak başlamıştır. İkonografiye odaklanarak yola çıkma seçimi, kısmen ikonografinin Gillian Rose'un (2001) söylem analizinin görsel kültüre uygulanması için önerdiği yöntemlerden biri olması temelindeydi (s. 144). Ancak bu tercih, her ne kadar başlangıç için uygun olsa da araştırmanın odaklandığı medyanın etkileşimliliği ve Foucaultcu söylem kavramının özne üretimine de vurgu yapması nedeniyle, süreç içinde oyunun ürettiği izleyici/oyuncu konumuna dair bazı yeni sorulara ve bu nedenle yöntemin teorik çerçevesiyle birlikte çalışma sürecinde revize edilmesine neden oldu. Örneğin birinci şahıs perspektifiyle oynanan, ana karakterin ekranda görünmediği bir oyun ile ana karakterin ekranda görüldüğü bir oyun, oyuncuyu çağırdığı konum açısından aynı şekilde ele alınabilir mi? Ana karakterin konuşmayan ve öyküsü olmayan boş bir kalıp olduğu oyunlar ile ana karakterin öyküsünün oyun boyunca keşfedildiği oyunların ürettikleri özne konumları, ne ölçüde benzer görülebilir? Oyuncunun erkek bir karakteri kontrol etmesi ile ekranda erkek bakışına tabi tutulmuş kadın bir karakterin olması, üretilen oyuncu konumları açısından neler doğurur? Perspektif kullanan gerçekçi grafikler ile pikselart gibi stilize iki boyutlu grafikler arasındaki fark, görsel temsiller ve özne inşası açısından nasıl ele alınmalıdır?

Dolayısıyla seçilen dört oyunun analizine sadece içerdikleri temsiller değil, interaktivite, görme biçimleri, öznenin kurulmasında rol oynayan ötekiliklerin temsilini de içeren bir özne inşası ögesinin de eklenmesi gerekti. Bu doğrultuda, çalışmanın ikinci bölümünde aktarılan, temsiller, etkileşim ve mekansal öğelerin oyunlar bağlamında özne üretici pratikler olarak ele alınmasına dair kuramsal tartışma çerçevesinde, oyun analizleri, oyunun oyuncu için kurduğu özne konumunu da dikkate aldı. Bu oyun analizlerinin bulguları, alana ve geliştiricilerin dijital oyunların hegemonik/karşı-hegemonik

yönlerine dair ifadelerinden elde edilen bulgular ile de birleştirilerek sonuç kısmında tartışılacak olan oyunların hegemonik ve karşı-hegemonik biçimlerde özne üreten pratikler olarak ele alınması yönündeki çıkarımları oluşturmayı sağlamıştır.

3.2.1.3. Görsel analiz

Araştırmanın görsel analiz ayağı, bağımsız geliştiricilerin verilen temalara ilişkin getirdikleri görsellerin analizine odaklanmıştır. Geliştiricilerden verilen dört tema ile ilgili görseller bulmaları istenmiş, bu görsellerin oyun görüntüsü olmasının zorunlu olmadığı belirtilmiştir. Verilen dört tema, “bağımsız oyun”, “ana akım oyun”, “hegemonik oyun”, “yıkıcı oyun”dur. “Hegemonik” terimi geliştiriciye “toplumdaki eşitsizlikleri yeniden üreten ve meşrulaştıran” olarak; “yıkıcı” terimi ise “bu tür eşitsizliklerin meşrulaştırılmasını bozan, bu meşrulaştırmaya engel olan ya da bu eşitsizlikleri gözler önüne seren” olarak açıklanmıştır. Bu temaların belirtildiği bir e-posta veya Skype mesajı da hatırlatıcı olarak katılımcıya gönderilmiştir. Geliştiricilerin bu görselleri bulmak için en az bir hafta zamanı olmuş ve bu görseller katılımcılar tarafından e-posta veya Skype üzerinden dosya veya Internet bağlantısı olarak araştırmacıya gönderilmiştir.

Bu görseller öncelikle geliştiricilerin mülakatlarda görselin neden verilen tema ile ilişkili olduğu konusunda verdikleri açıklamalar üzerinden değerlendirilmiştir. Eğer yapılan açıklamada sadece görselin ait olduğu oyundan söz edildiyse, katılımcıya getirdiği görselin içeriğinin ve stilinin tema açısından bir önemi olup olmadığı sorulmuştur.

Katılımcının ifadelerinin yanında görsel, ait olduğu oyun, görsel stil ve içeriği açısından değerlendirilmiştir. Bu değerlendirme, oyun incelemesi ve görüşmelerde ortaya çıkmış olan temalar doğrultusunda kodlanmış, bu şekilde analize dâhil edilmiştir. Görsellerin katılımcıların görüşmelerdeki ifadeleri ve dolayısıyla görüşmelerde ortaya çıkan temalarla bütünleşik olmalarından dolayı bu görsellerin analizleri ayrı bir bölümde değil geliştiricilerle yapılan görüşmelerle birlikte kodlanmış ve sunulmuştur.

3.2.2. Etnografi ve derinlemesine görüşme

Araştırmanın bağımsız oyun üretimini bir alan olarak kavrama ve üreticilerin alanda konumlanışlarını anlama amacı, doküman analizine (oyunların ve ilişkili medya ve literatürün analizi) bir etnografi bileşeni eklenmesine neden olmuştur. Bu amaçla, gözlem, derinlemesine görüşme ve otofotograf/fotografla ortaya çıkarma (*autophotography / photo elicitation*) tekniklerinin modifiye bir versiyonundan oluşan bir saha çalışması tasarlanmıştır. Görüşmeler, otobiyografi ve yarı yapılandırılmış yüz yüze veya internet üzerinden yapılan görüşmelerden oluşan iki ayrı aşama halinde yapılmıştır. İlk görüşmede, katılımcılardan oyun geliştirmeye nasıl başladıklarını varsa mevcut projelerindeki süreci de kapsayacak şekilde anlatmalarını istenmiştir. Bu görüşme sırasında otobiyografi tekniğine uygun şekilde zaman zaman sorulan sondaj soruları haricinde araya girmeden, katılımcının söyleyecek bir şeyi kalmayınca kadar konuşması beklenmiştir.

İlk görüşmenin sonunda katılımcılardan kısa bir ev ödevi yapmaları istenmiş ve dört tema (*ana akım, bağımsız, hegemonik ve yıkıcı*) verilerek katılımcılardan bu temalar üzerine düşünerek İnternette kendilerine bu temayı temsil eden görsel materyaller araştırmaları söylenmiştir. İkinci görüşmede getirilen görselin kendilerine hangi yönleriyle o temayı temsil ettiği sorulmuştur. Bu bölümdeki sorular katılımcının içeriğe ve görselin ait olduğu oyuna odaklı konuşmakla sınırlı kalmayarak stil, kullanılan teknolojiler ve görme biçimi gibi görselin kompozisyonuna yönelik düşüncelerine de ulaşmaya yönelik olarak hazırlanmıştır.

İlk görüşmedeki otobiyografik teknikler, oyun geliştiricilerin alanda diğer ana akım ve bağımsız geliştiricilere göre nasıl konumlandıklarını anlamaya yönelik iken, ikinci görüşme alandaki ana akım ve bağımsız ürünlere ve bu oyunların ilişkili olduğu tür ve görsel stil hiyerarşisine göre konumlanışlara odaklı olmuştur. Örneğin, çok detaylı çalışmalar yapan bir piksel sanatçısı olup karakterlerin iç dünyalarına dair derin hikayeler barındıran anlatı temelli oyunlar yapan, geliştirdiği oyunlarla övgüler ve ödüller almış ve oyun alanında belli bir üne sahip olmuş katılımcı S.L., çizimleri çöp

adamdan hallice olan, temelinde yine karmaşık, karakter temelli bir anlatının bulunduğu *Undertale*'in büyük başarısı hakkında konuştuğunda bu bize hem bir oyun geliştirici olarak kendisinden pixelart tekniği olarak çok geride olmasına rağmen kıyaslanamayacak derecede daha fazla satış yapmış bir geliştiriciye göre nasıl konumlandığına dair, hem de aynı türde farklı görsel tarzlara göre konumlanışına ilişkin ipuçları vermektedir. Benzer biçimde, siberpunk türünde günümüz dünyasına dair bir sistem eleştirisi içeren bir oyun yazan J.P., başka bir siberpunk oyunu olan *Black Ice*'a ait bir görüntü üzerinden oyunun siberpunk türünü neon renklere ve siberuzay kavramına indirgeyerek türün temelindeki distopik sistem eleştirisini es geçmesinden yakınmasında katılımcının siberpunk'a ilişkin kod açımına ve bu türün medyadaki (hatalı bulduğu) temsiline ilişkin konumlanmasına ilişkin ipuçları bulmak mümkündür. Bu katılımcı, görüşmede neon renklerin siberpunk ile ilişkilendirilmiş bir gösteren haline gelmesini ve siberpunk'ın pırıltılı bir gösteri (*spectacle*) haline gelmesini eleştirmiştir. Bu geliştiricinin kendi yazdığı siberpunk oyununda neon renk kullanmamış olması, görüşmeye getirdiği görsel üzerinden yaptığı bu eleştiri çerçevesinde popüler siberpunk ile ilişkili eleştirel konumlanışının bir parçası olarak değerlendirilebilir.

Bu örneklerden anlaşılacağı gibi, otobiyografi ile görüntü ile ortaya çıkarma tekniğinin kombinasyonu, katılımcıların farklı görsel stil ve türlerin karmaşık bir hiyerarşisini içeren ve bu stil ve türlere dair estetik kodlama/kod açımalarının aktörlerin sosyal sermayesinin önemli bir bölümünü oluşturduğu bu alanda konumlanışlarını anlamak için sadece görüşmelerden oluşan bir teknikten çok daha zengin veri sağlamıştır.

Evren ve örneklem açısından, çalışmanın görüşme kısmında Avrupalı bağımsız ve ana akım oyun geliştiricilere ulaşmak amaçlanmıştır. Bu seçimin iki nedeni vardır. Öncelikle, özellikle Avusturya, Almanya, Belçika, Finlandiya, İsveç ve İspanya'daki bağımsız oyun yapımcıları büyük çapta uluslararası başarılar kazanmışlardır. Rovio, Daniel Remar, Black Forest, Travian Games, Denis Mikan, Tale of Tales, Jonatan Söderström, Deconstructeam gibi geliştiricilerin büyük ilgi gören yapıtları bulunması Avrupa'yı oyun endüstrisi ve bağımsız oyunlar açısından Amerika Birleşik Devletleri ve Japonya yanında önemli bir merkez haline getirmektedir. İkinci olarak, Avrupa'daki

geliştiriciler, hem özgür yazılım hem de yazılım korsanlığı ile olan ilişkileri ile yazılım ve oyun geliştiriciliğinde ilginç bir noktada durmaktadır. İsveçli oyun geliştirici Daniel Remar'ın geliştirdiği oyunları ücretsiz (freeware) dağıtması, Jonatan Söderström'un ise oyunlarının korsan dağıtımını teşvik etmesi bu duruma örnek olarak verilebilir.

Sonuç olarak Avrupalı oyun geliştiricileri büyük finansal başarılarının yanında kültür endüstrisinin baskın dağıtım kanallarına karşı duruşları ile Avrupa'yı oyun endüstrisi ve bağımsız oyun üretimi içinde ilginç bir yere konumlandırmakta ve Avrupalı geliştiricilerin hegemonik görsel kültüre karşı duruşlarını incelemeye değer hale getirmektedir.

Bu geliştiricilere ulaşmak amacıyla Viyana şehrinde her ayın ilk Salı günü gerçekleştirilmekte olan *GameDev Meetup* etkinliklerine katılmıştır. Bu etkinliğe ilk katılımdan önce etkinliğin düzenleyicisi olan Stefan Malzner ve Michael Hartinger ile iletişime geçilmiş, araştırmaya ilişkin bilgi verilerek etkinliğe katılmak, etkinlikte gözlemlerde bulunmak ve orada tanışılacak geliştiricilerle görüşme yapmak için izin istenmiştir. Organizatörler buna gerekli izni vermemiş, aynı zamanda hem etkinliğin Meetup Internet sayfası üzerinden genel bir mesaj göndererek hem de bir sonraki etkinlikte kısa bir sunum yaparak araştırma için katılımcılara ulaşma yönünde teşvik etmişlerdir.

Bu tanıtımın üzerinden bir geliştirici, site üzerinden iletişim kurarak araştırmaya katılmak istediğini belirtmiş, bunun dışındaki bütün katılımcılarla sunumlarının sonrasında verilen aralarda sözlü iletişime geçilmiştir. Bu süreçte en büyük engel, sunumların İngilizce yapılmasına karşın aralarda geliştiricilerin kendi aralarındaki konuşmaların Almanca olması nedeniyle konuşmalara katılmanın zorluğu olmuştur.

Viyana'daki oyun geliştiricilerle 4 yüz yüze görüşme ve 2'si Viyana'da 8'i Türkiye'ye döndükten sonra gerçekleşmiş olan 10 Skype görüşmesi ile, toplam 14 görüşme yapılmıştır. Görüşmelerde görüntü kaydı alınmamış ancak ses kaydı alınmıştır. S.L. ile yapılmış olan görüşmenin bir bölümünün kayda alınmaması ve P.K. ile yapılan

görüşmede zaman zaman (görüşmeyi engellemeyecek şekilde) buluşulan restoranın yakınından tren geçmesi hariç ses kayıtlarında herhangi bir sorun olmamıştır.

Görüşmelerin ses kayıtları MaxQDA isimli bilgisayar programına yüklenmiştir. Bu program, kayıtlar üzerinde belirli zaman aralıklarının seçilip etiketlenmesi özelliğine sahip bir nitel veri analizi programıdır. Tema kodlamaları bu program aracılığıyla yapılmış, daha sonra temalar iki aşamada soyutlanarak (eksenel kodlama, seçici kodlama) çalışmanın analiz bölümünde sunulacak temalara ulaşılmıştır.

Verilerin kodlaması üç aşamada yapılmıştır. Birinci aşama kategorilerin belirlenmeye başlandığı açık kodlama aşamasıdır. Bunu, kategorilerin daha sistematik bir şekilde birleştirilip geliştirildiği eksenel kodlama takip etmiştir. Üçüncü aşama olan seçici kodlama, bu kategorilerin daha da rafine edildiği aşamadır (Strauss & Corbin, 1998, akt. Yin, 2011: 187). Bu üç aşamayla kodlanmış olan görüşmelerde ortaya çıkan temalar, görüşülen katılımcıların verdiği oyun örnekleri ve getirdikleri görsellerle birlikte alan analizi bölümünde sunulmuştur. Bu temaların incelenen oyunlar, görseller ve doküman analizi bulguları ile birlikte görsel kültür, hegemonya ve özne inşa eden interaktif temsil pratikleri bağlamlarında kuramsal çerçeve doğrultusunda tartışılmasıyla da araştırmanın sonuç kısmında sunulan sonuçlara ulaşılmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

OYUN ANALİZİ: İKONOĞRAFİ, BİÇİM VE OYUNCU KONUMU İNŞASI

Bu bölüm, ana akım ve bağımsız oyunlardan seçilmiş dört oyundan oluşan bir örneklemin ikonografik, söylemsel ve oynanış biçimi açısından çözümlemesinden oluşmaktadır. Yöntem bölümünde belirtildiği gibi, araştırma, pilot aşamasında Gillian Rose'a (2001/2012) göre söylem analizinin görsel incelemelere uyarlanması sayılabilecek ikonografik analizden yola çıkmıştır. Bu teknik, oyunlardaki metinlerin yanı sıra görsel öğelerin ilişkili oldukları kültürel leksikondaki karşılıklarını incelemek anlamına gelmektedir.

Burada belirtilmesi gereken önemli bir nokta, öğelerin kültürdeki karşılıklarının tekil olmamasıdır. Jacques Derrida bize gösterenlerin nihai bir gösterilenden ziyade, başka bir gösterene işaret ettiğini anlatır. Sözlükte bir sözcüğün karşılığını bir anlam olarak değil, başka bir sözcük olarak buluruz, ve o gösteren de bizi başka gösterenlere götürür, dolayısıyla anlam sürekli ertelenir. Anlamın ortaya çıkması bu akışın geçici olarak duraksamasıdır (Storey, 2009; 126-7)

Oyunlardaki görsel imgeler buna benzer şekilde işler: *Spelunky*'deki ana karakterin kullandığı kamçı, bir oynanış biçiminden fazlasıdır; popüler kültürde yer etmiş ünlü arkeolog/maceracı film karakteri Indiana Jones'u anımsatır. Çılgınlık atıp oradan oraya koşan kurtarılan sarışın kadın, karakterin adının Damsel olduğunu bilmesek de bir 'tehlikedeki kadın (*damsel in distress*)'dır. Bütün bu gösterilen/gösterenler etkileşim içindedir ve oyunu salt oynanış biçimlerine indirgemeyi olanaksız hale getirirler.

Bunların yanında, oynanış, oyunun tamamı olmasa da bir kenara ayrılamaz bir yönüdür. Oynanış, biçimsel analizciler ve/veya ludolojistlerin bize gösterdiği gibi, oyunların anlatıya indirgenemeyecek ve kendine has olan yönünü temsil eder. *Spelunky* örneğinden devam edersek, kısa süreli ve tekrarlayan oynanış, sürekli değişen tekinsiz haritalar ve oyunun anında bitebilir olduğu zaman ve uzam deneyimi sunar. Bu gibi bir

zaman/uzam deneyimini anlamak, kendi içinde önemli bir içgörüdür, ancak oynanış biçimi ve deneyimi de aynı imgeler gibi bir gösteren olarak ele alınıp kültürel leksikonda işaret ettiği gösterenlerle ilişkili incelenebilir. Bu şekilde bakıldığında *Spelunky* ve genel olarak *roguelike* oynanış biçimi, postmodern kültürel bağlam içinde *Blade Runner* (Scott, 1982) veya *Battlestar Galactica*'daki (Larson ve Moore, 2004-2009) gibi anlık, tekrarlayan ancak çok kısa bir cyborg zamansallığını anımsatmaktadır.

Bu bölüm, ikonografik ve biçimsel analizleri kendi içinde bir amaç olarak değil, oyunlara ve onların kültürel incelemelerine ışık tutabilecek başlangıç noktası olarak almıştır. Dolayısıyla gösterenler, ikonografi, oynanış biçimleri, ve ilişkili oldukları gösterenler kendileri içinde fetişleştirilmemiş, aynı kültürel görüngünün birbirleriyle bağlantılı, deyim yerindeyse diyalog içinde öğeleri olarak görülmeye çalışılmış, bu çabayla kendi içlerinde oyunlar ve oyuna ilişkin öğeler olarak bakmaktan ziyade oyunların kültür içinde incelenmesine yönelik yöntemsel ve kuramsal yaklaşımlara dair bir anlayış geliştirilmeye ve bu yaklaşımlara katkıda bulunulmaya çabalanmıştır.

4.1. Spelunky

Spelunky, bağımsız geliştirici Derek Yu'nun 2009'da yayınladığı freeware bir platform oyunudur. *La Mulana*, *Rick Dangerous* ve *Spelunker* oyunlarından etkiler taşıyan oyun, oyun medyasının büyük övgülerini almış; elde ettiği büyük popülerlikle oyuncu ve mod geliştiricilerden oluşan geniş bir topluluğa sahip olmuştur. Daha önce çalıştığı *Aquaria* ile zaten tanınmakta olan Derek Yu, *Spelunky* sayesinde bağımsız oyun geliştiriciler arasında ünlü hale gelmiştir. Oyunun ve geliştiricisinin bu başarısı sonucu 2012 yılında oyunun ticari bir sürümü olan *Spelunky HD*, önce *Xbox Live Arcade*, daha sonra da *Playstation 3*, *Playstation Vita* ve *Windows* için piyasaya sürülmüştür.

Örnek aldığı *Rick Dangerous*, *Spelunker*, *La Mulana* oyunlarına benzer şekilde mistik mekanların bir maceracı tarafından keşfini konu alan *Spelunky*, bir mağaracının bir piramitteki hazine avını konu almaktadır. *Spelunky*'nin bu oyunlardan ayrılan ve kendinden sonra gelen *Rogue Legacy*, *Catacomb Kids* gibi çok sayıda oyuna ilham veren biçimsel yönü, *roguelike* adı verilen *FRP* alttürünün bazı özelliklerini platform

oyunlarına uyarlamış olmasıdır. Sıradan bir platform oyununda oyunun bölümlerinin haritaları her oynanışta aynı iken, *Spelunky*'de oyun haritası her oynanışta değişmektedir. Bu görünürde küçük olan farklılık, oyunun zamansallığı ve oyuncu deneyimi açısından büyük bir fark yaratarak oyunun indie platformer'lar arasında öne çıkmasını sağlamıştır.

4.1.1. Spelunky: Platform oyunları, roguelikelar ve yeniden oynanabilirlik

*Çöl arkamda uzanırken,
Mataramda son kalan suyu içtim,
Ve muzaffer dönmeye yemin ettim...
Spelunky*

Oyun, ekranda bitmap görünümlü bir font ile yazılmış üç satırlık bir metin ile başlar. Spelunker'ın günlüğünden alınmış izlenimi yaratan bu metin, aynı oyunun oynandığı uzam gibi, önceden hazırlanmış parçaların rastlantısal olarak bir araya gelmesinden oluşmuştur ve oyun her yüklendiğinde değişmektedir. Bu yazıdan sonra Spelunker, ay ışığı altında, girişinden yarasaların çıktığı bir mağaraya doğru ilerler. Sonraki ekranda Spelunker'ın fırlattığı bir meşalenin karanlık bir mağarayı aydınlattığını görürüz, ardından Spelunker aşağıya sarkıttığı ipi ile mağaraya iner. Bu ekranda çeşitli oyun seçenekleri melankolik bir müzik eşliğinde sunulur.

Oyunun her raundu labirentin bir katında geçmektedir ve amaç her bir raundun başlangıç noktasından daha aşağıda bulunan çıkışa erişmektir. Spelunker, oyun süresince labirentin içinde koşar, zıplar, kamçısı ile düşmanlarla mücadele eder; altın ve altın heykeller (*idol*) toplar. Yol boyunca farklı düşmanlar, silahlar, kurtarabileceği kadınlar (*damsel*) ile karşılaşır, ve labirentte derinlere doğru yolculuğunu sürdürür.

Spelunky bu yönleri ile alındığında büyük ölçüde bir platform oyunudur. *Super Mario Brothers* ile popülerleşen janrda oyunun amacı, yandan görünen bir oyun dünyasında ilerleyerek her raundun çıkışına ulaşmaktır. Oyuncu, oyundan oyuna değişen ölçülerde

yerçekimine tabidir ve oyun haritası içinde yürüyerek (bazen koşarak) veya zıplayarak hareket edebilir. Oyunda oyuncunun toplayabileceği nesnelere (örneğin *Super Mario Bros*'da altın para), kaçması veya öldürmesi gereken düşmanlar bulunabilir. Oyunda oyuncunun haritada hareketini veya düşmanlarla etkileşimini etkileyen gereçler bulunabilir; örneğin tesisatçı Mario çiçeği bulduktan sonra Goombalar'a ateş topları savurabilir, veya ajan balık *James Pond* bulduğu bir çift kanat sayesinde uçuş gücü kazanabilir. Ancak yerçekimi ve çıkışa ulaşma mekaniği dışındaki öğelerin olmadığı *Super Meat Boy* gibi platform oyunları da vardır. *Super Meat Boy* veya *N* gibi oyunlarda oyuncunun durumu değişmez, oyundaki ilerleme, oyun alanındaki değişimler ve oyuncunun bu değişimlere rağmen çıkışa ulaşabilmesi ile gerçekleşir.

Spelunky, platform oyunlarının yukarıda belirtilen özelliklerinin hepsini taşımaktadır: Oyunun amacı, koşma, zıplama, tırmanma gibi temel yetenekler ve oyuncunun bulduğu araç-gereç ve silahların yardımı ile çıkışa ulaşmaktır. Ancak oyun, platform oyunu özelliklerine eklediği “roguelike” mekaniği ile platform oyunlarından ayrılmaktadır.

Roguelike, bölümlerin prosedürel olarak üretildiği, genellikle sıra tabanlı RPG oyunlarına verilen genel bir isimdir. 1980 yılında Michael Toy ve Glenn Wichman'ın geliştirmiş olduğu *Rogue* isimli oyunun özelliklerini taşımaları nedeniyle bu ismi almışlardır. Roguelike'ların özellikleri şöyle sıralanabilir (Lait, 2014; Roguebasin, 2015):

- Taktik oyun. Oyunun eylem biriminin temeli oyundaki maceracı karakter ve onun oyun dünyasında kazandığı kendine has özellikleridir; dolayısıyla oyuncunun verdiği kararlar doğrultusunda avatar'ın kazandığı seviye ve beceriler ve bunların oyun dünyasındaki uygulanması merkezdedir. Bu nedenle, ne oyuncunun kişisel refleks, çabukluk ve el becerisi, ne de *Civilization* veya *Warcraft* benzeri oyunlardaki gibi “büyük resim”e bakılarak oluşturulması gereken stratejiler ön plandadır.
- Vurdu kırdıya (*hack & slash*) dayalıdır. Öykü anlatmak ve olay örgüsü geri plandadır veya yoktur. Düşman öldürme ve hazine bulma ön plandadır.

•Rastlantısal oyunlar. Roguelike, “iki oyunun asla aynı olmadığı” bir mahzen keşif oyunu (*dungeon crawler*) olarak tanımlanabilir. Haritalar, nesne/araç gereçler [ve avatar/karakter], her oyunda farklıdır ve kazanmayı garantileyen yollar yoktur.

•Kalıcı ölüm (*permadeath*). Tek hak vardır; oyun kaydedilemez, ya da kaydedilmesi teşvik edilmez. “İyi roguelikeler” oyun kayıt dosyalarını geri yükledikten sonra silerler. Bu oyunun yeniden oynanabilirliği ile telafi edilir.

•Özelliklerin karmaşık etkileşimleri. Bir roguelike’ta kullanılabilen komutlar basit, ancak bunlarla gerçekleştirilebilen etkileşimler karmaşıktır. Jeff Lait (2014) buna en sevdiği örnek olarak gümüşe karşı dayanıksız ancak eldeki diğer silahlara karşı güçlü bir düşmana zarar vermek amacıyla gümüş bir yüzüğü silah olarak kuşanmayı verir.

•Canavarları “silindirle ezme”. Oyundaki canavarlar oyuncuya göre zayıfsa oyuncu yoluna çıktıklarını bile fark etmeden onları ezip geçerek yoluna devam edebilir.

Spelunky, ana karakter ve özellikleri aynı kalmasına rağmen oyun haritasının her oyunda değişmesiyle bir roguelike özelliği gösterir. Oyun haritaları, geliştiricinin önceden tasarladığı parçaların bir araya gelmesi ile her oyunda yeniden çizilir. Her haritada çıkışa ulaşmak mümkündür, labirentin çözülebilir olmadığı durumlarda bomba ile duvarlar patlatılarak veya ip ile yüksek yerlere tırmanarak çıkışa ulaşılabilir, dolayısıyla algoritmanın ürettiği hiçbir oyun, teoride imkânsız değildir. Bu haritalarda idol, damsel, dükkan gibi öğelerin, toplanabilecek nesnelere ve düşmanların yeri rastlantısallaşır. Benzer şekilde roundlara rastlantısal temalar (yılan çukuru, karanlık, sel gibi) atanabilir. Oyuncu oynadıkça genel kuralları öğrenir ancak labirent her seferinde yeniden keşfedilmelidir.

Oyunun platform oyunlarından ayrıldığı diğer bir yön, zorluğudur. Oyunda oyuncunun tek hakkı ve üç tane kalbi vardır. Her düşman ile çarpışmasında bir kalp kaybedilir, ve üç kalp kaybedildiğinde oyun biter. Kalp kazanmanın tek yolu bir damsel’a rastlamak ve

onu çıkışa ulaştırmaktır. Bunun yanı sıra, yüksekten düşmek, kazıklara düşmek, yuvarlanan kayanın altında kalmak ve yakında bomba patlaması oyunu sona erdirir. Düşmanların tasarımı ve harita oluşturma algoritması, en ufak bir dikkatsizliği affetmemektedir. Bu yönleriyle oyun, tekrar tekrar yanıp yeniden başlanacak şekilde tasarlanmıştır.

Spelunky'deki roguelike özelliklerinin genel platform oyunu mantığına etkisini düşündüğümüzde bu özelliğin oyuna gelişigüzel eklenmemiş olduğunu söylemek mümkündür: Zorluk ve rastlantısallık özelliklerinin bir arada kullanımı, *Spelunky*'yi oynaması çok zor, yanması kolay, yeniden başlaması kolay bir platform oyunu yapar. *Mario*'da (1985) aynı oyun günlerce oynanıp uzun bir süreçte bitirilebilecekken *Spelunky*, hataları affetmeyen mekanikleri ile bir saat içinde defalarca yeniden başlar ve tekrar tekrar oynanır. Dolayısıyla, *Spelunky*'nin roguelike oyunlardan aldığı özelliklerin merkezi ögesi, mahzen keşif RPG'si ekranlarında olduğu gibi, yeniden oynanabilirliktir.

Derek Yu'nun *Spelunky*'yi dağıtmaya başlamasının ardından farklı türlerdeki oyunlara roguelike özellikleri koymak bir moda halini almıştır. Bunun nedeni, kısmen oyunun gördüğü büyük ilgidir: Oyunun büyük bir online hayran ve mod geliştirme topluluğu bulunmaktadır. Diğer bir neden olarak ise roguelike mantığının indie oyunların gelişiminde belirleyici olmuş teknolojik ve geliştirme sürecine dair bazı zorlukları efektif bir şekilde çözmektedir. Öncelikle, bağımsız oyunların gelişimini koşullayan öncelikli olgu, dijital dağıtımdır. Bu, özellikle indie oyunların ilk yıllarında, kota ve indirme hızları nedeniyle dosya büyüklüklerinin önemli bir faktör olmasına neden olmuştur. Bu durum, 8-bit estetiğini kullanan 2 boyutlu görselliklerin kullanımını teşvik etmekle kalmamış, oyun tasarımcılarını *level* tasarımı konusunda da tutumlu olmak zorunda bırakmıştır. Roguelike'ların prosedürel olarak oluşturulan *level*'lar ve yüksek zorluk seviyeleri nedeniyle çok az bir içerikle defalarca oynanabilir, çok uzun bir oyun deneyimi sunan bu oyunların küçük bant genişliklerinde bile dağıtılabilmesi anlamına gelmektedir. Diğer etken ise, çok küçük bütçe ile gerçekleştirilmesi gereken bu oyunlar için *level* tasarımları yapılması gerekmemesinin *level designer* ve *play test*/ kalite kontrol konularında büyük para ve zaman tasarrufları anlamına gelmesidir. Bunların

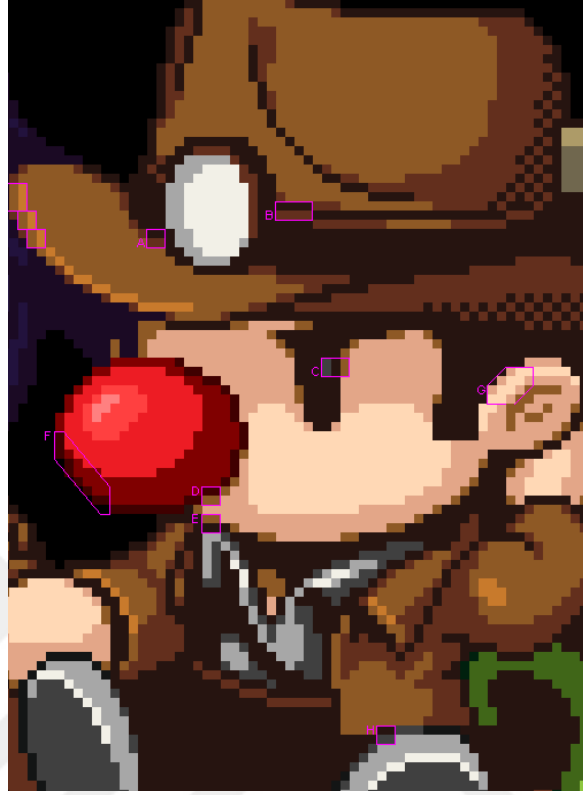
birleşimi, roguelike'ı *Spelunky*'nin çıkışını izleyen 5-6 yıllık süre boyunca bağımsız oyunların çok popüler bir oyun biçimi haline getirmiştir.

4.1.2. *Spelunky* ve görsel estetik

Spelunky, görsellerinde *Nintendo Entertainment System* ve *Commodore 64* gibi 1980'lerin oyun oynanabilen sistemlerinin özelliği olan 8-bit pixelart estetiğini kullanmaktadır. Oyunun görüntüleri kısıtlı bir renk paleti ve düşük çözünürlük kullanılarak geliştirilmiştir. Ses efektleri de görseller gibi 8-bittir.

8 bit/16 bit estetiği, bağımsız oyunlarda sıkça kullanılan bir görsel tarzıdır. Bu tarz, *Castle in the Darkness*, *La Mulana*, *1001 Spikes*, *VVVVVV* gibi oyunlarda eski oyun platformlarının çözünürlük, renk paleti ve sınırlamalarını sıkıca takip ederek gerçekleştirilmiştir. *MSX* sistemi oyunlarını örnek alan *La Mulana*, bu sistemin sınırlamalarına uygun olarak yatay olarak yan yana görüntülenebilecek renk sayısını kısıtlar (Camper, 2009: 172-3); *VVVVVV*, *Commodore 64*'ün renk paletini kullanır; *Shovel Knight*, tümüyle olmasa da *Nintendo Entertainment System / Famicom*'un renk paletine öykünür. *Owlboy*, *Towerfall*, *Chasm* gibi diğer bazı örnekler ise, eski bir oyun sisteminin teknolojik sınırlılıklarını tekrarlamaksızın, sadece kullanılan renk sayısı ve görsel çözünürlüğü kısıtlayarak eski sistemleri hatırlatan bir görsel estetik benimserler. Bu tür oyunların eski oyunlara atfı sadece oynanış ve *pikselart* kullanmaları üzerinden yapılır.

Spelunky, bu son bahsettiğimiz *pikselart* oyunlarına benzer bir şekilde, herhangi bir sistemin sınırlarını taklit etmeden sadece düşük çözünürlük ve kısıtlı renk paletiyle bir nostalji hissi uyandıran bir görsel estetiğe sahiptir. Oyunun görselleri ayrıca *pikselart*'ın pixel sanatçısı camiasında kabul görmüş tüm kurallarına uymayarak *Owlboy*, *Chasm* benzeri oyunlarda kullanılan günümüz *pikselart*'ından da ayrılır. Örneğin, çağdaş piksel sanatçılarının teknik bir hata olarak gördüğü ikiden fazla aynı renkte pixelin yan yana veya çapraz olarak kümelenmesi anlamına gelen *banding*, oyun görsellerinde çok sık görülmektedir (Helm, 2009).



Görsel 4.1: Spelunky'nin pikselart'ı üzerinde düzeltmeler
Orijinal görsel: Yu, 2009. İşaretleme: Helm, 2009.

Kaynak: Pixellation

<http://wayofthepixel.net/index.php?PHPSESSID=gmo7q9hqdnhqaqnagj7j8jsd56&topic=8110.20>

Spelunky'nin bu "hata"ları çok sayıda indie oyunla paylaşması, indie oyunların estetik kaygılarının *pikselart*'tan farklı olduğunu akla getirir. Helm isimli kullanıcının deyişi ile bu görseller "pixeller kullanılarak yapılmış sanattır", ancak "pikselart" değildir (Helm, 2009). Dolayısıyla, indie geliştiricilerin düşük çözünürlük ve yapay palet sınırlamaları kullanmalarının nedeni *pikselart* sanatının kurallarına uymak ve bu camia tarafından pixel sanatçısı olarak kabul edilmekten ziyade, oyunların geliştiricilerinin ve oyuncu kitlelerinin aşına olduğu ve nostalji duyduğu oyun estetiğine atıfta bulunmak ve düşük çözünürlük ve bit derinliğine sahip görseller kullanım ile dijital dağıtıma uygun içerik üretmek ile ilgilidir.

Brett Camper (2009), 8-bit estetiğinin modern oynanış öğeleriyle birleştiği başka bir örnek olan *La Mulana*'yı görsel estetik açısından incelediği yazısında, 8-Bit estetiğinin

modern oyunlarda kullanımını bir *başka ortama taşıma*¹⁰ (*remediation*) olarak adlandırır. Bir ortam geliştikçe mecranın önceki durumları yeni ortama taşınmaya (*remediate*) başlanabilir; Camper buna örnek olarak *Pleasantville* (Ross, 1998) filminde siyah beyazın kullanımını verir. Filmde siyah beyazın kullanımı, 1950'lerin tarzında bir alternatif gerçekliği temsil etmek için kullanılmış, 1950'ler ve 1990'lar arasındaki toplumsal ve teknolojik değişmeler bu *başka ortama taşıma* yoluyla simgelenmiştir. *La Mulana*'da ise, *Pleasantville*'in aksine *başka ortama taşınan* estetik tarz, modern duyarlılıklarla birleşmiştir (Camper, 2009: 186-7). *Spelunky*'nin görselliğinde de benzer bir *başka ortama taşıma* görmekteyiz. 8-bit estetiğine yapılan görsel atıfların modern oynanış biçimi ve *roguelike* mantığı ile birleşmesi, yalnızca nostaljiden nemalanmanın ötesinde izleyici beklentileri ile oynamakta, oyuncuyu var olmamış bir geçmiş keşfetmeye davet etmektedir. Camper'ın (2009) da söylediği gibi, 8-bit estetik artık ticari oyunlarda da görülmeye başlanmıştır. Ancak, estetikle oynanışı beklentilerin dışına çıkan biçimlerde bir araya getiren bağımsız geliştiriciler, geleneksel geliştirme döngülerinin dışına çıkarak yeni bir alan oluşturmaktadır (ss. 186-7), ve *Spelunky* de geçmişe dair ve modern estetikleri bir araya getirişyle bu alanın bir parçası olmaktadır.

4.1.3. *Spelunky* ve İkonografi

Spelunky'nin içerdiği görsel öğelerin çoğu *nerd/geek* popüler kültürüne atıfta bulunmaktadır. Bunların önde geleni mağaracı/Spelunker denen isimsiz ana karakterdir. Spelunker, hem genel görünümü hem de kayıp hazineler peşinde koşması ile 1980'lerin ünlü film karakteri Indiana Jones'un kırmızı burunlu bir versiyonudur. Spelunker'ın silah olarak bir kamçı kullanması, oyunda idolü çalınca çıkan yuvarlanan kaya ve kurtarılan kadınlar bu atfı destekler.

¹⁰ *Remediation* teriminin Türkçe karşılığı “iyileştirme” olsa da, terimin iletişim kuramı ve medya ile ilişkili kullanımı bir öğenin bir ortamdaki başka ortama taşınmasını içerdiği için, terim bu bağlamda “başka ortama taşıma” olarak çevrilmiştir.



Görsel 4.2. Spelunker

Spelunker'ı çevreleyen labirentte kullanılan öğeler de popüler kültür ve mitolojilerden eklektik olarak alınmıştır. Tehlikedeki kadınlar (*damsel in distress*), Hint mitolojisinden heykeller, mağara adamları, Japon zombileri, vampirler ve uzaylılar aynı anlatı içinde serbestçe bir araya gelmiştir. Düşük çözünürlük ve kısıtlı palet kullanımının *Super Mario Bros.* serisinde İtalyan tesisatçı Mario, Dinozor Bowser ve kraliyet ailesinden Prenses Peach'in göze batmadan aynı görüntülerde buluşabildiği bir ortak payda sağlaması gibi uyum içinde bir arada durmalarını sağlar ve mecranın olagelmiş kültürel eklektisizmini destekler.

Oyunun birincil amacı hazine toplamaktır. Labirent, bu nedenle kayaların arasına sıkışmış altın ve mücevherlerle, ve çıkışa taşınması gereken altın heykellerle (*idol*) doludur. Oyunda puan, bununla uyumlu bir şekilde, dolar cinsinden hesaplanır. Toplanan paranın önemi sadece oyunun puan birimi olması ile sınırlı değildir. Toplanan paralar ilerdeki dükkanlarda bomba, ip, çeşitli silahlar satın almak için veya kumar oynamak için kullanılabilir, veya genelevlerde patrona para ödeyerek kadınlardan (*damsel*) öpücük satın alınabilir (her öpücük oyuncuya bir kalp kazandırmaktadır). Bu sayede oyunun çok sayıda önemli öğesi mübadeleye dâhil edilir. Oyuncu, para toplayıp dükkânlarda alışveriş yapmak yerine dükkanı soymaya veya öpücükleri satışa sunulan damsel'ı genelevden kurtarmaya kalkışabilir, ancak bu durum zaten zor olan oyunu daha

da zorlaştıracaktır: Yenmesi çok zor olan dükkan sahibi, tüfeğiyle derhal saldırıya geçer. Dükkan sahibi o bölümde hemen öldürülmediği takdirde diğer dükkan sahiplerine durumu haber verecek ve bu nedenle takip eden bölümlerde de oyuncu dükkanlarda düşmanca karşılanacaktır. Dolayısıyla, oyuncu değıştokuş sistemini bozmaya karşı çıkabilir ancak bunun sonuçlarıyla yüzleşmek durumundadır.

Oyunun önemli bir ögesi tehlikedeki kadın'dır (*damsel in distress*). Klişelere uygun biçimde kırmızı elbisesi ve sarı saçları ile damsel, çıktığı raundlarda labirentin rastlantısal bir noktasında, ara sıra "imdat" diye bağırarak kurtarılmayı bekler. Damsel kucağına alındığında idol taşınmaz, ve karakter kamçıyı kullanamaz. Ancak damsel'in kendisi düşmana bir silah olarak fırlatılabilir. Yere bırakılan ya da herhangi bir nedenle düşen damsel, panik içinde kaçmaya başlar ve oyuncunun onu bir düşman tarafından öldürülmeden ya da bir kazığa düşmeden tekrar yakalaması gerekir. Kurtarılıp çıkışa getirilen damsel, raundun sonunda oyuncuyu öper ve oyuncu bir kalp kazanır.



Görsel 4.3. Spelunky'deki tehlikedeki kadın (damsel in distress)

Damsel, rahatlıkla kadınları aşağılayan ve popüler kültür, özellikle de kurtarılan çaresiz kadın ögesinin tekrar tekrar ortaya çıktığı oyun kültüründeki tehlikedeki kadın klişesini yeniden üretmek olarak okunabilir. Damsel'in cinsiyetçiliği Derek Yu'yu da rahatsız etmiş olmalı ki, *Spelunky*'nin ticari sürümü *Spelunky HD*'de oyuna damsel'in erkek veya köpek olarak ayarlandığı bir seçenek eklenmiştir (tehlikedeki kadın'ın erkek versiyonu, kırmızı bir slip mayo ve bir papyon giyen, abdominal kasları olan, erkek striptiz dansçılarını andıran hiper-seksüelize bir erkektir). Ancak damsel, imdat istemesi, paniğe kapılması, oradan oraya atılması ile çaresiz kurtarılacak kadın klişesini o derece absürt bir uç noktaya taşımaktadır ki bu kendi içinde yıkıcı sayılabilir.



Görsel 4.4. Spelunky HD'nin Damsel'ları.

4.1.4. Spelunky ve roguelike zamansallığı

Yukarıda belirtildiği gibi, *Spelunky* roguelike'ların oyun mantığını kullanmaktadır. Haritanın sürekli algoritmik olarak yeniden üretilmesi ve oyunun en ufak hatada yeniden başa dönmesi oyunun yeniden oynanabilirlik değerini büyük ölçüde arttırmaktadır. Ancak roguelike mekaniklerinin kullanılması yüzeysel bir fark, bir "gimmick" veya bir pazarlama hilesi değildir. *Spelunky* roguelike özellikleri ve hataları affetmeyen mekaniği ile benzediği platform oyunlarından ve genel olarak *Tomb Raider* gibi mağara keşfi temalı macera oyunlarından farklılaşır. Bu farklılığın ne olduğunu anlamak için oyunlarda zamansallık konusuna bakmak faydalı olabilir.

Zagal ve Mateas'a (2015) göre, oyunlar, oyuncuyu kararlarının gelecekteki olayları etkileyeceği bir aktör konumuna koyar. Olay, aksiyon ve etkileşimlerden oluşan bu yapıları nedeniyle oyunlarda zamansallık, oyunların önemli bir parçasıdır. Bu nedenle oyunların her biçimsel analizi, zamansallık yönlerini de dikkate almalıdır (s. 37). Zamansallık, oyun mekaniğinin merkezi bir parçası olabilir. Örneğin *Prince of Persia: Sands of Time*, oyuncuya zamanı belirli ölçülerde geri sarma olanağı tanır. *Braid*, zaman manipülasyonunu hem oyundaki bilmeceleri çözme hem de anlatıyı ilerletme yönünde merkezi bir öğe olarak kullanır. Ancak zamansallık, oyun mekaniğinde merkezi bir öğe olup olmamasından bağımsız olarak da, oyunun olay, aksiyon, etkileşim yapıları

aracılığıyla oyundaki kurgusal zaman ile oyuncunun zamansallığı arasında kurduğu bağlantı zamansallığı her oyunun önemli bir ögesi haline getirir.

Spelunky'de, *Braid* veya *Prince of Persia: Sands of Time* gibi oyunlardan farklı olarak, zamansallık, oyunun mekaniğinin temel bir parçası değildir. Ancak klasik platform ve macera oyunlarından farklılaştığı yönü, yani roguelike mekaniği içermesi, oyunda zamansallığı önemli hale getirir. Oyunun farklı *roundlarının/level*'lerinin kısıklık ve zorlukları, ve bunların her seferinde aynı öğelerin farklı haritalarda bir araya geldiği kullan-at mantıklarıyla, süregelmış platform oyunu raundlarından farklılaşırlar. Raundları oluşturan algoritma, raundları çok dikkatle ve yavaş oynamayı gerektiren bir şekilde oluşturmaktadır. Ancak raundlarda zaman kısıtlıdır; belirli bir sürede bitirilemeyen raundlarda bir hayalet ortaya çıkar ve oyuncuyu öldürene ya da raund bitene kadar kaybolmaz. Raundların temelindeki bu çelişki, oyunun hataları affetmeyen mekaniğiyle birleşince oyuncuyu sürekli tetikte tutan ve devamlı taktiklerini gözden geçirmek zorunda bırakan bir deneyim sunarlar. Oyunun zorluk derecesi, raundlardaki kısa ve tekrarlı, ancak her seferinde farklı ve dikkatli hareket etmeyi gerektiren bu deneyimi oyunun tamamına geneller. Oyunlar hareketli ve “intense”dir, çoğunlukla kısa sürer ve öfkeyle sonuçlanır. Oyuncu tekrar tekrar oyuna yeniden başlar ve her seferinde yeni bir haritaya alışmak zorunda kalır.

Bu oyun deneyimi ile giderek daha fazla iş güvencesizliği, geçicilik ve risk ile ilişkili olan yeni ekonomi ile ilişkili zamansallık deneyimi arasında paraleller çizmek mümkündür. *The Culture of New Capitalism*'de Richard Sennett (2006), bu koşulların zamanla, parçalanmış bir zamansallık ve yapısallığı idare etmeyi mümkün kılan özel bir ilişkiyi gerektirdiğini gözlemler (ss. 3-4). Benzer bir şekilde, *The Condition of Postmodernity*'de David Harvey (1990), postmodernitenin nasıl parçalanmış, şiddetli, ve yön kaybettirici bir zaman ve mekan deneyimine katkıda bulunduğuna dikkat çeker. *Spelunky*'de de bu tür bir zamansallığın izi sürülebilir: Kısa oyun süreleri, hataları affetmeyen yapısı, her oyunda değişen labirentleri ile *Spelunky*, kırılğan bir karakteri tehlikeli ve karmaşık bir dünyaya koyar. Bu karakter, benzer kurallarla ancak farklı farklı koşullarda, tekrar tekrar sıfıra döner, yeniden başlar. Oyunun nostaljik ve alaycı

ikonografisinden alınan ironik/sinik bir haz ile tekrar tekrar yeniden başlamanın getirdiği öfkeyi birleştiren oyun deneyimi sunan *Spelunky*'de giderek daha güvencesiz hale gelen enformasyon işçisinin zamansallığından bir parça bulmak mümkündür.

4.1.5. Sonuç

Spelunky, üretim, imge ve ikonografi, anlatı, oynanış olarak endüstrinin kreatif kontrolünden, üretim koşullarından ve ticari kaygılarından uzağa doğru atılan bir adımı simgeler. Derek Yu'nun kendi boş zamanında ürettiği ve ilk sürümünü ücretsiz dağıttığı oyun, en azından çıktığı zamanda görülmemiş *roguelike* platformer mekaniği, zorlayıcı mekanikleri ile endüstrinin dayatmalarından bir uzaklaşmadır. Ancak oyuna daha derinlemesine bakış, bir arada var olmak zorunda olduğu endüstrinin bu oyunun her yönüne sinmiş olduğunu gösterir. Oyunu oluşturan her öge mübadeleye tabidir. Oyunun ikonografisi büyük ölçüde cinsiyetçidir. Oyunun zamansallığı, oyun ve genel anlamda bilgi endüstrisinde her an değişebilen koşulları ve yeniden başlama zorunluluğunu yankılar. Oyuncuya sisteme karşı çıkma seçeneği sunar, ancak bu yol tercih edilemeyecek kadar riskli temsil edilmiştir.

Biçimsel ve zamansal açıdan ise *Spelunky*, postmodern estetiğin *seriality* mantığının uç noktası olarak düşünülebilir. Hem oyun deneyimi açısından hem de ikonografisi açısından popüler kültür ve *geek* kültürü klişelerinin bir montajı/kolajıdır.

Diğer yandan, ana akım oyun endüstrisinin art arda gelen bölümler ve düzgün, tutarlı anlatı mantığını alt üst etmesi açısından oyunun yıkıcı kabul edilmesi de mümkündür. Ana akım endüstrideki teknolojik ve estetik gelişmeler, yıkıcı-yapıbozumcu projeleri de etkilemekte, onlarda kullanılmakta ve atıflarda bulunmaktadır. Örneğin, Goddard'ın karşı sinemasında birincil referansı Hollywood'un kendisi olmuş ve kodlarını ve geleneklerini montajı merkeze alarak yapıbozumuna uğratmaya çalışmıştır (Darley, 2000: 132). Montaj ve kolaj ile el ele giden metinlerarasılık pop-art ile modernist sanat ve karşıt-sinema arasındaki sınırları eritmektedir (Darley, 2000: 132; Wollen'dan akt. Darley, 2000: 132). *Spelunky* her ne kadar yıkıcı bir proje olma iddiasında olmasa da, metinlerarası ikonografiyi abartılı kullanımı ve ticari oyunların lineer ilerleme

mantığının yerine algoritmik/prosedürel bir mantık koyması ile ana akım endüstrinin kodlarına karşı yıkıcı kabul edilebilir.

4.2. Portal

Portal, Valve firmasının 2007’de piyasaya sürdüğü bir *First Person Shooter* (FPS) oyunudur. Oyun ilk olarak aynı kurgusal evreni paylaştığı *Half Life* oyunlarını içeren bir promosyon paketinin parçası olarak satılan küçük bir oyun iken kazandığı popülerlik nedeniyle tek başına da satılmaya başlanmış, daha sonra yeni bölümler içeren *Portal: Still Alive* sürümü ile genişletilmiştir. Windows, Playstation 3, Xbox 360, OsX ve Linux sürümleri olan oyunun devamı *Portal 2* de 2011’de piyasaya sürülmüştür.

Genellikle düşman öldürmeye odaklı FPS mekaniğini mekansal bilmecelerin çözümüne çevirmesiyle *Portal*, türün en önemli oyunlarından biri haline gelmiştir. *Portal*’ın oynanışı, aynı platform oyunlarında olduğu gibi mekan içinde hareket ederek çıkışa ulaşma amacına dayanır. Oyuncu önce birbirini izleyen numaralandırılmış test odalarında, daha sonra da bir şirketin ücra koridorlarında duvarlar arasında geçitler açabilen bir tabanca yardımı ile ilerlemek zorundadır. Oyuncunun karşılaştığı düşmanlar genellikle hareketsizdir ve oyunda zaman kısıtlaması yoktur, oyuncu yandıığında bölüme yeniden başlayabilir. Bu yönleriyle oyun, oyuncunun hızlı bir şekilde kaçmasından ya da düşman öldürmesinden çok birbirini izleyen raundların çözümü için stratejiler belirlemesine dayanır.

Ancak *Portal*’ın büyük başarısının tek nedeni, oyunun biçimsel özellikleri değildir. *Portal*, GLaDOS isimli yapay zekanın oyuncu ile etkileşimi ve mekansal ipuçları üzerinden geliştirdiği anlatısı ile bir nerd/geek kültürü fenomeni olmuştur. Pasif-agresif ve sarkastik GLaDOS karakteri, popüler kültürün önde gelen yapay zekalarından biri haline gelmiş, karakteri seslendiren ve bu performansıya ödül alan Ellen McLain, Comic-con benzeri fuarlarda hayranlarıyla buluşan bir ünlü haline gelmiştir. Oyunun Jonathan Coulton’ın yazdığı ve McLain’in seslendirdiği bitiş müziği olan “Still Alive” şarkısı benzer şekilde ün kazanmış, McLain ve Coulton tarafından bir çok farklı ortamda

seslendirilmiştir. Oyunda sıkça tekrarlanan “Cake is a lie!”, “Don’t make lemonade!” gibi satırlar bu kültürün parçası haline gelmiştir.



Görsel 4.5. Şekil 4.5. Portal’ın ana karakteri Chell ve GLaDOS’u bir arada gösteren bir hayran çizimi.

(AndreaTamme, 2011) Kaynak: Deviantart

<http://andreatamme.deviantart.com/art/Chell-and-GLaDOS-209632866>

Portal, oyuncunun gözünden şeffaf duvarları olan bir hücre görmemizle başlar. Bir uyku kapsülü, tuvalet, komidin, fincan gibi temel eşyaların olduğu hücrede her şey bembeyaz ve tertemizdir. Makinelerin uğultusu ve komidinin üzerindeki radyodan easy-listening bir müzik duyulmaktadır. Bir süre sonra duyulan mekanik kadın sesi, Aperture Bilim Şirketi’nin zenginleştirme programına katılmada “gönüllü” olduğu için oyuncuya teşekkür eder ve geçmesi gereken testler hakkında bilgi verir.

Testler, öncelikle test odalarında kendiliğinden açılan ve çeşitli noktaları birbirine bağlayan Portal’lardan geçmeyi gerektirir. Oyuncu bu odalarda ağırlıkları düğmelerin üzerine koyarak çeşitli mekanizmaları işletmek, kapıları açmak zorundadır; bunun için normalde ulaşamayacağı platformları ulaşılabilir hale getiren portallardan geçer. Oyunun başlarında portatif Portal cihazını bulacak ve portalları kendi istediği şekillerde oluşturabilecektir. Bununla birlikte odalardaki çözülmesi gereken bilmeceler de değişir

ve oyuncunun farklı duvarlar arasındaki erişimine ve düşme momentumunu kullanmasına göre ayarlanır.

Bu süreçte, ve oyunun kötü karakteri GlaDOS olduğunu öğreneceğimiz kadın sesi Aperture Bilim Şirketi adına konuşarak oyuncuya direktifler ve ipuçları verir. Hemen her zaman belli belirsiz bir alaycılık ve aşağılayıcılık içeren bu ses, başlarda önceden hazırlanmış bir bant kaydı izlenimi vermektedir. Örneğin yer yer oyuncunun isminin geçmesi gereken yerlerde “subject name here” diyen GlaDOS hem yer tutucuların olduğu tamamlanmamış bir kayıt izlenimini verir hem de bir deney öznesi olan oyuncuyu belli belirsiz aşağılamasını sürdürmüş olur. Mesela, portal cihazının iki portal oluşturacak parçasının bulunmasının ardından şu anonsu duyarız:

Cihaz artık bir seferde birbirine bağlı iki portal imal edecek şekilde modifiye edilmiştir. İsteğe bağlı bir test protokolünün parçası olarak size eğlenceli bir bilgi sunmaktan mutluyuz: Cihaz artık <<öznenin memleketi >> ndeki herkesin gelirinin ve organlarının toplamından daha değerlidir.

Bu mesajla hem oyuncunun karşısındaki bilimsel-endüstriyel şirket ve onu temsil eden aktör karşısındaki isimsiz ve değersiz konumu vurgulanmış, hem de GlaDOS’un alaycı ve pasif agresif karakterini tanıtmak yönünde bir adım atılmış olur.

GlaDOS, Aperture Science adına yaptığı bütün anonslarında iki ayrı yapıyı temsil eder. Öncelikle, bütün testler, büyük bir titizlikle ve bilimsel yönüme uygun olarak, büyük harfle “Bilim” adına yapılmaktadır. GlaDOS, testlerin çeşitli öğelerini test protokolleriyle izah eder, deney öznesine yönergeler ve bilimsel yöntem doğrultusunda uyarılarda bulunur. Bunun yanında, adında bilim geçmesine rağmen Aperture Science, aynı zamanda bir şirkettir ve testler şirket çalışanlarının “gönüllü” katıldığı bir zenginleştirme etkinliğidir. Bu ima, GlaDOS’un repliklerinde sürekli mevcuttur. Örneğin başarıyla tamamlanan bir testin sonunda Glados şunu söyler:

Lütfen oda kilidine (chamberlock) doğru ilerleyin. Boşluğa dikkat edin... Aferin! Unutmayın: Aperture Bilim kızınızı işe getirin günü, onu test ettirmek için mükemmel bir zamandır.

Şirket kültürü ve bilim vurguları, Portal 2’de artarak devam eder. Portal 2’nin çok oyunculu modunun bitiş animasyonunda oyunu yapan Valve Şirketi çalışanlarının

isimleri geerken Glados her biri alıřan hakkında elindeki dosyalardan řirket kltrne uyumsuz ynlerini ařađılayıcı bir tonda okur:

Dosyalarına bir bakalım...
Bir takım oyuncusu DEĐİL...
Korkun sosyal beceriler...
[...]Yapılacak iřin boyutunu azımsar. Hepsi yapıyor bunu...
[...] Personel buzdolabından đle yemeđi alar...
[...] Mkemmeliyeti. Bunun nesi yanlış?
[...] Uzun đle araları veriyor...

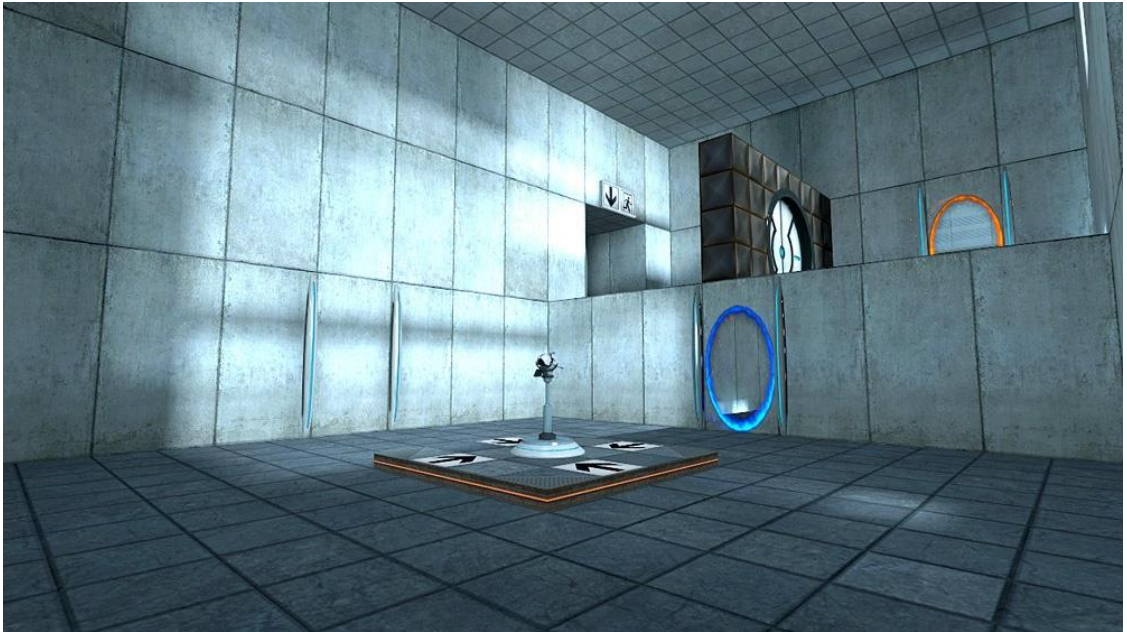
Oyunun metni, Aperture Science'ı sadece oyunun gncel zamanı ile sınırlamayarak eřitli anlatısal stratejilerle zamansızlaştırır. Portal 2'de řirketin derinliklerinde ilerlemek zorunda olan oyuncu, řirketin gemiřini de bant kayıtları ve grsel ipuları ile tanımaktadır. J.K. Simmons'ın seslendirdiđi řirketin CEO'su Cave Johnson'ın ses kayıtları řirketin 1950'lerden bugne geliřini aktarır. Oyun řirketin derinliklerinde her bir alanın řirketin farklı bir dneminin kalıntısı olduđu imasıyla ilerler, bu sayede oyuncunun mekansal olarak ilerlemesi aynı zamanda řirketin tarihinde zamansal bir ilerlemeye tekabl eder. Bu mesajlar Aperture Science'ın odađında hem bilim hem de sermayenin, her zaman uyum iinde olmasa da, olagelmiř olduđunu aıđa vurur:

Laboratuvar ocukları bana kontrol grubundan asla bahsetmemiř olmam gerektiđini bildirdiler. Bana diyorlar ki, bu mesaj kayıtlarını yapmayı bırakmalıymıřım. Bu bana bir fikir verdi: daha fazla mesaj kaydı yap! Burada faturaları ben dyorum, btn lanet olası gn boyunca kontrol grubundan bahsedebilirim!

Ses mesajlarının yanı sıra deđiřen řirket logoları da řirketin gemiřten bu gne yolculuđunu gstermektedir. 1950'lerden 1970'lere ve 2000'lere ilerledike řirketin grsel kimliđi de deđiřmektedir. Benzer řekilde test alanlarındaki teknolojinin grsel temsillerinin de deđiřtiđi gze arpar. 2000'lerdeki beyaz tertemiz fayanslar, buzlu camlar ve ıřıklı butonlar, yerlerini paslı metale bırakır. Plastik ađırlık kplerinin yerini ahřap kpler, ıřıklı uyarı levhalarının yerini kađıt afiřler almıřtır.



Görsel 4.6. Aperture Science şirketinin 60'lar, 80'ler ve 2000'lerdeki logoları..



Görsel 4.7. Günümüz Test Odası



Görsel 4.8. 1960'lar Test Odası

Oyunun bilim ve şirket temsilleri, bir yandan geçmişe uzanırken bir yandan da geleceğe doğru ilerler. Aperture Science'in 1980'lere ait ses kayıtları, hırslı CEO Cave Johnson'un kansere yakalandığını ortaya çıkarır. Johnson'un son talimatlarından biri sekreteri Caroline'in kişiliğinin bir yapay zekaya dönüştürülmesidir. Caroline, Johnson'un deyişyle, bilimle evlidir. Dolayısıyla, Caroline karakterinin GlADOS'a dönüşmesiyle bilim ve kapitalizmin evliliği geleceğe uzanacak, oyunun Half-Life serisi ile de birleşen anlatısından anlayacağımız gibi post-apokalipte de var olmaya devam edecektir. Portal 2 oyunundaki ilk anonslardan biri şudur:

Şimdi sıradaki test, momentum prensiplerini portallar içinde harekete uygulamaktadır. Eğer gelecekte fizik kuralları artık geçerli değilse Tanrı yardımcınız olsun...

Görüldüğü gibi Aperture Science Şirketi kendini fizik kurallarının artık işlemediği bir evrende bile varlığını sürdüreceği şekilde kurgulamıştır. Bu kurgunun merkezinde GlADOS bulunmaktadır. GlADOS'un resmi bir dille yaptığı, belli belirsiz bir alay, iğneleme ve aşağılama içeren anonslar oyuncuyu öncesiz ve sonsuz kurgulanmış kapitalist bilim karşısındaki isimsiz bir test öznesi konumuna çağırır. Ancak oyunun

evreninde GlADOS'a bir alternatif düşünmek de mümkündür. Portal 2'de Stephen Merchant'ın seslendirdiği Wheatley isimli yapay zeka, GlADOS'un şirket tesisleri üzerindeki yönetim yetkilerini ele geçirir. Wheatley, şirketin GlADOS'un tehlikeli boyutlara ulaşan zekasını frenlemek amacıyla ona eklemek için tasarladığı bir aptallık modülüdür. Gereğinden fazla aptal olduğu fark edildiğinde Wheatley'in GlADOS'a eklenmeyerek başka küçük görevlerde kullanılmasına karar verilmiştir. GlADOS'u durdurmak için Chell'in yardımıyla geçici olarak onun yerine yerleştirilen Wheatley, elde ettiği gücün etkisiyle delirerek gittikçe zalimleşir. Chell'i ve bir patates bataryasına hapsettiği GlADOS'u şirketin geçmişteki test odalarının bulunduğu yer altı dehlizlerine sürmekle kalmaz, binadaki sistemleri yönetmeyi beceremeyerek kompleksi havaya uçma raddesine getirir. Bu durum, oyunun sonunda GlADOS'un tekrar yönetime gelmesine kadar sürer. Oyunun sonunda yerinden sökülen Wheatley, oyuncuya kendisini geri yerleştirmesi için yalvarır:

Wheatley: Bunu tamir edebilirim!

[...]

GlADOS: Ben zaten tamir ettim. Ve geri dönmüyorsun!

Böylelikle oyunun anlatısına göre, mevcut kapitalist teknobilim rahatsız edici yönleri sahip olsa da alternatiflerinin daha feci olduğu kurgulanır. GlADOS ve temsil ettiği zihniyet bazen aşırı rasyonel, bazense apaçık kötü olabilir, ancak en azından aptal değildir. Felaketleri engellemek için yerinde olması gerekmektedir.

Oyuncu, yukarıda değinildiği gibi, kapitalist-bilimsel bir şirket yapısının içinde hem uzamsal hem de söylemsel olarak hareket etmek durumunda olan isimsiz bir özne olarak çağrılmaktadır (Chell'in ismini oyunda sadece bir kez duyarız; çeşitli anonslarda oyuncudan söz edileceği zaman yer tutucu bir metin olarak “<<TEST SUBJECT NAME HERE >>” ifadesi kullanılarak oyuncunun anonimliği vurgulanır).

Bu özne, birbiriyle çelişen iki farklı kümede özellikler barındırır ve oyun, hem zamansal olarak hem de etkileşim ve anlatı yoluyla inşa ettiği özneye atfettiği bu özellik kümeleri açısından iki bölüme ayrılabilir. Bu bölümlerin ilki, test odalarından oluşmaktadır: Oyuncu GlADOS'un veya CEO Cave Johnson'ın direktifleri ile testleri başarı ile

tamamlamak zorundadır. Testleri başarması karşılığında oyuncuya ödül olarak pasta vaat edilir. Bu bölümler oyuncuyu konformist bir özne olmaya çağırır: Kurallara uyulmalı, ödüle doğru ilerlenmelidir. Her bölüm tamamlandığında GlaDOS, alaycı da olsa, oyuncuyu tebrik eder ve pastaya bir adım daha yaklaştığını ima eder.

İkincisi ise oyuncunun GlaDOS'a ve genel olarak Aperture Science'a direndiği ikinci kısımdır. Test odalarından ziyade şirketin arka koridorlarında geçen bu bölümlerde GlaDOS (ve Portal 2'de Wheatley) kâh oyuncuyu bu isyandan vaz geçmeye ikna etmeye çalışır, kâh onu tehdit eder. Bu bölümlerde oyuncu, önceki bölümlerin aksine sisteme karşı mücadele eden bir "asi" rolüne konur.

Bu farklı anlatı parçaları, zamansal ve mekansal olarak da ayrılmıştır. Özellikle ilk Portal'da testleri başarmak ile testlerden kaçmak, oyunun ortasındaki bir dönüm noktası ile ayrılır. Son testin sonunda Chell, vaat edilen pastanın yerine hareketli bir bandın üzerinde bir ateşe doğru ilerlerken GlaDOS ona güvence verir: Portal cihazı ateşe dayanıklıdır ve Chell yanarken cihaza zarar gelmeyecektir. Bu noktada oyuncu cihazı kullanarak kaçmak ve oyunun *commentary*'lerinde tesisin bağırsakları (*guts of facility*) olarak tanımlanan arka koridorlarda oyuna devam etmek zorundadır. Mekânların görsel temsilleri de bu ayrımı izler: Test odaları özenle düzenlenmiş, afişler, uyarı levhaları ve güvenlik yönergeleri ile dolu aydınlık mekânlar iken, şirket koridorları, merdivenler, üretim hatları karanlık, paslı ve karmaşıktır.



Görsel 4.9. Şirketin gizli bölümleri (“Guts of the facility”).

Oyun, anlatının bu iki bölümünü ve iki bölümün çağırıldığı farklı özne konumlarını oyunun sonunda, ilginç bir anlatısal stratejiyle birleştirir. İlk Portal oyunu, oyunun kahramanı Chell’in psikopat yapay zeka GlaDOS’u parçalara ayırarak acil durum yapay zeka imha fırınına atması ile sona erer. Bu durum anlatının ikinci parçasının, yani oyuncu öznenin Aperture Science karşısındaki asi konumunun ulaştığı en uç noktadır. Ancak GlaDOS’un yenilmesinin sonucunda oldukça beklenmedik bir şey olur. Ekran metin tabanlı, MSDOS ekranlarını çağrıştıran bir görünüme bürünür, ve arka planda GlaDOS’un şefkatli bir ses tonuyla söylediği bir şarkı duyulmaya başlar. Bu sırada ekrandaki bölmelerde oyunu geliştiren ekibin isimleri, şarkının sözleri ve sağ alt köşede Aperture Science amblemi ve şarkı sözleri ile ilişkili görüntüler *ASCII art* olarak görünmektedir. Şarkının sözleri oyunun genel izleğine uygun bir şekilde, oyuncuya dair bir personel dosyası olarak sunulur. Oyunun geri kalanına benzer biçimde oyuncunun

veya ana karakterin adı geçmez, ve onun yerine <<Subject Name Here>> yer tutucusu görülür.

Bu sekansta çalan şarkı, Jonathan Coulton'un oyun için bestelediği "Still Alive"dır. Şarkıyı söyleyen GLaDOS oyundakinden çok farklıdır. Aşağılayıcı ve iğneleyici tavrının yerine şefkatli bir sesle oyuncuya övgüler yağdırır; testlerde ne kadar başarılı olduğunu, bu başarısından dolayı onun için ne kadar mutlu olduğunu, kendisini yakmış olmasına rağmen kızgın olmadığını söyler.



Görsel 4.10. Oyunun bitiş sekansı ve GLaDOS'un tebrik şarkısı

Bu bir zaferdi!
Buraya not düşüyorum: Büyük başarı!
[...]
Kızgın bile değilim...
Şu an çok içten konuşuyorum.
Her ne kadar kalbimi kırmış ve beni öldürmüş olsan da...
Ve beni parçalara ayırmış
Ve her bir parçayı ateşe atmış.
Onlar yanarken canım acıdı çünkü
Senin için çok mutluydum! (Valve Corporation 2007. Portal)

GlaDOS'un kişiliğindeki değişimin yanında, vaat edilen pasta da bu alternatif anlatı modunda bir yalan değildir ve oldukça da lezzetlidir! (Bu dize *ASCII art* tekniği ile çizilmiş bir dilim pasta görüntüsü eşliğinde söylenir).

Şarkı, GlaDOS'un kapitalizm içinde ve bir şirketin parçası olduğunu tekrar tekrar vurgular:

Aperture Science:
Yapmamız gerekeni yapıyoruz
Çünkü yapabiliyoruz
Hepimizin iyiliği için.
Ölenler hariç.
[...]
Belki sana yardım edecek başka birini bulursun.
Belki **Black Mesa**?
Bu şakaydı. Ha ha. Çok beklersin! (Valve Corporation 2007. Portal)

Görüldüğü gibi apokalips sonrası bile Aperture ve Black Mesa şirketleri arasındaki rekabet devam etmektedir. Bu rekabet içinde GlaDOS Aperture şirketini ve bilimi amansızca savunurken hala hayatta olduğunu çok kere tekrarlar:

Bana bir bak, hala konuşuyorum,
Bilim yapılması gerekirken
[...]
Yürütmem gereken deneyler var,
Yapılması gereken araştırmalar,
Hala hayatta olan insanlar üzerinde.
Ve inan bana hala hayattayım.
Bilim yapıyorum ve hala hayattayım.
Harika hissediyorum ve hayattayım. (Valve Corporation 2007. Portal)

GlaDOS'un şarkısı oyunda olup bitenleri tersine çevirmiştir. GlaDOS oyunda ölmüş ve Chell hayatta kalmıştır. Oysa şarkının son dizeleri şöyledir:

Sen ölürken hala hayatta olacağım.
Ve sen öldükten sonra hala hayatta olacağım.
Hala hayatta.
Hala hayatta. (Valve Corporation 2007. Portal)

Portal 2'de fizik kanunları geçerliliğini yitirdikten sonra bile Aperture Şirketi'nin varlığını sürdürecektir. Bu şekilde kurgulanmasına benzer şekilde, şirketin başındaki yapay zeka GlaDOS oyunun anlatısını yok sayan çelişkili bir alternatif anlatı oluşturur.

Çağırdığı anonim öznelardan biri tarafından yok edilmiş olsa bile GlaDOS ve temsil ettiği kapitalist teknobilim onların ölümünden sonra bile hayatta kalacaktır.

Benzer bir sekans Portal 2'nin sonunda da bulunmaktadır. GlaDOS'un seslendiricisi olan opera sanatçısı Ellen McLain, oyundaki düşmanlar olan Turret'lerin ağzından şefkat dolu bir aryayla, bir asansörle yeryüzüne yükselen Chell'e güle güle der, ve ona artık bilimden uzak durmasını önerir.



Görsel 4.11. Portal 2'nin sonunda Turret'ler tarafından icra edilen *Cara Mia* operası

Bu bitiş sekansları, kapitalist teknobilimi oyundaki gerçeklikle çelişir biçimde hep ayakta kalacak biçimde kurgulamanın yanında oyunun çağırdığı iki farklı özneyi; kurallara uyup ödülünü alan konformist özneyi ve sisteme karşı çıkan asi özneyi, ve iki özneyi kuran anlatıları etkili bir şekilde bir araya getirmektedir. Oyuncu, her nasıl olduysa, GlaDOS'u hem yenmiş hem de onun takdirini kazanmıştır. Oyuncu hem sistemi yıkmış hem de testleri geçerek aynı sistem tarafından pasta ile ödüllendirilmiştir. Şarkıların oyunun anlatısının dışına çıkan mantığında bu parçalar çelişkilerine rağmen bir araya gelmektedir. Bu mantıkta, pasta hem sistemin söylediği bir yalandır hem de gerçek ve oldukça lezzetlidir.

4.3. Iji

Daniel Remar'ın freeware olarak oyunu *İji*, RPG öğeleri içeren bir platform oyunudur. Oyun 2008'de tamamlanmış ve dağıtımına başlanmıştır, ancak hala öyküye yeni yollar ekleyen güncellemeler yapılmaktadır. Cyberpunk öğelere sahip bir bilimkurgu öyküsü olan *İji*, nano-teknoloji ile bir cyborga dönüştürülmüş olan İji isimli bir genç kadının dünyaya yapılan bir uzaylı istilasına karşı mücadele etmeye zorlanmasını konu alır.



Görsel 4.12. İji'nin Logosu

Kendine ait bir hayran kitlesi olan oyun, ana karakterin öyküde farklı etik seçimler yapabilmesine olanak tanınmasıyla bağımsız platform oyunları arasında kendine ait önemli bir yere sahip olmuştur.

Oyun, Iji'nin babasının çalıştığı bir bilimsel araştırma tesisini ziyareti sırasında başlar. Bu ziyaret sırasında bir uzaylı istilası gerçekleşir ve Iji kendinden geçer. Iji aylar sonra uyandığında insan nüfusunun uzaylılar tarafından büyük ölçüde yok edildiğini, ailesinin kardeşi haricinde ölmüş olduğunu, ve kendisinin baygın olduğu süre içinde kardeşi tarafından bu istilaya karşı savaşmak üzere uzaylıların nanoteknolojisi kullanılarak bir cyborga dönüştürülmüş olduğunu öğrenir.

İji'de oyunun anlatısı, İji'nin iç sesi, kendisi ile kompleksteki hoparlörler aracılığıyla konuşan kardeşi ve karşılaştığı uzaylılar ile olan diyalogları, ve Iji'nin oyun boyunca karşılaştığı genellikle uzaylılara ait günlükler üzerinden aktarılır. Oyunun başlarında Iji'nin yaşadığı şok nedeniyle duygusal olarak çok kırılman olduğunu öğreniriz. İji karşılaştığı uzaylıları öldürmeye gönülsüzdür çünkü onların insanlara çok benzediğini düşünür. İji'nin kardeşi ise onu sürekli olarak duygularını bir kenara bırakması yönünde

ikna etmeye çalışır; ona göre uzaylılar insana benzer şekillere sahip olsa da yok edilmeleri gereken düşmanlardır.

Anlatıdaki bu çatışmaya paralel bir şekilde oyuncu, karşılaştığı uzaylıları öldürmek ve öldürmemek arasında seçim yapmak durumundadır. Düşmanlar öldürüldüğü taktirde uzaylı Taseen ırkının gözünde İji, gittikçe daha fazla korkulan “human anomaly” olarak tanınacaktır. Ancak düşmanlara dokunulmaz ise bazı Taseen askerleri İji ile konuşmaya başlayacak ve İji Taseen’lerin içinde Dünya’yı istila etmeye karşı çıkmış olan asi gruplarla iş birliğine girecektir.



Görsel 4.13. İji'den bir ekran görüntüsü

Oyun ilerledikçe Taseen'lerin kendilerinin de bir soykırımdan kaçmakta oldukları anlaşılır. Taseen'ler başka bir uzaylı ırkı olan Komato'lardan kaçarken dünyaya sığınmış ve Taseen iktidarı itirazlara aldırmadan insanlara karşı “Alfa saldırısı” gerçekleştirerek insanlığı büyük ölçüde yok etmiştir. Komatolar, oyuncunun seçimlerinden bağımsız bir

şekilde Tasen'lerin izini bulur ve onların peşinden dünyaya gelirler. Bu noktadan itibaren Komatolar, ileri teknolojileriyle çevredeki Tasen askerlerini yok etmeye başlarlar ve seçimlerinden bağımsız olarak oyuncunun karşısına güçlü düşmanlar olarak çıkarlar. Oyuncu, oyun boyunca Tasen'lerle kurduğu ilişkiye göre ya Komato'lara karşı onlarla işbirliği içinde savaşacak, ya da her iki ırkla birden mücadele etmesi gerekecektir.

Oyunu benzer postkolonyal bir altmetne sahip *District 9* ile karşılaştırdığımızda oyuncunun yerleştirildiği ahlaki seçimin zorluğunu görürüz. İji her ne kadar sibernetik olarak geliştirilmiş bir insansonrası özne ise de, oyundaki diğer çoğu yaratığa görece insandır. İnsan ırkının çoğunluğunu yok etmiş olan Tasen'leri öldürmeyi reddetmek de, onların bir soykırımdan kaçtığını bile bile onları avlamak da ahlâki ağırlığı olan seçimlerdir. Tasen'lerin insani duygulara sahip olmaları, günlüklerde ifade edilen korkuları ve savaşa karşı öfkeleri, ve bunun yanında İji'nin ailesinin kardeşi hariç Tasen'ler tarafından yok edilmiş olması ve kardeşinin sürekli Tasen'lerin suçlu olduğunu ve yok edilmeyi hak ettiklerini hatırlatması bu seçimi duygusal olarak da yüklü hale getirir. Bu seçimi kolaylaştıran belki tek etken, alfa saldırısının Tasen'lerin tümünün değil aralarındaki elitlerin isteği olduğunun açıklanmasıdır.

Oyun oyuncunun karşısına koyduğu ahlaki seçimleri ödüllendirmez ya da cezalandırmaz. Ancak oyunu farklı şekillerde, yani *saldırgan* veya *pasifist* olarak oynamak farklı oynanış biçim ve stratejileri gerektirmektedir. Oyuncunun karakter ilerlemesi oyun boyunca topladığı nanopartiküller ile olmaktadır. Bu nanopartiküller öldürülen düşmanlardan alınabildiği gibi oyun içinde çeşitli yerlerde, açıkta veya sandıklarda bulunabilmektedir. Oyuncu belirli bir miktarda partikül topladığında bir üst seviyeye geçmekte, ve özelliklerinden birini geliştirebilmektedir. Bu özellikler saldırı, fiziksel dayanıklılık, fiziksel güç, Tasen veya Komato teknolojilerini kullanmadaki ustalık, hacker'lık olabilmektedir. Oyuncu saldırgan bir oyun tarzı için saldırı ve uzaylı silah teknolojilerini kullanma gücünü geliştirecektir (hangi ırkın teknolojisinin kullanıldığı kullanılabilir silah türlerini belirler); pasifist bir oyun içinse fiziksel

dayanıklılığını ve nano partikülleri uzaylı öldürmeden bulabileceği alanlara ulaşmak için hackerlık özelliğini geliştirmek zorunda kalacaktır.

Oyuncunun saldırgan veya pasifist yol izlemesi, her ne kadar oyun çıktıları açısından farklı sonuçlar doğurmasa da öykü gelişimini etkiler ve oyuncuyu ahlaki seçiminin sonuçları ile yüzleştirir. Bu kısmen oyun boyunca bulunan Tasen ve Komato günlükleri aracılığıyla gerçekleşir. Oyuncu, oyun alanına dağılmış bu metinleri okuyarak, özellikle Tasen ırkının büyük bir vahşetle karşı karşıya olduğunu ve insanlardan çok da farklı olmadığını görür. Komatolar karşısında büyük bir çaresizlik içinde olan Tasenler, dünyayı işgal etme konusunda da hemfikir değildir. Ayrıca oyuncu, yine bu günlükler aracılığıyla, dışarıdan birbirinin aynısı isimsiz askerler olarak görünen Tasenler'in kendi öyküleri olduğunu da öğrenmektedir. Örneğin, oyunun ortalarında okuduğu bir günlükte oyuncu, bir Tasen askerinin farklı bir sektörde görevde olan kız arkadaşı için endişelendiğini okur. Daha sonra o sektöre geldiğinde askerinin kız arkadaşının karşılaşılan Tasenler'den hangisi olduğuna dair hiçbir ipucu verilmez; oyuncu onun öldürdüğü "düşman"lardan biri olup olmadığını daha sonra yine bu günlüklerden öğrenecektir. Diğer bir örnek, oyunun sonlarına doğru gerçekleşir. Oyuncu, Tasenler'e karşı savaşmadığı ve onlarla dostça ilişkiler kurduğu takdirde oyunun sonunda onların karargahına kabul edilecek ve onlarla konuşma fırsatına sahip olacaktır. Burada oyuncunun askerlerle konuşup onların savaş hakkındaki görüşlerini ve ne duygular içinde olduklarını öğrenme şansı olur.

Oyunun sonlarında karşılaşılan düşmanlardan biri Komato yok edicisi Iosa'dır. Dev bir zırh içindeki acımasız savaşçı ile gerçekleşen *boss fight* sırasında Iosa, Iji'ye bir zamanlar kendisinin de onun gibi olduğunu söyler. Kendi dünyası da işgal edilmiş ve Iosa hayatta kalmak için -Iji'nin kardeşi Dan'in ona sürekli yaptığı telkinleri anımsatır bir şekilde - duygularını bir kenara bırakmak, savaşmak ve güçlenmek zorunda kalmıştır. Iji ise ısrarla onunla aynı olmadığını, ikisinin aynı şey olmadığını söyler. Bu sahne, agresif yolu izlemenin Iji'yi götürdüğü yola dair bir ipucu vermektedir.



Görsel 4.14. Komato Yokedicisi Iosa

4.3.1. Görsel açıdan Iji

Ticari amaçla geliştirilmemiş olan Iji, amatörce üretilmiş olduğunu oyun görsellerinde belli eder. Oyunun görselleri pikselart olmayıp Blender isimli açık kaynak üç boyutlu animasyon programı ile yapılmıştır. İki boyutlu vektörel grafikleri taklit edecek şekilde oluşturulmuş olan grafikler, 1990'ların vektörel grafikli 16 Bit platform oyunu *Another World*'e öykünür.



Görsel 4.15. Another World ve vektörel grafikleri

Oyunda Iji karakteri, gerek oyundaki *spritelar* gerekse bölüm aralarındaki diyalog sahnelerindeki çizimlerde, sade giyimli ve erkek bakışına hitap etmeyecek şekilde tasvir edilmiştir. Oyunun başlarındaki görsel tasvirler ve anlatı, Iji'yi ne yapacağını bilemeyen, karşısındaki istila gerçeği ile yüzleşmeye çalışan bir küçük kız olarak sunar. Iji, bu kısımlarda kardeşine karşı itaatkârdır. Ancak oyuncunun seçimlerine göre Iji'nin tasviri de değişir. Oyuncu, Dan'ın telkinlerine uyup saldırgan bir yol izlerse karakter gittikçe daha hırslı ve saldırgan tasvir edilecektir, örneğin bir süre saldırgan biçimde oynadıktan sonra Iji, düşmanlarına ateş ederken “öl!” diye bağırmaya başlayacaktır.

Beden sunumu açısından bakıldığında Iji, karakterin hem kırılgan hem de güçlü oluşunu yansıtmaktadır. Iji'nin cyborg bedeni fiziksel olarak büyük bir güce ve dayanıklılığa sahiptir: Iji kapıları kırabilir, çarptığı sandık ve lambalar büyük bir gürültüyle kırılır. Uğradığı saldırılar ve çevresinde gerçekleşen patlamalara rağmen mücadeleye devam

eder. Diğer yandan, patlamalarla oradan oraya savrulması, darbe yediğinde çılgık atması onun bir insan bedeni olduğunu vurgular. Oyundaki sinematik sekanslarda da Iji, beden dili aracılığıyla duygusal kırılmasını ve yaşadıkları karşısındaki yıkılmışlığını gösterir.

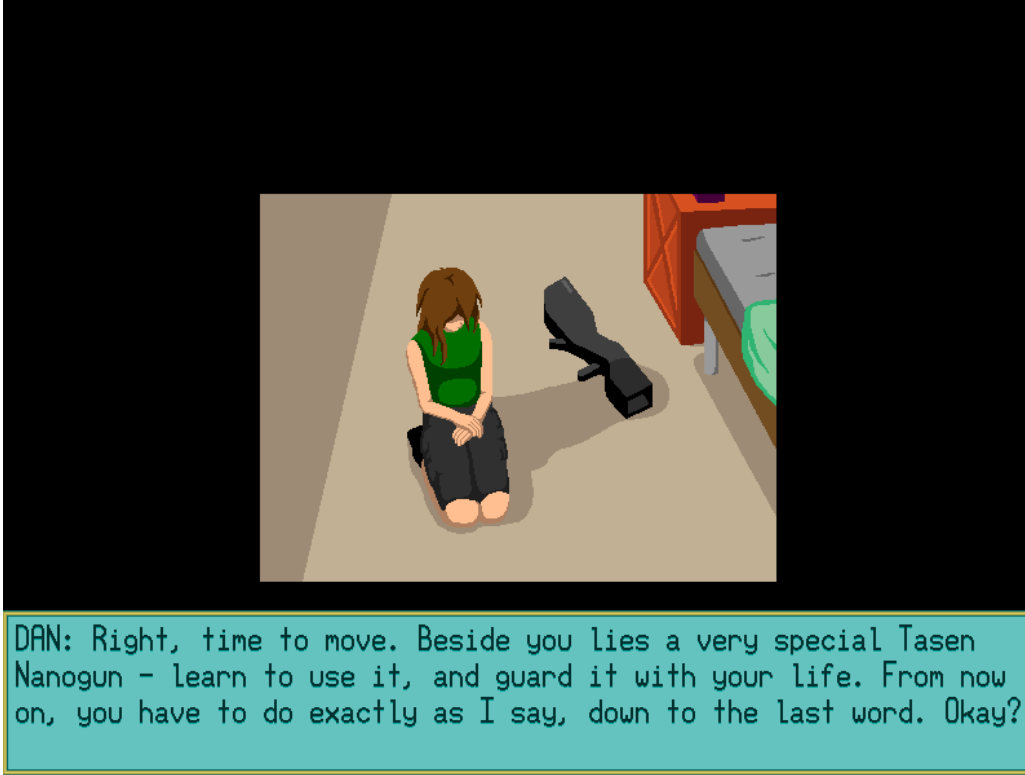
Oyunda uzaylı temsillerine baktığımızda Tasenler ve Komatolar arasında farklar görülmektedir. Tasenler, oyunun anlatısında nano teknolojiyi daha az kullanan ve aşırı cyborglaşmaya karşı çıkan uzaylı ırktır. Bu ırkın daha antropomorfik betimlenmesi, oyuncunun pasifist yolu izlediği taktirde onlarla iletişimini kolaylaştırmaktadır. Bunun karşısında Komatolar uzun kafaları ve farklı iskelet yapıları ile daha canavarsı görüntüye sahiptir. Korkunç tasvirleri, oyuncunun pasifist bir yol seçse bile Komatolar'a karşı savaşabilmesini kolaylaştırmaktadır. Oyunda iki ırkın bir arada olduğu her alanda Komato askerlerinin tam güçle Tasenler'e saldırdığı görülür, böylelikle hangi ırkın saldırgan, hangi ırkın saldırılan taraf olduğu bir kere daha vurgulanır.



Görsel 4.16. İji'nin sibernetik/nanoteknolojik bedeni

Oyunun uzaylı temsillerindeki ilginç bir öge, gelişmiş bir uzaylı hacker kültürüdür. Oyun, oyuncuya topladığı silahları birleştirerek yeni silahlar oluşturma imkânı tanımaktadır, ancak bunun için hem belli hackerlık puanına sahip olmak hem de hangi silah kombinasyonlarının mümkün olduğunu bilmek gerekmektedir. Oyuncu, karşılaştığı Tasen ve Komato günlüklerinde hackerlar tarafından bırakılmış, silahların nasıl

yapılacağını anlatan notlara rastlar. Bu hackerlar, büyük ve pahalı silahları tersine mühendislikten geçirmekte (*reverse engineering*) ve bu silahların nasıl yapılacağına dair mesajları paylaşmaktadır. Mesajlarda bu hackerlar militer amaçlara sahip bireyler olarak değil, bilgiyi özgürleştirmeye çalışmakta olarak görece sempatik karakterler olarak sunulmuştur. Silahların kaynak kodlarını bulma ve paylaşma pratiği için, popüler kültürün daha çok kullandığı *hack* terimi yerine yazılım korsanlarının kullandığı ve yazılım suçlarıyla ilişkilendirilmiş *crack* terimi kullanılmıştır. Hackerlar, günlüklerdeki mesajlarda kendilerini yazılım korsanlarının *intro* veya *cracktrollarda* kullandıklarına benzer cümlelerle ve takma isimlerini kullanarak tanıtırlar.



Görsel 4.17. Kardeşi Dan, İji'ye sözünden çıkmamasını ve savaşmasını söylüyor.

Bu kullanımlar, oyunda rastlanan bilginin özgürleşmesi motifi ile birleştiğinde, oyunun korsan yazılıma uzaktan da olsa bir selam verdiği düşünülebilir. Oyunun geliştiricisi Daniel Remar, oyunu freeware olarak dağıtarak ve daha sonra kaynak kodunu paylaşarak özgür yazılımı desteklediğini zaten açık hale getirmiştir. Remar, web

sitesinde kendisinin zaten bir gündüz işi olduğunu ve oyundan para kazanmaya ihtiyacı olmadığını söyler; ileride yaptığı bir sürümü satacak olursa bunun nedeni sadece geliştirme masraflarını karşılamak için olacaktır. Oyundaki korsan yazılım kültürüne sempatik bakış, bu tavrı bir adım öteye taşımakta ve bütün yazılımın özgür ve ücretsiz olması gerektiği yönünde bir ima taşımaktadır.

4.3.2. İji ve yıkıcılık

İji'nin kültürel yıkıcılığını iki farklı yönde değerlendirmek mümkündür. Bunların birincisi, oyunun oyuncuya kendi türünün ticari örneklerinden çok daha büyük bir özgürlük vermesidir. Anlatı açısından oyuncu bir etik gri alandadır. Avlayabileceği uzaylıların kendileri de bir soykırımdan kaçmaktadır, ancak bu onların dünyayı büyük ölçüde yok ettikleri gerçeğini değiştirmemektedir. Askerlerin dünyayı işgal konusunda hemfikir olmadıklarını belirtir bir şekilde temsilleri, bazılarının kişisel bir öyküsünün olması ve İji ile arkadaş olabilmeleri bu durumu daha da karmaşıklaştırır. Seçimlerin oyunu kazanıp kazanmamayı etkilememesi, ve saldırgan oyunun daha eğlenceli bir oynanış sunması, oyuncuyu bu karmaşık coğrafyada pusulasız bırakmaktadır. Seçimlerin neden olduğu oyun tarzları da ticari örneklerden uzaklaşmaktadır. Oyunun atası sayılabilecek *Metroid* ve *Turrican* gibi platform shooterlar, oyuncuya düşmanlarla sadece öldürmek üzerinden bir etkileşim imkanı sunarlar, ancak İji uzaylılarla başka şekillerde de etkileşebilmektedir. Onlarla konuşabilmesi ya da indirekt olarak günlüklerini okuyup öykülerini öğrenebilmesi benzer ana akım oyunların tanıdığı oynanış biçimlerinden büyük farklılık gösterir.

Bunun yanında, oyunun bağımsız olarak üretilmesi ve kaynağı ile birlikte ücretsiz dağıtılması, üretim ilişkileri açısından bir yıkıcılık olarak okunabilir. Oyun hem üretim ve dağıtımı ile özgür yazılımı desteklemekte, hem de oyun içindeki hackerlık ögesi ile yazılım korsanlığına atıfta bulunmaktadır. Oyuncu kapıları açmak, silah ve nanopartikül toplamak ve elindeki silahları birleştirip yeni silahlar oluşturabilmek için sistemleri *crack*'lemek zorundadır. Bu yönüyle oyun anlatısal olarak alternatif üretim ve dağıtımı desteklemekle kalmaz; oyuncuyu efektif olarak oyun öğeleriyle bir hacker/cracker

olarak etkileşmek durumuna sokar. Bütün bu yönleri ile Iji, hem üretim ve dağıtım biçimi, hem anlatısı, hem de oyuncuyu içine yerleştirdiği ahlaki ikilem açısından ana akım oyunlarda sık rastlanmayan bir çeşitliliğe sahiptir.

4.4. Bayonetta

Bayonetta: "Müzik varolduğu sürece dansetmeye devam edeceğim..."
(Sega ve Nintendo, 2009)

Hideki Kamiya tarafından tasarlanan ve 2009 yılında Sega tarafından piyasaya sürülen *Bayonetta*, oyun ile aynı isme sahip aşırı derecede cinselleştirilmiş kadın ana karakteri ile ünlü bir AAA oyundur. Oyun 3. şahıs perspektifinden oynanan, oldukça gelişmiş ve gerçekçi sayılabilecek grafiklere sahip, basit bir dövüş sistemine dayalı bir *hack and slash* oyunudur. İkisi elinde ikisi ayağında olmak üzere dört tabancası olan ve yumruk ve tekme de atabilen Bayonetta'nın yönetildiği oyunda bu saldırı türlerinin çeşitli kombinasyonları ile sayısız kombo saldırısı yapmak mümkündür. Kombo temelli dövüş ve aralara serpiştirilmiş mekansal bulmacalara sahip oyunun ana oynanışı, karşılaşılan melekleri yok ederek düşürdükleri halkaları toplamak, bu halkalarla daha güçlü silahlar elde etmek, bu şekilde bütün bölümleri temizlemek amacı üzerine kuruludur.

Oyunun öyküsü kozmik korku sayılabilecek öğelere sahip doğaüstü bir savaş öyküsüdür. Öyküye göre *Umbra Cadıları* ile *Lumen Bilgeleri* arasında sıradan insanların habersiz olduğu bir denge bulunmaktadır. Bu dengenin bozulması, bilgilerle ilişkili anjellik ve cadılarla ilişkili demonik güçler ve bu güçlerin geldiği *Paradiso*, *Inferno* ve *Purgatorio* boyutları arasında bir savaşa neden olmuştur. Ölümlü insanların habersiz olduğu bu savaş, *Purgatorio*'da gerçekleşmektedir. Oyunun ana karakteri olan Bayonetta bilinmeyen bir nedenden ötürü bütün anjellik güçlerin öldürmeye çalıştığı bir Umbra Cadısıdır. Hafızasını kaybetmiş olduğu için içinde bulunduğu mücadelenin nedenini bilmeyen Bayonetta, bir yandan kendisini avlamaya çalışan meleklerle savaşıp halka toplarken bir yandan da kendi geçmişini öğrenmeye çalışır.

Bedensel olarak Bayonetta, vücut ölçüleri, giyimi, hareketleri ve konuşmasıyla ekstrem düzeyde cinselleştirilmiş bir kadındır. Üzerindeki deri görünümlü giysi, Bayonetta'nın sihirli saç tellerinden oluşmaktadır; *Wicked Weave* isimli kombolar da aynı saç tellerini kullandığı için bu kombolar sırasında giysileri kaybolur. Bayonetta'nın gölgesi, ilişkili olduğu zebani olan *Madama Butterfly*'in şeklindedir ve kelebek kanatlarına sahiptir. Benzer biçimde Bayonetta, zıpladığında kelebek kanatları ortaya çıkar. Bayonetta koşarken bir pantere dönüşür ve bastığı yerlerden çiçekler büyür. Savaşta hasar aldığıda gül yaprakları saçılır. Saldıracağı düşmanı seçmesine yarayan hedef işareti kırmızı bir dudak şeklindedir. Bütün bu detaylar, oyunu komiklik derecesinde cinsel çekicilik eksenli hale getirmektedir.

Bayonetta'nın savaş teknikleri de benzer bir absürt cinselliğe sahiptir. Bullet Climax hareketinde ayaklarındaki silahları kullanırken akrobatik hareketler yapar; ateş ederek yürüyüşü bir eli belinde bir manken yürüyüşü şeklindedir. Bulduğu bazı silahları bir striptiz pole-dance hareketleri ile kullanır. Melekleri tokatlayarak cezalandırdığı ya da işkence aletleri içine koyduğu özel komboları vardır.



Görsel 4.18. Madama Butterfly bir meleği tekmelerken. Saldırı bir *Wicked Weave* olduğu için Bayonetta'nın giysileri kayboluyor

Oyunun öyküsünün hafızası olmayan bir kadının kendi geçmişini keşfetme öyküsü olması, çelişkili bir etkiye sahiptir. Öncelikle ana karakterin boş bir sessiz ana karakter (*silent protagonist*) ya da eril fanteziler doğrultusunda hiper maskülen bir erkek olmaması onu bir kişi olarak tanıma üzerine kurulu anlatıyı destekler. Bayonetta, anlatıda kendi öyküsünü keşfederken oyuncu da aynı şekilde bir cinsel nesne olarak sunulan bu kadının gerçekte trajik sayılabilecek bir geçmişi olduğunu ve çok büyük güçlere karşı bir hayatta kalma mücadelesi içinde olduğunu öğrenir. Bu öyküye göre Bayonetta bir Umbra cadısı ile bir Lumen bilgesinin kızıdır. Bu yasak bir ilişkidir ve Bayonetta çocukluktan itibaren cadılar arasından bu nedenle dışlanmış ve tecrit edilmiştir. Aynı sebepten, hayatı boyunca bütün cennet güçleri de onu öldürmek istemektedir. Bütün bu hayatta kalma mücadelesi içinde en yakın arkadaşı Jean adında bir kadındır. Jean'ın ikinci oyunda cehennem güçleri tarafından öldürülmesi ve Bayonetta'nın onun ruhunu cehennemden kurtarmaya gitmesi öyküye ayrı bir önemli seviye ekler: Ana karakterin prensesi veya başka bir arzu nesnesini değil, bir kadın arkadaşını kurtarmak için mücadeleye girişmesi ana akım oyunlarda az rastlanan şekilde iki kadın arasındaki dostluğu öykünün merkezine koymaktadır.

Ancak, bu yönlerinin öyküye katabileceği herhangi bir derinlik veya ciddiyet, öykünün sunumu ve oynanış biçimleri ile derhal yok edilmektedir. Öykünün ilerleyişi büyük ölçüde Bayonetta'nın aşırı cinsel hareketleri ve komik yan karakterler arasında geçer. Bayonetta'nın yan karakteri Enzo, korkaklığı ve beceriksizce kurnazlığıyla tam bir *comic relief* klişesidir. Bayonetta gibi aşırı cinselleştirilmiş bar işletmecisi Rodin, aşırı erkeksi ses tonu ve hareketleri ile benzer bir komik etki yaratır. Savaşlardaki saçma görüntüler (Bayonetta'nın meleklerle yaptığı işkenceler, *Bullet Arts* ve *Bullet Climax* hareketleri sırasındaki danslar), espiriler, müstehcen, çift anlamlı sözler ya da küfürler, öykünün herhangi biçimde ciddiye alınmasının önünü almaktadır.



Görsel 4.19. Bayonetta meleklerle savaşırken ayaklarındaki tabancaları kullanarak *Bullet Climax* hareketini yapıyor. Bu görüntüde gölgesinin kelebek şeklinde olduğunu da görmek mümkün

Bayonetta'nın bedeninin uç derecede cinsel temsili, karakterin saldırganlığa varan baskın cinsel tavırları, ve herhangi bir başka bakış açısı karakteri bulunmaması, oyuncuya bir özdeşleşme veya öyküye veya karakterlere anlamlı bir duygusal yatırım yapma imkanını ortadan kaldırmaktadır. Oyunun öyküsünü ve görsellerini yıkıcı yapabilecek camp'a yaklaşan absürtlük, ironik bir şekilde bu öykülerin ciddiye alınabilirliğini yok etmekte ve oyunu aşırı hareketli bir boş zaman eğlencesine dönüştürmektedir. Bu haliyle Bayonetta, kendine özgülüğüyle kesinlikle görülmeye değer ancak kendi yıkıcı potansiyellerinin belki de bilerek altını oyan bir yapıt olmaktadır.

BEŞİNCİ BÖLÜM

BAĞIMSIZ OYUN GELİŞTİRME ALANI, HEGEMONYA VE YIKICILIK

Bu bölüm, bağımsız oyun geliştirme alanını doküman ve görüşmelerin serimi ve analizleri üzerinden çeşitli yönleriyle ele almakta ve bu analizlere dayanarak bu alandaki hegemonya ve yıkıcılığı, bağımsız/ana akım oyunlar, oyun geliştiriciler ve oyunlar ile ilişkiselliği üzerinden incelemektedir. Bölüm, öncelikle incelenen oyunlara ve bağımsız oyunlara ilişkin Web sitelerinin analizine dayalı olarak alana genel bir bakış sunacaktır. Bağımsız oyunların sayısının arttığı, Steam isimli dağıtım platformunun yayınlacağı oyunları üyelerinin oylarıyla seçtiği Greenlight sistemini her ay 40-50 oyun yayınlamak şekilde genişlettiği, dolayısıyla bağımsız geliştiriciler için oyun yayınlamanın gittikçe kolay ancak oyun kalabalığında tanınma ve satış yapmanın zor hale geldiği bir yıl olan 2014 yılında yapılan bu inceleme, alanın bağımsız geliştiriciler için gittikçe daha fazla rekabet içeren ve dolayısıyla bağımsız geliştirici olmanın gittikçe zorlaştığı bir döneme tanıklık etmektedir. Araştırmanın bu kısmında elde edilen bilgi, her ne kadar henüz araştırmanın temalarının ortaya çıkmamış olduğu bir aşamada gerçekleştirilmiş olmasından ötürü araştırmanın sonraki bölümleri kadar sistematik bir analiz içermese de, konuşulan geliştiricilerin bu alanda ekonomik ve sembolik sermayelerini arttırmalarının zorluğuna dair ifadeleri ile bu sermayelerini arttırma ve alanda konumlanma konularındaki stratejilerinin incelenmesi için bir arka plan oluşturması açısından öneme sahiptir.

Bu genel girişin ardından gözlemlerin yapıldığı ve görüşmeler için katılımcılarla tanışılan ortam olan *Vienna Gamedev Meetup* toplantıları hakkında genel bir bilgi verilecek ve bu toplantılara ilişkin gözlemler sunulacaktır. Bu gözlemler, yapılan sunumları, aktarılan konular, bunların aktarılma stilleri ve soru cevap süreçleri olarak ele almanın yanında geliştiricilerin sunumlar dışındaki etkileşimlerine de yer vermektedir. Bu bölümde aktarılan gözlemler, Pierre Bourdieu'nün (1991) *Language and Symbolic Power*'da ortaya koyduğu, linguistik göstergelerin değiş tokuşunun, dile hakimiyet,

göstergelerin aktarıldıkları stil ve konuşma sırasındaki bedensel hexis ile birlikte piyasa değeri olan metalar olduğu argümanı ile ele alınacak, bu da görüşmelerde tekrarlayan bir tema olan geribildirim alanındaki ekonomik sermaye akışı ile aynı paydada ele alınabilmesine bir zemin hazırlayacaktır. Bu gözlemler, aynı zamanda Türkiye'deki geliştiricilerin bağımsız oyun alanında yer almada yaşadıkları zorlukların kısmen bu alanın diline hâkimiyetle ilgili bir sorun olduğu konusunda yapılacak tartışmaya da zemin hazırlamaktadır.

Görüşme analizleri, ilk görüşmede aktarılan hayat öyküsü ile ikinci görüşmede bağımsızlık/ana akım/hegemonya/yıkıcılık temalarına ilişkin aktarılan görüşlerin ve görsellere ilişkin açıklamaların tematik olarak ayrılması nedeniyle iki başlıkta incelenmektedir. İlk olarak, büyük ölçüde geliştiricilerin hayat öykülerine dayanarak bu geliştiricilerin oyun geliştirme alanına girişleri, alandaki konumlarıyla ilişkili sosyal sermayeleri ve habitusları incelenecektir. Bunu takip eden kısım ise ikinci görüşmelere getirilen görsellere dair açıklamalara ve görsellerin analizine dayalı olarak ana akım ve bağımsız oyunları hegemonya ve yıkıcılığın çeşitli başlıklar altında ve görsel kültür odağıyla incelenmesini içermektedir.

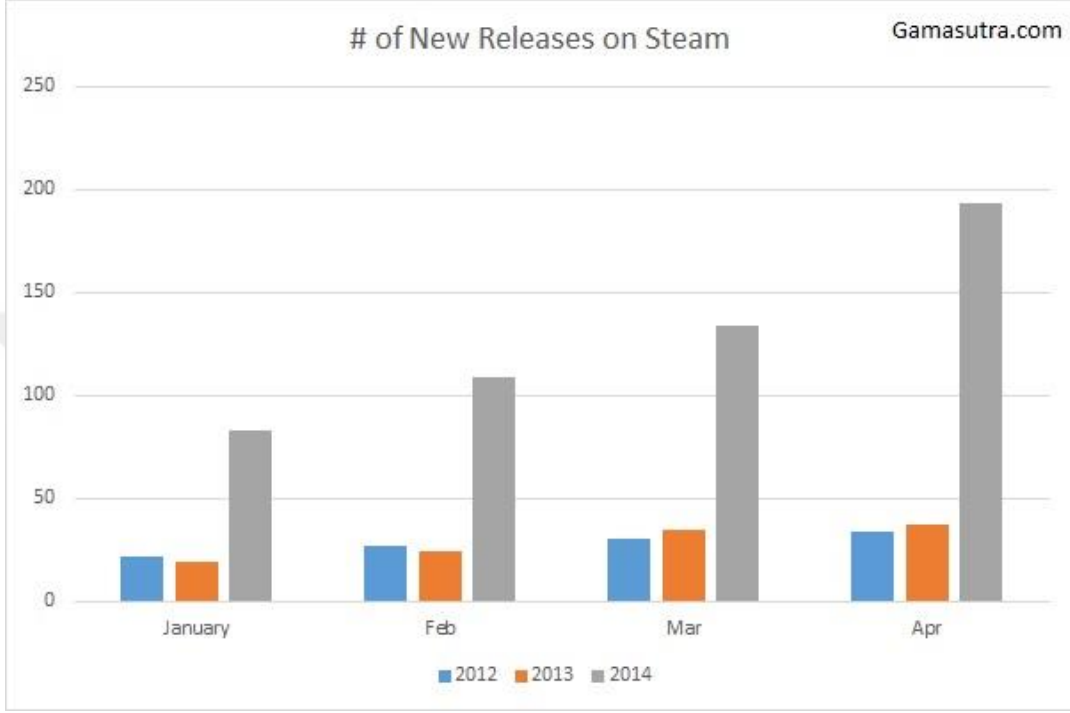
5.1. Bağımsız Oyun Üretimi ve Bağımsız Oyun Alanına Genel Bakış

5.1.1. Üretimin artışı ve *Steam Greenlight*'ın dönüşümü

Bağımsız oyun üretiminde 2014 yılına doğru bir kırılma noktası olmuş, oyun üretimi ve arzı önceki yıllara göre çok büyük artış göstermiştir. Üretilen oyun sayısının büyük ölçüde artması bağımsız geliştiricileri çok olumsuz etkilemiş, toplam satılan oyun miktarı benzer kalsa dahi üreticiler bazında satışlar düşmüş ve bağımsız geliştiricilerin kazandıkları miktarlar çok azalmıştır. Bağımsız oyun üretiminin artması ile Steam Greenlight¹¹ süreci giderek daha çok sayıda oyun yayınlayacak şekilde dönüşmüş, Steam

¹¹ Greenlight, Valve Şirketi'nin 2003 yılında kurmuş olduğu Steam isimli çevrimiçi oyun satış ve dağıtım platformunun bağımsız oyunların yayınlanıp yayınlanmayacağına karar verdiği bir süreçtir. Temmuz

2014 yılının ilk 20 haftasında 2013'ün tamamından daha fazla oyun yayınlamıştır (Graft, 2014; Vogel, 2014; Rose, 2014c).



Çizelge 5.1. Steam üzerinde 2014'ün ilk dört ayında çıkan yeni oyun sayısının 2012 ve 2013 ile karşılaştırılması

Steam Greenlight'ın gittikçe daha çok sayıda oyun yayınlıyor olmasının bir etkisi, Steam'de kalite kontrolünün oldukça zayıflamasıdır. Oy alan oyunlar, bazı durumlarda oynanabilir olup olmadıklarına dahi bakılmaksızın Steam'de satışa sunulmaktadır

2012'de kurulan bu platform, Steam kullanıcılarının geliştirme süreci içindeki oyunların konseptlerini gözden geçirerek bunların Steam'de yayınlanıp yayınlanmaması için oy verdiği bir uygulamadır. Bu uygulama, başlarda oylara dayanarak az sayıda oyuna onay vermekteyken servisin kurulmasının birinci yılında bu sayı 100'e kadar çıkmıştır. Bu servis, Haziran 2017'de kaldırılarak yerine gerekli belgeleri dolduran ve Valve'ın belirlediği 100-5000 Amerikan Doları arası bir ücreti (oyun, satışlarda 1000 Doların üzerinde para kazandığı takdirde geri ödenmek üzere) ödeyen bütün geliştiricilerin oyunlarını yayınlatabildiği Steam Direct sistemi konmuştur.

(Sterling, 2014a; Sterling, 2014b). Bu durumun oyun üreticilerini etkileyen yönü, oyunların Steam dağıtım sistemi üzerinde görünürlüğünün oldukça azalmasıdır. Bir sene önce çıkan oyunlar günlerce Steam ana sayfasında yer alabilirken, yeni sistem, yayınlanan oyunların ana sayfada sadece bir milyon kullanıcı tarafından görülmesine izin vermektedir. Bu sürenin sonunda yeterince satış yapmayan oyunlar ana sayfadan kaldırılmaktadır. Bu süreç, vasat (*mediocre*) oyunların, genellikle en büyük kazançlarını sağladıkları Steam üzerindeki satışlarını oldukça düşürmektedir (Rose, 2014c; Tezateşer, 2014).

Steam görünürlüğünün azalmasının sonucu olarak oyun tanıtımı ve “Let’s Play” denen yorumlu oyun oynama videoları yayınlayan YouTube ünlüleri, oyunların satışlarını arttırmak açısından büyük önem kazanmıştır. “YouTuber” adı verilen bu ünlülerin oyun geliştiricilerinin alana girmeleri açısından önemli hale gelmesiyle, bu kişilerin geliştirilen oyunlar hakkında videolar yapmasını sağlamanın yolları ve bunun için onlara para ödenip ödenmemesi, alandaki önemli etik tartışmalardan biri haline gelmiştir (Nutt, 2014a; Rose, 2014a; Rose, 2014b). Bunun yanında bazı geliştiricilerin oyunlarını özellikle bu şahsiyetlere hitap edecek şekilde tasarlamaya başlaması da söz konusu olmuş ve bu durum oyun eleştirmenlerinden tepki almıştır (Nutt, 2014b; Sterling, 2014c).

Bağımsız oyun alanı, kuruluşundan itibaren üreticilerin eşit olmadığı bir alan olmuş; Greenlight sisteminin kurulması ve dönüşümü öncesinde dahi sosyal sermayeler, alana girmede rol oynamıştır. Ancak bu gelişmeler sonrası artan arz ile yeni geliştiricilerin alana girmesi daha da zorlaşmıştır. Alanın şimdiki durumunda en büyük avantaja sahip olanlar, yine alanın kuruluş sürecinde konumlanmış geliştiricilerdir. Tezateşer’in (2014) “indie darling” olarak söz ettiği bu ün kazanmış üreticiler, hem oyun medyası hem de sosyal medya aracılığıyla hayranları tarafından takip edilmekte, bu nedenle de bu kişilerin görünürlük kazanmak için mücadele etmesi gerekmemektedir. Alana yeni girmekte olan geliştiriciler ise, artık birbirleriyle olduğu kadar yerini sağlamlaştırmış olan eski geliştiricilerle de mücadele etmek durumunda kalacaktır. Bağımsız geliştirici

Jeff Vogel (2014), bunu “geliştiricilerin eski kahramanları artık savaşmaya hazır olmaları gereken düşmanlar oldu” sözleriyle dile getirir.

Gazeteciler ve oyun fuarı etkinliklerini organize edenlerle bağlantı sahibi olmak, alana girmede önemli bir sermaye olagelmıştır (Ryerson, 2012), ancak artık artan arz ile birlikte küçük oyunların Steam görünürlüğünün azalması bu sermayeyi çok daha önemli hale getirmiştir. Bununla birlikte, *Monochroma* (2014) örneğinde olduğu gibi, basında yer almak yüksek satışları garantilememektedir (Tezateşer, 2014). *Monochroma*'nın Kickstarter süreci, geliştiricilerin *Gamasutra*'ya makaleler göndermeleri, Amerika Birleşik Devletleri'nde profesyonel bir halkla ilişkiler ajansı ile çalışmaları, Jim Sterling gibi önemli oyun medyası şahsiyetlerine oyunun kutulu promosyon kopyalarını göndermeleri gibi adımlar, geliştiricilerin oyun endüstrisi ve tanıtımı için önemli merkezlere mesafeleri ve bağlantıların yokluğu yüzünden oyunun başarılı olmasına yetmemiştir (Tezateşer, 2014; Sterling, 2014d).

Geliştiricilerin alana girişlerini etkileyen bir diğer önemli etken ise, oyun geliştirme ve pazarlamada ne kadar tecrübe sahibi olduklarıdır. Her ne kadar bu tecrübe, birey ve grupların *Kickstarter* ve *Greenlight*'ta başarılı olmalarını etkilemese de, tecrübesizlik, oyun geliştirme sürecinde başarısız olmalarına ve dolayısıyla oyunu piyasaya çıkaramamalarına neden olabilmektedir. Bu tür başarısızlıklar, oyun basınının yer vermeyi sevdiği bir konudur, dolayısıyla bir kere başarısızlığa uğrayan geliştiricilerin tekrar alana girmeleri oldukça zor olmaktadır (Rose, 2014a; Rose, 2014b; Corriea, 2014).

Son olarak, her ne kadar oyun basını, deneysel oyun mekanikleri ve görsel tarzlara yer vermeyi tercih etse de, oyunun gerek *Kickstarter*/*Greenlight* aşamalarındaki başarısında, gerekse piyasaya çıktığındaki satış performansında oyunun türü ve görsel tarzı büyük rol oynamaktadır. Başarılı olması daha kolay olan tür ve tarzlar vardır ve bunları seçmemek ve daha riskli niş oyunlar tasarlamak bazen bilinçli bir tercih olabilmektedir (Tezateşer, 2014; Vogel, 2014). Ancak geliştiricinin, oyunu alacak kitlenin sahip olduğu estetik/oyun niş kodlarına sahip olmaması bu tür bilinçli niş seçimlerinin önüne geçmektedir.

Bu örneklerde görüldüğü gibi, oyun alanındaki hegemonik konumlar, hegemonik türler ve hegemonik görsel tarzlar bulunmakta; geliştiricinin alanda hegemonik hale gelmiş geliştirici, oyun, tür ve tarzlara göre konumlanmasında ise ekonomik, sosyal ve sembolik sermayesi, habitusu ve dolayısıyla alanın kültürel kodlarına ve diline hâkimiyeti rol oynamaktadır.

5.2. Gözlem ve Görüşmelerin Analizi

5.2.1. Gamedev Meetup toplantılarına genel bakış

Bu bölüm, hem görüşmelere katılacak oyun geliştiricilerle tanışmak hem de gözlemler yapmak amacıyla katılınan *Vienna Gamedev Meetup* etkinliğine dair genel gözlemlere ayrılmıştır. Bu gözlemler oyun geliştirici kültürüne dair önemli ipuçları sağlamıştır.

Vienna Gamedev Meetup etkinlikleri, *Meetup* isimli site üzerinden gerçekleştirilen bağımsız oyun geliştirici buluşmalarıdır. *Meetup*, aynı bölgede yaşayan ve çeşitli ilgi alanlarına sahip insanları bir araya getiren, katılımın ücretli ya da ücretsiz olabildiği toplantıların organize edildiği bir sosyal medya sitesidir. Bu sitede her şehirde yapılacak olan “meetup”ların tanıtımı; tarih, saat, yerleri, varsa ücretleri belirtilir. Sitenin kullanıcıları, ilgi alanlarına göre gruplara üye olduktan sonra ilan edilen toplantıya katılıp katılmayacağını (LCV) ve yanında birini +1 olarak getirip getirmeyeceğini belirtir. Bu sitede gruplar bazında genel duyurular yapılabilmekte, üyeler kendi aralarında mesajlaşabilmektedir. Bu sayede ilgi alanı ve coğrafi mesafe temelli, düzenli aralıklarla toplanan topluluklar oluşmaktadır.

Meetuplar, açık hava yogası, koşu, vegan şarap tadımı, biyoenerji gibi çeşitli konularda olabilmektedir. Site çok sayıda ilgi alanını kapsasa da, bilgi teknolojilerine ilişkin meetuplar sitede öne çıkmaktadır. Veri bilimi, veri madenciliği, istatistik, mobil geliştirme, yazılım yönetimi, telsizcilik gibi genel konularda gruplar olabildiği gibi, *Python*, *C#* gibi oldukça kendine özgü teknolojiler ile ilgili de gruplar bulunmakta, bu nedenle meetuplar bilişim sektöründen insanların tanışması ve bir araya gelmesi ve

kendi aralarında haberleşebilen topluluklar oluşturmaları için uygun ortamlar sağlamaktadır.

Vienna Gamedev Meetup grubu, *Blood Irony Games*'in kurucuları Stefan Malzner ve Michael Hartinger tarafından kurulmuştur. Grubun 1001 üyesi bulunmaktadır. Grubun meetup toplantıları her ayın ilk Salı akşam saat 7'de, Stockwerk isimli ortak çalışma alanının (co-working space) toplantı salonunda, bu alanın ve çeşitli oyun şirketlerinin sponsorluğunda yapılmaktadır.

Toplantının yapıldığı salonun bir ucunda ahşap paletler kullanılarak yapılmış bir sahne ve bu sahnenin üzerinde deri kanepeler, sehpa, mikrofon, bilgisayar konabilecek bir kürsü ve projeksiyon için bir perde bulunmaktadır. Dinleyicilerin oturduğu sandalyelerin bulunduğu alanın diğer ucunda yazılım ve oyun geliştirmeyle ilgili yayın, kartpostal ve stickerların ücretsiz alınabildiği stand ile dolaplar, kapının yanında meşrubat ve bira alınabilen küçük bir bar bulunmaktadır. Ahşap palet ve Ikea stili mobilyaların kombinasyonu alan, modern bir görünüme sahiptir.



Görsel 5.1. Stockwerk ortak çalışma alanının toplantı salonunun sahnesinin bir *Vienna Gamedev Meetup* sunumu sırasındaki görünümü

Kaynak: <https://www.meetup.com/Vienna-Game-Dev-Meetup/>



Görsel 5.2. Stockwerk ortak çalışma alanının toplantı salonunun izleyici ve bar bölümlerinin bir *ViennaGamedev Meetup* sunumu sırasında görünümü.

Kaynak: <https://www.meetup.com/Vienna-Game-Dev-Meetup/>

Meetup sitesinde organize edilen çoğu etkinliğin aksine *Vienna Gamedev Meetup*'a katılım ücretsizdir. Grubun 1001 üyesi olmasına rağmen toplantılara 60-70 kişi katılmaktadır ve bu haliyle Stockwerk'te organize edilmekte olan en kalabalık toplantıdır. Kalabalık nedeniyle 10-15 kişi ayakta kalmakta ya da girişteki basamağa oturmakta, ayakta durulacak yer bulmak bile zor olduğu için bazı izleyiciler kapının dışından dinlemek zorunda kalmaktadır. Katılımcılar ve sunuş yapanlar çoğunlukla erkektir, ancak toplantılarda 6-7 kadın bulunmaktadır. Toplantılarda konuşma fırsatı bulduğum kadınlardan bir tanesinin bir geliştiricinin (katılımcılardan J.P.'nin) kız arkadaşı olması ve bir diğzerinin de oyun geliştirmeye ilgisi olmayıp sadece toplantıların atmosferini sevdiği için katıldığını söylemesi, bütün katılımcıların oyun geliştirici veya oyunlarla ilgili olmayabileceğini akla getirirken bilişim sektörünün erkek egemen bir

sektör olduđu kanısını destekler görünmektedir. Toplantıların her yaştan katılımcıları bulunmakta, bu katılımcıların arasında oyun tasarımcı ve geliştiricileri, grafik tasarımcılar, ses tasarımcıları, lisans öğrencileri, festival organizatörleri, sanal gerçeklik kafesi işletmecileri gibi oyun sektörüyle farklı şekillerde ilişkisi olan kişiler görülmektedir.

Toplantılar, tipik olarak 2 saat sürmektedir. Toplantıların genellikle temaları bulunmakta, ancak temasız ve sadece geliştirilen oyunların tanıtıldığı toplantılar da yapılmaktadır. Katılınan temalı toplantıların temaları, “finansman bulmak”, “başarı öyküleri” ve “sanat” olmuştur; katılınan diğer toplantılarda ise sadece oyun tanıtımları yapılmıştır.

Toplantılar, Stefan M.’nin açılış konuşmasının ardından yapılan 2 sunum, 10 dakikalık ara, takip eden 2 sunum ve kapanıştan oluşmaktadır. Sunumlar tema ile ilgili konuşmalar ve oyun geliştirme sürecinin *postmortem* adı verilen geriye dönük değerlendirmelerinden oluşabilmekte, ancak tipik olarak geliştiricilerin sahnede geliştirdikleri oyunu perdeye yansıtarak tanıttıkları ve katılımcıların oyunu denedikleri tanıtımlardan oluşmaktadır. Tanıtımın ardından izleyiciler, oyunun geliştirme süreci, kullanılan teknolojiler, monetizasyon teknikleri gibi konularda sorular sormaktadır. Bütün sunumlar, konuşmalar ve soru cevap seansları İngilizce yapılmaktadır ve sunum yapan ve soru soran geliştiricilerin farklı aksanlara rağmen kolaylıkla ve ileri sayılabilecek bir kelime dağarcığıyla İngilizce iletişim kurabildiği gözlemlenmiştir.

İki sunum grubu arasında verilen ve organizatörlerin “bira molası” dediği 10 dakikalık arada genellikle oyun soundtracki ya da indie rock türünden müzik çalınmakta, müzik ve kalabalık gürültüsünün hakim olduğu bir atmosferde bardan alınan bira ya da meşrubatlar eşliğinde katılımcılar gruplar halinde sohbet etmektedir. Bu sohbetlerin bir kısmı salonun içinde gerçekleşmekle birlikte, özellikle sigara içen katılımcılar gruplar halinde kapının önüne çıkmaktadır. Toplantıların oldukça kalabalık olması ve sohbetlerin yüksek sesle yapılmasının çevre binalardan şikâyetlere neden olduğu S.M. tarafından bir toplantının açılışında belirtilmiş ve katılımcılardan aralardaki sohbetlerde daha sessiz olmaları istenmiştir.

Bu aralardaki sohbetler, sunumların aksine Almanca olmaktadır, ancak arařtırmacı kendini tanıttığında konuřma dili arařtırmacıyı da kapsayacak řekilde İngilizce'ye d6nmektedir. Konuřulan konular genel sohbet, g6ncel olaylar ve oyun d6nyasından haberler olmuřtur, ancak arařtırmacıyı 6nceden tanıyan katılımcılar arařtırmanın nasıl gittiđi ve T6rkiye'deki g6ncel olaylarla ilgili sorular da sormuřlardır. Buna istisnalardan biri, arařtırma i6in g6r6ř6len J.P. isimli oyun geliřtiricinin kız arkadařıyla toplantı salonunda yapılan bir sohbettir. Gotik giysiler giyen 20'li yařlardaki kumral bir kadın olan K., arařtırmacıya tıbbi pratiklerin kadınlara karřı nasıl ayrımcı olduđunu anlatmıř, bu konudaki kendi feminist duruřunu a6ıklamıř ve arařtırmacıdan karřılařtıđı insanları bu ayrımcılık konusunda bilgilendirmesini istemiřtir.

Bu 10 dakikalık aralarda bardan 6cretsiz olarak bir bira ya da meřrubat alınabilmektedir, ancak 6ođu zaman sponsorların karřıladıđı meřrubat miktarı katılımcılardan fazla olduđu i6in katılımcılara sonraki i6ecekler de 6cretsiz verilmektedir. Katılmamıř olan toplantılarda sponsorların pizza ve Jagermeister isimli lik6rden dađıttıđı belirtilmiřtir. 6cretli katılan farklı konulardaki meetup toplantılarının karřısında oyun geliřtirme meetup'ının 6cretsiz ve ikramlarla dolu olması, oyun řirketlerinin ve genel olarak biliřim sekt6r6n6n sponsorluklarıyla iliřkilidir, ve bu durum biliřim ve oyun sekt6rlerinin hala kazan6lı sekt6rler olduđuna dair bir ipucu olarak alınabilir.

Meetup ortamı yukardaki betimlemelerden de anlařılacađı 6zere, informel ve neřeli bir ortamdır. Avrupa Birliđi fonları ve ulusal desteklere bařvuru s6re6leri gibi ciddi konular ya da Unity benzeri teknolojiler, espi ve řakaların ve bira t6k6t6minin eřlik ettiđi g6ler y6zli ve rahat bir ortamda ger6ekleřmektedir. Konuřmalara yer yer argo terimler karıřmakta ve bu durum yadırganmamaktadır. Sıcak havada olan toplantılarda zaman zaman mahallede yařayan tekir bir kedi a6ık pencereden i6eri girmek ve g6luřmelere neden olmaktadır. Ses tonlamaları ortamın ciddiyetini azaltacak ve izleyicileri g6ld6recek řekilde ayarlanmakta, konuřmacı ve soru soranlar arasında neřeli atıřmalar olmaktadır.

Sunumlardaki informel bi6im ve i6eriđin bu birleřimine bir 6rnek olarak S.L.'nin geliřtirmiř olduđu *Lion's Song* 6zerine yaptıđı bir sunumda ge6en bir atıřma verilebilir.

Lion's Song, pikselart grafiklere sahip, episodik *point-and-click adventure* oyunudur. Oyun için ilham S.L.'ye Viyana sokaklarında dolaşırken gelmiş, sanatla güçlü bağları olan bu şehrin mimarisi ile ilk kez karşılaşan bir yabancı'nın neler hissedeceğini tahayyül etmeye çalışan S.L., o düşünce akışının bir sonucu olarak ilham ve sanatla ilgili bir oyun yapmaya karar vermiştir. Oyun, sanatsal ilham, yaratım süreci, ve oyunun ana karakterlerinden biri olan bir kadın karakter üzerinden, bir kadın sanatçının erkek egemen bir sanat dünyasındaki mücadelesi gibi ciddi ve derin konuları işlemektedir. Sunuş bu ciddi konuya tezat neşeli bir atışma ile başlamıştır. S.L., *Microsoft Surface* marka tabletini projeksiyona bağlamada sorun yaşar ve gülerek *Microsoft Surface*'in uyumsuzluğundan yakını. Toplantıların sunuculuğunu yapan S.M., şakacı ancak iğneleyici bir tonla "bu bir birinci dünya sorunu oldu sanırım" diyerek cevabı yapıştırır, ve seyircilerle birlikte ikisi birden gülerler. Bu neşeli atışmanın içinde birçok katman bulmak mümkündür: Öncelikle konuşmanın iki tarafı da (S.L. ve S.M.) bir birinci dünya ülkesinde yaşadıklarının, orta sınıf olduklarının, ve bunlarla gelen ayrıcalıkların farkındadır. İkincisi, S.L.'nin uyumsuzluğundan yakındığı tabletin fiyatı 1500 Euro'nun üstündedir ve bundan yakınmak kendi içinde bir ironiye sahiptir. Üçüncüsü, kullanılan ses tonu, ve iki tarafın çoğunluğu Avusturya'lı olan izleyicilerle birlikte bu espiriye gülmesi, bunun ciddi bir eleştiri veya laf sokma olarak kodlanmadığını ve bu şekilde alımlanmadığını göstermektedir.

Ancak bu espirinin tam anlamını kazanması bunların üzerindeki üçüncü bir kodlamadan da haberdar olmak ile bağlantılıdır: Üçüncü dünya sorunları, 9gag isimli eğlence sitesinin yaygınlaştırdığı bir Internet meme'idir. Bu meme'de ağlayan bir kadın imgesinin üzerinde büyük harflerle (CAPS) kadının sahip olduğu birinci dünya ayrıcalıklarına rağmen onu mutsuz eden küçük bir sorunu anlatan bir metin yer almaktadır (Görsel 5.3). S.L. ve S.M. arasında geçen bu şakayı, ve belki de bunun bir şaka olduğunu anlamak bu meme'den haberdar olmakla ilgilidir.



Görsel 5.3. Birinci dünya sorunu meme'lerine (1st world problem meme) bir örnek:
“DIŞARISI ÇOK SICAK --- ANCAK HAVUZUMA GİTMEYE ÜŞENİYORUM”

Şakayı yapanın ve şakanın hakkında yapıldığı kişinin Avusturyalı olması, grubun *Microsoft Surface* ve yaklaşık fiyatına dair bilgi sahibi olması, ve şakanın içerdiği *meme*'in grupta biliniyor olması, şakanın içinde yapıldığı grubun, yapan ve hedef aldığı kişinin ses tonu ve beden diline yansıyan rahatlığının bu kombinasyonu, ciddi bir oyunla ilgili sunumda yapılan ve tamamen iki cümleden oluşan bir diyalogu birinci dünya vatandaşı olmanın avantajına sahip olmanın ve bunun farkında olmanın, aynı anda bununla hem övünmenin hem de bunu eleştirmenin neşeli bir kombinasyonuna dönüştürür. Bu şaka başka bir grup içinde, başka bir ses tonuyla, veya Avusturya'lı olmayan biri (örneğin araştırmacının kendisi) tarafından yapılmış olsaydı muhtemelen komik, hatta kabul edilebilir olmayacaktı.

Ortamdaki konuşmalar genellikle bu örnekteki gibi, grup için değerli veya ilginç bir bilgi içeriğinin belirli bir rahatlık ve gruba has espiri anlayışıyla sunulduğu bir şekilde gerçekleşmektedir. Bu dil ve konuşma stiline ilişkin örnekler çoğaltılabilir. Örneğin Avrupa Birliği desteklerine başvuru süreci ile ilgili sunumların yapıldığı bir meetup toplantısında, sunumu yapmakta olan, daha önceden bu tür bir destek başvurusu sürecini

başarıyla tamamlamış 20 yaşlarındaki kadın, oldukça teknik ve karmaşık kırtasiye işleri içeren süreci rahat ve informel bir dille aktarmıştır. Konuşmacı fonu aldıktan sonra yapılması gereken harcama kayıtlarını, banka işlemlerinin nasıl belgelenmesi gerektiğini informel bir dille ve neşeli bir tarzda ancak detaylı ve özgüvenli bir şekilde, sürece hakim olduğunu hissettirecek şekilde anlatır. Bu sürecin çok fazla kayıt tutmayı gerektirdiğini ancak korkulacak bir şey olmadığını yer yer argoya veya informel sözcüklere başvuran rahat ve içten bir dille açıklar: Gerekli “kağıt kürek” kayıtlar tutulup AB’yi “kazıklamaya” çalışmadıktan sonra (“screw them over”) bu iş gayet kolaydır. Oyun geliştirme için fon bulunması gibi dinleyiciler için çok önemli bir konunun argo sayılabilecek kalıplar içeren informel bir dilde aktarılması başka bir ortamda yetersizlik veya ciddiyetsizlik olarak alınabilir. Ancak konuşmacının konusundaki deneyimi, yetkinliğini belli eden özgüveni ve konuşmanın bu tür bir dilin kullanıldığı bir grup içinde yapılması, bu informel ve rahat tarzın konuşmacıya duyulan güveni azaltmamasına neden olmuştur. Böyle bir dil, bu grubun içinde kabul edilebilir olmakla kalmaz, grubun kullandığı stille gayet uyumludur.

Değerli bir teknik bilgi ile informel rahat bir dilin bu tür bir birleşimi oyunlarda sanatın kullanımıyla ilgili bir sunumda da görülmüştür. 30’larının başlarında bir erkek olan geliştirici, Avusturya hükümetinden hatırı sayılır bir destek ile yapılan bir oyunda sanatın kullanımına dair sunumunu oldukça neşeli ve informel bir tarzda yaptıktan sonra, süresi dolduğunda soru soran bir erkek dinleyiciye kendisine bira molasında daha fazla bilgi verebileceğini söyler, ve güler ekler: “Ancak bunun için bana bira ısmarlamalısın”. Soruyu soran “ya da flört!” diye seslenir. Konuşmacı güler onaylar, “evet, ya da benimle flört edebilirsin!” Benzer şekilde, bu cümleler başka bir ortamda taciz, ciddiyetsizlik ya da homofobik şakalar olarak alınabilecekken *gamedev meetup* dilinde gayet kabul edilebilir cümlelerdir.

Bu örneklere bakılarak oyun geliştirme ortamının dil, konuşma biçimi ve bunlara eşlik eden bir hexis’leri olduğu söylenebilir. Pierre Bourdieu (1991), *Language and Symbolic Power*’da linguistik değiş tokuşun aynı zamanda bir ekonomik değiş tokuş olduğunu söyler. Bu değiş tokuş, belli bir linguistik sermayeyi, pazarı ve tüketiciyi içerir.

Sözcelemler, bu pazar içinde değere sahiptir ve değıştokuşları kar üretebilir. Bourdieu, bu kavramlaştırmasını sadece iletilen enformasyonla sınırlamaz: Linguistik pratik, bir ifade stilini de içerir. Sözcelemin pazardaki değeri ya da kabul edilebilirliği, içeriğe olduğu kadar konuşan kişinin bu stil konusundaki yeterliliğine de bağlıdır (s. 67).

Bu mantıkla, yapılan sunumların söz konusu toplantılardaki önemi, bir ölçüde onların bir pazardaki değeridir. Yukarıda belirtildiği gibi sunumlar, oyun geliştirme süreci, kullanılan teknolojilere ilişkin teknik bilgiler ya da oyunlara fon bulmak konusundaki başvuru süreçlerinin detaylı tanımlarını içermektedir, bu nedenle bu pazarda yüksek değere sahip sözcelemler içerirler. Bourdieu (1991), linguistik göstergelerin değerlerine ilişkin şöyle der:

Linguistik göstergeler güven [kredi] sağlama yetisi olan güçler tarafından (konuldukları pazarın kurlarına göre değışen) fiyatlar biçilen ürünler olduğu için, linguistik üretim kaçınılmaz olarak market müeyyidelerine dair beklentiden etkilenir: bütün dilsel ifadeler –arkadaşlar arasında geçen sözcükler olsun, yetkili bir sözcünün bürokratik söylemi olsun, bilimsel bir makalenin akademik söylemi olsun – alımlanmalarının koşulları tarafından damgalanmışlardır ve bazı özelliklerini (gramatik seviyede bile olsa) ilişkili pazarın kanunlarının pratik beklentileri temelinde yazarları, çoğu zaman bilmeden, ve bunu açıkça yapmaya çalışmadan [...] iletişime yönelik olan ve değerlendirmeye tabi tutulan pratiklerden elde edebilecekleri sembolik kârı maksimize etmeye çalışırlar (s. 77).

Bu nedenle yapılan sunumların değerinin, bunları dinleyen geliştiricilerin o sunumlardan buldukları alanın kuralları doğrultusunda beklediği kâr ile ilişkili olduğu söylenebilir. Ancak bu değer içerikle olduğu kadar konuşan kişinin kim olduğuyla ilişkilidir. Yukarıda sözü geçen konuşmacılar, otoritelerinin bir bölümünü başvuru sürecini başarıyla tamamladıkları devlet veya AB desteklerini almış, bu destekleri kullanırken gerçekleştirmeleri gereken kırtasiye süreçlerini tamamlamış, ve ekonomik başarı elde etmiş oyunlar geliştirmiş olmalarından almaktadır. Oyunlarının büyük ekonomik başarısı olmayan S.L. dahi, ürettiği oyunların aldığı olumlu eleştiriler ve ödüllerle alanda sembolik bir sermayeye sahiptir. Bourdieu'nün (1991) dediği gibi, dil yetilerinin yanı sıra faillerin ağırlıkları, gruplarında sahip oldukları kurumsal olan ya da olmayan sembolik sermaye ile ilişkilidir (s. 72). Ödüller, başarılı oyunlar, ve önemli olabilecek bilgilere ve tecrübeye sahip olmaları, bu kişilere grup içinde sembolik sermaye ve tanınma (*recognition*) sağlamıştır.

Gerek bilgilerin, gerekse başka ortamlarda uygunsuz kaçabilecek informel kalıp ve şakaların sunuluşu, güvenli, rahat ve neşeli bir tarzda yapılmıştır. Bourdieu'nün (1991) dediği gibi, “açıkça deklare edilen bilginin yanı sıra linguistik pratik kaçınılmaz bir şekilde iletişim kurmanın (farklılaştırın) tarzına, yani [...] *ifade stiline* ilişkin bilgi verir” (s. 67). Bu artikülasyon stili aynı zamanda bedenseldir:

Dil pratiklerine yön veren kabul edilebilirlik hissi en derine kök salmış bedensel eğilimlere yazılmıştır: duruşuyla ancak aynı zamanda iç tepkileriyle, daha spesifik olmak gerekirse artikülasyona ilişkin olanlarla pazarın gerilimlerine yanıt veren bütün bedendir. Dil bir beden tekniğidir, ve spesifik olarak linguistik, özellikle fonetik yetkinlik bütün sosyal dünya ve dünya ile sosyal ilişkisinin içinde ifade bulduğu bedensel hexistir (Bourdieu, 1991: 86).

Dolayısıyla grup için piyasa değeri olan bilgiler, bunların sunuşu (stil ve hexis) ve sunan kişinin sembolik sermayesinin kombinasyonu, bu kişilerin ortamdaki tanınma (*recognition*) ve inanılrlığını (*credit*) sağlamaktadır. Grup içinde kabul gören tarzdan dolayı başka ortamlarda uygunsuz, kabul edilemez, ciddiyetsiz kabul edilebilecek rahat ve informel dil, argo ve şakalaşma, verilen bilgilerin değerini düşürmez. Benzer şekilde, daha ciddi ya da farklı bir beden diliyle hakaret, laf sokma ya da taciz olarak kabul edilebilecek şakalaşmalar gruba has rahat, neşeli ancak özgüvenli stille ve beden diliyle ifade edildiğinde kabul edilebilir hatta grubun iletişim tarzı açısından istenir hale gelmektedir.

Bu rahat, informel konuşma biçimi, geliştiricilerle yapılan görüşmelerde de gözlemlenmiştir. Görüşme teklif edilen bütün geliştiriciler, bunu kibarca kabul etmiş, görüşmelerde ve sonrasında da gerek *Meetup*'larda gerekse, Radius benzeri festivallerde karşılaştığında informel ve dostça tavırlarını sürdürmüşlerdir. Konuşulan katılımcılar, daha sonra karşılaştığı durumlarda yeni katılımcılarla tanışılabilir mecralar önermiş ve potansiyel katılımcılarla tanıştırmış; araştırmanın gidişatıyla ve Türkiye'deki hayatla ilgili sorular sormuş, ve genel olarak *Meetup*'larda gözlemlenen dostane ve yardımsever iletişim biçimi ve bilgi paylaşımını sürdürmüşlerdir.

5.2.2. Hayat hikayeleri

5.2.2.1. Habitus ve sermayeler

Oyunlara ilgi, eğitim ve alana giriş

Konuşulan katılımcıların hayat hikâyelerine bakıldığında bu kişilerin çoğunun oyunlara veya dijital medyaya çocukluktan gelen bir ilgileri olduğu görülmektedir:

Daha çocukken kardeşimle [abimle] birlikte bir çok video oyunu oynadım. (A.F.)

Küçük yaştan itibaren, kodlamaya hep ilgi duydum. Sanırım C öğrenmeyi denemeye sekiz yaşındayken başladım. Ve ondan sonra BASIC benzeri başka dilleri çalışmaya başladım, çünkü daha kolaydı.

[...] Demek istediğim, gerçekten, yazılıma ilgim sadece ondan oyunlar yapılabildiği kadar oldu. Yani, demek istediğim, [yazılım da] gerçekten ilginç, bazen WIRED dergisi veya yazılımla yapabildiğiniz şaşırtıcı veya bazı durumlarda rahatsız edici şeyleri gösteren bu diğer dergileri okuyorum, ancak [...] oyunları belki 4 yaşından beri oynuyorum... (J.P.)

Basitçe, seviyorum... alanı seviyorum sanırım... Bilişim teknolojileri alanında bir şeyler yaratabilir, geliştirebilirsiniz... Muhtemelen nedeni bu... (P.K.)

P.K.'e göre oyunlara olan ilgi, kendisinin olduğu kadar bilişim alanında çalışan çoğu insanın alana girmesinin nedenidir:

Bence bu insanların bilişim teknolojilerine gitmelerinin en büyük nedenlerden biri, oyunları sevmeleri. [...] Çünkü genellikle bilgisayara başlarsınız çünkü sadece oyun oynamayı istiyorsunuzdur. Meslektaşlarımdan gördüğüm, sadece oyun oynamak istediler ve bu şekilde bilişim teknolojilerine başladılar. (P.K.)

Diğer bazı katılımcıların oyunlarla ilgisi, dijital oyunlar üzerinden değil, kağıt üzerinde oynanan RPG veya strateji oyunları üzerinden olmuştur. Üretimi ve modifikasyonu dijital oyunlardan daha kolay olan bu oyunlar, bu katılımcıların oyun geliştirmelerine erken yaşlarda girişlerini de sağlamıştır. Örneğin G.H., ev bilgisayarlarında da oyun oynuyor olmasına rağmen çocukluğundan itibaren en büyük ilgisi kağıt üzerinde oyun oynamak, RPG ve LARP'lar tasarlamak olmuştur:

Ve [...] sürekli bilgisayarın karşısında oturan ve oyunlar oynayan çocuk olacak şekilde gelişmedim. Çünkü [şu an] 37 yaşındayım. O zamanlar [çocukluğumda] Amiga'lar ve C64'lerimiz vardı [...] Ancak oyunlarla geçireceğimiz zaman miktarı kısıtlıydı.

Ve gerçekten kağıt kalem oyunlarına sardım... yani [kelimeyi yavaş ve vurgulu söyleyerek] büyük ölçüde! Hatta kendi sistemimizi geliştirdik. [Yani] oyun tasarımına ilk maruz kalışım analog oyun tasarımıyla oldu. Anlatı temelli oyun tasarımı...

[Araştırmacı: RPG'ler gibi mi?]

Evet, aynen! RPG'ler. Fakat daha da ileri gittik, LARP'lar da organize etmek gibi. (G.H.)

Benzer şekilde P.K.'nin de oyun tasarımına girişi dijital oyunlara ilgi duymasına rağmen kâğıt üzerinde oyun tasarlayarak olmuştur. P.K. ilk oyununu 10 yaşında tasarlamıştır:

Başlangıçtan beri, 10 yaşında olduğumdan beri oyun yaratmayı sevdim. Ancak karton oyunları: aynı zamanda karton oyunları yaratmayı seviyorum [...]

O zamanda ilk pazardaki PC'ler [vardı]. Golden Axe'i bilebilirsin. Veya Civilization. Ve belki Prince of Persia, bu tür şeyler. Ve ayrıca [...] Commodore 64'ümüz de vardı.

Ancak daha çok karton oyunları yaratıyordum. Ve bunu gerçekten seviyordum. Çünkü kendi kurallarınıza göre bir şey yaratabiliyorsunuz ve dünyaya dair kendi görüşünüze... Çoğu stratejiydi. Hepsi birbirinden farklıydı o zaman. İkinci dünya savaşı, veya gezegenin sömürgeleştirilmesi gibi. Büyük haritalar, 4 çarpı 5 metre gibi. Çok büyüktü, çok detaylı haritalardı (P.K.).

Bu detaylı haritalar ve oyunlarla, 8 kişilik arkadaş gruplarıyla 2 güne kadar uzayabilen oyunlar oynanmaktadır. P.K.'nin ilk oyunu bu projelerden birinin bir lisans bitirme çalışması için PASCAL dilinde bilgisayara uyarlanması ile olmuştur.

Oyunlara duyulan ilgi, katılımcıların hemen hepsinin kariyer planlarında ve aldıkları lisans veya yüksek lisans eğitimlerinde etkili olmuştur. P.K.'e göre, yukarıda aktarıldığı gibi, çoğu yazılım geliştirici alana oyunlara ilgisi nedeniyle girmiştir. M.H., P.K.'yi haklı çıkarır şekilde yazılım öğrenmeye oyunlara ilgisi nedeniyle girmiştir:

15 yaş civarında [yazılım] geliştirmeyi öğreten spesifik bir okula gitmeye karar verdim. Amacım bir oyun yapmaktı. Bu geliştirmeden sonra bir şekilde bir gamedev ortamının bir parçası olmak... Okulu bitirdiğimde sadece yarım yıl için üniversiteye gittim. Sonra Viyana'da dört işe başvurduğum. Bir tanesi oyun geliştirme ile ilgiliydi. Üçü geliştirici olarak normal maaşlı işlerdi. Oyun geliştirme işi için bir görüşmeye çağırılmadım. Diğer üçü için görüşmeye çağırıldım. Ve sonrasında 13-14 yıla yakın tipik bir yazılım geliştiriciydim. Sonra "Tamam, artık, çok yaşlanmaya başlamadan önce oyunumu yapmalıyım", ve işi bıraktım, ve Blood Irony Games'i kurdum. (M.H.)

Benzer bir ilgi, A.F. ve J.P.'nin eğitimleri üzerinde de belirleyici olmuştur:

[Çocukken] bir çok video oyunu dergisi okurdum. O zamanlar, çocukken, hayalimdeki meslek bu dergilerden biri için çalışmaktı.

[...] gördüğüm gerçekten ilgimi çeken ilk şey Aşağı Avusturya'daki Sankt Pölten'daki üniversitedeydi, ve programın adı medya teknolojisiydi. (A.F.)

Gerçekte hiçbir formel programlama ya da yazılım geliştirme eğitimim yok [...] üni'de İngiliz Edebiyatı okudum, kısmen o zaman ilgimi çektiği için. Ve bunu üni'de okurken "bu harika, bu ilginç" diye düşündüm, ama modern dünya ile yazılım geliştirme ya da oyunlar kadar ilgili değildi, bu nedenle Goldsmith'te interaktif medya ile ilgili bir senelik bir master programı aldım. Ve bu yine formel bir yazılım geliştirme programı değildi; bu kültür, ve medya, ve teknoloji, ve bunların nasıl birlikte işlediği ile ilgili bir programdı. (J.P.)

A.F. ve J.P.'nin örneğinde görüldüğü gibi, oyunlara duyulan ilgi yüksek lisans seviyesinde de ilişkili bir eğitim alınmasını sağlayabilmektedir, ancak oyun yapmak için bilişim okumak katılımcılar arasında norm değildir. S.L. bir reklam şirketinde grafik tasarımcı olarak çalışmak amacıyla medya tasarımı odaklı bir eğitim almıştır; G.N., oyunlara herhangi bir ilgisi olmadan yazılım geliştirme okumuştur. Kağıt üzerinde oynanan oyunlarla ilgili olan G.H. ise bir tiyatrocudur:

Gerçekte ben eğitim almış bir aktörüm, ki bu rastlanmışın çok dışında. Gerçi, sanırım Stanley Parable'ın tasarımcısı da gerçekte bir aktör [...] Ve System Shock adındaki daha eski bir oyunun tasarımcısı da öyle.

[...]

Bir aktör olarak eğitim aldım, tiyatrodaki çalıştım [...], [t]iyatroda indie oldum. Bunun anlamı, bağımsız bir koreograf ve yönetmen oldum, kendi projelerimi yapmaya başladım; teknolojilerle çalışma yönünde çok büyük bir ilğim var. Ve o noktada bu yoğunlukla hareket algılama sistemleri ve AI kullanarak medya oluşturmaktı. (G.H.)

Katılımcıların oyun geliştirme alanına girişleri de farklı şekillerde olmuştur. Bu farklı giriş biçimleri arasında en sık rastlanana bir okul projesi için oyun geliştirmektir. Örneğin P.K., çocukluğunda kağıt üzerinde geliştirmiş olduğu strateji oyununu PASCAL ile yazarak, tamamlanmamış olmasına rağmen yılın en iyi mezuniyet projesini geliştirmiştir.

Benzer şekilde bir grafik tasarımcı olarak kariyerine başlamışken oldukça üretken bir oyun geliştiriciye dönüşen S.L. ilk olarak bir dönem projesi için bir arkadaşının önerisiyle oyun yapmıştır. Arkadaşı önerene kadar oyun yapabileceği fikri hiç aklına gelmemiş olan Stefan bu şekilde alana girmiştir:

Bir oyun yaptık, iyi değildi. O kadar iyi görünmüyordu. Ama bir şekilde/biraz (kind of) bağımlısı oldum! [...] İlk kez gördüğümde: [...] “gerçekten oyun yapabiliyorum!” Master eğitimime başladığım zaman geldiğinde gerçekten oyun yapmaya kararlı hale gelmişim. (S.L.)

Oyunlarını genellikle akademik alanda yapan A.F. ise ilk oyununu bir staj sırasında, staj yaptığı şirketin üzerinde çalıştığı oyun projesine katılarak yapmıştır:

Onlara katıldığımda bu çok güzel projede çalışmama da izin verdiler ve bu üzerinde çalıştığım ve yardım ettiğim ilk oyundu. O zaman fark ettim: “tamam, bu gerçekten çok güzel. Avusturya’da bunu yaparak hayatını kazanmak mümkün. Ana, birincil işin olarak.” [...] Bir süre sonra oyunlara daha fazla odaklanmaya karar verdim: “Tamam, bu mümkün, Master çalışmalarımı bu alanda yapacağım.” (A.F.)

Diğer alana giriş biçimleri arasında hobi için geliştirilen mod ve oyunlar, tesadüfen katılan *gamejam*’ler, iş başvuruları için portfolyo oluşturmak amacıyla geliştirilen oyunlar, master düzeyinde yapılan deneysel projeler bulunmaktadır. Burada diğer katılımcılar arasında en sıra dışı kalan örnek *Gamedev Meetup*’da bir “başarı öyküsü” (*success story*) olarak sunum yapan G.N.’nin geliştirmiş olduğu *Schnopsn* isimli oyundur. Oyunlara yönelik çocukluktan getirdiği bir ilgi olmayan ve yazılım geliştirmeye oyun geliştirmek için başlamış olmayan G.N., bir arkadaşının piyasada iyi iskambil kartı oyunu olmadığını söylemesi ile oyun geliştirmeye karar vermiş, ilk geliştirdiği oyun olan *Schnopsn* ile Avusturya listelerinde bir numara olmuştur.

Motivasyon “biz oyuncuyuz” değildi. Tam da tersi. [...] Motivasyon, açıkça ekonomikti. Elbette bütün bunlar ilginç. Dışarda 500-600-1000 kişinin kullandığı bir ürünün olması tatmin edici. Bu bir müşteri için bir ürün yapmaktan çok daha ilginç diyelim. Tabii, bir de, fazla bir şey yapmadan gelir üretiyorlar. Oldukça, oldukça iyi bir şey. (G.N.).

Kişisel bağlantılar ve sosyal sermaye

Konuşulan ve gözlemlenen bağımsız oyun geliştiricilerin kişisel bağlantı ve ağlarının alandaki konumlanmalarında, oyunlarını geliştirme süreçlerinde ve aldıkları geribildirimde etkili olduğu görülmüştür. Bourdieu (1986) *The Forms of Capital*’da sosyal kapitali şöyle tanımlar:

Sosyal kapital, üyelerinin her birine ortak olarak, sahip olunan sermaye, onlara kelimenin çeşitli anlamlarıyla [inanırlık/güvenirlik] kredi hakkı veren bir “güvenilirlikten” oluşan destek sağlayan karşılıklı tanışıklık ve tanınmaya dayalı, az çok kurumsallaşmış ilişkilerden – diğer bir deyişle bir gruba üyelikten - oluşan dayanıklı bir ağa sahip olmayla ilişkili gerçek veya potansiyel

kaynaklardır. Bu ilişkiler sadece pratik bir durumda, onların sürdürülebilirliğini sağlayan materyal ve/veya sembolik değiştokuşlarda var olabilir (Bourdieu, 1986)

Bu durumda, yukarıda sözünü etmiş olduğumuz *Vienna Gamedev Meetup* grubu içindeki linguistik değiştokuş ve sermaye birikimine olanak tanıyan dil becerileri, stil ve hexis, aynı zamanda bu grubun üyelerinin sosyal kapitali ile de yakından ilişkilidir. *Gamedev* grubunun dışında geliştiricilerin toplantılarına katıldıkları benzer bir oyun geliştiriciler grubu olan *Subotron*, üye oldukları *Indiedb*, *Indie Game Developers* Facebook grubu ve diğer sanal veya aktüel oyun geliştirici toplulukları içinde geliştirdikleri ilişkiler, bu kişilerin alandaki sosyal sermayelerinin bir bölümünü oluşturmaktadır. Oyun geliştiriciler, bu toplulukların dışında S.L. örneğindeki gibi *Ludum Dare* benzeri *Gamejamlere* katılmakta, J.P. gibi oyunlarını *itch.io* benzeri mecralarda yayınlayarak tanıtmakta ve geribildirim almakta, bu sayede ağlarını genişletmekte ve sosyal sermayelerini arttırmaktadır.

Avrupa’da dolaşım imkânı, sosyal sermayenin arttırılmasını kolaylaştıran bir olanaktır. Geliştiricilerin ikisi (J.P. ve P.K.) Avusturya doğumlu olmamakla birlikte Viyana’da ikamet etmektedir. Bu ikamette Avrupa’da başka ülkelerde oturma izni almanın nispeten kolay olduğu Çek Cumhuriyeti ve İngiltere kökenli olmaları, iyi derecede İngilizce bilmeleri, ve Viyana’da çalışabilmelerine olanak sağlayacak bir alan olan bilişim üzerine eğitimler almış olmaları Avrupa’da dolaşımını ve bu sayede farklı ağlara katılmalarını kolaylaştıran diğer faktörlerdir. Dolayısıyla doğdukları ülke ve sahip oldukları diplomalar, sosyal sermayeye dönüştürebildikleri sembolik sermaye olarak işlemiştir.

Avrupa’da serbest dolaşabilmek, oyun geliştiricilerle tanışabilmek, çeşitli festival ve toplantılarda oyunlarının tanıtımını yapabilmek ve *gamejamlere* katılabilmek anlamına gelmektedir. 2015 Temmuz’nda Viyana’da gerçekleşmiş olan *Radius* festivalinde ve festival bünyesindeki *Gamejam*’de yapılan gözlemlerde, festivale Almanya, İsveç, Fransa ve Hollanda’dan oyun geliştiricilerin katıldığı öğrenilmiştir. Ünlü Hollandalı bağımsız oyun şirketi *Flambeer*’in kurucularından Rami İsmail’in açılış konuşmasını yaptığı ve *Gamejam*’inde yarışmacılara akıl hocalığı ettiği festivale Avusturya’dan katılanlar arasında araştırmanın katılımcılarından S.L., M.H., A.F. ve G.H. da vardır.

Böylelikle bu festival, geliştiricilerin oyunlarını halka tanıtmasının yanında Avrupa'nın ve dünyanın farklı bölgelerinden gelen ve kimisi oyun geliştirme alanında ünlü olan, dolayısıyla büyük sembolik ve sosyal sermayeye sahip olan geliştiriciler ile tanışarak sosyal sermayelerini arttırmalarına yardımcı olmuştur. Bu örnek, ulusal sınırların dışından geliştiricilerle tanışmaya olanak veren toplantılara katılmanın, dolayısıyla bu toplantılara katılabilecek vizesiz dolaşım hakkının ya da vize almanın kolay olduğu bir ülkeden gelmenin alanda sosyal ve sembolik sermayeyi arttırmadaki önemini göstermektedir.

Sosyal sermaye, öncelikle bu alanda öncelikli olarak geliştiriciler için değerli olan bilgilerin değiş tokuşu açısından önemlidir. Yukarıda bahsedilen *Gamedev meetup* toplantılarındaki sunumlar, hem bilişime ve oyun geliştirme sürecine ilişkin bilgilerin hem de fon bulabilecekleri çeşitli kaynakların ve bunlara başvuru süreçlerinin öğrenilebilmesi açısından önem taşımıştır. Benzer şekilde, hem G.N. hem P.K., piyasada tutabilecek oyun türleri ve geliştirme stratejileri ile ilgili bilgilere networklerindeki kişiler sayesinde erişmişlerdir. Bu bilgiler kulaktan duyma bilgilerdir ve oyun geliştirme alanındaki sembolik değerleri meçhuldür: G.N. oyununu bu bilgi doğrultusunda geliştirmiş ve oyunu bir başarı öyküsü olmuştur; P.K. ise aldığı bilgi ve tüyolarla rağmen oyununu kendi bildiği şekilde geliştirmeye devam etmiştir. Her ne kadar maddi veya sembolik başarı reçetesi olarak görülemeseler de arkadaş ve tanıdıklardan alınan tüyolar, büyük şirketlerin piyasa araştırması veya kalite kontrol ya da oynanış testleri (*playtest*) kaynaklarına sahip olmayan ve dolayısıyla alanda görece el yordamıyla hareket eden bağımsız geliştiriciler için önem taşımaktadır.

İkincisi, bu bağlantılar, tasarımcılar, geliştiriciler ve sanatçıların birbirleriyle tanışması ve işbirliği yapmaları konusunda faydalı olmaktadır. Buna örnek vermek gerekirse, G.N., *Schnopp* için gerekli arayüz ve grafik tasarımlarını tasarımdan anlayan bir arkadaşına yaptırmış, J.P. ise gelecek projesinde ücretsiz çalışacak bir ses tasarımcısıyla *Meetup* toplantısında bağlantı kurmuştur. G.H. ve şirketi *Causa Creations*, Almanya'daki çok sayıda sivil toplum kuruluşu, bazı akademisyenler ve kendi tabiriyle oldukça yardımsever bir oyun geliştirme topluluğu ile iletişim halindedir ve bu durum

hem oyunları için maddi destek bulma hem de oyunlarda işbirliği yapacak kişilerle tanışma konusunda ona yardımcı olmaktadır.

Son olarak, geribildirim bağımsız geliştirme sürecindeki önemi, görüşmelerde tekrarlayan bir tema olmuştur. Maddi getirilerin olmadığı ya da az olduğu bu ortamda oyun geliştiricilerinin alanda kalacak motivasyonu sağlamaları büyük ölçüde bu geribildirime bağlıdır. Olumlu yorumlar, maddi sermayenin yerine geçmekte, linguistik değişim bilgi içeriği ile olduğu kadar geliştiricinin moralini ve motivasyonunu belirli bir seviyede tutma rolü ile de değer taşımaktadır. İleriki bölümde ayrıntılandırılacağı gibi, hem maddi getirinin hem de geribildirim yokluğunda geliştiriciler oyunlarını terk etmeyi düşünmektedir. Alanda bağlantıların kurulması ve ağlara dahil olma, geliştiricilerin oyun geliştirme sürecinin devamlılığı açısından önemli olan geribildirime erişim sağlaması yönüyle de önemlidir.

5.2.2.2. Oyun geliştirme süreci

Takım ve kreatif kontrol

Konuşulan geliştiricilerin çoğu, büyük bir şirket yerine seslerinin duyulduğu küçük bir takım içerisinde ya da yalnız çalışma konusundaki tercihlerini belirtmiştir:

Aslında aklımda bir iki spesifik şirket var. Ancak bunları indie duruşları nedeniyle tercih ediyorum diyebilirim. Onlar büyük, çok büyük şirketler değil, daha küçükler. İçimdeki his şu ki onlarda [...] düşük bir hiyerarşi var. [...] Ailemsi bir atmosfer gibi. Yani aradığım bu. (A.F.)

Her şeyi kendi başıma yaratıyordum, yani grafikler falan, grafik tasarımcı olmasam da. (P.K.)

Hemen her zaman bir bölümde [sadece] bir bireyin bulunduğu bir takımımız var. [...] Belki biraz büyüyeceğimiz bir zaman gelir. Ancak şu an bütün gerekli yerlerde çalışan var [...]

20 veya 50 kişiyle bir şirket yönetmek istemiyorum. Teoride bu mümkün, [...] Ancak küçük yüksek kaliteli şeyler yapmak istiyoruz, ve 6 saatten fazla uyumak ve belki boş bir Pazar günü. Çok na-Amerikan. (G.H.)

Bu tercih genellikle kreatif kontrolle ilişkilidir. Örneğin J.P., geliştirdiği ürüne yabancılaşmak istemediğini şu sözlerle belirtir:

Olay şu: birisi şu an kapıyı çalmış olsa ve “Hey ben EA veya Activision veya büyük bir şirkettenim, ve bizde bir iş ister misin” dese evet derdim. Fakat ancak sadece üniversitede almamış olduğum ve daha sonra kendi oyunlarımı yapmada kullanabileceğim bazı becerileri kazanmış olmak için. Çünkü bu benim nihai hedefim.

[...]

Oldukça yaratıcı bir insanım. Bu nedenle başka birinin topuğunun altında olmak istemiyorum. (J.P.)

Konuşulan başka geliştiriciler de bu tercihlerini kreatif kontrol ya da üretim süreçleri üzerindeki kontrol üzerinden temellendirmektedir:

Geminin kaptanıyım... sayılır. Üretimleri yönetiyorum. (G.H.)

Kendi başıma olmak bana mantıklı geldi çünkü basitçe istediğimi yarattım. (P.K.)

Bu kreatif kontrol isteği, bazı geliştiricilerde ürettikleri oyunlara ve üretme sürecine yabancılaşmama istediğinden kaynaklanmaktadır. J.P., bunu şu sözlerle dile getirmiştir:

İçimde bir yerlerde harika sihirli dünyalar yapmak için oyunlara giren ve sonunda kendilerini on yıl boyunca taş dokuları boyarken bulan insanlar olduğuna dair dehşete düşürücü bir his var, bu nedenle sonumun bu şekilde olmasını istemiyorum. (J.P.)

Zaman zaman yalnız veya çok küçük ekiplerle çalışma isteği, oyunu kısa sürede bitirmek, dolayısıyla feedback almak ya da kar etmek konusundaki beklentilerin önüne geçmektedir. Bu durum, üretim sürecini uzatmaktadır ve zaman zaman geliştiricilerin kreatif kontrol isteğiyle çelişmektedir. P.K.’nin bunu 7 yıllık geliştirme sürecinde aldığı bir ders olarak anlatır:

Bu 7 yıl boyunca fark ettiğim bir şey var: [...] Bir kere gerçekten bu alanda olan biriyle çalıştığınızda sadece istediğiniz şeye odaklanıyorsunuz. Profesyonel olmadığınız şeylerde o kadar zaman harcamıyorsunuz.

Sorun şu ki para harcamanız gerek. [...] Ancak bence her şeyi kendi başına yapmamak buna değer. Çünkü, örneğin grafikler için harcadığım zaman... çok fazlaydı [...] Ve zaman anahtar. (P.K.)

Bu örnekler, oyun geliştiricilerin küçük bir takımla çalışma yönündeki eğilimlerinin ve ürünleri üzerinde kreatif kontrole sahip olmak yönündeki isteklerinin zaman zaman maddi çıkarları ile ve ironik bir şekilde kreatif kontrol istekleriyle çelişen bir eğilim olduğunu göstermektedir. Kreatif kontrol isteği konusundaki istisna olarak *Schnopsn*

isimli kart oyununu yapan G.N.'nin öyküsü verilebilir. G.N., yukarıda belirtildiği gibi, piyasada iyi bir kart oyunu olmadığı ve gelir getirecek bir niş bulmak için oyun geliştirme alanına girmiştir, bu nedenle kreatif kontrol onun için önemli değildir:

Sadece para almak için kitap yazmak gibi, başka bir şey değil. Tamamen doğru değil, ama... Motivasyon neredeyse tamamen ekonomikti. Sanatsal değil. (G.N.)

G.N.'nin diğer ürünleri retro stilde yapılmış, Atari benzeri eski sistemlerdeki oyunların yeniden yapımlarıdır. Ticari açıdan başarılı olmamış bu oyunlar “tanınmış çocukluk oyunlarının” mobil platformlarda yeniden üretimleridir. G.N.'nin bu oyunları yapmasının nedeni bunların zaten denenmiş ve başarılı olmuş olmalarıdır. Bu nedenle, P.K.'nin yukarıdaki ifadesinin tam zıddını teşkil edecek şekilde, kendi vizyonunu ve fikirlerini gerçekleştirmek maddi getiri beklentisinin gerisinde kalmaktadır:

Dolayısıyla asla kendi fikirlerimizi yapmaya odaklanmadık, bir oyun **icat etmek gibi**. Çünkü bu çok fazla riskli. (G.N.)

Kreatif kontrol beklentisi olmamasına rağmen G.N. da küçük bir takımla çalışmayı tercih etmiştir. Aynı P.K. gibi grafik tasarım konusunda bir bilgisi olmayan G.N., konudan anlayan ve tasarım konusundaki fikirleri uyuşan bir arkadaşıyla çalışmıştır:

Bütün grafik öğelerini elde etmek: Sanırım bu bir geliştirici için en büyük, açık arayla en büyük zorluk. İyi, ancak çok da sanatsal olmayan bir grafik adamı bulmak... Neyse ki bunda bir ortağım vardı dolayısıyla bu mümkün oldu. (G.N.)

Bu sözlerden uyumlu ve küçük bir ekiple çalışmanın kreatif kontrol beklentisi olmadığı zamanlarda dahi bağımsız oyun geliştirme sürecinde önemli olduğu anlaşılmaktadır.

Üretim süresi, geri bildirim ve motivasyon

Üretim süreleri, bir oyun üzerinde yıllarca çalışmaktan (P.K., G.N.) birkaç aya kadar değişebilmektedir (S.L.). Örneğin *point-and-click* oynanışa sahip interaktif öyküler yazan S.L., bir gündüz işinde çalışarak sadece akşamları vakit ayırarak bir sene içinde birden fazla oyun yapabilmektedir. Kendi oyununu görüşme sırasında (2015) yedi senedir geliştirmekte olan P.K.'ye göre tipik bir bağımsız oyunun geliştirme süresi dört

aydır, ancak geliştiriciler alandan geribildirim alabilmek için bunu mümkün olduğunca kısa tutmaya çalışmaktadır.

Özellikle mobil oyunlar söz konusu olduğunda geliştirme sürecinin net bir başlangıç ve sonu olduğunu söylemek zordur. Mobil oyunlar sürekli olarak güncellenmekte, hatalar düzeltilmekte ve yeni özellikler eklenmektedir. G.N.'nin geliştirdiği ve büyük başarıya ulaşmış olan *Schnopsn* buna örnektir. Oyun iki aylık bir geliştirme sürecinin ardından oynanabilir hale gelmiştir ancak eklenen her özellik, özellikle çok oyunculu ve turnuva oyun modları oyuna yeni hatalar (*bug*) eklemiştir. Bunun yanında denenen bir çok monetizasyon seçeneği ile oyunun kaynak kodu ve işleyişi sürekli değişmiş, oyunun optimal şekilde işler hale gelmesi beş yılı bulmuştur. Sürekli hata düzeltmelerine dayalı güncellemeler yapılan bir geliştirme ve dağıtım paradigmasında bir oyunun gerçekten hatasızca oynanabilir veya temel özelliklerinin çalışır hale gelmiş olduğunu, kısaca oyunun tamamlandığını söylemek zordur.

Oyunların üretim süreleri ve genel olarak geliştirme süreçleri konuşulduğunda kendini tekrarlayan bir tema, motivasyon olmuştur. Örneğin, eğitimi yoluyla interaktif medya alanına ilk girdiğinde oyun yapmak gibi bir hevesi olmayan ve reklamcı olmayı hedefleyen olan S.L., bir *gamejam*'e katılması sonucu yapmış olduğu ilk oyunu kısa sürede bitirmesini, ve bu sürecin sonunda alandan almış olduğu geribildirim oyun yapmaya devam etmesi için nasıl bir motivasyon teşkil ettiğini şu sözlerle açıklar:

Master derecemın sonlarına doğru bir noktada [...] gamejam'lere katılmaya başladım. İlk Ludum Dare'im Nisan 2011'deydi. Ludum Dare 20'ydi. [...] Küçük bir oyun yaptım. Biraz kod yazdım. Oyunun ortasında yapmayı planlamış olduğum şeyin [kelimeyi uzatarak] **çok** fazla iddialı olduğunu fark ettim. Bu nedenle onu küçülttüm, küçülttüm, küçülttüm... Pıkselart kullandım. Ve bitirdim. **Ve bu gerçekten sanırım, diyebilirsiniz ki, hayat değiştirici bir deneyimdi.** Şu açıdan: Sonunda [duraklama] Ludum Dare'i bitirdiğinizde oyunu çıkarıyorsunuz/ortaya koyuyorsunuz (put the game out there) ve topluluktan bir ton geribildirim alıyorsunuz. Ve bu öylesine pozitif ve güçlü bir pekiştirme ki! Ve gidip bu deneyimi tekrar yaratmak istiyorsunuz, tekrar tekrar...

Ve bu, bir şey yaratma, onu deneyimleyebilecek insanlar için çıkarma/ortaya koyma (getting it out), ve onlardan geri bildirim almak... Bu sanırım oyun yapmaya devam etme/saplanma (stuck with making games) nedenim (S.L.).

P.K.'nin geliştirme süreci, Stefan ile kayda değer bir tezat oluşturmuştur. P.K., görüşme sırasında oyununun geliştirme sürecinin 7. yılındadır ve bu zamana oyunun önceki kağıt-kalem ve PASCAL versiyonları dâhil değildir. S.L.'ye benzer şekilde projeye devam etme sebebi konusunda motivasyon ve geribildirim vurgular. Geribildirim almak ve alanda kalacak motivasyonu sağlamak için geliştirme zamanı anahtar ögedir:

Indie geliştiricilerin çoğu, topluluklardan gördüğüme göre, yapabildikleri kadar erken yayınlamaya çalışıyorlar. [...] Yapabilecekleri kadar hızlı piyasaya çıkarmak [putting it out there] istiyorlar. Halka açık [public domain], ticari veya ücretsiz olsun fark etmez. Bir **geribildirim** almak istiyorlar.

Ancak bu oyunla, bitmesinden önce yayınlamanın mümkün olduğunu bile sanmıyorum, veya bitmemiş ancak bitmek üzere halinden önce. Çünkü oyunun özelliklerinin çoğu ancak bitmek üzere olduğunda takdir edilebilir. Çünkü strateji o kadar karmaşıktır ki bütün kurallar tamamlandığında tam etkisini gösterir.

[...]

Ve **zaman** anahtar. [tekrar vurgulayarak] **Bu, anahtar** demek istiyorum. **Parayla ilgili değil**, zamanla ilgili, çünkü oyunla ne kadar **zaman** harcarsanız o kadar az **motivasyonunuz** olur.

[...]

Ve profesyonel görünmezse, örneğin, oyunculardan ve dergilerden alınan değerlendirmeler iyi değilse **motivasyonunuz** düşer ve düşer... (P.K.)

Bu geribildirim yokluğunda P.K., bu projeden defalarca, kendi deyişiyle “kurtulmaya” çalışmış, bunun için projeyi üstlenebilecek yayıncılar aramış, İnternette yaptığı tarama sonucunda bulabildiği bütün yayıncılara e-posta göndermiştir. Geri dönüş yapan yayıncılar geliştirmeyi üstlenmeyi veya desteklemeyi kabul etmemiş, ancak bu tür bir oyunu tek kişinin geliştirmesinin ne kadar etkileyici olduğunu belirtmişlerdir. Yayıncılardan almış olduğu bu olumlu geribildirim ile yola devam eden P.K., konuşma sırasında (Temmuz, 2015) oyunu geliştirmesinin yedinci yılındaydı ve Nisan 2018 itibarıyla halen geliştirmeye devam etmektedir. Arada geçen süre zarfında yayıncı şirketlerle bağlantı kurma yönünde başka denemeleri de olmuş, yayıncı şirketler de onunla iletişime geçmiş ancak bu görüşmelerden bu şirketlerin geliştirmeyi üzerine alması yönünde sonuç alınamamıştır. Bunun yanında P.K. oyununu, *Vienna Gamedev Meetup*'ta sunmuş, oyunu için bir Facebook grubu kurmuştur ve çeşitli oyun geliştirme topluluklarına üyedir. Bu sayede bitmiş oyunu deneyimleyen kişilerden ve medyadan olmasa bile yayıncılardan, diğer geliştiricilerden ve oyunu ile ilgili kişilerden geribildirim alabilmektedir.

G.H., benzer şekilde oyunla ilgili aldığı geribildirim onun için öneminden ve alanda kalmak için onu motive ettiğinden bahseder. G.H.’nin geliştirdiği oyunların özel durumu, siyasi anlatıları olan oyunlar yapması ve bu tür oyunların özellikle Almanya’da ilgi görmesi ile ilişkilidir:

Almanya’daki basın bizi gerçekten seviyor. Bu mülteci oyunu akşam haberlerine çıktık.
[...]

Oyunlarımız, özünde siyasi, çoğunlukla şiddet içermeyen oyunlar. Yani, aslında şiddet içeriyorlar, ancak bu oraya [gittiği ülkeye] ulaştığında korkunç koşullarda çalışan bir kişinin [mülteci] şiddeti. Sağlığının koşullar tarafından şiddete uğraması [...] Dolayısıyla oyunlarımız çok çok farklı bir amaca yönelik. Ve Alman basını onlara bayılıyor.

Sanırım bu Alman tiyatrosunda da bulabileceğiniz bir ahlaki temel [...] Sanırım bir şeylerin saf eğlencenin ötesine geçmesi fikrini takdir ediyorlar. Daha ileri giderek Frankfurt okulunun pop-kültür eleştirisine, Adorno’nun nasıl cazdan nefret ettiğine bakılabilir. Belki biraz abartı oldu ama bir şekilde Almanların takdir ettiği [...] içtenlik fikrine uyuyor. (G.H.)

Bu ifadelerden oyun geliştiricilerin alandaki varlıklarının büyük ölçüde diğer faillerden aldıkları geribildirim ile sürdürebildikleri motivasyona bağlı olduğu sonucuna varılabilir. Bağımsız geliştirme grupları içinde linguistik geribildirim, alanda kalacak motivasyonu sağlamada kazanılan para ya da alanda tanınma kadar değerli hale gelmektedir. S.L.’nin oyun yapmaya “bağımlı olması” ve “devam etmesi/saplanması”, G.H.’nin kendine yabancı sayılabilecek bir alana girmesi ve orda kalması, P.K.’nin vazgeçmenin eşiğinde devam eden geliştirme süreçleri bu linguistik geribildirim döngüsünde yer alabilmeleri ile ilişkili görünmektedir. Satış, artan kullanıcı sayısı, medya ilgisi, oyuncuların geri dönüşleri gibi geribildirimleri yokluğunda çeşitli topluluk ve failerle bağlantıda kalarak, *meetup* benzeri bir etkinlikte oyunu tanıtarak geribildirim almanın alanda kalacak motivasyonu sağlamak için gerekli olduğu görülmektedir.

Halkla ilişkiler, pazarlama ve topluluk

Doküman incelemesinin sonuçlarıyla koşut sayılabilecek şekilde bağımsız oyun alanında tanınır hale gelmek, artan oyun sayısı ve Greenlight benzeri protokollerin değişmesi nedeniyle zorlaşmıştır. Bu durum, bağımsız geliştiricilerin tanınma konusunda farklı stratejiler kullanmalarına neden olmuştur. Öncelikli olarak, konuşulan her geliştirici *Vienna Gamedev* de dâhil olmak üzere çeşitli geliştirici topluluklarında oyunlarının

tanıtımlarını yapmakta ve feedback almaktadır. Bunlar arasında *Indiedb* sitesi, Facebook üzerindeki *Indie Game Developers* grubu sayılabilir. S.L. ve J.P., *Gamedev Meetup*'da 2-3 ayda bir sunum yapmaktadır. J.P. ve P.K. yaptıkları oyunlar için Facebook sayfaları açmıştır. G.N. ise oyunlarına çoklu oyuncu, turnuva ve daha sonra da sosyal özellikler eklemiştir.

Bu çabalar, oyunların tanıtımlarının gittikçe geliştiricilere yüklendiği bir süreci temsil etmektedir. Geliştiriciler, artık sadece iyi oyunlar geliştirmekle değil, oyunları etrafında bir topluluk oluşturmakla da yükümlüdür. Oyunlar etrafında oluşturulan bu topluluk, sürekli olarak bilgilendirilmeli, sorular yanıtlanmalı ve oyunla ilgili bir konumda tutulmalıdır.

Michael Hardt ve Antonio Negri'nin *Multitude*'da (2004) 20. yüzyılın son on yıllarında ortaya çıkan ve “bilgi, enformasyon, iletişim, bir ilişki ya da bir duygusal tepki” gibi maddesiz ürünler ortaya çıkaran maddi olmayan emeğin önemli bir biçimi olarak *duygulanımsal emekten* söz eder. Bu tür emek, “rahat hissetme, iyi olma, tatmin, heyecan, veya tutku” gibi duygulanımların üretimi veya manipülasyonunu içermektedir (108). Halkla ilişkiler ve topluluk yönetimi görevlerini üstlenen ve aktaracakları bilgileri *gamedev* gibi rahatlığın ve eğlencenin hakim olduğu bir ortamın gerektirdiği stil ve hexise uygun olarak sunmakla yükümlü olan oyun geliştiricilerin maddi olmayan emeğinin duygusal emeği de kapsadığını söylemek mümkündür. Bu geliştiriciler, sadece geliştirdikleri oyunlarla değil, oyunu satın alacak ya da ona geribildirim verecek kişi ve gruplarla iletişimlerinde de duygulanımlar yaratmak zorundadır. Hardt ve Negri (2004) *Çokluk*'ta şunu demektedir:

Maddesiz emeği içeren çoğu gerçek meslek bu iki biçimi birleştirir. İletişimin yaratımı, örneğin, kesinlikle bir linguistik ve entelektüel bir işlemdir ancak aynı zamanda kaçınılmaz bir şekilde iletişim kuran taraflar arasında bir duygulanımsal bileşeni vardır. (108)

Bağımsız oyun geliştirme alanında halkla ilişkiler ve pazarlama denen bu emek aynı zamanda, *Vienna Gamedev Meetup* da dahil olmak üzere, üye olunan toplulukların üyelerinin sürekli hoş ve rahat duygular içinde ancak gelişmeler konusunda ilgili tutulması gerekmesi nedeniyle bu tür bir duygulanımsal emek olarak görülebilir.

Geliştiriciler, geliştirdikleri oyunlarla olduğu kadar bu oyunlarla ilgili sunum ve iletişimlerde de karşı tarafın duygulanımlarını üretmek durumundadır. Biçimin de içerik kadar önem taşıdığı *Meetup* sunumları gibi Facebook iletişimleri ve benzer topluluk yönetimi görevleri bu durumun önemli parçalarıdır.

Oyunlarda, Hardt ve Negri'nin sözünü ettiği şekilde, maddesiz emeğin entelektüel ve duygulanımsal boyutu zaman zaman iç içe geçer. Örneğin topluluğun oyundan sıkılıp bırakmaması için oyunun özelliklerinin çalısır olması ve çok oyunculu oyunlar durumunda oyunu oynayan çok sayıda oyuncunun bulunması gerekmektedir. Örneğin G.N., oyunu *Schnopsn*'a kullanıcı sayısını arttırmak için çok oyunculu mod, turnuva modları ve sosyal medya özellikleri eklemiş, ancak kazandığı 50000 kullanıcının çoğu oyundaki işleyiş hataları (*bug*) nedeniyle oyunu terk etmiştir. Ancak oyuncuların günün her saatinde oyunu birebir oynayabilecekleri bir rakip bulabilmesine yetecek kadar kullanıcı kalmış, bu da geliştiricinin oyunu geliştirmeye devam etmesine olanak verecek bir kullanıcı tabanı sağlamıştır. Oyuncu topluluğunun rahat, ve sosyal ilişkiler kurulabilen bir oyun deneyimi yaşamasının sağlanması bu örnekte entelektüel emeğin duygulanımsal emekle bütünleştiği bir durum ortaya çıkarmıştır.

Duygulanımsal emeğin halkla ilişkiler ve topluluk yönetimi görevleri olarak entelektüel emeğe eklenmesi, yukarıda belirtildiği gibi alana genellikle oyun geliştirmeyi sevdikleri için giren ve alanda kalacak motivasyonu sağlamak için çoğunlukla sadece oyunlarının kalitesi ile ilgili geribildirim almak isteyen geliştiriciler için bir çelişki ortaya çıkarmaktadır. P.K.'nin sözleriyle çoğu geliştiricinin bu konularla ilgilenmek gibi bir derdi yoktur ancak oyunların iyi olması artık yeterli değildir:

Bir indie geliştirme şirketinin sahibi bir adamla ilginç bir görüşme yaptım, ve dedi ki “bugünlerde ticari olarak başarılı olacak bir oyun çıkarmak çok zor. Çünkü çok fazla oyun var. Bu birinci sebep. Ve ikincisi, daha çok şansla ilgili. Oyunun kendisinden çok şansla ilgili, çünkü çok iyi bir oyun yaratsan bile gerçekten bir anlamı yok. Başarılı olacağı anlamına gelmiyor, hak ettiğin ilgiyi çekeceğin anlamına gelmiyor.” (P.K.)

Bu çelişkiyle karşılaşan geliştiricilerin bu durumla baş etmek için geliştirdiği stratejilerden birisi oyunlarını belirli nişlerle sınırlamaktır.

[Indie şirketi sahibi tanıdığım] sadece istatistiki olarak başarılı olacak oyunlara odaklanıyor. Bana dedi ki [...] bir oyun yaptığında, eğer bu iyiyse başarılı olacak oyunlar adventure [macera] oyunları ve puzzle [bulmaca] oyunları. Bana dediği, istatistiki olarak bunlar[ı] eğer bitirebilirsen, başarılı olacağın konusunda hatırı sayılır şansın var. (P.K.)

Diğer indie geliştiricilerle karşılaştınca niş ürün sunuyoruz. Rekabetçi bir kitle pazarı için hiçbir şey sunmuyoruz. Çok spesifik siyasi oyunlar sunuyoruz. Ciddi oyunlar değil ama, klasik anlamıyla. Daha çok sivil toplum örgütleri ve benzeri örgütler için bağımsız oyunlar. Dolayısıyla bir bağımsız oyunun oynanış ve eğlencesine sahip olup içerik üzerinde çalışıyoruz. Fantastik değil, hayatın gerçekliğine dayalı.[...] Normal bir geliştiriciden çok çok farklı bir durumdayız. (G.H.)

Bu küçük bir niş, ama biz bu niş’de bir numara gibiyiz. (G.N.)

Diğer bir strateji, duygulanımsal emek boyutunu tamamen devre dışı bırakmaktır. P.K.’ye göre bir yayıncı şirketle çalışmanın getirilerinden biri de budur. Bu sayede maddesiz emek geliştirici ve yayıncı arasında bölüşülmüş olacak, geliştirici de tam istediği şekilde sadece oyunun geliştirilmesi ile uğraşacaktır. P.K.’nin bu tür bir anlaşma yapamamasının nedeni yayıncının tek kişilik bir ekibin bu kadar karmaşık bir oyun için gereken maddesiz emeğin kalanıyla da baş edebileceğine inanmamasıdır:

Pazarlamayı desteklerler, örneğin. Kalite kontrolü desteklerler. Beta testleri. Ancak geliştirmeyi desteklemek istemiyorlar. Bu bana kalıyor. Bana dediler ki bu potansiyel iş birliğindeki en büyük engel çünkü tek başımayım. (P.K.)

Bunu buraya kadar yaratmış olmamın çok etkileyici olduğunu ancak bunun aynı zamanda bir engel olduğunu, çünkü ilk piyasaya sürmede Beta testleri olacağını [...] bug’ları düzeltmek için ilk baskı olacağını, her yazılımda bug olur, ve tek başıma olduğumdan bütün bunları nasıl düzelteceğim konusunda gerginlerdi. (P.K.)

Özetlenecek olursa, bağımsız oyun geliştiricilerin alanda kalması, özellikle ekonomik sermaye cinsinden getirilerin olmadığı durumlarda alandaki diğer faillerden aldıkları geribildirime bağlıdır. Ancak alanda artan oyun sayısı nedeniyle geliştirilen oyunun iyi olması ekonomik sermaye cinsinden kazanç için yeterli olmadığı gibi, artık tanınma için de yeterli değildir. Bu durumda bağımsız geliştiriciler, genelde sadece iyi oyun geliştirmeyi arzu etmelerine rağmen maddesiz emeğin diğer bir bileşeniyle, oyunlarının tanıtımı ve oyuncu ya da oyunları etrafında oluşturdukları topluluğun “hoş tutulması” ile de ilgilenmek durumunda kalmaktadır. Bu durumla baş edebilmek için bağımsız geliştiriciler kendilerini, başarısını hala oyunun “iyi olması” ile orantılı gördükleri

türlerle ya da nişlerle sınırlamak ya da halkla ilişkiler, tanıtım ve topluluk yönetimi gibi görevleri üstlenecek yayıncı şirketlerle iş birliğine gitmeye çalışmak gibi stratejiler denemektedir.

Gelir ve monetizasyon

Geliştiricilerin alanda kalmaları için gerekli motivasyonu sağlamaları, az önce gördüğümüz gibi, büyük ölçüde tanınmaları ve alandaki diğer aktörlerden aldıkları geribildirime bağlıdır. Bu durum, geribildirimi linguistik bir değiş tokuş olarak gördüğümüzde, Bourdieu'nün (1991) *Language and Symbolic Power*'da kullandığı terimlerle alandaki tanınma ve alanda piyasa değeri olan göstergelerin değiş tokuşu ile edinebildikleri bir sembolik sermaye türü olarak da görülebilir (s. 67; s. 77). Geribildirim ya da sembolik sermayelerin alanda bu geliştiricilerin alanda kalması açısından önemine rağmen oyunlardan gelir elde edebilmek ya da farklı şekillerde oyunlarının geliştirilmesi için fon sağlamak da geliştiriciler için hayati öneme sahiptir. Bunun için geliştiriciler farklı strateji ve taktikler denemektedir.

Öncelikli olarak oyunun geliştirme sürecini finanse edecek ekonomik kaynak gerekmektedir. Konuşulan oyun geliştiriciler, ilk oyunlarını çocuklukta ve kağıt tabanlı olarak (G.H. ve P.K.), üniversite veya Master eğitimleri sırasında üniversite projeleri olarak ya da iş aramak için bir portfolyo olarak (M.H., S.L., A.F. , P.K., J.P.) kendi imkanları ile geliştirmiş, ancak eninde sonunda geliştirmeye devam etmek için ekonomik kaynak bulmak zorunda kalmışlardır.

Bu ekonomik kaynak, düzenli olarak çalışılan bilişim ya da diğer sektörlerdeki işlerden kaynaklanabilmektedir. Bilişim sektöründeki işler oyunla ilişkili olabilmektedir, ancak bunun istisnaları vardır. S.L. oyunlarını boş vakitlerinde geliştirirken aynı zamanda küçük bir oyun şirketinde çalışmaktadır. J.P. ise gündüzleri İngilizce öğretmenliği yapmaktadır. M.H., 14 yıla yakın bilişim sektöründe çalıştıktan sonra birikimleriyle şirketi *Blood Irony Games*'i kurmuştur.

Oyunlar dışında bir gelir kaynağına sahip olmak geliştiricilere sadece ekonomik kaynak sağlamamakta, aynı zamanda oyunlarda başarısız olma korkusuyla baş etmelerini de sağlayabilmektedir. Bunu J.P. şöyle ifade eder:

Sanırım kendimi resmi bir işim olmadığı ve oyunlar yapmak olan resmi olmayan işimin başarısızlığa uğradığı, bir fiyasko falan yaptığım bir konumda bulmaktan çok korkuyorum.

[...]

[Kim olduğunu tam hatırlayamadığı bir geliştiriciden alıntı] “Bir bağımsız geliştirici olmanın sorunu, tümünden bir başarısızlık olmaktan sadece bir fiyasko ötede olmanızdır.” (J.P.)

Oyun geliştiricilerin diğer ve daha güvencesiz olan opsiyonu, freelance veya kontratla çalışmaktır. Bunun maaşlı bir işe göre avantaj ve dezavantajları vardır:

[K]ontratla çalıştığınızda maaşlı bir işte aldığınızın ayda 2 katını kazanırsınız, bir kontratla [...] bir şirket için bir yıl çalışırsınız

[...]

kendi geliştirmenizi şöyle diyerek haklı çıkarabilirsiniz: “tamam, bir sene kontratla çalıştın, kalıcı çalışmış olsaydın alacağından daha çok para alıyorsun. 3 ay boyunca sadece buna odaklanabilirsin.” Kalıcı bir çalışan olsaydım bunu yapacağımı sanmıyorum. (P.K.)

Oyunlar kuruluşlar ya da Internet üzerinde potansiyel alıcıları tarafından desteklenebilmektedir. G.H.’nin şirketi Causa Creations, oyunlarını finanse etmek için Uluslararası Af Örgütü ve benzeri sivil toplum örgütlerinden ya da Alman hükümetinden destek almaktadır. P.K. ise oyununun ilk geliştirme sürecinde donateware modeli ile bağışlarla oyununu finanse etmek istemiştir. Hiç kimse bağışta bulunmadığı için bu ilk stratejisi işe yaramadığında, oyunu tamamlamak konusunda motivasyonunu kaybetmesine bağlı olarak oyununun geliştirilme sürecinde destek almak için yayıncılarla görüşmüştür. Yayıncılardan aldığı olumsuz cevaplar neticesinde P.K. geliştirme sürecine kendi kaynakları ile devam etmek zorunda kalmıştır.

Geliştirme sürecinde harcanabilecek para miktarı, oyunun kullandığı öğelerin kalitesini ve oyunda kaç kişinin çalışacağını da belirlemektedir. Genellikle sınırlı olan bağımsız geliştirme bütçesinde özellikle görsel öğelerin büyük sorun olduğu, çoğu katılımcı tarafından söylenmiştir. Geliştiriciler, bu sorunla farklı şekillerde baş etmektedir. G.N. ve M.H.’nin bu konudaki stratejisi anlaşabildikleri bir ortakla çalışmaktır. P.K., oyunun grafik tasarım dâhil bütün öğelerini tek başına geliştirme yoluna gitmiş, daha sonra bu durumdan sürecin çok uzaması nedeniyle pişmanlık duymuştur. J.P., oyunu için görsel

ve işitsel öğeler için Internet üzerinde bulduğu halk kullanımına açık (public domain) ve ücretsiz materyalden faydalanmakta, bunun yanında alanda tanınmak amacıyla ücretsiz çalışacak sanatçılarla bağlantı kurmaktadır. Oyunlarını akademik amaçla ya da programlama portfolyosu geliştirmek için üreten A.F. , oyun geliştiriminde görsel ve işitsel öğeleri kendi hazırlamakta, bu nedenle oyunları için oldukça basit görseller kullanmaktadır. Bu öğeler, programlama becerilerini gösteren bir portfolyo veya ders notları için önemsiz olduğu için oyunlarını çok az kaynakla tamamlayabilmektedir.

Geliştiricilerin bir kısmı, oyunlarını akademik amaçlarla veya kişisel tatmin için geliştirmekte, bu nedenle geliştirme süreci tamamlandığında oyundan para kazanmaya, yani *monetizasyona* ihtiyaç duymamaktadır. S.L. *Ten Weeks* isimli oyunu ücretsiz dağıtmıştır. J.P., *Masque and Murder* isimli oyununu benzer şekilde pazarlamıştır:

Masque and Murder bedava olacak, ancak onu itch.io'ya koyacağım. Ona bir fiyat vereceğim, ancak insanların bu fiyatı ödememesine izin vereceğim. Bitirmek üzere olduğum bir oyunum daha var, *Colours of Midnight* adında biraz daha deneysel bir oyun. Ona bir fiyat biçmeyebilirim bile, çünkü çok küçük bir oyun, ancak nasıl gideceğini göreceğiz. (J.P.)

G.N., konuşulan kişiler arasında oyununu tamamen para kazanma amacıyla üretmesiyle farklı bir yere sahiptir. Oyunun yapımının hemen ardından oyunun medyada büyük ilgi görmesine ve Avusturya listelerinde bir numara olmasına rağmen oyun uzun süre gelir getirmemiş, bu nedenle çoğu kez geliştirmeyi bırakma raddesine gelmiştir. G.N., monetizasyon için 5 sene boyunca çeşitli stratejiler denemiştir. Bunlar arasında oyunun ücretsiz ve ücretli sürümlerini yapmak ve reklamlar almak bulunmaktadır. En son denediği *quicksino* modeli, oyunu oynayabilmek için kredi satın alınan ancak kazanılan kredilerin gerçek paraya dönüştürülemediği bir modeldir. Bu modelde oyuncu, oyunu kumar gibi para kazanmak için değil “heyecanı için” oynamaktadır.

Burada konuşulan diğer geliştiricilerden farklı olarak topluluktan gelen geribildirim, Bourdieu terimleriyle linguistik değiş tokuşun, G.N. için alanda kalacak motivasyonu sağlamadığı görülmektedir: G.N., oyunuyla büyük bir tanınmaya sahiptir ancak oyunun maddi getirisini beklemektedir. G.N., benzer şekilde kullanıcı tabanından bahsederken *kullanıcı değeri* terimini de kullanır; kullanıcı ve indirilme sayısı çok yüksek olsa bile,

S.L., P.K. veya G.H.'nin aksine bu G.N.'nin hoşuna gitse de onun alanda kalmasını sağlayacak bir geribildirim teşkil etmemektedir. Dolayısıyla bu geliştirici için oyunun maddi getirisi, bir geribildirim türü olarak sembolik getirisinin önünde yer almaktadır.

Bütün bunların yanında, G.N. örneğinde olduğu gibi diğer bütün sermaye türlerinin önüne geçmese de, oyundan para kazanabilmek bütün geliştiriciler için önemli bir hedef olarak konmuştur. Konuşulan her geliştirici, bir şekilde oyundan gelir elde etmeyi veya bunu bir kariyere dönüştürmeyi bir hedef olarak gördüğünü belirtmiştir. Bu gelir, sivil toplum destekleri, bir şirkette çalışmak, ana gelir kaynağının oyun olması ve elbette oyunun satışları temelinde ifade edilmiştir.

Etik ve estetik kaygılar

Oyun geliştirme ile ilgili ve zaman zaman birbirleri ile çelişen etik ve estetik kaygılar, katılımcılar tarafından farklı şekillerde ifade edilmiştir. Bunların birincisi, oyunun kalitesi ile ilgili kaygılardır. Katılımcılar arasında P.K., bu konuda öne çıkmaktadır. Oyununa sürekli yeni özellikler eklemesi, oyunu tamamlanmadan piyasaya sürmemek konusundaki kararlılığı, kreatif kontrolü kaybetmemek için yalnız çalışmak konusundaki ısrarı ve oyunun görsellerinin iyi görünmesini istemesi zaman zaman birbirleriyle çelişen yönleri sahip ve zaman zaman projenin terkinde düşünmeye kadar gidebilecek “ya hep ya hiç” seviyesinde bir idealizmdir.

Diğer katılımcılar için kreatif kontrol, mükemmeliyetçilik, monetizasyon ve çalışma koşulları arasında bir denge kurmak ön plana çıkmıştır. Örneğin S.L. yalnız çalışmakta ancak, yukarıda da alıntılı olduğu gibi, projelerini kısa sürede bitirebileceği ve geri bildirim alabileceği şekilde küçültmektedir. J.P. ise kreatif kontrolün kendisi için oyun geliştirmedeki önemini belirtmiş, buna karşın projelerinde sesi duyulduğu sürece iş birliğine karşı olmadığını da ifade etmiştir. J.P. için kabul edilemez olan, büyük hayallerle alana giren bir geliştiricinin kendisini üretimin sadece bir yönüyle sınırlanmış bulması ile gerçekleşen bir yabancılaşma durumudur.

G.H. ve G.N. ise zaman zaman kaliteden ödün verdiklerini kabul ederler ancak bu onlar için kabul edilebilir bir orta noktadır. G.H., yukarıda alıntılındığı gibi, çalışma ortamını Amerikan tarzı bir iş ortamına çevirmemek için kalabalıklaştırmamakta ve çalışanların, kendisi de dâhil olmak üzere, rahat bir ortamda ve tempoda çalışmasını önemsemektedir. Ürünün mükemmel olması gerekmemektedir, ürettikleri oyunlar kendileri için belirledikleri niş içerisinde rakipsizdir ve yeterince iyi işlemektedir. G.N. ise oyunu bir an önce piyasaya çıkarabilmek ve kullanıcı tabanını genişletmek için doğru çalışmayan bir halde piyasaya sürmekte sakınca görmemiştir. Kullanıcılar, oyunu terk etse bile yeterli seviyede kullanıcı oynamaya devam etmekte, bu da monetizasyon için yeterli olmaktadır. Belirli bir kullanıcı sayısına erişildikten sonra hatalar giderilmiş ve istenen yeni özellikler eklenmiştir.

Oyunun içeriği söz konusu olduğunda bazı geliştiriciler siyasi kaygılarını ya da topluma katkıyı ön plana çıkarmaktadır. Bunların önde gelenlerinden biri, oyunlarını siyasi konularda ve Uluslararası Af Örgütü gibi sivil toplum örgütleriyle bağlantı içinde yapan G.H.'dir:

Hiçbir zaman bir şekilde siyasi olmayan bir şey yapmadım [...] Her zaman içinde bir tür siyasi fikir olmuştur. (G.H.)

S.L., siyasi bir konuda oyun yapmamakla birlikte oyunlarında topluma katkıyı ön plana koymuştur. Yaptığı *Ten Weeks* isimli *point-and-click adventure* oyunu, oynayan kişiyi demanslı bir hastanın yerine koymaktadır. S.L. bunu mezun olurken ettiği bir yeminle açıklar:

Büyükannemin demansı vardı, dolayısıyla bu biraz aşına olduğum bir konuydu. [Bir oyun geliştiriciyle] oyun geliştiricilerinin demanstan muzdarip kişiler için yapabileceği bir şey olup olmadığını konuştuk.

[...]

Avusturya'da üniversiteyi bitirince bilgiyi insanlığın iyiliği için kullanmak için bir yemin ederiz [...] Çoğu bu yemini eder ve sonra tamamen yok sayar. [...] Bu [yemin, benim] aklımın bir köşesindeydi. (S.L.)

Görüşmelerde ortaya çıkan bir diğer konu da monetizasyondur. Katılımcılardan A.F. , oyuncular arasında aşağı görülen *pay-to-win*¹² modeline karşı olduğunu belirtir. Bu oyun mantığı ona göre oyuncuyu dolandırmaktır. Ona göre küçük stüdyolar da bir şekilde para kazanmak zorundadır, bu nedenle onları suçlayamayacağını belirtir, ancak kendisi bu tür oyunlar yapan bir şirkette çalışmak istememektedir. Gerçekte konuşulan katılımcıların hemen hepsi, oyunlarının çoğunda monetizasyon yöntemlerini *pay what you want* (istediğini öde) veya *donateware* (bağış) gibi oyuncunun isteğine bırakacak şekilde kurmuş (G.H., G.N. ve M.H. hariç) ya da oyunu tamamen ücretsiz yapmıştır. Katılımcılardan monetizasyona en çok önem veren ve bu konuda tavizsiz, özür dilemeyen bir duruşu olan G.N. dahi bu konuda bir sınır çizmiş, oyununu tamamen bir kumar oyununa dönüştürmeyecek bir model olan *quicksino*'yu seçerek monetizasyon konusunda etik açıdan bir hassasiyet göstermiştir.

Kendini bağımsız geliştirici olarak görmeme

Görüşülen bütün katılımcılar, yayıncı sermayesinden bağımsız çalışmaları, bireysel çalışmaları ya da küçük takımlara sahip olmaları, üretim süreçlerinin esnekliği açısından bağımsız oyun geliştiricilere atfedilen özellikleri göstermektedir. Bütün katılımcılar kreatif kontrolün, tasarımda bağımsızlığın, oyunlarının estetik mükemmelliğinin onlar için önemini belirtmiştir. Geliştiricilerden biri hariç her biri oyunlarına ve genel olarak bağımsız oyunlara dair gerçekleştirmeye çalıştığı etik ve estetik vizyonlara sahiptir ve oyun alanına yenilik getirmeye çalışmaktadır. Akla gelebilecek her yönden bağımsız olan bu geliştiricilerin kendilerini bağımsız görmemeleri, bu konuda ek sorular

¹² *Pay-to-win*, oyuncuların oyunu ücretsiz olarak oynayabildiği ancak para ödeyerek belirli öğeleri almalarının oyunda avantaj sağladığı ya da bunları satın almadıkları durumda oyunda ilerlemenin zor olduğu bir monetizasyon modeline verilen isimdir. Bu modelin *Candy Crush Saga* gibi örnekleri görünürde ücretsizdir, ancak oyunda haksız avantaj sağlamaktan başlayan ve oyunun bazı bölümlerini geçmenin tek yolu olmaya kadar uzanan özellikleri olan para ile satılan öğeler bulunmaktadır. Katılımcılardan A.F. bu modeli “oyuncuyu dolandırmak” olarak nitelendirmiştir.

sorulmasına neden olmuştur. Kendilerini neden bağımsız görmedikleri sorulduğunda geliştiriciler farklı farklı yanıtlar vermiştir. Örneğin J.P.’nin verdiği yanıtlardan birinde kendisini bağımsız görmeme nedeni olarak oyun geliştirmenin tam zamanlı işi olmaması ve “kapitalist bir sürecin başarısına bağlı olma” durumu gösterilmiştir:

Sanırım kendime bir bağımsız geliştirici demek konusunda kendimi rahat hissetmemi sağlayacak şey bunun tam zamanlı işim olup olmaması olurdu [...] Kendime bir bağımsız geliştirici deyin demediğim temelde kapitalist bir sürecin başarısına bağlı olması nedeniyle biraz endişeliyim. (J.P.)

Görüşmenin başka bir noktasında J.P. buna kendini bağımsız olarak görmemesini gerekçelendiren başka nedenler de ekler:

Ve her zaman planım oyunlar yapmak ve onları yayınlamak oldu. [...]eterince oyun yaptıktan sonra kendime bir “bağımsız geliştirici” diyebileceğim. İdeal olarak saygı duyduğum sitelerde biraz tanınmışlık elde ettiğimde; *Rock Paper Shotgun*, *Indiegames.com* gibi... Ve sorun şu ki, kendi bağımsız geliştirici tanımına uysam da, hem pratik hem de idealistik tanıma, çünkü küçük bir takımım var ve görüldüğü gibi bu tür [siyasi] konuları önemsiyorum; kendime biraz bir şeyler başarmadan bir geliştirici demek konusunda biraz kendimi kötü hissediyorum. (J.P.)

Yazar olmak ile başka bir iş yaparak boş zamanda yazmak arasındaki fark ile ilgili okumuş olduğu bir makaleye atıf yaparak J.P. şunu ekler:

Bu çizginin nereye çizildiği kesin değil. Ve sanırım şu konuda baskı altında hissediyorum ki...[duraksama] Sanırım beni bu çizginin öbür tarafına itecek olan şey ya insanların onları oynamış olmasının olası olmasına yetecek kadar ücretsiz oyun çıkarmış olmak, ya da ticari bir oyun çıkarmak. Çünkü bu oyun bir fiyasko bile olsa en azından denemiş olacağım, sanırım o noktada, “tamam, bir geliştirici sayılırım” diyebilirim. (J.P.).

Diğer yandan, P.K. kendini bağımsız geliştirici görmemesini büyük ölçüde üretim süresine bağlamaktadır:

Neden bunun indie geliştiricilerin normalde yaptığı olmadığını düşündüğümden emin değilim ama [...] birisinin bir şeyi yedi sene geliştirmesi alışıldık bir şey değil. Böyle çok insan olduğundan şüpheliyim. [...] Topluluklardan gördüğüm kadarıyla çoğu indie geliştirici yapabildikleri kadar erken piyasaya sürmeye çalışırlar. [...] ücretsiz ya da ticari olsun feedback almak isterler. Ancak, bu oyunla, bitmesinden önce piyasaya çıkarmanın mümkün olduğunu bile sanmıyorum. (P.K.)

Buna karşın S.L. oyunlarını tam da P.K.’nin söylediği şekilde oldukça kısa sürelerde geliştirmekte ve bu oyunlardan geribildirim almaktadır. Önceki bölümde aktarılan sözlerini hatırlayacak olursak bu kısa geliştirme ve geribildirim alma döngüsünün kendi

tabiriyle “pekiştiriciliği”, S.L.’nin oyun geliştirmeye başlamasına ve devam etmesine neden olmuştur. S.L. aynı zamanda bir oyun geliştiren şirkette tam zamanlı çalışmaktadır. Buna rağmen S.L. de kendine bağımsız geliştirici demek istememektedir:

Ben gerçekten bir bağımsız geliştirici değilim. Bunun anlamı, tam zamanlı bağımsız değilim. Bir gündüz işinde çalışıyorum ve bütün bu küçük oyunları yan proje olarak yapıyorum. Çünkü, sanırım... Bunu aslında benim bir hobim olarak düşünebilirsiniz. Bir yaratıcı çıkış noktası gibi... (S.L.)

Görüldüğü gibi, katılımcılar tarafından bağımsız geliştirici olup olmadıkları konusunda tanınma (parasız da olsa çok kişinin oyunu oynamış olması), oyunun büyük olmaması/ oyunun fazla büyük olması, oyun üretiminin tam zamanlı işi olması, tam zamanlı olarak oyun geliştirmesine rağmen işi dışında da oyun geliştirmesi, oyunu mümkün olan en kısa sürede piyasaya sürmek gibi çeşitli ve birbirleriyle çelişen kriterler ifade edilmiştir.

Bunların yanında, açıkça ifade edilmeyen ancak görüşmelerden çıkarsanabilecek kriterler de bulunmaktadır. G.N., bağımsız oyunların kâr beklentisinden değil sanatsal kaygılardan yola çıktığını söyler. Ona göre bağımsız oyunlar yenilikçidir. Diğer bir çok noktada kendi çıkış noktasının kâr olduğunu, yeniliği riskli bulduğunu, tercih edilmesi gereken grafikerin “çok da sanatsal olmayan” biri olduğunu söylemesi nedeniyle, bu ifadelerde açıkça belirtmemesine rağmen kendisinin bağımsız geliştirici olmadığını ima ettiği söylenebilir.

Kısaca katılımcıların kendilerinin bağımsız olmadığına karar verdikleri kriterler birbirlerinden farklıdır, ancak ortak nokta katılımcıların büyük bölümünün kendilerini bağımsız olarak görmediklerini açıkça söyledikleri ya da ima ettiğidir. Bu durumun açıklaması, katılımcıların kendilerini neden bağımsız geliştirici olarak görmedikleri kadar, neyi bağımsız geliştirici ve neyi bağımsız oyun olarak gördükleri ile de ilişkilidir. Bu konu, ikinci görüşmede sorulan ve sıradaki bölümde ele alınacak olan bağımsız-ana akım oyun farkı ile ilgili bulgularla da ilişkili incelenecek ve bu doğrultuda sonuç bölümünde tekrar ele alınacaktır.

5.2.2.3. Bağımsız ve ana akım oyunlar

Üretim süreci ve “indie zihniyeti”

Geliştiricilere bağımsız ve anaakım oyun arasında gördükleri fark sorulduğunda alınan yanıtlar, oyunun üretim biçimini olduğu kadar belirli bir “bağımsız zihniyeti” (*indie mindset*) vurgulamaktadır. Çoğu katılımcının açıklamalarında üretim biçimindeki farklılık ile *indie zihniyeti* iç içe geçmiştir:

Birinin arkasında büyük bir yayıncının olduğu ve diğerinin ise bağımsız kaynağı olduğu alışıldık fark değil benim için. Benim için aynı zamanda zihniyet. Çünkü ortada ana akım içeriği yeniden üreten bağımsız üreticiler de var. (G.H.)

Fark, bağımsız başlıkların [oyunların] küçük bir takım tarafından bütçesiz olarak yapılmasıdır. Tipik olarak yayıncıları yoktur. Baştan itibaren diyelim. Fon buldukları takdirde belki sonradan [yayıncı] bulurlar. Ama küçük, olgun olmayan takım diyelim.

[...]

Şöyle diyebilirim: bir indie başlık [oyun] genellikle bir takımın sanatsal fikriyle başlar. Bir oyun yapmak ve onu halkın erişebileceği hale getirmek isteyen hevesli bir takım. Ve sonra onu yapmaya başlarlar ve başarılı olurlar veya olmazlar. Ana akım başlık [oyun] ise bir iş olarak başlar. Hangi konu başlığının en fazla geliri getireceğini, en iyi bahis olacağını... Ve sonra tümü profesyonel olan büyük bir takımla gerçekten ve gerçekten yüksek seviyeli proje planlamaya başlarlar... Kârı maksimize etmek için. (G.N.)

Ana fark, bir indie oyun büyük bir bütçesi olan büyük bir yayıncıdan yapılmaz. [...] Yani bütçe, arkasındaki isim. Bağımsız oyunların o kadar büyük bütçeleri yoktur. O kadar büyük bir takımdan değillerdir.

[...]

Bağımsız gerçekten bağımsız yapan şey yeni insanların sık rastlanmayan yeni şeyler denemesi, “güvenli bahis” olmayan şeyler. (M.H.)

Bağımsız oyunların üretim sürecinin ana akım oyunlardan bir farklılığı da esnekliktir. Ana akım oyunlar, G.N.’nin da söylediği gibi yoğun proje planlama süreçleri ile ortaya çıkmakta ve yayıncının kârı maksimize etme hedefli kreatif kontrolü nedeniyle başta planlanan vizyonun dışına çıkamamaktadır. Bağımsız oyunlar ise bazen planlama süreçlerine sahip olsalar da geliştirme sürecinde daha esneklerdir.

[Büyük bir takım olmadıkları için] daha esnek olabiliyorlar, yapacak biriken çok işleri olmadığı için.

[...]

İşin içinde bir sürü insan olduğunda biriken çok iş oluyor, her şeyi işler tutmak için. Geliştirme sürecinde başkalarının söylediği ve oyun yaparken tam olarak seninle ilgili olmayan işleri yerine getirmen gerekiyor. Eğer bağımsızsan bundan tamamen kurtulabilirsin. (M.H.)

Ana akım başlıklar [oyunlar] muhtemelen daha fazla planlanmıştır. Ancak bundan çok da emin değilim. Bence her geliştirici, ya da oyun tasarımcısı oyunu ile ne başarmak istediğine dair bir fikre sahiptir. Fakat çoğu bağımsız geliştiricinin geliştirme sırasında bu fikri ayarlayıp adapte edecek özgürlüğü vardır. Ve ana akım ya da AAA başlıkların [oyun] bu özgürlüğe sahip olduğunu sanmıyorum. Ana akım oyunlar muhtemelen geliştirme aşamasında daha katıdır, geliştirme sırasında ayarlanamazlar, tek bir kişi böyle bir şeye karar veremez. [...] Bağımsız takımlar genellikle daha küçüktür [...] bu açıdan esneklikleri vardır.

[Bağımsız geliştiricilerin tasarım dokümanları] vardır, ya da en azından ne yapmak istediklerine dair somut bir fikirleri. Sanırım geliştirme sırasında daha esnektirler, yeni fikirlerle ya da geribildirime kolayca adapte olabilirler, arkadaşlara ya da diğer geliştiricilere gösterirlerse zaten geliştirilmiş kısımları çıkarabilir ya da yeniden icat edebilirler. (A.F.)

Ancak bağımsız geliştirmedeki bu esneklik, olumsuz olarak da görülebilmektedir. P.K.'ye göre bağımsız oyunların en büyük sorunu olan görsel karmaşa, kalitesizlik, ve oynanıştaki pürüzler kısmen bu esnekliğe bağlıdır:

Benim bakış açımdan, yani strateji perspektifinden iyi örnek, Freeciv gibi bir oyundur. O kadar da bağımsız oyun sayılmaz, açık kaynak oyundur, ancak gerçek bir konsept yoktur. Örneğin kullanıcı arayüzü: bir şeyler ekleyip dururlar, ve profesyonel tasarımı yoktur. Bu tam da bağımsız oyunlarda olan şeydir. Basitçe bir şeyler ekleyip dururlar. Ve oyunun grafik tarafı karmakarışık olur. (P.K.)

Geliştirme sürecindeki bu esneklik, S.L.ve P.K.'nin geliştirdikleri oyunlarda birbirine zıt etkilere sahip olmuştur. Yukarıda değinildiği gibi, S.L., özellikle ilk oyununda oyununu tamamlayabilmek için baştaki tasarımını hatırı sayılır şekilde basitleştirmiştir. P.K. ise, bunun aksine, sürekli aklına gelen yeni fikirler doğrultusunda oyununa yeni özellikler eklemektedir. Konuşulan geliştiriciler arasında en az risk alma eğiliminde olan, dolayısıyla en az yenilikçilik gösteren ve bu nedenle “bağımsız zihniyeti”nden en uzak olduğu söylenebilecek olan G.N. bile oyununun monetizasyon, çok oyuncululuk ve sosyal özelliklerini beş yıl boyunca değiştirerek ve geliştirerek üretim pratiği açısından bağımsız oyunlarda görülebilecek türde bir esneklik göstermiştir.

J.P.'ye göre bağımsız oyun alanının bireysel geliştiricilere ve küçük takımlara açık olmasının yenilik ve kreatif özgürlüğe ek bir etkisi, ana akım oyun alanında duyulmayan seslerin duyulmasına olanak tanınmasıdır. J.P., bunu bağımsız oyun alanının genel geçer bir özelliği olarak değil ancak olmasını arzu ettiği bir ideal olarak tanımlar:

Buna iki şekilde bakıyorum. **Pratik fark** var, bana göre nasıl olduğu, diğeri ise **idealistik fark**, ne olmasını istediğim. Pratik fark şu: indie oyunlar daha küçük takımlar tarafından yapılır, ve yayıncı kontrolü yoktur. Büyük bir şirketin parçası değildirler.

[...]

Büyük ihtimalle indie'nin en tepesinde ve AAA'nın en altında 40-50 kişilik takımların olduğu bir miktar kesişme var. Ancak bu konunun dışında, çünkü bu tür kesişmelerin olması çok doğal. Ancak bana göre şu açıkça söylenebilir: *Dragon Age* gibi bir seri indie değildir, çünkü yüzlerce kişi çalışmaktadır. Bunun yanında kendi başlarına büyük bir şirketle bağlantılı olmadan çalışan 3-4 kişilik bir takım çok bağımsızdır.

Bu tanımın sorunu, tamamen kaynaklar ve sermaye cinsinden, ve takım yapısı ve üretim [cinsinden] yapılmış olması. Bu beni ikinci tanıma getiriyor. Bu da indienin bireysel geliştiricilerin bir projeye kendi vizyonlarını yansıtmada ve hayranlarla ve diğer geliştiricilerle etkileşimde daha özgür olduğu bir uzam olması. (J.P.)

Bağımsız oyunun kendi terimiyle “idealistik tanımı”nı J.P. şu şekilde ayrıntılandırır:

Indie uzamının ana akımın dışındaki veya bir yayıncı modelinde fazla gücü olmayan kişilere daha açık bir uzam olduğunu düşünmek istiyorum. Ezilen gruplardan kişiler, kadınlar, beyaz olmayan kişiler, trans kişiler. Çünkü eğer herkes bir oyun yapabiliyorsa bu tür kişilerin oyun yapması gerekir. Bence bu bunu davet eden bir uzam. Bunun doğru olduğunu kanıtlayan bir çok küçük güzel ilginç oyun var. Ancak aynı zamanda indie takımların küçük olmasının indie alanını daha hoş/kibar (nicer) yapmadığını da düşünüyorum.

[...]

Bu Steam Greenlight'ı uyguladığında bende yerine oturdu. Çünkü o zaman bu indie ortamını iki kampta ayırdı: “Evet, [oyununuzu] Greenlight'a koyabilmek için kesinlikle 100 dolar ödeyebilmek zorundasınız. Eğer buna bütçe ayıramazsanız o zaman bir başarısızlıksınız.” Ve bunlar bence indie oyunları [...] anında kapitalizme koyman istedikleri bir şey olarak gören ve indie oyunların pozitif potansiyeliyle hiç ilgilenmeyen kişilerdi. Sadece para kazanmak istiyorlardı.

Ve bunun yanında “diğer ülkelerden insanlar var, yemek yiyecek parası olmayan insanlar var, onlar ne olacak?” diyenler vardı. Ve ben kendimi [...] ikinci kampa koyuyorum çünkü [...] her ne zaman dünyayı daha az geri kafalı bir yer yapmak için bir şans olsa onu kullanmalıyız. Özellikle indie oyunlar konusunda bunu güçlü bir şekilde hissediyorum, çünkü bu benim olayım. (Jamie)

Görüşmelerden elde edilen bilgileri özetlemek gerekirse, indie ile ana akım arasındaki farka dair görüşler, üretim biçimi ve zihniyet olarak birbiriyle bağlantılı iki temaya ayrılabilir. Indie ve ana akım farkı, üretim biçimi konusunda hemen hemen aynı ifade edilmiştir: Indie oyunlar küçük takımlar tarafından, genellikle kısa süreler içerisinde üretilmektedir. Yayıncı kontrolünün olmaması, bu üreticiler için düşük bütçe ancak ürünleri üzerinde daha yüksek kreatif kontrol anlamına gelmektedir. Bu kontrol, yenilikçi ve deneysel oyun mekanikleri denemelerine olanak sağlamaktadır. Bu, katılımcılar tarafından daha yenilikçi ve deneysel oyunların yapımıyla ilişkili bir “indie

zihniyeti” olarak ifade edilmiştir. Düşük bütçe gereklilikleri aynı zamanda oyun yapmayı ve çevrimiçi mecralarda dağıtmayı da kolaylaştırmış, bu nedenle bağımsız oyunlar ana akım oyunlarda seslerini duyurmasına imkan olmayan dezavantajlı veya marjinal kişilerin de alana girmesine ve oyunlarını oynayan kişilerle etkileşmesine olanak tanımıştır. Ancak bağımsız oyun alanında sadece para kazanma amacıyla bulunan geliştiriciler, alana girişin daha kontrollü olmasını savunmaktadır.

Bunun karşısında ana akım oyun, bu tanımın tam zıttı olacak şekilde tanımlanmaktadır. Yayıncı şirketlerin sermayesi ve kârı maksimize etme çabaları, bu şirketlerin kreatif süreç üzerinde tam kontrolünü getirmektedir. Yüksek sermaye, bu oyunların kalabalık ekipler tarafından geliştirilmesine olanak tanımaktadır. Bu oyunlar, baştan belirlenmiş sabit tasarım dokümanları ve üretim süreleri nedeniyle üretim süreçlerinde geliştiriciler, başta yayıncı kontrolüyle belirlenmiş tasarımın dışına çıkacak, yeni özellikler ekleyecek esnekliğe sahip değildir.

5.2.2.4. Görsel temsil ve oynanış açısından ana akım ve bağımsız oyunlar

Beden temsilleri

Katılımcıların ana akım ve bağımsız oyunlara dair buldukları görseller ve bu görseller hakkında yaptıkların yorumlarda ön plana çıkan bir tema ana akım oyunların beden temsilleridir. Katılımcıların verdiği örnekler arasında ve genel olarak oyunlarda bu normun dışına çıkan örnekler bulunmasına rağmen merkezinde oyunun ana karakterini temsil eden, silahlı ve oldukça eril özelliklere sahip bir erkek bedeninin bulunduğu promosyonel görseller tekrarlayan bir temadır:

Hep en yeni ve en iyi silahlara sahip, fazlasıyla kaslı erkek süper savaşçı vardır. Dünyayı, dünya için her ne tehlikeyse ondan kurtarmaktadır. Çok, çok ana akım. (M.H.; Görsel 5.4 üzerine)



Görsel 5.4. Call of Duty. Tema: Ana akım oyun (M.H.)

A.F.'ye göre bu aşırı maskülen ve gelişmiş silahlı karakter tipi, o kadar tipik olmuştur ki A.F. baktığı oyunun adını hatırlayamasa da bu temsil biçiminden oyunun ana akım bir oyun olduğunu ayırt edebilmektedir (Görsel 5.5):



Görsel 5.5. Görsel 5.5: Bloodborne. Tema: Ana akım oyun (A.F.)

Seçtiğim ana akım resim sanırım Bloodborne, açıkçası hangi oyun olduğunu bilmiyorum. Büyük silahları olan eril karakter. Bu AAA oyunlarda hep gördüğüm bir şey gibi [...] shooterlar, ve rol yapma oyunları ve biraz, bilirsiniz, benim için şimdiden sıkıcı olmaya başladı. Ve bu bağımsız oyunlarda sık görmediğimiz bir şey. Bu ... kesinlikle bağımsız geliştiriciler bunun sıkıcı hale geldiğini biliyorlar, ve farklı yapıyorlar. (A.F. ; Görsel 5.5. üzerine).

Silahlar, zırh ve beden görsellerde tekrar tekrar ortaya çıkan bir öğedir. G.H. bunu bir trend olarak nitelendirir (Görsel 5.6):



Görsel 5.6. Fallout 3. Tema: Ana akım. (G.H.)

Kim bu trendi düşündü bilmiyorum ama, bu gülmünç zırh! Bu beden zırhının ana akım temsili! (G.H.; Görsel 5.6 üzerine)

Erkek bedeni verilen bu örneklerde bir savaşçı olmadığı zaman da bir sporcu olarak karşımıza çıkmaktadır. G.N., görüşmede beden temsilini vurgulamasa da verdiği örnek olan FIFA ekran görüntüsü, merkezde formda ve eril bir karakterin olduğu aşırı gerçekçi beden temsillerine bir başka örnek teşkil etmektedir (Görsel 5.13).

Bu beden temsillerinin R. W. Connell'in (1995) hegemonik erillik kavramlaştırması çerçevesinde düşünmek mümkündür. Connell'a göre hegemonik erilliğin önemli bir bileşeni bedenseldir. Formda olma ve performans cinselliğin yanında "erkekliğin önde gelen tanımlayıcısıdır" (s. 54). Sporun, bedenin ve performansın bu şekilde sergilenmesi

açısından önemli bir anlamı bulunmaktadır. Connell, sporu bedensel performansın “karmaşık ve dikkatle planlanmış kurallar” dahilinde stilize yarışmalara sokulması olarak “erkeklerin bedenlerinin kitle kültüründe [...] sürekli bir sergilenmesi” olarak ele almaktadır. Bu yarışmalarda, “üstün güç” ile “üstün beceri”nin bir kombinasyonu kazanır (s. 54). Dolayısıyla sporcu bir erkeğin ana karakter olarak sunumu, hegemonik erillikten nemalanan bu temsil biçimi açısından paradigmatik bir örnek teşkil etmektedir.

Bu örneklerin her biri, erkek bedeninin ve spor veya savaş açısından bu beden fiziksel performans kapasitesinin temsili açısından kendini tekrarlayan bir örüntü gibi görünmektedir, ancak katılımcıların bulduğu görseller içinde bunun istisnaları da vardır. S.L., ana akımı temsil eden görsel olarak *Overwatch* oyununun promosyonel bir görüntüsünü seçmiştir (Görsel 5.7). Bu görüntü, çok oyunculu bir FPS olan *Overwatch*'ta seçilebilen bütün karakterleri göstermektedir. Görüntüdeki karakterler arasında erkekler olduğu kadar kadınlar, robotlar ve hayvanlar da bulunmakta, oyun cinsiyet, ırk ve etnisite açısından önceki örneklere göre oldukça çeşitli bir oynanabilir karakter kümesi sunmaktadır. Önceki görsellerin aksine *Overwatch*, oyunun genel görsel tarzı ile de uyumlu bir şekilde karikatüristik/çizgi filmimsi karakterlere sahiptir ve araştırmada sıklıkla ana akım teması ile ilgili olarak örnek verilen görsellerdeki karanlık ve gerçekçi stilin yerini bu görselde rengarenk bir ekran almıştır.



Görsel 5.7. Overwatch. Tema: Ana akım (S.L.)

Ana akım oyunlara ilişkin verilen ve merkezdeki aşırı eril erkek bedeni imgesinin dışına çıkan diğer bir istisna ise J.P.’nin getirdiği *Dishonored II* (Görsel 5.8) oyununa ilişkin görseldir. J.P.’e göre *Dishonored* serisinin 1. Oyunu, *Thief* benzeri niş oyunların daha ana akım hale getirilmiş bir versiyonu kabul edilebilir. *Dishonored*’da oyunun ana karakteri de bu ana kadar ele alınan görsellerdeki karakterlerle benzerlik göstermektedir:



Görsel 5.8. Dishonored II. Tema: Ana akım. (J.P.)

[A]na karakter beyaz bir erkektir, ve bildiğimiz kadarıyla heteroseksüel ve cis’tir, ve diğer benzer şeyler.

İlginç bulduğum şey, Dishonored 2’de yine bu beyaz erkek olarak oynarsınız, ancak ilk oyundan bir karakter olarak da oynayabilirsiniz. Kurtarmanız gereken küçük bir kızdır o. Ve bu ilginç bulduğum bir şeydir, çünkü Dishonored 1 ile ilgili sorun olarak gördüğüm şey, [...] biraz cinsiyetçiydi çünkü imparatoriçeyi ve kızını kurtarma olasılığı olan tek şey bir erkek olan sizdiniz. İmparatoriçe siz olmadan tamamen çaresiz durumdadır, kız siz olmadan tamamen çaresiz durumdadır... Onları “damsel”leştirir.

Ve sonra **ikinci oyunda bunu tersyüz ettiler**, çünkü önceden çaresiz olan bu kadın karakterlerden biri olarak oynayabiliyorsunuz. Bu nedenle bu bence çok ana akım olan ve ana akımın kültürel ve kapitalist tuzaklarına (trappings) çok uyan bir oyun. Ancak buna rağmen endüstrideki cinsiyetçilikle savaşmayı çok kayda değer bir şekilde oyuna uydurmayı başarmışlar. (J.P.; Görsel 5.8 üzerine)

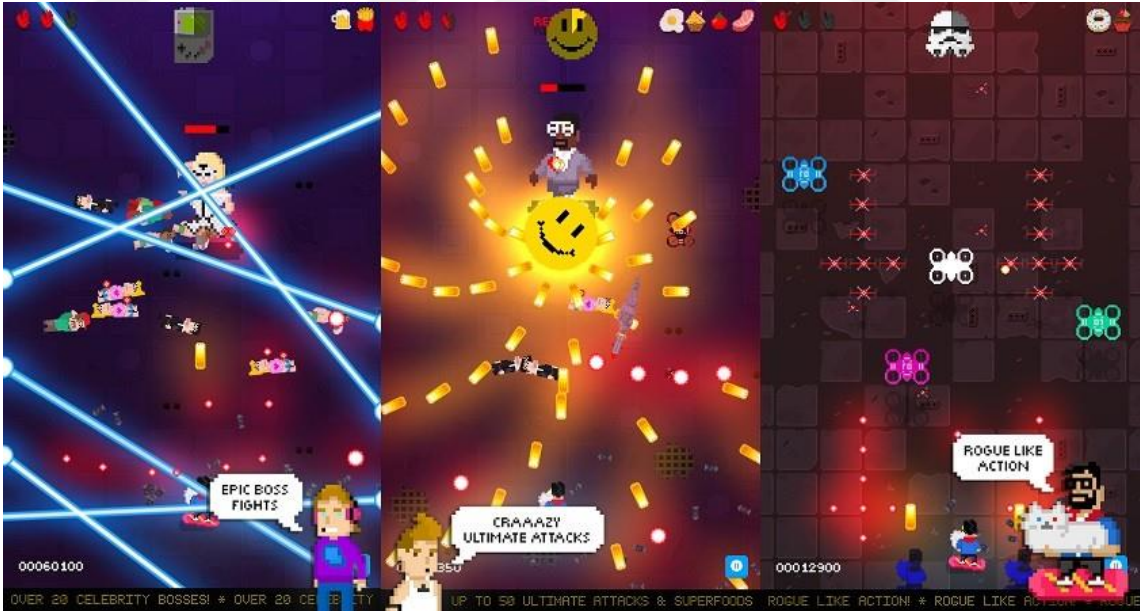
Burada fark edilmesi gereken önemli bir nokta, verilen tema hegemonya değil sadece ana akım olduğunda dahi hegemonik eril beden temsillerinin kayda değer bir örüntü

oluşturmasıdır. Ancak hegemonya teması ile ilişkilendirilmiş oyunlar arasında da benzer temsiller bulmak mümkündür. Hegemonya teması ile ilgili bulunmuş ekran görüntülerindeki beden temsilleri arasında yer alan *Assassin's Creed* (Görsel 5.15) ve *Call of Duty* (Görsel Görsel 5.14), benzer özellikler gösteren görseller olarak ileriki bölümlerde ele alınacaktır.

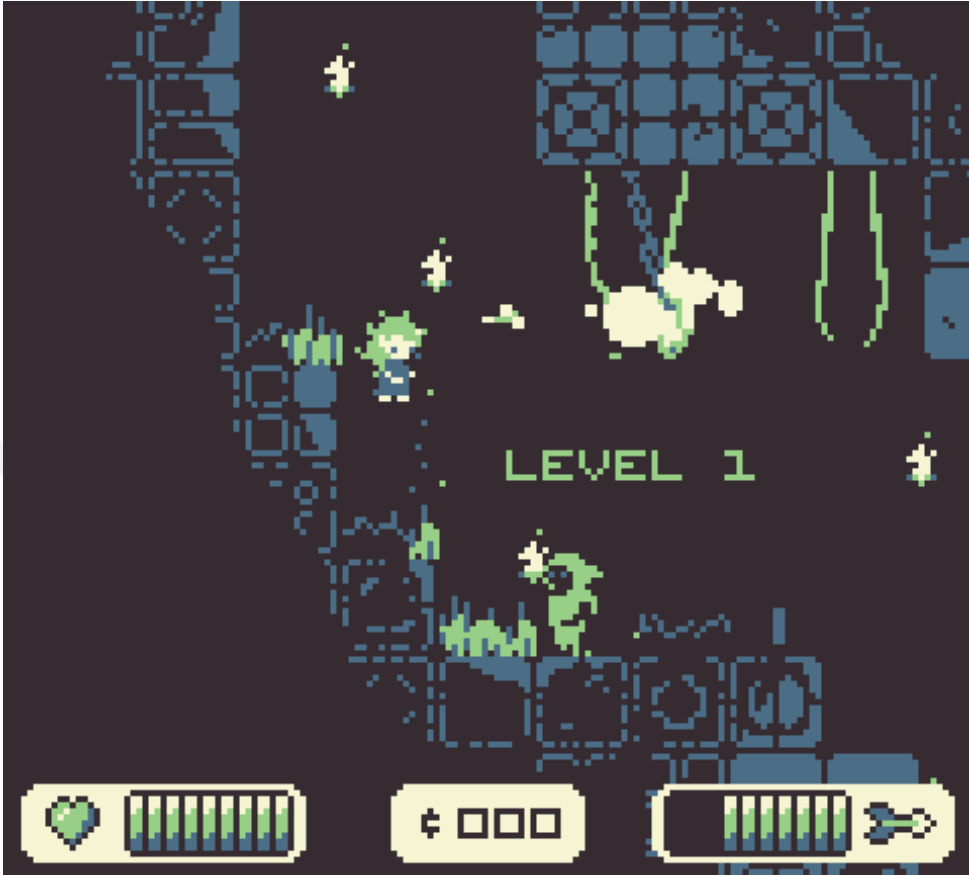
Bağımsız oyunlarla ilgili görsellerdeki beden temsillerinde, ana akım oyunlarda ortaya çıkana benzer bir örüntüye rastlanmamıştır. Bunun bir nedeni, bağımsız oyunlardaki hegemonik görsel stilin ana akım oyunlardaki gibi görsel gerçekliğin aşırı sadık bir temsili olmaktan ziyade oldukça stilize bir pikselart olmasıdır. Örneğin, A.F.'nin görselini örnek olarak verdiği *Fez*'in (Görsel 5.9) ana karakteri Gomez, ne olduğu belli olmayan beyaz bir yaratıktır; G.N.'nin görselini vermiş olduğu *Shooting Stars*'ın (Görsel 5.10) ana karakteri ise kucağında bir kedi taşıyan sakallı gözlüklü bir adamdır. Bu örneklerdeki ana karakterler, renkli ve sevimli şekillerde çizilmiş pixelart karakterlerdir. Diğer örnekler çoğunlukla ana karakterin ekranda görünmediği ya da çöp adam gibi görüldüğü örneklerdir. Görsel stilin aşırı maskülen ana karakter stereotipini yeniden üretmemesine rağmen bu oyunların bu stereotip üzerinde yıkıcı ya da yapıbozucu bir etkisi olduğunu söylemek zordur. Bunun yanında, ileride tartışılacağı gibi, yıkıcı oyun teması ile ilgili verilmiş örneklerde beyaz olmayan karakterler (Görsel 5.21) ve trans karakterler (Görsel 5.20; Görsel 5.24) bulunmaktadır. Bağımsız oyun temasıyla ilgili bulunan ve hegemonik eril ana karakter kullanımına karşı yıkıcı kabul edilebilecek bir örnek J.P.'nin getirdiği *Roguelight* isimli oyunun ekran görüntüsüdür (Görsel 5.11). J.P. bu görüntüyle ilgili şunları söyler:



Görsel 5.9. Fez. Tema: Bağımsız (A.F.)



Görsel 5.10. Shooting Stars. Tema: Bağımsız (G.N.)



Görsel 5.11. Roguelight. Tema: Bağımsız (J.P.)

Ana karakter... bence biraz dişil görünüyor. Zıpladığında uçuşan uzun saçı var. Ve bence bu oldukça hoş. Kaskı olan bir adam da yapabilirlerdi. Ama düşündüler ki “Hayır, bu kişiyi bir kadın yapalım, çünkü yapabiliriz. Çünkü bu çeşitlilik konusunda yardım edebilir.”

Üzerinde çalıştığım bir oyun daha var [...] onda ben de benzer bir duruş alıyorum. Ana karakterin cinsiyeti önemli değil, ancak onu bir kadın yaptım, sadece yapabileceğim için. Ve bence bunu yapmayı düşünmek lazım, biraz patriyarka ile savaşmak için. (J.P., Görsel 5.11 üzerine)

Kısaca istisnalara rağmen ana akım oyun başlığı altında ele alınan oyunların büyük ölçüde hegemonik eril beden temsillerine sahip olduğu görülmekte ancak bağımsız oyun başlığı altındaki görsellerde hegemonik eril beden temsilleri yönünden yıkıcı sayılabilecek oyunlara az rastlanmaktadır. Bunun yanında, ileriki bölümlerde yıkıcılık teması incelenirken görüleceği gibi, bağımsız oyunların hegemonik beden temsilleri ve kimlik açısından oldukça yıkıcı örnekleri bulunmaktadır. Bunun bir doğurgusu olarak,

bağımsız oyunların beden temsilleri açısından yıkıcı örnekleri olsa da bu oyunların zorunlu olarak, her zaman yıkıcı olmadığı sonucuna varılabilir.

Görsel stil

Ana akım oyunlar ve bağımsız oyunlarla ilgili görsellerde ön plana çıkan bir öge oyunların görsel stilleridir. Önceki kısımda tartışılan promosyonel görüntüler ve oyun ekran görüntülerinde görülebileceği gibi ana akım oyunlar hemen her örnekte yüksek bir bütçeyle geliştirilmiş ve özenli görsellere sahiptir. Ana akım ve bağımsız oyun arasındaki fark sorulduğunda bunu destekleyen yanıtlar alınmıştır:

Muhtemelen kalite derdim. Ve grafikler. Bence bu en büyük fark. (P.K.)

Çok çok karmaşık grafikler. (G.N.)

Bence Dishonored olabileceği kadar ana akım. Basitçe, bunun bir fotoğraf olmadığını söylemenin zor olmasından. Buna çok fazla para döküldüğünü söyleyebilirsiniz. (J.P.)

Üç boyutlu görsellere sahip olmalarına rağmen görsel gerçekçiliğin hedeflenmemiş olduğu, daha stilize görsellere sahip *Starcraft* (Görsel 5.12) ya da *Overwatch* (Görsel 5.7) benzeri oyunlar da, üretim süreci bölümünde de belirtildiği gibi, kalabalık ekiplerin çalıştığı pahalı prodüksiyonlardır. Gerek stilize olsun gerek gerçekçi olsun ana akım oyunlarda görsel zenginliğe büyük bütçe ayrılmaktadır ve ana akım oyunların görsel çekiciliği kısmen bu bütçeye bağlıdır:



Görsel 5.12. Starcraft. Tema: Ana akım (P.K.)

Bir çok grafik efekt var. Ve grafiğin kendisi... Görebilirsin ki sadece bu nesnelere üzerinde aylar harcamışlar. Bu benim için ana akım oyun. Gerçekten pırl pırl. (P.K., Görsel 5.12)

Ana akım oyunlar bütçenin de etkisiyle üretilebilen canlı, zengin ve genellikle gerçekçi görsellerle ilişkililikten bağımsız oyunlar genellikle pikselart, düşük poligonlu 3D veya benzeri basit görsellere sahiptir. Bu görsel stil seçimi büyük ölçüde üreticilerin bütçe ve zaman sınırlamalarıyla ilgilidir. J.P.'nin de belirttiği gibi pikselart kısıtlı bir bütçeyle ve kısa zamanda üretilebilmesi açısından bağımsız geliştirmede sıklıkla kullanılmaktadır. Ana akım oyunların gittikçe daha gerçekçi grafikleri hedeflediği bu mecrada pikselart kısmen nostalji, kısmense bu görsel stile bir meydan okuma olarak kabul edilebilir. Ancak bu tarz ve genel olarak iki boyutlu oyunlar, P.K.'ye göre, bağımsız oyunların ana akımla rekabet gücünü azaltmasının yanında görsel teknolojilerin sürekli geliştiği bir alanda geri bir adımı simgelemektedir:

Dürüst olmak gerekirse bu kadar çok bağımsız oyunun iki boyutlu olmasına şaşırıyorum. Bir açıdan geri gidiyor gibiler. [...] Çoğu bağımsız oyun iki boyutlu ve çok iyi grafikleri yok, [...] bu pikselartı bile anlamıyorum, örneğin. 486 PC veya Commodore'lara doğru geri gidiyor gibiyiz. [...]

Bunun neden şimdi gittikçe daha popüler hale geldiğini bilmiyorum. Çünkü şimdi elimizde gerçekten güzel grafikler yaratabilen bilgisayar ve makineler var, ve neden şimdi *Minecraft* gibi bu yöne gidiyoruz, dürüst olmak gerekirse anlamıyorum. Bence bu Unity bunu yeni geliştiricilerin başlaması için daha kolay hale getirebilir. (P.K.).

Oyun mekanikleri ve deneysellik

Bağımsız oyunlara dair çoğu geliştirici tarafından belirtilen bir özellik deneysellik. Bağımsız oyunlar bir yayıncı şirketin bütçe ve kreatif kontrolünden bağımsız oldukları için daha deneysel ve yenilikçi mekanikler deneyebilmektedir:

Bağımsız oyunlarla ilgili iyi şey, daha deneysel olabilirler. Çünkü sınır yok, bu kesin. Ancak sınır olmaması da bağımsız geliştirici şirketinin profesyonel bir ürün koyabileceği anlamına gelmiyor. Bu bağımsız geliştirmenin en büyük sorunu bence. (P.K.)

Bağımsız bir başlığın [oyun] yeni bir şeyler veya sonunda çalışacağı garanti olmayan bir şeyler denemek veya için daha çok özgürlüğü vardır. Yani daha riskli oyun tasarımı yaklaşımları.

[...]

Bugünlerde çoğunlukla ana akım oyunlarda görebildiğimiz şeyler onların yapılmış şeyleri ya da zaten başarılı olduğu ortaya çıkmış şeyleri yeniden yapmalarıdır. Ve benim anlayışıma göre geliştiricilerin büyük bir bölümü, ve bunu, bu hareketi sevmeyen oyuncular vardı. Dolayısıyla bağımsız geliştiriciler yükseldi. Son iki yılda bağımsız geliştiricilerde yükselme oldu, bunun nedeni bütün ana akım başlıkların [oyun] aynı şeyleri tekrar tekrar yapmaları. (A.F.)

AAA stüdyolar mevcut tasarımları kullanıyorlar, ürünü daha geniş ölçekte satmak için. Bağımsız stüdyolar, biraz da yenilikle ilerliyorlar. (G.H.)

Deneyselliğin bir etkisi oyuncuya alışıldık oyun mekaniklerinin dışında, öğrenilmesi gereken mekanikler sunmasıdır. Bunun karşısında ana akım oyunlar görüşmelerde kolay öğrenilen ve oyuncuyu içine çeken denenmiş, tanıdık ve eğlenceli oynanış biçimleriyle bağdaştırılmıştır. Bu oyunlar hemen oynamaya başlanabilen tanıdık mekanikler, ya da bu yapılamıyorsa en azından çok kolay öğrenilen oyun mekanikleri sunarak oyuncuları oyunun alanına çekmek isterler:

Örneğin satranç, üzerine düşünürsen, gerçekten kuralları öğrenmen gerekir. Hakkında düşünmen gerekir. Ana akımın olduğu şey artık bu değil.

Ana akım artık hareketle ilgili, ana akım artık eğlenceyle ilgili, ve bu **anında** bir eğlence. **Hiçbir şey öğrenmek istemiyorsun. Sadece başlamak, sadece oynamak**, sadece saatlerce oynamak, ve gerçekten gelişmek de istemiyorsun. Sadece oynamak. Bence birinci şahıs ve üçüncü şahıs shooter oyunları bu kadar popüler, çünkü ordasın ve sadece ateş ediyorsun.

Ana akım olduğunu düşündüğüm şey bu. (P.K.)

Benzer bir durum A.F. tarafından da vurgulanmıştır. A.F.'ye göre ana akım oyunlarda mekanikleri öğrenmek gerekse bile bu oyunlar öğrenme sürecini oyuncu için oldukça kolay ve pürüzsüz hale getirmektedir. Buna karşın bağımsız oyunların getirdiği yenilikçi mekanikler, oyunu öğrenmeyi de oyunun bir parçası haline getirir:

Benim fikrime göre keşfetmek oyunun bir parçası, “nasıl çalışıyor?”

Çünkü bir oyun oynamak bir görevi yerine getirmekten, çalışmaktan o kadar farklı değil. Kimse size genellikle işinizi en iyi nasıl yapacağınızı söylemez, bunu genellikle kendiniz bulmalısınızdır.

Oyun oynamak da bence buna benziyor. Oyun oynamanın en eğlenceli kısmı “tamam, bu oyunu en iyi şekilde nasıl oynayabilirim, bu oyundaki becerilerimi nasıl iyileştirebilirim?”dir. (A.F., Görsel 5.9 üzerine)

A.F.'nin bağımsız oyun için vermiş olduğu örnek olan *Fez* (Görsel 5.9), bu argümanını desteklemektedir. Sihirli bir fes yardımıyla kendisini üç boyutlu bir dünyada bulan iki boyutlu bir yaratığın maceralarını konu alan bir *puzzle platformer* olan *Fez*'de oyunun mekaniklerini keşfetme süreci oyunun kendisinin bir parçasıdır:

Bence bu önemli bir fark ki, örneğin *Fez*'de oyunu keşfetmenize daha başından izin verirler, böylelikle oyun mekaniklerini keşfedersiniz.

Anlatması zor, ancak bende şu his var ki ana akım oyunların çoğunda sadece iyi bilinen mekanikleri kullanmakla kalmazlar, onları size **tekrar tekrar açıklarlar**. Ancak burda, *Fez*'de, mekaniklerin keşfi oyunun parçası. (A.F., Görsel 5.9 üzerine)

Bu bağımsız oyunların daha zor olmasından ziyade, P.K.'nin *Starcraft* (Görsel 5.12) için söylediklerine benzer şekilde, oyunu oynamaya başlama sürecini mümkün olduğunca kolay hale getirmekle ilgilidir:

Bu bağımsız oyunların daha zor veya ana akım oyunların daha kolay, veya ana akım oyunların hedef kitlesinin daha tecrübesiz oyuncular olduğu anlamına gelmiyor.

Demek istediğim, örneğin *Bloodborne*'da... Bildiğim kadarıyla oyun gerçekten zor. Ve bu zorlukların ve oyundaki engellerin üstesinden gelmek isteyen kişiler için yapılmış. Ancak bunu daha erişilebilir/kullanılabilir [accessible] yapıyorlar sanırım. Oyunu geniş bir oyuncu yelpazesi için erişilebilir/kullanılabilir [accessible] yapmak için çok yatırım yapıyorlar. Bağımsız oyunlar bunu yapmak zorunda değil, benim fikrime göre. (A.F. Görsel 5.9 üzerinde; ayrıca Görsel 5.5'deki oyuna atıf yapılmaktadır)



Görsel 5.13. FIFA. Tema: Ana akım (G.N.)

G.N.'nin ana akım oyun görseli olarak gönderdiği FIFA, buna başka bir örnek olarak verilebilir. Oyunun her sene yeni sürümü çıkmasına ve bu yeni sürüme çok fazla emek ve para harcanmasına rağmen oyunun temel mekaniklerine çok az yenilik yapılmaktadır:

Bu az çok her sene aynı oyundur ve hala çalışıyor. Hareket yakalama gibi şeylere hala çok fazla çaba sarfediyorlar.

Ana akımın ana kısmı herkese cazip geliyor olması. Herkes [FIFA'yı] bir kez oynamıştır, az çok. Öğrenmesi kolay. Öğrenmesi oldukça kolay. Saçmalamak zor. Sanırım bildiğim en popüler oyun. Demek istediğim, herkes... çocuklar, yaşlılar, sınır, oynamada gerçekten sınır yok! Ayrıca çok, çok kârlı görünüyor (gülüş). (G.N., Görsel 5.13 üzerine)

Deneysel ve yenilikçi oyun mekaniklerinin bir dezavantajı bu deneysel mekaniğin tam oturmamış olması, bu nedenle oynanışın pürüzlü olmasıdır. Dahası, bağımsız oyunların bütçe ve geliştirme süresi kısıtlamaları, bu deneysel mekaniklerin oyunculara çekici gelecek görsellere sahip olmasını da engeller. Bunun sonucu bağımsız oyunların ana

akım oyunlar kadar cazip olmayan görsel ve oynanışı nedeniyle marjinalize edilmesidir.

P.K. bunu şöyle açıklar:

Bence %80-90 bağımsız hemen anlarsınız. [...] Görüntü ve aynı zamanda, genellikle oynanış. Indie geliştiricilerin kullanıcı deneyimi ve oynanış için ayıracak çok fazla paraları olmadığı için kısmen çalışır, ancak akışkan değildir. (P.K.)

Bunun yanında, alanda popülerleşen ya da bu potansiyeli olan yenilikler bir şekilde ana akım oyun endüstrisi tarafından benimsenmekte, daha cazip görseller ve rafine edilmiş oynanış biçimleri ile ana akımın kolay öğrenilen biçimlerine sokulmaktadır. Bu, P.K. tarafından o mekaniğin ana akıma eklenmesi olarak ifade edilmiştir:

Eğer sürekli kalabalıkla gidersen o zaman gerçekten yenilik getiremezsin, yeni bir şey yaratamazsın.

Bence bağımsız ve yıkıcı oyunların olayı bu, basitçe yeni bir şey yaratabilirsin, ve çok güzel bir şey olabilir, ve sonra bu hegemonya tarafından benimsenir. Dolayısıyla o zaman ana akımın bir parçası olur. (P.K.)

J.P.'nin ana akım oyunlara verdiği örneklerden biri olan *Dishonored* bu tür bir sürecin parçasıdır.

Dishonored oldukça ana akım bir oyundu. Bence aynı zamanda oldukça ilginçtir. Hafiften niş oyunlardan ilham alması açısından ilginçtir.

Thief oyunları ve diğer kapsayıcı [immersive] sim oyunları. Ve sonra onu ana akım yaptı; daha güzel grafiklerin ve aynı zamanda daha ve daha yapılandırılmış şiddetin ve dövüşün eklenmesi üzerinden. Ve aynı zamanda daha rafine edilmiş bir amaç sisteminin eklenmesi üzerinden. Dolayısıyla Thief gibi eski bir oyunda bazen ne yapmanız gerektiğini bilmeniz zordur. Dishonored'da ise menüye gidip sizi doğru bölgeye gönderecek bir seçeneğe tik atabilirsiniz, ve o zaman küçük bir belirteç ekranda belirir. Dolayısıyla bu ana akım olan bir oyunun bir örneğidir; kendini ana akım bir nesne kalıbına dökmüştür. (J.P.; Görsel 5.8 üzerine)

Dolayısıyla bağımsız geliştiriciler tarafından geliştirilen ve çıktığında yenilikçi olan bir oynanış biçiminin bağımsız oyunlara özgü kalacağının bir garantisi bulunmamaktadır. Bu oyun mekanikleri bazı riskler almaya hazır bir ana akım geliştirici tarafından daha kolay oynanabilir ya da öğrenilebilir hale getirilerek ana akım oynanış biçimlerine dâhil edilebilir.

Burada yenilikçi “bağımsız geliştirici” ve “denenmiş yeniden üreten ana akım stüdyo” genellemesinin her zaman geçerli olmadığını da belirtmekte fayda bulunmaktadır.

G.N.'nin üretim biçimi ve sermaye açısından bağımsız bir geliştirici olmasına rağmen yaptığı iskambil kartı oyunu ve eski Atari salonu oyunları gibi denenmiş ve satışı garantili oyun tasarımlarıyla çalışması buna bir örnek olarak verilebilir. G.H. görüşmede bu durumu başka örneklerle belirtmiştir:

Ancak zıt örnekler de var, Grand Theft Auto da çılgın şeyler yaptı, işe yaramayan şeyler de yaptı. Bunun yanında Ori and the [Blind] Forest örneğin, hiç de yenilikçi olmayan bir bağımsız oyundur. [...] Bu çok iyi yapılmış bir oyundur, ancak bütün konseptleri zaten mevcuttur. Dolayısıyla burada hiç yenilik yapmayan bağımsız bir stüdyo ve biraz yenilik yapan bir ana akım stüdyo var. (G.H.)

Sonuç

Ana akım ve bağımsız temaları ile ilgili bulguları özetleyecek olursak bağımsız oyunların dile getirilen önemli özellikleri üretim biçimi açısından bakıldığında büyük bir bütçenin yokluğu, küçük takımlar ve üretimde esnekliktir. Görseller açısından bağımsız oyunlar, basit ve ana akım oyunlara göre daha az çekici görsellere sahiptir. Oynanış açısından bağımsız oyunlar oyun mekanikleri açısından yenilikçi ya da deneysel olabilmekte, bu yeni mekanikleri oyuncuya oyunu öğretmek için daha az çaba göstererek oyunu öğrenmeyi oyunun bir parçası haline getirmektedir.

Ana akım oyunlar, büyük bir yayıncı sermayesine sahip olmaları nedeniyle daha pahalı ve pırıltılı görsellere sahip olabilmektedir. Bu oyunlar, denenmiş, bilinen ya da öğrenmesi kolay mekanikler kullanarak oyuncunun oyuna bir an önce ve kolayca başlamasını garanti altına almaya çalışmaktadır. Yeterince tanınan ya da kâr potansiyeli açısından uygun görülen bağımsız oyun mekanikleri, rafine edilerek ana akım oyunlara entegre edilebilmekte, bu şekilde ana akımın, veya P.K.'ye göre hegemonyanın parçası olmaktadır.

Beden temsilleri açısından bakıldığında ana akım oyunlar genellikle, hegemonik erillik ile uygun biçimde, ana karakterleri formda eril bedenler olarak temsil eder. Bu temsillerde savaş teknolojileri ya da spor ön plana çıkmaktadır. Bağımsız oyunlarda beden temsili, kısmen oyunun basit ve genellikle pikselart'a dayalı görselleri ile de ilişkili düşünülebilecek şekilde, bu tür bir hegemonik eril temsile dayanmamaktadır.

Ancak bu oyunlarda, bağımsız kategorisinde getirilen örneklerin çoğunda, bu tür temsillere karşı yıkıcı sayılabilecek bir görsel temsil pratiği içine de girilmemiştir.

5.2.2.5. Hegemonya ve yıkıcılık

Beden, izleyici konumu ve ötekilik

Hegemonik olarak ele alınan görsellerin bir bölümü, beden temsilleri açısından ana akım olarak ele alınan görsellerle ortak noktalara sahiptir. Hemen hepsi ana akım oyunlardan alınmış olan bu görsellerin merkezinde genellikle beyaz, formda vücutlu bir erkeğin ve silahların bulunmasıyla oyuncuyu beyaz, Batılı ve muhtemelen heteroseksüel ve cisseksüel bir erkeğin konumuna çağırarak, bu sayede katılımcılar tarafından ana akım oyunların en sık hegemonik olarak tanımlanan yönünü oluşturmaktadır:

Her şeyden önce bu Batı kültürünün hegemonyasını yeniden üretiyor. Özellikle Amerika Birleşik Devletleri.

[...]

Kötü karakterleri bilmiyorum ama eminim ki kötü veya küçük görülen bir Asya ya da Doğu Avrupa ülkesi, veya her neyse. Ve tabii ki erkekler çok baskın. Ve tabii bu “askeri” [tema], [askeri güç açısından taraflar] çok eşit görünmüyor.

Ve tabii oyunun kendisi de herkese yanıt vermiyor [hitap etmiyor]. [...] Genç erkeklere odaklı. Veya genel olarak erkeklere. Hardcore oyunculara.

[...]

Yaptığı şiddetten bahsetmiyorum. O eşitsizlikle ilgili değil, sadece oyunların bir parçası. Bahsettiğim, askeri ABD kurgusu. Çoğu film de bunu yapıyor. (G.N.; Görsel 5.14 üzerine)



Görsel 5.14. Call of Duty-Advanced Warfare. Tema: Hegemonik Oyun (G.N.)

Bütün karakterlerin beyaz olmadığı durumlarda bile bu görseller hegemonik eril oyuncu konumunu yeniden üretmektedir:

Bu her oynanabilir karakterin, en azından ana seride, bir erkek olduğu bir oyun; ve hepsi heteroseksüel, ve hepsi cisseksüel.

Hepsi beyaz değil. [...] Üçüncü oyundaki Connor [beyaz olarak] geçmeye “yetecek kadar beyaz”. Hatta siyah bir karakterin “Connor bu dükkândan sen geçmelisin çünkü bana siyah olduğum için hizmet etmezler” dediği bir yer var.

Bu güçlü sayılabilecek bir an, ancak şunu merak ediyorum, oyunda bir Amerikan yerlisi karakter olmasını mı istediler, yoksa onu oyuncuların ağız tadını bozmayacak kadar beyaz mı yapmak istediler? Ve bu beni oldukça rahatsız ediyor.

[...]

Ayrıca bu görüntüyü seviyorum, çünkü çok kötü! Bütün bu adamlar! Ve çok eril davranıyorlar! [they're being so masculine!]

Sadece hepsinin erkek olması değil. Sanırım görebildiğiniz sadece tek bir göz var. Bütün görüntüde tek bir göz var. Hepsi düşüncelere dalmış, karanlık, kapüşonların altında... Sanırım en az iki tanesi size çok gizemli bir şekilde yan bakıyor.

Ve sanırım bu sadece oyun reklamı diyebilirsiniz, ancak sanırım bu özellikler [...] özellikle oyunlardaki, genellikle 20'lerinin sonlarındaki veya 30'larındaki erkek karakterlere bağlanmış durumda. Bu nedenle bu karakterlerin bir dereceye kadar bu oyun kutusu resminde kendi toplumsal cinsiyetlerini icra ettiklerini düşünüyorum.

Ve bunlardan 5 tane var! Ve bu oyun ana karakterlerinin [erkek olması] bütün bu “erkekler kulübü” için o kadar harika bir metafor ki!

Ve bir de sol üstteki bu Amerikan bayrağı var. Oh Tanrım! Assassin's Creed 3'ten o kadar nefret ettim ki. Çünkü çok Amerikandı. Utanç vericiydi! (J.P., Görsel 5.15 üzerine)

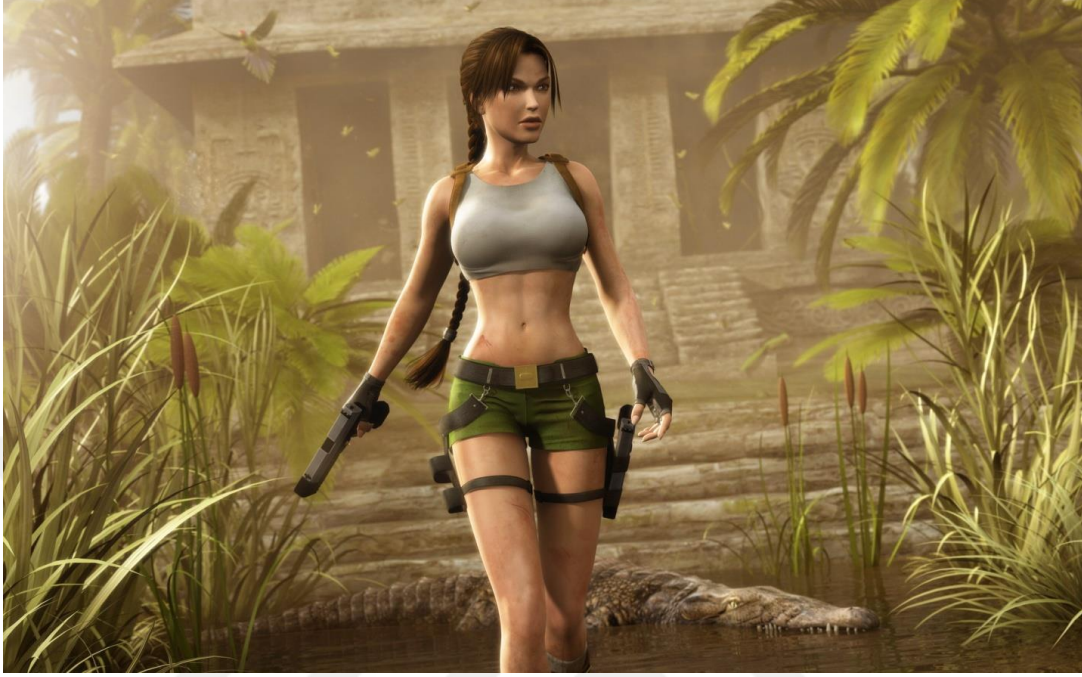


Görsel 5.15. Assassin's Creed. Tema: Hegemonik (J.P.)

Ana karakterin cinsiyet ve ten renginin, oyunun başında bir karakter özelleştirme aşamasında (character customization) seçilebileceği oyunlar bile beyaz erkek normativitesini yeniden üretebilmektedir. G.H.'ye göre bu ekranlarda ilk çıkan karakterin beyaz olması ve sunulan kadar sunulmayan seçenekler de olması hegemoniktir:

Bir karakter seçtiğiniz anda, ilk şey olarak, tabii ki, büyük, sarışın, açık tenli, heteroseksüel erkek.
[...]
Ve Nintendo gibi şirketler var [Nintendo'nun] bir hayat simülasyonu gibi bir şeyi olması, ancak eşcinselliği buna dâhil etmemesi! (G.H.)

Ana karakterlerin hegemonik kimliklerden seçilmeleri ve bunların hegemonik erillikle uyumlu şekillerde temsil edilmeleri, ana akım oyunlarla ilgili görüşmelerde de kendini tekrar eden bir temadır. Ancak ana karakterin kadın olduğu durumlarda da görsel temsil biçimleri ya da oyun mekanikleri, oyunu hegemonik görsel kültürü yeniden üretir hale getirebilmektedir. Buna bir örnek olarak P.K.'nin getirdiği, içinde Lara Croft'un bulunduğu görsel (5.16) verilebilir. P.K.'nin bu görseldeki vurgusu, verdiği yanıtların genel izleğine de uygun şekilde ana akımın ve hegemonyanın anında haz isteğine yanıt veren oyunlar üretmesi üzerinedir. Ancak görselin özellikle Lara Croft'un “bir sürü çıplak ten” ve “büyük göğüsler” içeren bir görseli olması, bu hazzın cinsel bir öteki üzerinden kurulduğunu da vurgulamaktadır. Lara, oyunda ana karakter olmasına ve güçlü ve bağımsız bir kadın olarak temsil edilmesine rağmen görsel tasarım ve oyun mekanikleri, Lara'nın ekranda görüneceği şekilde erkek bakışına uygun tasarlanmıştır.



Görsel 5.16. Tomb Raider. Tema: Hegemonik (P.K.)

Ana karakter kadın olmasına rağmen hegemonik görülebilecek bir örnek de *Metroid - Other M* isimli oyundur. J.P.’nin de belirttiği gibi *Metroid* serisinin ana karakteri Samus Aran, serinin bütün oyunlarında bağımsız ve güçlü bir kadın olarak temsil edilmiştir. J.P.’in “serinin seksist oyunu” olarak nitelendirdiği *Other M*’de ise serinin geneline zıt şekilde, oyun mekanikleri ve öykünün birleşimi bu karakterin bağımsız ve güçlü yönlerini yok etmektedir:

[Kadın olduğunun ilk ortaya çıktığı] andan beri Samus oyunlarda güçlü kadın bir karakter olması açısından gerçekten güçlü bir imge olmuştur, özellikle oyunlarda bunlardan fazla olmadığı bir zamanda.

[...]

Other M şunun iyi bir örneği: “Evet, kadın ana karakterli oyununuz olabilir, evet, basitçe bu ana karaktere sahip olmasıyla güçlü bir cinsiyetçilik karşıtı geleneğin bir parçası olan bir oyununuz olabilir, ve buna rağmen tamamen mahvedebilirsiniz [you can screw it completely]”.

[...]

Öncelikle Samus’un önemli kararları kendi başına verecek gücü yok. Çünkü yeni araç gereçlerini sadece bir adam ona söylediğinde kullanılabilir hale getirebiliyor [unlock], ki bu biraz garip ve çok da tuhaf.

Ve kısmen kokuşmuş/berbat bir durum [it partially stinks], çünkü bunun implikasyonu oyunun [serinin] geri kalanındaki gibi toplamak yerine bu araçlara hep sahip olduğu. Ve “evet, şimdi bunu kullanabilirsin” diyen bir erkek.

Ve diğer oyunlarda [Samus’un] sadece homurtuları var. Asla konuşmuyor. Sadece zıpladığında veya bir saldırıdan kaçtığında ya da canı acıdığına ses çıkartıyor. Ve bu gayet iyi işliyor. Bu oyunda sesi var.

Ve oyuna konuşma ekleyerek, başkalarıyla, genellikle erkeklerle konuşmaları olmasına izin vererek bu gerçekten bütün yazarların denetimsiz cinsiyetçiliğinin geçebileceği şekilde sel kapılarını [floodgates] açtı.[...] [(Oyun medyasında okuduğu bazı makalelere atıfla) Samus bu oyunda] negatif olarak kodlanmış dişi özelliklerini sergiliyor, aşırı duygusal olmak, ebeveynlere ilişkin sorunları olması gibi şeyler.

Ve bunun çok ilginç olduğunu düşündüm, çünkü elinizde hegemonyayla savaşacak kurulmuş harika bir durumun olması bunun başarılı olacağı anlamına gelmiyor. (J.P.)



Görsel 5.17. *Metroid Other M*. Tema: Hegemonik (J.P.)

Bu ana karakter temsillerinin yanında, hegemonik oyunlara ilişkin görsellerde beyaz/batılı/erkek/heteroseksüel/cisseksüel olmayan karakterlerin düşman karakterler ve NPC'ler üzerinden de ötekileştirildiği temsil biçimleri de bir tema olarak ortaya çıkmaktadır. Irksal ve etnik ötekilik ve bunlarla yan yana giden uzaylı imgesi oyunlarda sıklıkla görülmektedir. Katılımcıların çoğunun oyunlardaki Amerikan etnosantrizminden söz ettiği hatırlanacaktır. G.H., hegemonya konusunda verdiği örnekle bu vurguyu daha da genişletmekte ve bir metafor olarak uzaylının ötekilik temsillerindeki yerine de değinmektedir:

Bu Crisis 1. Bir çok seviyede nefret ettiğim bir oyun, oynaması çok eğlenceli olsa bile... Yani sadece Crisis 1'deki şu ırkçılık! Yani, bu muhtemelen bir bilgisayar oyununda gördüğüm en ırkçı şey! Bu Kuzey Koreli askerlerin konuşma biçimleri... Konuşmaları South Park karakterleri

gibi, ancak espriziz olarak. South Park'daki Çinli insanlar gibi, South Park'daki Çinli kötü karakterler gibi. [...] Ve bu tamamen... çok siyah ve beyaz.

Kötü uzaylı ve çok da kötü olmayan ... iyi Amerikalı. Yabancı olan her şey kötümüş gibi. Çinli insanlar var, uzaylılar var! Bunu zenofobi hakkında genel bir yorum olarak okuyabilmek çok ilginç. Bu korku. Bu uzaylı/yabancı şey, Dünya'ya gelip eşyalarımızı alıyor ve biz onu [Dünya'yı] korumak zorundayız... (G.H., Görsel 5.18 üzerine).



Görsel 5.18. Crysis. Tema: Hegemonik (G.H.)

Ana akım oyunlarda hegemonik kimliklere uymayan karakterlerin ötekileştirilmesi sadece gerçekçi görsel beden temsilleri ile yapılmamaktadır. J.P.'nin vermiş olduğu bir örnek olan *Lego Lord of the Rings* (Görsel 5.19), beden temsillerinin gerçekçi olmadığı ve heteroseksüel/cisseksüel/erkek olmayan bedenlerin ötekileştirici temsillerinin daha çok öykü ve oynanış aracılığıyla yapıldığı bir oyun örneğidir. J.P. *Lord of the Rings*'in, kadın karakterlere fazla rastlanmayan bir seri olduğunu belirtir, ancak bunun nedeni durumun J. R. R. Tolkien'in romanlarında da böyle olmasıdır. Buna karşın *Lego Lord of the Rings* oyunu içerdiği bazı görevlerle temsil edilmemenin yerine transfobik bir temsil biçimini koyar:

Kadın bir NPC var. Ancak kirli sakalı var ve sesi kalın. Ve sıklıkla erkek sanılıyor. Dolayısıyla tutarlı bir şekilde cinsiyeti karıştırılıyor. Ve [oyundaki] görev bu kadın için kadınsı bir şapka

bulmayı içeriyor, ki cinsiyeti karıştırılmasın. Ve benim gördüğüm kadarıyla bu görev biraz transfobik.

[...]

Özellikle İngiliz kültüründe erkeğe benzeyen kadın veya efemine olarak görülen erkeklerle alay etmek yönünde büyük bir gelenek var. [...] Tırnak içinde “olmaları gereken” cinsiyetin zıddı bir cinsiyete açık seçik uyan biri. Bu birçok kültürde, özellikle İngiliz kültüründe bir şakadır. [...] Yüzlerce yıldır kadın gibi giyinen erkekler olmuştur ve espiri “oh, bak kadın gibi giyinmiş bir erkek, ve sakalı var, ve gerçekten kalın bir sesi var. Çok komik değil mi?”

Ve benim bununla büyük bir derdim var, çünkü insanlar bu bir şaka deyip geçecek, ancak bizler trans kişileri veya cinsiyet kalıp yargılarımıza uymayan kişilerle alay ettikçe [...] bu kişilere karşı düşman bir dünyada yaşamaya devam edeceğiz. Ve bu bence biraz korkutucu. Ve isterdim ki oyunlar transfobik şakalar içermeyi kessin. (J.P.; Görsel 5.19 üzerine)



Görsel 5.19. Lego Lord of the Rings. Tema: Hegemonik (J.P.)

Oyuncu konumu ve ötekiliğin hegemonyayla ilişkilendirilmesine koşut biçimde, oyunlarda yıkıcılık, çoğu katılımcı tarafından bu ikili zıtlığın tersyüz edilmesi ya da yıkılması ile ilişkilendirilmiştir. J.P.’nin bağımsız oyuna dair yaptığı “idealistik tanım”ı hatırlatır bir şekilde, katılımcılar için bağımsız oyunların en büyük potansiyellerinden biri, oyunlarda ve genel olarak hegemonik kültürde ve ana akım oyunlarda temsil edilmeyen veya sesi duyulmayan kişilerin temsil olanağı bulmasıdır. J.P., bu konuda ana akım ve bağımsız oyunlardan birçok örnek verir. Bunlardan biri transseksüel bir geliştirici tarafından geçiş sürecindeyken yazılmış olan *Dys4ia*’dır (Görsel 5.20):

Hormon terapisinden geçen bir trans kişi olmakla ilgili bir oyun. Ve basitçe trans bir kişi olma deneyimini alıp öne ve merkeze koyması açısından yıkıcı. Bir seri mini oyundan oluşuyor. Mini oyunları oynama biçiminiz bir şekilde geliştiricinin gerçek hayatta bu başına geldiğinde hissettiklerini hissetmenize izin veriyor.

[Bu ekranda oyuna] solda başlıyorsunuz. Sağa gidiyorsunuz. Ortadaki pembe sizsiniz. Yeşil kişilerin yanından geçerken “size nasıl yardım edebilirim beyefendi?” diyorlar. Bu geliştiricinin başından geçenle aynı deneyim; durup dururken birisi ona “beyefendi” diyor ve bu tamamen yanlış.

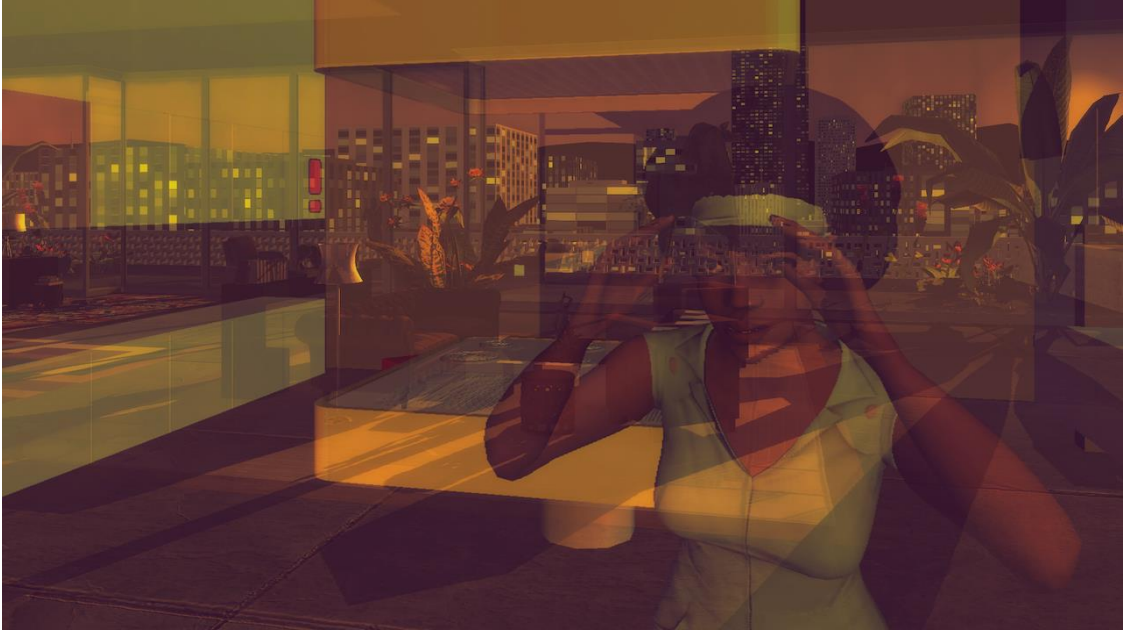
Ve şunu seviyorum ki, çok farklı bir bağlamda da olsa, bu oyun “Merhaba, ben transım, ve bu böyle bir şey” demek için tasarlanmış bir oyun değil. Bu oyun açık seçik oyuncuda bu kişinin hayatında o anda hissettiği spesifik duyguları uyandırmayı deneyen bir oyun, ve bunu çok ilginç bir şekilde yapıyor. (J.P.; Görsel 5.20 üzerine)



Görsel 5.20. Dys4ia. Tema: Yıkıcı (J.P.)

J.P.'nin verdiği diğer bir örnek olan *Sunset* (Görsel 5.21), ana karakterin siyah ve kadın olması nedeniyle bu tür bir temsil olanağı tanımaktadır. J.P.'ye göre oyunlarda siyah karakterler ve kadın karakterler bulunabilmesine rağmen siyah ve kadın karakterler yok denecek kadar azdır. Dahası, oyunun birinci şahıs perspektifini kullanması, Lara Croft

veya Bayonetta karakterlerinin örneklerindeki gibi bu bedeni oyuncunun bakışına direkt maruz kalacak şekilde göstermez. Oyuncu yönettiği bu kadının bedenini ancak yansıma ve aynalardan görebilmektedir (Görsel 5.21). Bu şekilde oyuncuyu yerleştirdiği hegemonik konumu ve kadın bedeni üzerindeki erkek bakışı üzerinde yıkıcıdır.



Görsel 5.21. Sunset. Tema: Yıkıcı (J.P.)

Dys4ia ve *Sunset*, kültürel olarak öteki, zaman zaman *abject* olarak kodlanmış bedenlerin ötekileştirilmeden temsili açısından örnekler vermekle kalmaz, bu karakterleri ana karakterler yaparak oyuncuya onların deneyimlerini yaşatmayı hedefler. Bunların yanında bu oyunlar, kullandıkları görsel temsil biçimleri ile hegemonik ve ötekileştirici bir bakma biçimine tabi tutulmadan görsel temsilin olanaklılığını da gösterir.

Cinsel veya etnik ötekilerin temsili, bağımsız oyunlarla sınırlı kalmamaktadır. Ana akım oyunlar da beden ve kimlik temsillerini hegemonik kimlikler açısından yıkıcı olabilecek şekilde yapabilmektedir. Buna bir örnek olarak J.P.'nin söz ettiği *Mass Effect* isimli bilimkurgu oyunu verilebilir. Ana karakteri kadın veya erkek olarak seçmeye izin veren

oyun, serinin bazı oyunlarında ana karakterin kendi cinsinden karakterle duygusal ilişki kurmasını mümkün kılar. Bunun yanında oyunda açıkça aseksüel olduğu belirtilen uzaylı ırklar bulunmaktadır. Nadiren temsil edilen bir cinsel kimlik olan aseksüelliği temsil eden bu oyun, hegemonya karşıtı sayılabilecek bir ana akım oyuna örnektir.

Ana akım yayıncıların büyük çoğunluğunu heteroseksüel ve cisseksüel beyaz erkekler olarak gördükleri oyuncu kitlelerini yabancılaştıracak riskler almak konusunda isteksiz olmaları ve genel olarak satışı maksimize etme istekleri, ana akım oyunların sıklıkla bu oyuncuların rahatlıkla özdeşleşebileceği ana karakterler etrafında geliştirilmesine neden olmaktadır. Ana akım oyunlar, ötekilikleri de benzer şekilde temsil etmekte, bu durum kadınların erkek bakışı için cinsel obje, ırksal ötekilerin karikatüristik derecede basitleştirilmiş ve zenofobik olarak tasarlanmış düşmanlar, cinsel azınlıkların ise şaka malzemesi olarak ele alınması gibi hegemonik temsillere neden olmaktadır.

Bağımsız oyun geliştirme alanına girişin ana akım oyun geliştirme alanı kadar zor olmamasının yanında herkes için eşit kolaylıkta olmaması ve bağımsız oyun alanında da maddi kazanç elde etmenin bir öneme sahip olması, bağımsız oyun alanını bu yönlerden yıkıcı ya da bütün seslerin eşit duyulduğu bir alan olarak görmeyi olanaksız hale getirmektedir. Ancak, verilen örneklerde görüldüğü üzere, bağımsız oyunların kısıtlı bir kitleye ulaşmasına ve basitliklerine rağmen hegemonik olmayan kimliklerin temsili bu oyunlarda ana akım oyunlara göre daha kolay olmaktadır. Bunun yanında ana akım oyunlar da, *Mass Effect* örneğinde olduğu gibi karşı hegemonik kimlik temsilleri içerebilmektedir.

Görsel stil ve ikonografi

Belirli görsel stiller, bağımsız ve ana akım oyunlar açısından hegemonik duruma gelmiştir. Gerçekçi görsel temsiller ana akım oyunlarda sıklıkla kullanılmakta, *Call of Duty* (Görsel 5.4; 5.14), *Assasins Creed* (Görsel 5.15), *Crysis* (Görsel 5.8), *Dishonored II* (Görsel 5.7), *Bloodborne* (Görsel 5.8) gibi oyunlar, karanlık ancak detaylı modellemeler ve yüksek poligon sayısı nedeniyle oldukça gerçekçi görünen görseller sunmaktadır. *Starcraft* (Görsel 5.12) ya da *Overwatch* (Görsel 5.8) gibi daha stilize

grafikler kullanan oyunlar ise daha renkli, çizgifilm/çizgiroman estetiğine yakın görsellere sahiptir.

Görsel temsiller açısından daha serbest olan bağımsız oyunlarda sıklıkla kullanılan pikselart stili, hegemonyayla ilişkisi açısından ilginç bir konumdadır. Öncelikle üretiminin fazla kaynak gerektirmemesi ve kolay olması nedeniyle pikselart karşı-hegemonik sayılır. J.P., bunu küçük bağımsız geliştiricilerin yaptıkları oyunları paylaştığı bir site olan *Freeindiegames* (Görsel 5.22) örneği üzerinden şöyle açıklar:

Sanırım bu site kurulduğunda pikselart hala karşı-hegemonik bir şey olarak görülüyordu. Bilirsiniz, çok bağımsız bir şey olarak.

Bugünlerde [...] hala pikselart'ın potansiyel olarak karşı-hegemonik olduğunu düşünüyorum, çünkü yapması çok daha kolay. Bence bu yapmanız için gereken çaba açısından her zaman karşı-hegemonik olacak. Dolayısıyla bence bu bir şeyler üretmek için gerekli kaynakları toplayamayan bağımsız geliştiriciler için iyi bir sanat stili olacak. (J.P., Görsel 5.22 üzerine)



Görsel 5.22. Free Indie Games sitesinin logosu. Tema: Bağımsız (J.P.)

Bu nedenle pikselart oldukça sınırlı kaynaklarıyla alanda sesini duyurmaya çalışan geliştiricilerin elinde değerli bir teknik olmaktadır. Günümüzde kapanmış olan, işler durumdayken çok sayıda ücretsiz bağımsız oyunun bulunduğu bu sitenin logosunun pikselart tekniğiyle yapılmış olması bu nedenle J.P.'ye göre anlamlıdır.

M.H., G.N., A.F., G.H. gibi geliştiriciler ana akım oyundaki baskın kimlikten söz etmenin yanında oyun alanında temsil imkanı bulamayan kimliklerin temsilini bağımsız oyunların yıkıcı olabileceği bir yol olarak gördüklerini belirtmiştir. Pikselart, J.P.'nin belirttiği şekliyle bunu mümkün hale getiren bir tekniktir.

Pikselart'ın düşük üretim süre ve bütçesinin yıkıcılığa kapı aralaması konusundaki argüman, metin ağırlıklı oyunlar için de söylenebilir. J.P.'nin yıkıcı oyunlarla ilgili verdiği diğer örnek olan *Fall of London* (Görsel 5.23) özenli ancak basit görüntülerin arasına yerleştirilmiş metinlerden oluşmaktadır. Oyunun metin ağırlıklı olması, J.P.'nin

de ifade ettiđi gibi, oyuna düşük bir bütçeyle çok fazla içerik koymaya ve oyunu geliştirmeye devam etmeye olanak sağlamıştır, “çünkü metin ucuz ve onlar da onu üretmede çok iyiler!” Bu durum, pikselart’a benzer şekilde, oyun geliştirmeyi daha önce oyun geliştirmesi olanaklı ya da kolay olmayan kişiler için mümkün hale getirmesi açısından yıkıcı sayılabilir.



Görsel 5.23. Fall of London. Tema: Yıkıcılık (J.P.)

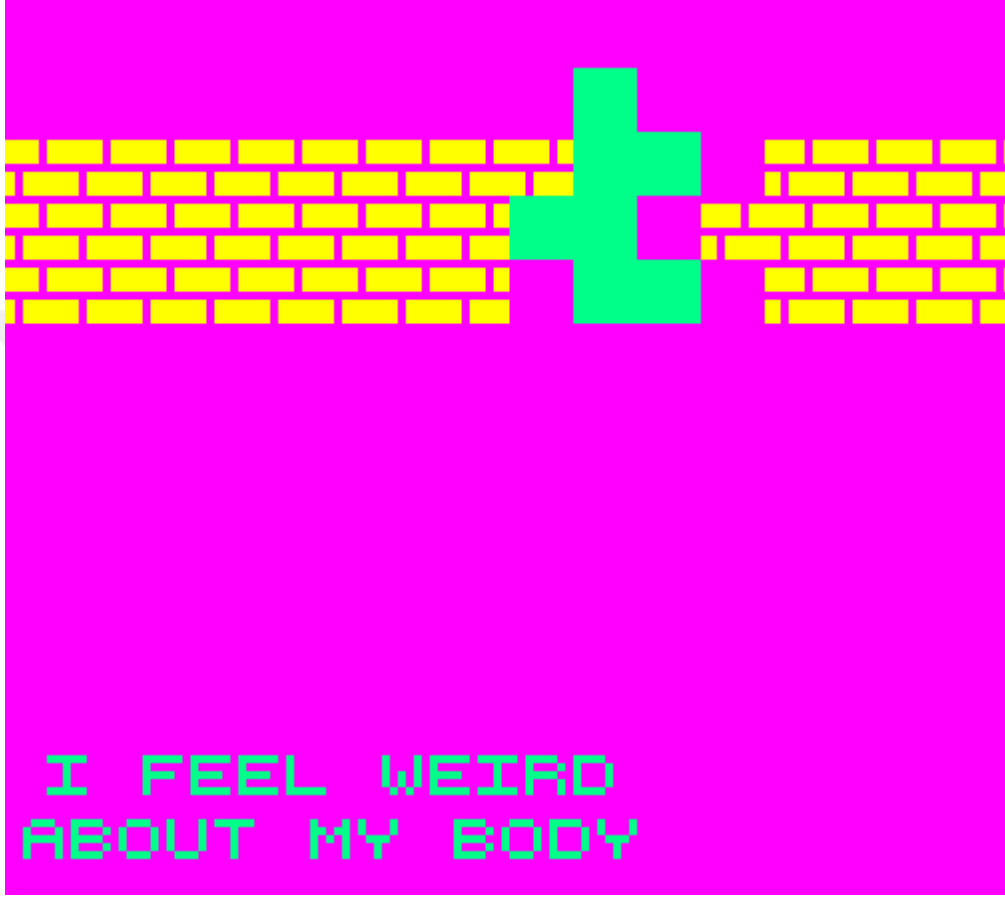
Üretiminin kolay ve ucuz olmasına ek olarak pikselart bir stil olarak da gerçekçi üç boyutlu grafiklerin sağlayamadığı temsil olanakları sağlamaktadır. J.P. *Dys4ia* (Görsel 5.20; Görsel 5.24) oyunundan verdiği diğer bir örnekte şöyle der:

Sevdiğim bir diğeri [...] tekrarlayan bir mini-oyun motifi var. Bir bloğu manipüle etmeniz gerek. Bir Tetris bloku gibi. Bunu tuğla bir duvardaki bir aralıktan geçirecek şekilde [hareket ettirmeniz] gerek.

[...]

Başlık şöyle bir şey: “Bedenimle aralıklardan geçmeyi çok zor buluyorum”. Çünkü [...] göğüsleri oluşuyor, vs., ve garip hissediyor. Ve ilk seferinde bu şekilde aralıktan geçtiğinizde iyi. Ve ikincide başladığınızda “Bedenimi garip ve tuhaf hissediyorum” gibi bir şey diyor. Ve [şekli duvardan geçirmek için] hareket ettirmeye başladığınızda şunu fark ettiğiniz noktaya

geliyorsunuz: “Oh, bu sığmayacak! Bunu geçirmenin hiçbir yolu yok.” (J.P., Görsel 5.20 üzerine; ayrıca bkz. Görsel 5.24)



Görsel 5.24. Dys4ia

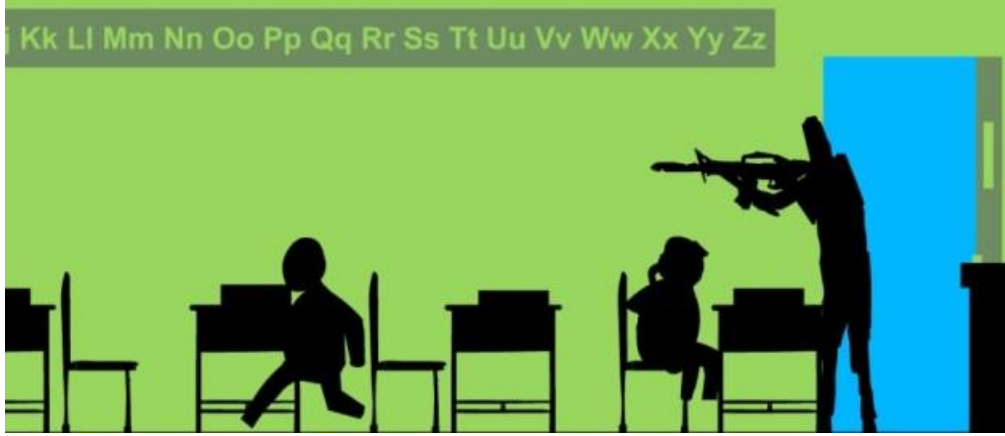
Bu örnek, hem temsil ettiği kimlik ve bunu sunuşunun görsel stil açısından yıkıcı sayılabilecek bir beden temsili içermekte, hem de oyuncuya hissettirmek istediği bedensel deneyim için bu stilin olanaklarını kullanan güçlü bir metafor içeren bir oynanış sunmaktadır. Bu tür bir temsil, ana akım oyunlar tarafından tercih edilen gerçekçi üç boyutlu grafiklerde mümkün ya da kolay değildir.

Pikselart'ın oldukça karmaşık temsil ve öyküleri basit imgelerle gerçekleştirebilme olanağı, S.L. tarafından da *Undertale* (Görsel 5.30) örneği için belirtilmiştir. Oyunun görselleri oldukça basit ve yer yer birbirleriyle uyumsuzdur, ancak görsel stil, S.L.'nin

sözleriyle “tuhaf bir tutarlılık” (“*odd coherence*”) sahibidir. Oyunun öyküsü, oyuncunun kararlarına bağlı olarak “mutlu” bir yöne de “korkutucu” bir yöne de gidebilmektedir ve pikselart’ın basit stili, bu çelişkili ya da uyumsuz görülebilen “mutlu” ve “korkutucu” öğeleri “tuhaf şekilde tutarlı” hale getirmektedir.

Oyunların, kullanılan görsel stilin ve ikonografinin kültürel leksikondaki karşılığı ya da oyuncuda yarattığı his de yıkıcı ya da hegemonik olabilmektedir. S.L. buna tipik bir JRPG gibi başlayan oynanış biçimiyle *Undertale*’i (Görsel 5.30) örnek verir. Bu oyun, görsel stili ve oynanış biçimi ile, düşmanların öldürülüp seviyenin yükseltilmesine dayalı RPG oyunlarını andırırken doğrusal olmayan öykü mantığı ve düşmanları öldürmeden oyunda ilerlemeye izin vermesi ile bu tür oyunlardan ayrılmakta ve bu şekilde oyuncuyu şaşırtmaktadır.

Şok edici öyküsü ve oynanışı nedeniyle G.H. tarafından yıkıcı bulunmuş olan *Slaying of Sandy Hook* isimli oyun da kullandığı stil ile öyküsünün etkisini arttırmaktadır:



Görsel 5.25. Slaying of Sandy Hook. Tema: Yıkıcı (G.H.)

Estetik bir seviyede işliyor. Bütün bu şekillerin temsili, arka plandaki bu son derece agresif renkler, her zaman bu pembe, ya da yeşil, veya kırmızı bir şeyler. Ve bu siyah ön plan. Çok rengarenk ancak aynı zamanda çok saldırgan. (G.H., Görsel 5.25 üzerine)

Estetik stilin oyunun öyküsünü desteklemesine bir örnek de hem S.L. hem de A.F.’nin hegemonik oyun olarak belirttiği *Papers, Please*’dir (Görsel 5.28; Görsel 5.29),

Görüşmelerde genellikle oyunun öyküsü ve oynanışından söz edilmiş olsa da kullandığı görseller açısından baskıcı öyküsünün etkisini arttırdığı belirtilmiştir:

Diyebilirim ki, *Papers, Please*, bütün bu görsel stil, oyunun estetiği, atmosfer de aynı zamanda bu hegemonik atmosferin parçası. (A.F., Görsel 5.28 üzerine; ayrıca bkz. Görsel 5.27)

Görsel stilin yanında görselin içerdiği ikonografi de hegemonik olabilmektedir. Örneğin, M.H.'nin hegemonik oyun temasıyla ilişkili olarak bulduğu görselin ait olduğu *Binding of Isaac* (Görsel 5.29), oyundaki nesnelere ve nesne tanımlarındaki dini semboller açısından M.H. tarafından hegemonik görülmüştür.

Bununla birlikte yıkıcı görsel stil ve imgelerin, yenilikçi/deneysel oyun mekaniklerine benzer şekilde, alanda hegemonik şekilde konumlanmaya ya da kâr etmeye çalışan geliştiriciler tarafından kullanılması da mümkündür. Örneğin pikselart, bu nedenle hegemonik bir stil haline gelmiştir:

Ancak aynı zamanda pikselartın biraz [...] bağımsız hegemonyasının parçası haline geldiğini de düşünüyorum. “Oh, bu pikseli, tabii ki bu indie.” Ve, hala ona sempatik yaklaşısam ve harika olabilse de bence sadece pikselartın kullanımı eskiden olduğu gibi cesur bir duruşu simgelemiyor. (J.P.)

Yıkıcı stil ve ikonografiden nemalanma çabalarına bir diğer örnek olarak J.P.'nin bağımsız oyun olarak görselini getirdiği *Black Ice* (Görsel 5.26) verilebilir:



Görsel 5.26. Black Ice. Tema: Bağımsız (J.P.)

Her ne kadar siberpunk çok garip, ve çok ucuz (pulpy) olsa da, içinde bir sürü şey olup bitse de, zaman zaman cinsiyetçidir, temelde anti-hegemonik bir türdür. Bu varlığının bütün sebebi gibidir. [...] Ve siberpunk'ın artık bir şeylere karşı savaşan bir tür olmaması konusunda biraz hayal kırıklığım var. Çoğu insan için sadece “oh, bak üzerinde neon grafikler var, o zaman siberpunk!”

[S]anırım Black Ice bir siberpunk hackerlık oyunu olarak betimleniyor ve ben de şöyle oluyorum, “Hayır, (gülme) bunun nasıl işlediğine dair hiçbir fikriniz yok!” [...] Bu bağımsızın kötü yanı değil, ancak bu bağımsızın bir tarafa itebileceğimizi dilediğim bir tarafı. (J.P., Görsel 5.26 üzerine)

Özetlemek gerekirse, görsel stil ve semboller, çeşitli özellikleriyle hegemonik veya yıkıcı olarak kodlanabilmektedir. Örneğin pikselart, ucuz ve hızlı üretimi, oyun geliştirmeyi alanda sesini duyurması zor kişiler için mümkün hale getirmesi, ve sunduğu beden temsili veya öykü anlatımı olanaklarının çokluğu açısından yıkıcı sayılabilir. Ancak hem pikselart, hem de yıkıcı yan anlamları olan siberpunk ile ilişkili neon renkler gibi stil ve simgeler (önceki bölümde anlatılan deneysel/yenilikçi bağımsız oyun mekaniklerine benzer şekilde) hegemonyadan nemalanmak ya da kâr etmek amacını taşıyan projelerde kullanılabilmekte, bu durum, bu stil ve simgelerin yıkıcılığını azaltmaktadır.

Öykü ve doğrusallık

Hegemonik oyun için hem S.L. hem de A.F. tarafından örnek verilen *Papers Please* (Görsel 5.27; Görsel 5.28), yukarıda değinilen karanlık görsel öğelerinin yanında özellikle öykü ve oynanışı ile katılımcılar tarafından hegemonik bulunmuştur. Oyuncuyu kurgusal bir Doğu Bloku ülkesi olan Arstotzka'nın sınırında bir memur konumuna koyan oyunda, oyuncu sınırdan geçmek isteyen kişilerin pasaportlarını ve belgelerini kontrol etmek durumundadır. Oyuncu, doğru ve yanlış onayladığı belgelere göre maaş almakta ve bu parayla ailesini geçindirmektedir. Oyun, oyuncuyu belgesi eksik olduğu halde sınırdan girmek için yalvaran, hayatının tehlikede olduğunu söyleyen kişilerle karşılaşmak gibi karar vermek zorunda olduğu karmaşık durumlarla karşı karşıya bırakır. Katılımcılar, oyuncuyu etik ikilemlerde bırakan öyküsüne rağmen oyunu hegemonik olarak gördüklerini belirtmişlerdir:



Görsel 5.27. Papers Please. Tema: Hegemonik. (S.L.)



Görsel 5.28. Papers Please. Tema: Hegemonik. (A.F.)

İnsanlar gelebilir ve size [belgelerini] gösterirler, ve siz [belgelerine] bakabilirsiniz, geçmelerine izin verebilirsiniz, veya gönderebilirsiniz. Gitmelerini söyleyebilirsiniz yine. Ve siz biraz bu orta katmandasınız, bütün insanlar aşağıınızda, ancak üstünüzde hükümet; ve bişeyleri yanlış yaptığımızda sürekli haddiniz bildiriliyor gibi. Dolayısıyla oyunda çok net kurallar var.

Dolayısıyla sınırdaki bu memur olan sen ile ülkeye girmek isteyen bütün bu insanlar arasındaki eşitsizliği betimliyor. Ayrıca sen ile [...] açık ve sert kuralları olan hükümet arasındaki eşitsizliği anlatıyor.

Ve sen, bir kişi olarak ahlaki olarak doğru olan ile yapman gerekeni başarmaya çalışıyorsun; kurallara göre davranmak ile insan olarak davranmak... (S.L., Görsel 5.28 üzerine. Ayrıca bkz. Görsel 5.27)

A.F.'ye göre oyuncunun kurallara her zaman uymak zorunda olmaması oyunu ilginç hale getirmektedir:

Oyunda bazı kurallar var. Ve oyunda size yapmanız gerekeni söyleyen bir kurum var. Ancak kurallarını tamamen takip etmeniz gerekmiyor. Ve karşılamanız gereken kendi istek ve ihtiyaçlarınız da var. Bu bir şekilde oyunu ilginç yapıyor, oynanması ima edilen biçim oynamanın tek biçimi veya düzgün biçimi değil. Bu ilginçleştiriyor. (A.F. Görsel 5.27 üzerine. Ayrıca bkz. Görsel 5.28)

Ancak S.L., oyunun kurallara uyulmayan oynanış biçimlerini cezalandırdığını sürekli belirtir. Sıkı bir tasarımı olan *Papers Please*, oyuncuya betimlediği hegemonik/baskıcı ortamla mücadele etme konusunda fazla şans vermemektedir.

Papers, Please'de... Bu çok sıkı tasarlanmış bir oyun. Emin değilim, oyuncular [oyunu yıkıcı bir şekilde oynayabileceklerine] dair bir hisse kapılabilirler, ve bazen de yapabilirler, ancak o zaman hükümetten bir ihtar gelir, gerçekte sistemi oyuna getiremezsin.

[...]

Bütün bu oyunlar [...] sıkıca tasarlanmış sistemler. Ve bu aynı zamanda anlatı temelli oyunlar için de çok tipik bir şey, çünkü çok kesin bir yoldan gitmeni istiyorlar.

[...]

Belki oyuncuların bazı şeyleri farklı yapabileceklerine ya da yapmaları gerekeni yakabileceklerine dair bir hisse kapılabilecekleri bazı ihtimaller olabilir, ancak hükümet... oyun oyuncular her bu seçimi yaptığında bunu bilir. (S.L., Görsel 5.28 üzerine. Ayrıca bkz. Görsel 5.27)

Bu ifadelerle zıt şekilde diğer bir katılımcı olan G.H., konuşma sırasında *Papers Please*'den yıkıcı bir oyun olarak bahsetmiştir. Ona göre bu oyun, sadece sınırlar hakkında düşündürmesi nedeniyle olsa bile yıkıcıdır.

M.H.'nin verdiği hegemonik oyun örneği olan *Binding of Isaac*'ın da (Görsel 5.29) A.F. ve S.L.'nin *Papers Please* örneğine benzer şekilde öyküsü nedeniyle hegemonik olduğu

ifade edilmiştir. *Binding of Isaac*'ta baskı kaynağı devlet değil, dindir. Oyunun ana karakteri annesi tarafından Tanrı'ya kurban edilmek istenen Isaac isiminde bir çocuktur. Isaac, canını kurtarmak için evin bodrumuna saklanır, ancak bu bodrum gerçekte içinde birçok canavarın bulunduğu bir labirenttir. M.H., oyunu acıklı öyküsünün yanında dini teması ve içerdiği sembollerden ve atıflardan ötürü hegemonik bulmuştur.



Görsel 5.29. Binding of Isaac. Tema: Hegemonik (M.H.)

Bu örnekler göstermektedir ki oyunun baskıcı bir durumu veya sistemi yermek için bile oyuncuyu bu tür bir sistemin içine yerleştirmesi ve bu sistemin karşısında çaresiz veya mücadele edemeyen bir konuma koyması, katılımcılar tarafından hegemonik bulunmuştur. S.L.'nin yıkıcı oyuna verdiği örnek olan *Undertale* bunun tersini yapmaktadır. Oyunda çok eskiden canavarlar ve insanlar arasında gerçekleşmiş bir savaşın ardından canavarların yer altına sürülmüş olduğu belirtilmektedir. Oyunun ana karakteri olan insan çocuk, kendini canavarların dünyasında bulmuştur. Oyuncunun seçimi doğrultusunda dallara ayrılan ve birçok farklı sonu olan oyunda oyuncu, karşısına

ıkan canavarlarla savaşıp onları ldrebileceđi gibi, onlarla sayısız farklı şekilde iletiřim kurabilmektedir.



Grsel 5.30. Undertale. Tema: Yıkıcılık. (S.L.)

Undertale'in basit pixelart kullanarak karmařık bir yky anlatma bařarısından nceki blmde katılımcı S.L.'nin grřleri aktarılırken sz edilmiřtir. Oyun, canavarlarla onları ldrmek dıřında ok fazla etkileřim biimine sahiptir. Canavarların her birinin ayrı bir yks ve derdi bulunmaktadır, ve ođu zaman sırf onları anlamaya alıřmak, oyunu savařsız bitirmek iin yeterli olmaktadır:

Ve aynı zamanda karřılařtıđın btn bu kiřiler. Hep ne sorunları olduđunu đrenme fırsatınız var, veya onlarla dvřmek. Ve, ođu zaman kendinizi oyunun ne yapmanızı istediđini bilmediđiniz durumlarda bulacaksınız. Ve her zaman, ođu zaman, ne yapabileceđiniz, ne yapmanız gerektiđi, ve ne yapacađınız fikriyle oynuyor. Ve sonra bunları havaya fırlatıp eviriyor! (S.L., Grsel 5.30 zerine)



Görsel 5.31. Stanley Parable. Tema: Yıkıcılık (A.F.)

Yıkıcı oyuna verilen başka bir örnek olan *Stanley Parable* (Görsel 5.31), oyuncuyu anlatıcının anlattığı öyküyü gerçekleştirmesinin istendiği bir duruma sokmaktadır. Ancak oyuncu bu öyküyü yerine getirmek zorunda olmadığı gibi oyun gerçekte oyuncunun söylenenlerin tersini yapmasını beklemektedir.

Seçtiğim resimde şunu söylemek istiyorum ki, oyun bir oynanış biçimi öneriyor, ancak bu ekran görüntüsünde, size ne yapacağınızı söylüyor, ancak aynı zamanda zaten düşünüyor ki oyuncu bunu yapmayacak. Zaten biliyor ki oyuncu diğer yoldan gitmeyi seçecek. (A.F., Görsel 5.31 üzerine)

Verilen bu örneklerle bakarak yıkıcı oyun olarak görülen oyunların özelliğinin, anlatı veya oynanış biçimlerinin oyuncuya farklı seçenekler veya baskıcı bir anlatıya karşı çıkma seçeneği vermesi olduğu; kısaca oyun anlatısında yıkıcılığın anahtarının *seçeneklerin* olması olduğu düşünülebilir. Ancak verilen diğer bir örnek, buna uymamaktadır. G.N.'nin yıkıcı bir oyun olarak getirdiği görsel *Leisure Suit Larry*

(Görsel 5.32) oyununa aittir. Oyunun ana karakteri olan Larry, kadınların beğenmediği orta yaşlı bir erkektir ve oyunun amacı çeşitli hileler yaparak oyundaki bütün kadınlarla birlikte olmaktır. Oldukça cinsiyetçi olan bu oyunu örnek veren G.N., bu oyunu seçmesinin nedeni olarak oyunu muhafazakar bir ahlak anlayışına karşı yıkıcı görmesini verir:



Görsel 5.32. Leisure Suit Larry. Tema: Yıkıcı. (G.N.)

Hala Larry'nin çoğu oyuncusunun erkek olduğunu düşünüyorum.

[Ancak] bu kadın haklarına karşı değil. Bu daha çok muhafazakar bir görüşe karşı. (G.N.. Görsel 5.32 üzerine)

Dolayısıyla, oyunun oyuncuya baskıcı görülen durumla mücadele etmek için verdiği seçenekler önemli olmakla birlikte, oyun oyuncuyu baskıcı kabul edilen durumla doğrusal bir öykü üzerinden mücadele eden bir konuma koyduğunda da yıkıcı görülmektedir. Ancak oyuncunun baskıcı durumun bir kurbanı olduğunda, bu durumla mücadele için çok sınırlı seçeneğe sahip olduğunda ya da bu mücadele *Papers Please* örneğindeki gibi oyun tarafından cezalandırıldığında bu durum hegemonik olarak betimlenmiştir. Baskıcı durumun betimlenmesinde kullanılan grafikler ve stil, örneğin

Papers, Please'in karanlık pixelart grafikleri de bu baskıcı atmosfere katkıda bulunmaktadır.

Provokasyon ve şaşırtıcılık

Katılımcıların bazıları, normalde konuşulmayan bir konunun oyunlarda provokatif bir şekilde işlenmesinin yıkıcı olabileceğini söylemiştir. Bu şekilde oyunun içeriği daha etkileyici olacağı gibi oyunun getirdiği sansasyon aracılığıyla oyun daha çok kişiye de ulaşabilecektir:

Bence [oyunlar] normalde konuşulmayan konular hakkında konuşmak için çok ilginç ve yaratıcı bir yol. [...] Ve eğer elinde gerçekten şok edici veya farklı, veya negatif veya son derece pozitif bir şey varsa bundan bir halkla ilişkiler şeyi yapabilirsin. Halkla ilişkiler açısından bir şeyler yapabilirsin. (M.H.)

Ve tabii bağımsız oyunlar bütün bu provokasyon seçeneklerine sahipler. Belki çok daha ileri, belki müstehcen, provokatif oynanış. New York Üniversitesi'nden profesör, Robert Young... Entelektüel ve hikaye tabanlı oyunları var. Ancak çok, çok daha provokatif oyunlar da yapıyor. Mesela eşcinsel pornografisiyle dolu oyunlar. Ancak gerçekten amaçlı bir şekilde. Oyuncuları bu tür bir oynanış biçimine zorluyor.

Ve bence bağımsızlar bu açıdan çok daha radikal olabilir. [...] bu oyunlar işe yarıyor çünkü çok kısa ve aynı zamanda çok politikler. (G.H.)

Bu tür provokasyona bir örnek olarak G.N.'nin yıkıcı oyun olarak betimlediği *Leisure Suit Larry* (Görsel 5.32) verilebilir. G.N.'ye göre bu oyunun cinsel öğeler içermesi, çıktığı zamanda bir şok etkisi yaratmıştır; bu nedenle oyun yıkıcıdır:

Bu oyun oyunlara cinsellik ve erotik sahneleri getirdi, gerçekten sık rastlanmadığı bir zamanda. Bu nedenle o zamanda oldukça yıkıcıydı. Şu anda büyük bir olay olmaz, ama zamanında, özellikle teknik araçları açısından oynaması çok ilginç bir oyundu. Eğlenceliydi, ve zamanında büyük bir tartışmaydı. (G.N.; Görsel 5.32 üzerine)

G.H.'nin yıkıcı oyuna verdiği örnek de benzer şekilde şok edici bir örnek olan *Slaying of Sandy Hook*'dur:

Bu bir ilkokuldaki bir katliamla ilgili bir oyun. İnsanlar bu çıktığında gerçekten şok geçirdiler. Ancak bu bence gerçekten çok iyi bir oyun. [...] Çünkü bir şekilde bu kişinin sahip olduğu o duygusuzluğu göstermeyi başarıyor. Bunu sadece bu şekilde anlatabilirim. Çünkü ilerliyorsun, ve çok az seçenek var ve duygusal tepki yok. Sadece oraya gidiyorsun, silahı alıyorsun, "Anneler odasına git, anneni öldür". "Okula git, çocuklar var. Mümkün olduğunca çok çocuk vurmalsın". Başka yol yok.

Bu inanılmaz derecede yanlış olsa da bu kişinin sahip olduğu zihniyeti tam olarak gösteriyor. “Bu gerçek, annemi öldürmem gerek, şuraya gitmem, bunu yapmam...” (G.H., Görsel 5.25 üzerine)

Ancak G.H., zengin bir oyun deneyiminin daha yıkıcı olduğunu da sözlerine ekler. Kendi yaptığı oyunlarda bu tür bir yıkıcılık hedeflemektedir:

Ben çok daha zengin çelişki ve kurmaca aromaları yaratmaya çalışıyorum gibi. Ve bence bu kaba bir provokasyondan daha yıkıcı.

Provokatif oyunlar ve şok, hegemonya ve yıkıcılık konusunda diğer temalar, örneğin beden temsilleri kadar sık tekrarlanmamış olsa da, bağımsız oyunların yıkıcılık konusunda en büyük sorunlarından biri olan çok kişiye ulaşamama sorununa bu oyunların sansasyonellik üzerinden adını duyurabilmesi gibi bir çözüm olasılığı ortaya atması nedeniyle ilginçtir. Bu nedenle görüşmelerde ortaya çıkan kayda değer bir tema olarak görülmüştür.

Oyuncuyu oyuna çekme ve hegemonik ve yıkıcılığın bir mozaïği olarak ana akım ve bağımsız oyunlar

Katılımcıların çoğu oyuncuyu oyuna çekme stratejilerini hem bağımsız oyunları ana akım oyunlardan ayıran özellik olarak, hem de yıkıcılığı sağlayabilecek ya da etkililiğini arttırabilecek bir strateji olarak belirtmiştir. Dolayısıyla oyuncuyu oyuna çekme teması görüşmelerde ortaya çıkan önemli bir tema olarak ele alınmıştır. Bunu açıklamak için öncelikle P.K.’nin hegemonik ve yıkıcı oyun örnekleri olan *Tomb Raider* (Görsel 5.16) ve satranç (Görsel 5.33) hakkındaki sözlerine göz atalım:

Satrançı bulmaya çalışıyordum, ve bulabileceğin **en iyi grafiklere sahip olmayan** bir satranç bulmaya çalıştım.

[...]

Bu hegemoniye karşı bir oyun.

Oyuncuyu **başka bir şeyle çekmek isteyen bütün oyunlar, grafikler ve güzel efektler. Ve düşünme yok.**

Satranç benim için yıkıcı. Çünkü **öğrenmek zorundasın**. Hakkında **düşünmek zorundasın**. Ve grafikler diğer oyunlarda olduğu kadar umrunda değil. Çünkü bu daha çok zorlukla ilgili, ve sadece görseller değil. (P.K., Görsel 5.33 üzerine)



Görsel 5.33. Satranç. Tema: Yıkıcılık (P.K.)

Bunun karşısında P.K.'nin hegemonik oyun ve ana akım oyun için bulduğu görsel (Görsel 5.16) bunun tam da zıttını simgeler:

Özellikle Lara Croft'u bulmak istedim, özellikle bu oyundaki hali, bir sürü çıplak ten ile. Ve aklımdaki tam olarak buydu. Bu benim için hegemonik oyun. Çünkü gerçekten satmaya çalışıyor. Sadece direkt insanların görmek istediği. Ateş etmek istiyorlar, gerçekten güzel grafikler istiyorlar, neredeyse gerçek gibi görünen. Büyük göğüsler istiyorlar. Ve hareket istiyorlar. (P.K.; Görsel 5.16 üzerine)

Öğrenmenin oyundaki öneminin azaltılması ve sürekli denenmiş mekaniklerin kullanılmasının ana akım oyunları bağımsız oyunlardan ayıran bir özellik olduğu bütün katılımcılar tarafından belirtilmişti. Bunun yanında bağımsız oyunlar, denenmiş mekaniklere bağlı kalmamaları ve oyuncuyu oyun alanına pırıltılı görseller ve kolay öğrenilen mekaniklerle çekmek zorunda olmamaları nedeniyle yenilikçi görülmüştü. P.K.'ye göre satranca benzer şekilde, bağımsız oyunların yıkıcılığı, öğrenmek zorunda olunan mekanikler kullanmalarıdır. Satranç eski bir oyun olmasına rağmen öğrenmek ve

başlamak zihinsel çaba gerektirir. Bağımsız oyunlar, benzer şekilde, denenmemiş bir mekaniği, A.F.'nin belirtmiş olduğu gibi zaman zaman keşfetmesi ve öğrenmesi de oyunun parçası olacak şekilde kullanırlar, bu nedenle çaba gerektirirler.

Eğer yenilikçi bir şey yaratırsanız, her seferinde öğrenmeleri gerekir.

[...]

Starcraft veya her neyse, baştan ne yaptığını biliyorsun. Belki farklı binalar veya gözcü askerler var, fakat ne yapmanız gerektiğini biliyorsunuz. Ancak yeni bir şey yaratırsanız, yeni bir parlak fikirle, her zaman öğrenmeniz gerekir, çünkü geçmişte zaten oynadığımız bir şey değildir. Eğer satranç zaten oynadıysanız onu tekrar öğrenmeniz gerekmez, ancak diyelim ki farklı kuralları olan “alternatif satranç”, o zaman bu amaç için mükemmel olur. (P.K.; 5.33 üzerine, ayrıca bakınız Görsel 5.12 ve 5.16)

P.K.'ye göre ana akım oyunlar kadar çekici olmama durumu bağımsız oyunların yıkıcılıklarının önünü kesmektedir. Bu durumla mücadele etmenin yolu ise grafikleri güzelleştirmektir. Güzel grafiklere sahip ancak öğrenme ve düşünme gerektiren bir oyun, hem yenilikçi oyun mekanikleri nedeniyle yıkıcı olacak, hem de görselleri ile oyunculara çekici gelecektir.

Bence kesinlikle grafiklere daha fazla odaklanmalılar. Çünkü grafikler olmadan oyun fazla satış yapamayacaktır. Bunun yanında, elleri serbest olduğu için, sınırları olmadığı için yeni bir şey yaratabilirler. Bütün bu oyunlar ana akım olduğu için aynı şeyleri yapıyor, veya aynı şeyin varyasyonlarını, ama çoğu zaman aynı. Ve bu bağımsız oyunların avantajı. Farklı yapabilirler, veya farklı şeyler yapabilirler. Ancak kesinlikle grafiklere odaklanmalılar. (P.K.)

G.H. ise, bunun tersine, yaptığı oyunlarla çok kişiye ulaşabilmek için onları basit ve kolay öğrenilip oynanacak şekilde tasarlamaktadır. Oyuncuyu basit bir oynanışla politik bir öykünün içine çekmek G.H.'ye göre oyunları provokasyondan daha yıkıcı hale getirmektedir. Katılımcıların kendi geliştirdikleri oyunlardan buna birçok örnek verilebilir. Örneğin S.L.'nin geliştirdiği *Ten Weeks*, sıradan sayılabilecek *point-and-click adventure* mekaniklerini ve alanda hegemonik bir stil haline gelmekte olduğu J.P. tarafından ifade edilmiş pixelart grafikleri kullanarak bir demans hastasının deneyimini aktarmaktadır. Buna bir diğer örnek olarak G.H.'nin şirketinin geliştirdiği *Burn the Boards* oyunu verilebilir. Mobil platformlar için geliştirilmiş pikselart grafikli bir puzzle oyunu olan oyunda, elektronik atıkların imhası işinde çalışan ve bu nedenle sürekli zehirli kimyasallara maruz kalan Hintli bir emekçinin durumu anlatılmaktadır. Bu oyunda bu emekçi, atıkları Tetris benzeri bir oyun mekaniğiyle yok ettikçe para

kazanmakta, buna karşın sağlığı azalmaktadır. Oyuncu hem sağlığını korumak hem de ailesini geçindirecek para kazanmak zorundadır. Bu iki örnekte de tanıdık oynanış biçimleri ve çekici grafikler oyuncuyu oyuna çekmekte ve bu sayede alanda ifade bulamayan bir deneyim aktarılmaktadır.

Sonuç olarak, çok sayıda oyuncuyu oyuna çekmek ve bunun için ana akım oynanış biçimlerini veya hegemonik görsel biçimleri kullanmak, çoğu katılımcı tarafından oyunların yıkıcı olabilmeleri için bir yol olarak tarif edilmiştir. Bu örneklerin bazılarının yenilikçi oynanış biçimi, bazılarının ise karşı-hegemonik öyküler içermesine rağmen genelleme yapmak mümkündür. Oyunu görsel ikonografisi, stili, oynanış biçimi ve öyküsü ile bir mozaik olarak kabul edersek, verilen bu örnekler bu mozaığı oluşturan taşların bir bölümünün yıkıcı olup diğer bir bölümünün ise oyuncuyu çekecek şekilde seçildiği oyunları betimler.

Oyunların hepsinin hegemonik veya yıkıcı olabilen kültürel/algortmik öğelerden oluşan mozaikler olduğu düşünülürse, ne yıkıcılık ne de hegemonya, ana akım veya bağımsız oyunların tekelindedir. Dolayısıyla ana akım oyunların da yıkıcılıklarından söz etmek mümkündür. G.H. bunu şöyle ifade eder:

Bence yıkıcı bir oyun insanları çok kapsayıcı bir duruma **çeken**, ve sonra bir şekilde bunu değiştiren bir ana akım oyundur. (G.H.)

Benzer şekilde, J.P. de ana akım bir oyun olan *Mass Effect* örneği üzerinden yıkıcı kimlik temsillerinin ana akım oyunlarda, yavaş yavaş ve az da olsa görülmekte olduğundan bahsetmiştir. J.P'ye göre ana akım oyunlar, bağımsız oyunlar kadar özgür olmasalar da onlardan çok daha fazla oyuncuya ulaşabilmeleri nedeniyle çok daha güçlü bir yıkıcı etkiye sahip olabilmektedir çünkü çok daha geniş kitleleri etkilemektedirler.

Ana akım oyunlar... onlar çok daha yavaş hareket ediyor. Üretim döngüsü daha yavaş, ve ayrıca ana akım çevrelerdeki düşünceyi değiştirme kabiliyeti çok çok daha **yavaş**.

Bunu belirtmeye değer ki, *Mass Effect 1* piyasaya sürüldüğünde tek bir lezbiyen karakter haricinde gey duygusal ilişki seçeneği olmaması biraz garipti; aslında panseksüel bir karakterdi ama onun ırkına has bir şey. Bir gey erkek karakterin bir gay erkek NPC ile duygusal ilişki kuramaması biraz garipti. Ve bunu üçüncü oyunda düzelttiler. O zaman bu mümkün oldu. Cinsiyetiniz ne olursa olsun herkesle duygusal ilişki kurabiliyordunuz.

Yani sonunda oraya ulařtılar, ancak bu onlar için **iki oyun daha zaman aldı!**

Ancak belirtmeye deęer olan řey, bu oyunların çok daha **geniř bir eriřimi var**. Dolayısıyla bunların **insanların zihinlerini deęiřtirmek için çok daha geniř ihtimalleri var**.

Bu nedenle řunu dūřünmek istiyorum ki, iki taraftan da avuntu bulabiliriz. Diyebiliriz ki “baęımsız oyunlar harika, çünkü birisinin yaptıęı kısa oyunu beř dakika oynayabilirsiniz. Ancak ana akım oyunlar da potansiyel olarak çok iyi, çünkü yavař olabilirler, sinir edici olabilirler, ancak diyalogu çok büyük ölçüde ileri itebilirsiniz, eęer onları deęiřtirebilirsiniz. (J.P.)

5.2.2.5. Sonuç

Katılımcılar tarafından verilen örneklerin de gösterdięi gibi, ana akım oyunların tümü, zorunlu olarak hegemonik olmadığı gibi, baęımsız oyunlar da zorunlu olarak yıkıcı değildir. Beden temsilleri, kimlik ve ötekilik konuları açısından bakıldığında ana akım oyunlar, özellikle hegemonik erillik ve ırk konularında baęımsız oyunlara göre daha hegemonik olma eğilimindedir. Katılımcıların verdięi görseller arasındaki *Call of Duty*, *Assassins Creed*, *FIFA*, *Bloodborne*, *Crysis* gibi örnekler ve tartıřılan oyunlar arasındaki *Dishonored*, ana karakterin beyaz, heteroseksüel, cisseksüel bir erkek olması nedeniyle, hegemonik erillik ve normatif beyaz eril özneyi desteklemektedir. Kadın karakterlerin, hegemonik ikili cinsiyet tanımlarının ve ırksal stereotiplerin pekiřtirildięi dięer örnekler olan *Tomb Raider*, *Lego Lord of The Rings*, *Metroid Other M* ve *Crysis*, sadece oyuncunun çağrıldıęı bakan özne konumu açısından deęil bakılan karakterlerin nesnel olarak inřası açısından da hegemonik ötekileřtirmeler yapmalarıyla ana akım oyunların hegemonik kimlikleri ne derece yeniden üretebileceęini gözler önüne sermektedir. Ancak verilen dięer örnekler olan *Dishonored 2* ve *Mass Effect*, oyuncuya özne konumu açısından tanıdıkları seęenekler, ötekilik temsilleri ve anlatılarıyla özne konumu ve ötekilik inřaları açısından yıkıcı yönlere sahiptir.

Bunun karřısında katılımcıların örnek verdięi baęımsız oyunlar arasındaki *Fez*, *Super Meat Boy*, *Shooting Stars* gibi oyunlar, hegemonik kimlikleri ve bedenleri yeniden üretmemekle birlikte, bu konumları yıkma açısından da kayda deęer değildir. Baęımsız oyun olmasına raęmen iki katılımcı tarafından da hegemonik oyunlara örnek verilen *Papers, Please*, oyuncuyu etnik ötekilerin potansiyel teröristler olarak gözetlenebildięi

ve büyük ölçüde bu kişilerin kaderleri hakkında karar verilebildiği bir konuma koymaktadır.

Bağımsız oyunlar, kimlik ve ötekilik temsilleri açısından yıkıcı örneklerle de sahiptir. Ana karakterin geçiş sürecinde bir trans kadın olduğu *Dys4ia*, buna örnek olarak verilebilir. *Tale of Tales*'in ürettiği *Sunset*, benzer şekilde ana karakteri siyah bir kadın olarak belirlemiş, karakterin sadece yansılardan görülebildiği bir görsel temsil aracılığıyla bu karakterin bedeni üzerinde doğrudan bir erkek bakışına engel olmuştur. Ana karakterin kadın olduğunu ima eden görsellere sahip *Roguelight* ise, ana karakterinin kadın ya da erkek olmasının önemli olmadığı bir öyküye sahip olmasına rağmen bu karakteri kadın yapması nedeniyle ana karakteri normatif olarak erkek olarak tasarlama eğilimine karşı yıkıcı kabul edilebilir.

Bağımsız oyunların oynanış açısından deneysel yönü, çoğu katılımcı tarafından vurgulanmıştır (M.H., G.N., J.P.). Ancak özellikle P.K. ve A.F.'nin açıklamaları ana akım ve bağımsız oyunlar arasındaki deneysellik ve denenmiş/tanıdık oynanış biçimleri zıtlığına ışık tutmaktadır. Ana akım oyunlar oyuncuyu oyunun içine çekmek amacıyla daha cazip görsellerin yanında oynanışı basit tutmak, denenmiş oyun mekanikleri kullanmak ya da oynanış zor bile olsa oyunu öğrenmeyi kolay hale getirmek eğilimindedir. Bu bağlamda P.K.'nin yıkıcı oyuna örnek verdiği satranç, bir dijital oyun değildir ancak bir öğrenme sürecini ve düşünmeyi gerektirmesi nedeniyle kolaylıkla öğrenilmek ve oyuncuyu mümkün olduğunca oyunun içinde tutmak yönünde tasarlanmış olan ana akım oyun oynanış mantığına oldukça zıt bir örnek teşkil etmektedir, ki bu nedenle katılımcı tarafından yıkıcı kabul edilmiştir.

Oyunların hegemonik ya da yıkıcı olması konusunda tekrarlayan bir tema da öykü olmuştur. Katılımcılar, hegemonik saydıkları devlet ya da din baskısı gibi bir durumu betimleyen oyunları bu konuda farkındalığı arttırıcı yönleri olabilmesine rağmen hegemonik görmüşlerdir. Özellikle oyuncuya bu durumla mücadelede seçenek tanınmaması ya da sınırlı seçenek tanınması ve öykünün eziciliğini vurgulayan stil tercihleri, oyunun hegemonik yönünü arttıran öğeler olarak belirtilmiştir. Bunun yanında bir oyunun öykü açısından yıkıcı olması için interaktif olması ve oyuncuya seçenekler

sunması şart değildir. Verilen örnekler arasında ana karakterin hegemonik görülen duruma meydan okuduğu ancak oyunun öyküsünün lineer işlediği bir oyun bulunmaktadır. Dolayısıyla öyküde hegemonya ya da yıkıcılık, seçenek ve etkileşimden ziyade öykünün baskıcı bir sistemi nasıl yeniden ürettiği ve oyuncuyu bu sistemin içinde nasıl konumlandığıyla ilişkili tanımlanmıştır.

Bağımsız oyunların içerikleri yıkıcı olabilse de, bu yıkıcılıkları ölçüsünde karşılaştıkları sorun, bu içeriği yayamamaktır. Bunun nedeni, oyuncuları çeken ve oynamayı sürdürmelerini sağlayan oyunların genellikle basma kalıp oyun mekanikleri, çekici görseller gibi hegemonik öğelere sahip olmasıdır. Katılımcıların bu durum karşısında önerilerinden biri, sansasyonel oyunlardır. Şok edici bir oyun, yarattığı etki ile bir halkla ilişkiler kampanyası yerine geçecek, bu nedenle oyunun yıkıcılığı daha geniş bir kitleye yayılacaktır. Diğer bir öneri ise oyunun hegemonik veya ana akım oyunlara ilişkin görsel ya da oynanış öğelerini kullanmasıdır. Katılımcılar, siyasi bir konunun basit bir puzzle oyunu ile anlatılması ya da yenilikçi ve zor öğrenilen bir oyun mekaniğinin çekici grafiklere sahip bir oyunda kullanılması gibi önerilerde bulunmuştur. Bu sayede oyunların içerdikleri hegemonik öğelerle oyuncuyu oyuna çekerek yıkıcılıklarını gerçekleştirebilecekleri fikri ortaya konmuştur.

Bu bulgulardan çıkan bir sonuç, oyunların tümünden yıkıcı ya da hegemonik olmayıp bu özelliklere sahip öğelerin bir mozaiği olduğudur. Gerek bağımsız gerek ana akım oyunlar, oyuncuyu oyunun alanına çekmek için hegemonik öğelerden faydalanmaktadır. Bunun bir doğurgusu, ana akım oyunların da, bu konuda yavaş olmalarına karşın karşı-hegemonik olabileceğidir. J.P.'in verdiği *Mass Effect* örneğinin gösterdiği gibi, ana akım bir oyunun marjinal görülen cinsel kimlikleri içermesi yıllar alabilmektedir, ancak bu gerçekleştiğinde bu oyunların oyuncuyu oyuna çekme konusundaki büyük güçleri ile bu yıkıcılık, bağımsız oyunlarla kıyas kabul etmeyecek derecede geniş bir oyuncu kitlesine ulaşabilmektedir.

ALTINCI BÖLÜM

SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu bölümde, önceki bölümlerde sunulan oyun ve görüşme analizi bulgularından çıkan sonuçlar aktarılacak ve tartışılacaktır. Bu tartışmada, öncelikli olarak, oyunlar özne üreten pratikler olarak ele alınacak, oyunların oyuncuyu görsel, metinsel, ve interaktif olarak özne konumlarına çağırması ele alınacaktır. Burada görüşmelerden çıkan bir sonuç, oyuncunun pasif bir izleyici olmayıp oyunu aktif ve eleştirel biçimde alılabildiğidir. Bu sonuç, hem oyuncunun sunulan seçenekler içinde yaptığı seçimler çerçevesinde, hem oyunu bu seçeneklerin dışına çıkan farklı ve yıkıcı biçimlerde oynama pratikleri açısından, hem de oyunu oynama biçiminden bağımsız şekilde oyunun oyuncuyu koyduğu duruma ve çağırdığı role eleştirel olabilmesiyle ele alınacaktır.

İkinci olarak, dijital oyun alanı, bağımsız oyunlar ve bağımsız geliştiriciler odağıyla ele alınacak, incelenen hayat öyküleri, görüşmeler ve oyun görsellerinin incelenmesinden ortaya çıkan ve önceki bölümde aktarılan temalara dayalı olarak bağımsız geliştiricilerin bu alanda konumlanmaları tartışılacaktır. Hatırlanacağı gibi, konuşulan geliştiricilerin hemen hepsi, çeşitli farklı nedenlerle kendilerini bağımsız geliştirici olarak görmediklerini belirtmişlerdir. Bu durum, ürettikleri oyunun ve oyun ile geliştiricinin alandaki konumlarının geliştiricinin alabileceği özne konumları üzerinde etkili olduğuna işaret etmektedir. Oyunculara benzer şekilde geliştiriciler de alanda hegemonik konum ve tarzların işleyişi konusunda farkındalık sahibidir ve çağrıldıkları konumları pasif şekilde kabul etmemekte ve bu süreçlere eleştirel yaklaşmaktadırlar.

Son olarak, bu bölümde, oyun incelemeleri ve görüşmelere dayanarak dijital oyunlarda hegemonya ve yıkıcılık konusu tartışılacaktır. Ana akım ya da bağımsız oyunların genelinin hegemonik ya da yıkıcı olduğu söylenemeyeceği gibi herhangi bir oyunun tek başına tümünden yıkıcı olduğu da iddia edilemez. Alanda konumlanma çabaları içinde

oyun geliřtiriciler, oyunlarında hegemonik temsil ve oynanış biçimleri ile daha yıkıcı öykü ve/veya oynanış biçimlerini birleřtirmektedir. Bu řekilde, geliřtiriciler hem oyuncuları oyunun iine ekerek oyunu daha geniř bir oyuncu kitlesine yaymakta, hem de alanda kalıcılıklarını saęlayacak sembolik ve ekonomik geribildirim dngüleri iinde kalmayı bařarmaktadır. Aynı mantıkla, ana akım oyunlar, her ne kadar satıřları garantilemek iin hegemonik öęelere daha ok bařvursalar ve yıkıcı öęe iermek konusunda yavař ve isteksiz olsalar da, tam da alandaki hegemonik konumlar ve ierdikleri hegemonik öęeler sayesinde daha ok tanınmaları nedeniyle ierdikleri yıkıcı öęeleri ok daha büyük kitlelere yayabilmektedirler. J.P.'nin de belirttięi gibi, bu nedenle ana akım oyunlar, karřı-hegemonik pratikler olarak etkili olmak aısından baęımsız oyunların sahip olmadıęı bir avantaja sahiptir.

6.1. Özne Üreten Pratikler Olarak Dijital Oyunlar ve Hegemonya

6.1.1. Görüntü alanı: Görsel temsiller ve oynanış aısından baęımsız oyunlar

İncelenen örneklerden de görüleceęi gibi, modern oyunlar çoęunlukla karmařık öykülere ve oyuncunun özdeřleşmesi iin tasarlanmış ana karakterlere sahiptir. Bu karakter, zaman zaman *Portal*'ın ana karakteri Chell, *Legend of Zelda* serisindeki Link, veya *Undertale* oyunundaki “the human” olarak bilinen ana karakter gibi sessiz (silent protagonist) olarak tasarlanarak oyuncunun bu karakterle özdeřleşmesini kolaylařtırmaya alışılmakta; bazense *Bayonetta*, *Tomb Raider* veya *Iji* gibi geliřmiş karakterler sunularak oyun boyunca bu karakterlerin öyküsü anlatılmaktadır. Bu bölümde; bu ana karakterleri, görsel, metinsel temsilleri ve etkileřimlilięi ieren süreçler üzerinden oyuncunun bir özne konumuna aęırılması ve bu konumun oyuncu tarafından müzakere edilmesi konusuna deęinilecektir.

Önceki bölümden hatırlanacaęı gibi, katılımcılar tarafından hegemonik ve ana akım temalarına iliřkin bulunan görsellerde en sık rastlanan tema, beyaz erkek bir karakterin merkezinde olduęu bir ana karakter temsilidir. Bu oyunlarda bu ana karakter, silahlı mücadele veya bir spor müsabakası bağlamına yerleřtirilmekte, bu kurgu ierisinde

oyuncu, bu karakter üzerinden performans sergileyeceği bir konuma çağrılmaktadır. Katılımcıların verdiği *Call of Duty*, *FIFA*, *Bloodborne*, *Fallout*, *Assassin's Creed* görsellerinin her birinde ana karakter üç boyutlu ve perspektif ilkelerine göre üretilmiş gerçekçi görsel bir temsil içerisinde ekranın merkezine yerleştirilmiştir. Katılımcıların bu görseller dışında verdiği örnekler arasındaki *Crysis* (Görsel 5.17) ve *Dishonored*, benzer ana karakterlere ve görsel temsil stillerine sahiptir. Oyun analizi bölümünde incelenen oyunlar arasındaki *Spelunky* de iki boyutlu ve karikatüristik temsiller üzerinden olsa bile oyuncuyu *Indiana Jones* benzeri aşırı eril bir karakterle etkileştirmektedir.

Ana karakter temsilinin yanında, bu örneklerin hemen her birinde oyuncu etnosantrik, cinsiyetçi, ırkçı ve zaman zaman insan merkezci ötekileştirme biçimlerine uygun şekilde inşa edilmiş bir düşman/ötekinin saldırısına karşı dünyayı veya Amerika'yı koruma göreviyle karşı karşıya kalmaktadır. Bu düşmanlar, beyaz olmayan asker veya teröristler olabildiği gibi uzaylılar da olabilmektedir. Düşman karakterler, beyaz olmayan ırk markerları ile karikatürize sayılabilecek derecede stereotipik karakterizasyona sahiptir. Örneğin G.H.'nin verdiği örnek olan *Crysis* (Görsel 5.17), bir *South Park* karakteri gibi konuşan Koreli asker karakterler içermektedir. İncelenen oyunlar arasındaki *Spelunky*, aptal sarışın tiplemesinin absürd uç noktasına taşınmış bir *damsel*'a ve Japon vampirleri gibi etnisite ile insan-olmama/canavarlık ile etnik ötekiliği birleştiren temsillere sahiptir.

Bu ana ve öteki karakter tasarımları ve öykü kombinasyonlarının yayıncı şirketler tarafından çoğunluğunun genç erkek olduğu varsayılan bir hedef kitlenin oyunu satın almasını garantileme amaçlı olduğu düşünülecek olursa, bu tür bir ana karakter ve öykü tasarımı, oyuncuyu birden fazla seviyede özne konumuna çağırılmaktadır. Öncelikle oyuncu, hem metin hem de etkileşim üzerinden öyküdeki bu hegemonik kimlikle özdeşleşmeye çağrılmaktadır. İkinci olarak ise oyuncu, bu tür bir oyundan hoşlanacak, oyunda hareket ve etnik ötekileri yok etmeye yönelik aksiyon dışında bir derinlik aramayan Batılı, heteroseksüel, cisseksüel erkek bir oyuncu ya da müşteri konumuna çağrılmaktadır.

Ana karakterin kadın olduğu *Bayonetta* ya da *Tomb Raider* gibi oyunlarda, karakterizasyon ve görsel temsil, yukarıda bahsedilen hegemonik eril ana karakterli oyunlardan daha farklı gerçekleşmektedir. Öncelikle merkezinde eril ana karakter olan oyunların hepsi olmasa da çoğunluğu, birinci şahıs perspektifinden oynanmaktadır, yani oyun dünyası bu karakterin gözünden görülmekte ve etkileşim bu karakterin kendisiymiş gibi yapılmaktadır. Bunun yanında incelenen oyunlar arasındaki *Bayonetta* ve katılımcıların örnek olarak verdiği *Tomb Raider* ve *Metroid the Other M*'de ana karakterler, ekranda 3. şahıs olarak görülmektedir. Görsel temsildeki bu farklılığın yanı sıra, karakterin öykü içindeki temsili ve diyalog mantığı da farklılaşmaktadır. Erkek ana karakterli oyunların çoğunda görülen sessiz ana karakter tipinin yerini, bu oyunlarda tümüyle gelişmiş kadın karakterler almıştır. Bunun temelinde sessiz erkek ana karakterler ile oyuncunun özdeşleşmesinin daha kolay olduğu varsayımı bulunmaktadır: bu karakterler konuşmamaları ve ekranda görünmemeleri nedeniyle oyuncunun kolayca özdeşleşebileceği içi boş kalıplar olarak tasarlanmıştır. Bunun yanında Lara Croft, Bayonetta gibi karakterler, 3. şahıs perspektifi kullanan oyun tasarımı sayesinde büyük bir detay seviyesiyle oyuncunun karşısında ekranda sunulabilmektedir. Bu karakterler, oyuncu için sessiz yer tutucular değil, öyküleri her yönleriyle özenle yazılmış ve durumlara tepkileri ve duyguları büyük bir özenle betimlenmiş karakterlerdir. Bu durum, bu kadın ana karakterleri oyuncunun özdeşleşeceği veya kalıbına döküleceği birimler olmaktan ziyade onun bakışının ve bilgisinin bir nesnesi haline getirir. Bu bakış biçimine göre tasarlanan bir görsel rejim, oyuncu için kadın bedenini görmekten ve bu bedeni kısmen kontrol eden ve kısmen gözlemleyen etkileşim biçiminden haz alan eril bir konum inşa etmektedir.

Sözü edilen oyunların her birinde bu kadın ana karakterlerin öykülerinin oyun boyunca keşfedilmesi, kuramsal çerçeve kısmında söz edilmiş olan uzamsal öykü anlatımı (*spatial storytelling*) ile bazı benzerlikler gösterir. Hatırlanacağı gibi bu tür oyunlarda oyuncu, oyunun geçtiği mekanın, örneğin *Bioshock* serisinde Rapture'ın veya *Portal* serisinde Aperture Science Şirketi'nin, öyküsünü hem mekan tasarımındaki ipuçları hem de karşılaşılan ses kayıtlarıyla keşfetmektedir. Dolayısıyla oyuncu, bir sahayı keşfeden

bir arkeolog ya da bir müzeyi gezen kişi gibi karşılaştığı öğeler, yazılar ve kayıtları bir araya toplayarak bir öykü oluşturmaktadır.

Önceden söz edildiği gibi hem interaktif hipermetinler içerisindeki navigasyon (Manovich, 2001: 61), hem de müze benzeri mekanların keşfedilmesi (Haraway, 2004: 152), bu mecralarda dolaşan kişileri belirli özne konumlarına çağırarak pratiklerdir. Ötekiliklerin metinsel veya görsel olarak betimlendiği bir mekansal anlatı içinde hareket etmek, oyuncuyu bu ötekiliklerin temsili ve kendisine verilen görevleri icra etmek üzerinden bir özne konumuna çağırarak (Haraway, 2004). Oyunun ana karakterlerinin kadın olduğu bu örneklerin her birinde karakterlerin ekrandaki ötekileştirici betimlemesi ve öykülerinin de mekanlarla birlikte keşfedilmesi, bu mekansal/metinsel temsil pratiği üzerinden özne inşası örnekleri ile benzerlikler göstermektedir. Bayonetta'nın geçmişi ve öyküsü, hafızasını kaybetmiş olması nedeniyle oyun boyunca kendisiyle birlikte keşfedilir. Lara Croft'un öyküsü, yeni yapılan ve öyküyü başa döndüren *Tomb Raider* oyunuyla yeni baştan anlatılmaktadır. *Metroid the Other M*, J.P. isimli katılımcının da aktardığı gibi, daha önceden konuşmayan sessiz ancak güçlü Samus Aran'ı ilk kez duygusal bir karakter olarak gözler önüne sermektedir. Dolayısıyla Lara Croft, Bayonetta ve Samus'un bedenleri, ekranda oyuncunun bakışı ve kontrolü için nesnelere olarak sunulmakla kalmaz, oyuncunun oyunun coğrafyası ve öyküsü içinde navigasyonu içerisinde bu karakterlerin geçmişleri, öyküleri ve psikolojik durumları da oyuncu için epistemolojik nesnelere haline gelir.

Görsel temsil pratikleri ve bilme pratiklerinin bu çakışması, genel bir görme rejimiyle ve onun teknikleriyle ilişkili olarak ele alınabilir. Jay'in (1994) de belirttiği gibi, Kartezyen perspektivalizm, sadece gerçekliğin optik prensiplere göre nesnel temsili değil, bu gerçekliğe bakan merkezi konumdaki bir insan özneyi de ima etmektedir. Bu tekniğin bir beden üzerindeki iki göz yerine uzayda soyut bir nokta, bedensiz bir göz inşa ettiği gözlemci konumu, görsel alanın imtiyazlı merkezi haline gelir (ss. 53-4).

Perspektif, bir Rönesans teknolojisi olsa bile temsil ettiği görme biçiminin modern görsel teknolojilerde de ifade bulduğu çoğu araştırmacı tarafından ifade edilmiştir.

Christian Metz, (1983) sinematik temsilin tamamen bedensizlik temelli bir özne konumu ürettiğini ifade etmiştir. Metz'e göre sinema ekranı Lacancı anlamda bir ayna gibidir, ancak ekranda gözlemcinin bedeninin bulunmaması onu kamera ve projektörle özdeşleşmeye iter. Metz'e göre ekranda ötekileri gören, algılayan ancak kendisi asla algılanmayan bir özne konumu kurar (ss: 45-9).

Meyda Yeğenoğlu (1998), Kartezyen perspektivalizmin bir görme, bilme ve sahip olma arzusunu birleştiren bir kolonyal epistemolojik proje ile ilişkili olduğunu söyler. Bu projenin öznesi kendini panoptik bir gözlemci, her şeye kadir bir göz, görünmez ve görülmeden gören Batılı eril bir göz olarak inşa etmektedir (Yeğenoğlu, s. 109). Peter Brooks'a (1993) göre skopofilik ve epistemolojik azular bağlantılıdır, ve hakimiyet kurma ve sahip olma arzuları ile de ilişkilidir. Bu bakışın nesnesi hem düşmanlığın hem de büyülenişin nesnesi olup sürüp giden bir bilme arzusunda ifade bulur (akt. Yeğenoğlu, 1998: 110).

Gerek erkek ana karakterin 1. şahıs perspektifinden oynandığı oyunların gerekse 3. şahıs perspektifinden oynanan ve ana karakterin kadın olduğu oyunların, bu tür bir görme/bilme biçimini yeniden ürettiği söylenebilir. Erkek karakterin ekranda görünmemesi, az konuşması ve karakterinin detaylıca betimlenmemesi, onun bedensizliğine ve soyutluğuna dair algıyı güçlendirmektedir. Bu ana karakter türü, dolayısıyla bedensiz, soyut bir izleyici geleneğini yeniden üreterek oyuncuyu hegemonik bir özne konumuna çağırılmaktadır. Bu oyunlarda düşman ve NPC'ler, Batılı olmayan etnik ötekilerden seçilerek bu öznenin bakışı ve hakimiyeti için nesnelere temsil edilmektedir.

Bunun yanında, ekranda detaylı görsellerle ve karmaşık hikâyelerle 3. şahıs perspektifiyle betimlenmiş kadın karakterler, oyuncunun özdeşleşmesi için değil, bakışı ve bilgisi için nesne olarak tasarlanmaktadır. Bunlar, her ne kadar zaman zaman bağımsız ve güçlü kadın temsilleri vermeleri açısından karşı-hegemonik olabilse de, oyuncuyu çağırdıkları konum, yani kadın olarak kodlanmış bir ötekiyi kontrol eden, gözlemleyen ve onu, öyküsünü keşfetmek yoluyla epistemolojik nesnesi haline getiren özne konumuyla hegemonik bir görme biçimini yeniden üretmektedir.

Bu baskın görsel rejim ve bunun ürettiği özne konumuna karşın özellikle bağımsız oyunlar arasından bu açıdan yıkıcı yapıbozucu örnekler çıkmaktadır. Önceki bölümde sözü edilen *Dys4ia*, trans bir kadının ana karakter olması ve bu karakterin ruh durumuyla özdeşleşmeyi gerektiren görseller içermesi nedeniyle buna örnek kabul edilebilir. Bunun yanında, ana karakterin siyah ve kadın olması nedeniyle normatif beyaz erkek ana karakter ve normatif özne konumuna uymayan *Sunset* de benzer bir örnektir. *Dys4ia* oldukça basit pikselart kullanması, *Sunset* ise 1. şahıs perspektifi kullanarak ana karakteri görmeye sadece yansımalar aracılığıyla izin vermesi ile ana karakterin beyaz erkek olmayıp bu karakterlerin görsel temsil aracılığıyla nesneleştirildiği ve oyuncunun bu karakterlere bakan bir erkek bakışı olarak kurulduğu görsel temsil biçimi üzerinde yıkıcı kabul edilebilir.

Ana akım oyunlar arasında *Portal*, engelli ve beyaz olmayan kadın ana karakter kullanması nedeniyle bu baskın özne konumunun dışına çıkar. Oyunun ana karakteri olan Chell, kadın olmasına rağmen sessiz ana karakter olarak tasarlanmıştır, dolayısıyla oyuncunun özdeşleşmesini davet eden bir özne konumu olarak kabul edilebilir. Oyun, Chell'i ekranda nadiren göstermekte ve bu şekilde onun kadın olmasına rağmen erkek bakışı için bir nesne olmasının önüne geçmektedir. Chell'in hayat öyküsü de oyunda aktarılmayarak bu karakter epistemolojik bir nesne haline gelmemektedir. Bunun yanında Chell, güçlü ve bağımsız bir karakterdir ve oyundaki hegemonik söylem olan bilimsel şirket söyleminin onu tabi kılmaya çalıştığı kuralları yıkar. Bu sayede koşulların kurbanı olmayan ve onlarla mücadele eden güçlü bir kadın karakter örneği veren Chell, hem oyuncuyu bu karakterle özdeşleştirerek hem de bu karakteri nesneleştirmeyerek oyunlarda ana akım karakter üzerinden kurulan hegemonik öznellik biçimine karşı yıkıcı bir örnek teşkil eder.

İncelenen oyunlar arasındaki *İji* ve katılımcılar tarafından yıkıcı oyun örneği olarak verilen *Undertale*, ötekileştirilen karakterlerin temsili açısından da oyuncu özne konumu açısından da yıkıcıdır. *İji*'deki uzaylılar ve *Undertale*'deki canavarlar, oyunlarda genellikle öteki ve düşman olarak kodlanan öğelerdir. Bunun yanında her iki oyun da bu birimleri öldürmeyi tek seçenek yapmamaları ve oyunda bu ötekileri anlamak veya

başka biçimlerde iletişim kurmak konusunda seçenek tanınmaları ile oyuncu özne konumunun bu ötekiliklerin üzerinden kurulduğu klişe öykülere karşı yıkıcıdır.

6.1.2. İzleyici alanı: oyuncuların eleştirelliği

Oyunun kurduğu oyuncu özne konumu olmakla ve bu konum özellikle ana akım oyunlarda hegemonik eril öznellikleri üretmekle birlikte, oyuncuların da bu konumu sorgulamasız kabul ettiğini düşünmek doğru değildir. Aksine, yapılan görüşmeler göstermiştir ki aktivizm veya siyasi içerikli oyunlar geliştirmek gibi bir derdi olmayan katılımcılar bile *Call of Duty* veya *Bloodborne* benzeri oyunların ana karakterinin hegemonik bir söylemsel formasyon doğrultusunda tasarlandığını ifade etmekte ve bu tasarım biçiminin gittikçe banalleştiğini söyleyebilmektedir. Önceden de söz edildiği gibi, Özge Sayılğan'ın (2014) *Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar ve 'Etkileşimliliğin İdeolojisi' Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri* isimli doktora tez çalışmasındaki bulguları arasında oyuncuların oyunun anlatısına karşı eleştirel olabileceği ve egemen oynama biçimlerine yıkıcı muhalif oynama pratikleri geliştirebileceği vardı (ss. 557-8). Sayılğan'ın bulgu ve sonuçlarına benzer bir şekilde konuşulan geliştiricilerin her birinin oyunların oluşturmaya çalıştığı hegemonik konuma ve bu konumu üreten öyküye karşı eleştirel bir duruşu vardır.

Bu eleştirelliğin bir örneği, *Portal* oyunundan verilebilir. Bu oyunun bir bölümünde GlaDOS, oyuncuya bölüm boyunca kendisine eşlik edecek olan “Refakatçi Küp” (*Companion Cube*) adında, üzerinde bir kalp simgesi olan bir küp verir. GlaDOS bölümün sonunda oyuncudan, oyuncuyu bölüm boyunca çeşitli hasarlardan koruyan bu kübü bir fırına atarak imha etmesini ister. Oyunun tasarımında bölümü bitirmenin tek yolu bu kübü imha etmektir, ancak yıllar boyunca oyuncular oyunu çeşitli şekillerde kandırmanın yöntemlerini bulmuş ve bu kübü imha etmeden bölümün bitirildiği çeşitli videolar Internette paylaşılmıştır. Hayranların bu çabaları, oyunu yapan Valve tarafından göz ardı edilemeyecek bir seviyeye ulaşmış olduğu için Valve, oyunun devamı olan *Portal 2*'nin sonunda oyun başarıyla tamamlandığında oyuncunun yanına üzerinde yanıklar olan benzer bir küp fırlatır. Bunun ima ettiği şey, kübün aslında yakılmamış,

yani ölmemiş olduğudur. Bu örneğin gösterdiği şey, oyuncuların oyunun algoritmik veya metinsel olarak dayattığı oynanış biçimine karşı çıkmanın yolunu bulmada, oyunu yapan şirkete oyunun öyküsünü değiştirecek kadar başarılı olabildiğidir.

Ian Bogost'un önceki bölümlerde aktarılan birim kavramı, bu özne konumu tartışması açısından önem taşımaktadır. Hatırlanacağı gibi Bogost (2006), birim kavramını Spinoza'dan hareketle, saf enformatik veya kültürel değil materyal bir kavram olarak ortaya atmakta, bu kavrama edebi, imgesel, algoritmik her tür nesneyi dahil etmekteydi (s. 45). Bu birimleri içeren her türlü yordamsal/algoritmik işlem de Bogost tarafından *birim işlemi* olarak tanımlanmaktadır.

Bu kavram, hem oyuncuyu, hem bir karakter hem de bir enformatik nesne olarak oyunun ana karakterini, hem de bu karakter ve oyunun içerdiği diğer enformatik/kültürel/görsel birimler aracılığıyla oyuncunun çağrılmakta olduğu konumu (oyunun ana karakteri olsun, ana karakterin gözlemcisi konumu olsun, bu konumların hedef aldığı bir kitlenin üyesi olsun) ikame edebilmektedir. Burada oyuncunun bu konuma çağrılmasını, bir birimin başka bir birimin rolüne biçilmeye ya da kalıbına dökülmeye çalışıldığı bir işlem olarak görmek mümkündür.

Oyuncu, bu işlemde açıkça oyunda oynadığı karakterin rolüne, gizil olarak ise bu rolü oynamaktan ya da bu karakteri ekranda görmekten haz duyacak bir müşterinin konumuna çağrılmaktadır. Oyuncu kendine biçilen bu rolü ya da dökülmek istediği bu kalıbı, görüşmelerdeki örneklerde genellikle görüldüğü gibi pasif bir şekilde kabul etmemekte, oyunu oynasa bile bunu eleştirel bir şekilde, çağrıldığı konumun farkında bir şekilde ya da açıkça yıkıcı olarak yapmaktadır.

6.2. Bağımsız Dijital Oyun Geliştirme Alanı ve Hegemonya

6.2.1. Bağımsız ve ana akım oyun ve oyun geliştirici tanımları

Her katılımcı, bağımsız oyun ve bağımsız oyun geliştiriciliğe ilişkin bir tanım yaparken üretim ilişkilerine mutlaka değinmiştir. Bu ifadelerde anaakım geliştirici olmanın ilk kriteri bir yayıncı şirketle çalışmaktır. Bu durum büyük bir bütçeyle ve geniş bir ekiple

oyun geliştirme yönünde getirilere sahip olması sayesinde bağımsız oyunda bulunmayan gösterişli ve gerçekçi 3 boyutlu grafikler ve rafine oyun mekanikleri getirmekte, dolayısıyla bağımsız oyunlarla ana akım oyunlar arasındaki görsel ve oynanışsal kalite farkına neden olmaktadır.

Ancak bu yayıncı şirket desteği, beraberinde bu şirketin kreatif kontrolünü de getirmektedir. Ana akım oyunları destekleyen yayıncıların öncelikli hedefinin kar etmek olması, yayıncıyla çalışan geliştiricilerin deneysel oynanış biçimleri denemesine engel olmakta, bu nedenle bağımsız oyunlarla ilişkilendirilen yenilikçi oyun mekanikleri ana akım oyunlarda genellikle görülmemektedir.

Oyunun piyasaya çıkış zamanı ve üretim süresinin de piyasa koşullarına göre belirlenmesi dolayısıyla bağımsız oyunlarda görülen üretim sürecindeki esneklik, ana akım oyunlarda bulunmamaktadır. Bunun sonucu olarak ana akım oyunlar, önceden planlanmış olan özellik ve mekanikler ile geliştirilmekte, süreç içerisinde esnek bir şekilde tasarımda değişiklik yapılamamaktadır.

Buna karşın, hem üretim süresi hem de baştaki tasarıma bağlı kalma zorunluluğunun olmaması nedeniyle bağımsız oyunların tasarımı, üretim süreci boyunca değiştirilebilmektedir. Bu durum, bağımsız oyunların yenilikçi tasarımlarına katkıda bulunurken, diğer taraftan rafine olmayan oyun mekaniği ve sözelliklerin eklenmesiyle oyunun planlanmamış özelliklerle dolu, karmaşık arayüzlü ve dolayısıyla profesyonel görünmeyen ve oyun mekanikleri pürüzlü hale gelmesine neden olabilmektedir. Bunun yanı sıra, bazı durumlarda bu esneklik, oyuna sürekli yeni özelliklerin eklendiği bitmek bilmeyen bir geliştirme süreci anlamına da gelmektedir.

Ana akım oyunlar, yayıncı şirketin karını maksimize etme amacı nedeniyle, oyunu satın alması düşünülen kitleyi yabancılaştırmamak için öykü ve ana karakter seçiminde, yukarıda belirtildiğine uygun şekilde prototipik beyaz heteroseksüel, cisseksüel erkek özneyi ve bu öznenin fantezilerini baz alan beden, görsel rejim, oynanış ve öykü tasarımları gerektirmektedir. Bağımsız oyunların bir özgürlüğü, bu hegemonik oyuncu özneyi baz almayan öykü ve tasarımlar yaratma imkanındır.

Buraya kadar aktarılan yayıncı sermayesi, geliştirme sürecinde olduğu gibi, halkla ilişkiler, topluluk yönetimi gibi süreçlerin yükünü de geliştiricilerin sırtından almakta, buna karşın bağımsız geliştiriciler bu tür süreçlerin entelektüel ve duygulanımsal emeğini de üstlenmek zorunda kalmaktadır. Bu durum, bağımsız geliştiricilerin temel motivasyonunun oyun geliştirmek olması ile çelişmekte; bağımsız geliştiricilerin pazarlama ve halkla ilişkiler üzerine kafa yormak istememesi bağımsız oyunların ekonomik ve sembolik getirisinin önünü kesmektedir.

Katılımcıların hemen hepsi, yayıncı bütçesi ve kontrolünden bağımsızlığın yanı sıra daha deneysel ve yenilikçi oyunların yapılmasının arzulandığı ve ana akımda temsil imkanı bulamayan kimliklerin temsil edilebildiği bir “bağımsız zihniyet”ten (*indie mindset*) söz etmiştir. Ancak yukardaki çıkarımlardan anlaşılacağı ve katılımcıların açık açık ya da satır aralarında belirttiği gibi, bu zihniyetin geliştiriciler tarafından benimsenmesi ya da sürdürülebilmesi, büyük ölçüde yayıncı sermayesinden ve bununla gelen kontrolden bağımsızlığın getirdiği esneklikle ilgilidir. Dolayısıyla bağımsız zihniyetin de, geliştiricilerin alandaki yayıncılarla olan ilişkileri ve bununla bağlantılı olarak içinde yer aldıkları üretim ilişkileri tarafından üst-belirlendiği söylenebilir.

Bu noktada bağımsız ve ana akım ideal tiplerini, yayıncı şirketler ile ilişkileri üzerinden tanımlamak mümkündür. Bu şirketlerin getirdiği ekonomik sermaye ve kar beklentisi, bunlarla birlikte gelen kreatif ve üretim süreci kontrolü ana akım oyun geliştirmenin temel özellikleridir. Ana akım oyunlar, ekonomik sermaye beklentisi nedeniyle daha denenmiş öykü ve oynanış biçimleri kullanırlar ve, yukarıda da belirtildiği gibi, yayıncılar tarafından oyuncuları yabancılaştırmayacağı düşünülen hegemonik kimlikleri yeniden üreten öykü ve karakterler sunarlar. Temel beklenti, yayıncı şirketin kar etmesidir ve bu kar, geliştiricilerin bu şirketten para alarak alanda kalmalarını sağlar.

Bu tür bir kontrolün dışında olan bağımsız oyun geliştiriciler, tasarım, karakter, öykü ve görsel stiller açısından daha özgürdür. Üretim süreçlerinin esnekliği, oyunu yıllarca geliştirmeyi ya da başta planladıkları özelliklerin çoğunu oyundan çıkarmayı mümkün kılar. Bütçenin düşüklüğü, halkla ilişkiler ve tanıtım süreçleriyle daha az ilgilenmelerine neden olur. Aynı sebeplerden, oyunun görsel kalitesi daha düşük, oynanış mekanikleri

daha deneysel ve daha az dengeli, öyküleri daha deneyseldir. Temel beklenti, kar veya alandaki diğer aktörlerden alınacak geribildirim olabilir.

Bu betimlemelerin ideal tipler olduğu ve bağımsız ya da ana akım geliştiricilerin bu özellikleri birebir göstermek zorunda olmadığı akılda tutulmalıdır. G.H.'nin da belirttiği gibi, *Grand Theft Auto* gibi ana akım olup yeni mekanikler deneyen oyunlar, *Ori and the Blind Forest* gibi denenmiş mekaniklerin dışına çıkmayan bağımsız oyunlar bulunmaktadır. Büyük bütçelerle yapılmış *Hyper Light Drifter* ya da Warner Bros gibi yayıncı şirketlerin desteklediği *Bastion* gibi bağımsız oyun örnekleri, oyunların bu iki ideal tipin çeşitli özelliklerinin kombinasyonlarını gösterdiğine örnekler teşkil etmektedir.

6.2.2. Birimler olarak oyun geliştiriciler, sermaye ve geribildirim

Pierre Bourdieu (1992), *Rules of Art*'da kültürel üretim alanını otonominin yüksek ve düşük olduğu iki alt alana ayırmıştır. Otonominin yüksek olduğu alt alan, sembolik sermayenin yüksek ancak ekonomik sermayenin düşük olduğu, düşük ölçekli üretimin yapıldığı bir bölgedir. Otonominin düşük olduğu diğer alt alanda ise ekonomik sermaye yüksek iken sembolik sermaye düşüktür ve bu alanda yüksek ölçekli üretim yapılmaktadır (Bourdieu, 1992: 124). Bağımsız ve ana akım oyunların üretim alanının kabaca bu ayrıma uyduğunu söylemek mümkündür. Bağımsız oyunların üretimi, yayıncı şirketlerin ekonomik sermayesinden olduğu kadar onların kreatif kontrolünden de bağımsızdır. Düşük ekonomik sermaye ile, sadece oyun yapmak için, yeni mekanikler denemek için, ya da kendi sesini duyurmak/öyküsünü anlatmak için geliştirilen ve J.P.'nin sözleriyle "5 dakikada oynanıp bitirilen" bu oyunlar, yukarıda ayrıntılandırılmış olduğu gibi büyük kitleleri hedeflemeyen tasarımlara sahip, yenilikçi, deneysel ve zaman zaman oldukça kişisel oyunlardır. Yüksek ekonomik sermaye ile geliştirilen ana akım oyunlar ise daha az deneysel olabilmekte, buna karşın büyük reklam ve halkla ilişkiler kampanyaları ile daha çok kişiye ulaşmakta ve satış yapmaktadır. Oyunlar ana akım dağıtıcı şirketlerin kontrolünde geliştirildiğinde daha yüksek satışlar sağlanmakta, ancak bu oyunların geliştiricileri, Phil Fish veya Jonathan Blow gibi yenilikçi, sanatçı,

dahi, kısaca *bağımsız* geliştiriciler olarak görülmemekte, dolayısıyla bu alandaki tanınmışlık ve saygınlıktan nemalanamamaktadır.¹³ Bu geliştiriciler, piyasa araştırmaları gibi bağımsız oyun alanının kuralları dışındaki belirleyicilere tabi olmakta, dolayısıyla otonomluklarını yitirmektedir.

Hatırlanacağı gibi, geri bildirim bağımsız oyun geliştiricilerin oyunlarını geliştirmeye devam edecek motivasyonu bulabilmeleri açısından önemi, bazı katılımcılar tarafından belirtilmişti. Satış, artan kullanıcı sayısı, indirilme, reklam geliri gibi ekonomik sermaye birikiminin yokluğunda, bağımsız geliştiricilerin oyunculardan, diğer oyun geliştiricilerden ve kritiklerden aldıkları geri bildirim, alanda kalmak için gerekli motivasyonu sağlamaları konusunda önemli rol oynamakta; bu geri bildirim sayesinde geliştiriciler, S.L. gibi, birbiri ardına ücretsiz oyunlar üretebilmekte, ya da bu geribildirim yokluğunda P.K. ve G.N. gibi gelecekte kâr getirmesi muhtemel projeleri terk etme noktasına gelebilmektedir. J.P., benzer şekilde, kendisini bir bağımsız geliştirici olarak görebilmek için oyunlardan para kazanmasa bile iyi eleştiriler alması ya da bir geliştirici olarak yeterince tanındığına inanması gerektiğini belirtmiştir. Dolayısıyla geribildirim, bu geliştiricileri ekonomik sermayenin yokluğunda alanda tutarak ekonomik, sembolik ve sosyal sermaye biriktirmeye devam etmelerini sağlamak açısından önemli rol oynamaktadır. Bourdieu'yü (1991) hatırlayacak olursak, alana has dil becerisinin yanında stil ve *hexis*'i de kapsayan linguistik mübadele, bir sermaye akışı olarak kabul edilebilir (s. 67, s. 77, s. 86). Bağımsız oyun alanında bu akış, linguistik göstergelerin farklı sermayelere tahvil edilebilmesi, örneğin iyi eleştiri alan bir oyunun iyi satış yapması veya bu oyunun geliştiricisinin bu yorumlar sayesinde kazandığı itibar

¹³ Ana akım oyun alanında da Sid Meier, American McGee, Peter Molyneux gibi tanınmış oyun tasarımcı ve geliştiricileri bulunmaktadır. Ancak bu geliştiriciler, hem sayıca azdır hem de tanınmış bağımsız geliştiriciler gibi yenilikçi sanatçılar olarak tanınmanın getirdiği itibara sahip değildirlere. Bu nedenle ana akım oyun geliştirme alanıyla ilişkili olan yüksek sembolik sermaye ve yüksek otonomi durumunu çürüten örnekler teşkil etmezler.

ile sınırlı kalmamakta; linguistik geri bildirim aynı zamanda geliştiriciye zorluklara rağmen alanda kalma ve bu sermayeleri ileride biriktirme şansı tanımaktadır.

Geri bildirim kavramı, özellikle yeni medya üzerinden yapılan gösterge değiş tokuşu bağlamında kullanıldığında enformasyon kuramını ve sibernetiği akla getirmektedir. Ian Bogost'un (2009) 'ifade edici birim' (*expressive unit*) kavramına ve N. Katherine Hayles'in (1999) sibernetik temelli insansonrası kavramlaştırmalarına döndüğümüzde, bu kavramların ışığında alanda konumlanan bağımsız geliştirici birey ve grupları ve ana akım geliştirici şirketleri etkileşen birimler olarak düşünmemiz mümkündür.

Bu bakış açısıyla baktığımızda, katılımcıların ifade ettiği geribildirim Bourdieu'cü (1991) anlamda piyasa değerine sahip linguistik mübadele (s. 77) olmasına koşut bir şekilde, ekonomik sermaye de bağımsız geliştiricilerin diğer birimlerden aldığı bir tür geribildirim olarak kabul edilebilir. Monetizasyon, alan araştırmasında aktarıldığı gibi sanal ortamlarda ve algoritmik olarak gerçekleşmektedir. Satışlar, Steam, Google Play Store benzeri çevrimiçi platformlarda yapılmakta; reklamlar kullanıcının diğer uygulamalarındaki tercih ve aramaları üzerinde yapılan veri madenciliği sonucu algoritmik olarak belirlenmekte; reklam geliri, bu reklamların tıklanmasına göre elde edilmekte; oyuncu ve indirme sayısı benzeri parametreler, geliştiricilere sayısal olarak rapor edilmektedir. Dolayısıyla, oyunların ekonomik sermaye getirisi, bağımsız geliştiriciler için önemli olan forum mesajlaşmaları, beğeniler, kullanıcı yorumlarına benzer şekilde, enformatik geribildirim döngüleridir.

Bu durumda, geliştiricilerin alandaki oyuncu, eleştirmen, diğer geliştiriciler, yayıncılar, dağıtım platformları gibi birimlerden ekonomik, linguistik ve sosyal sermaye akışlarından oluşmuş farklı tür geribildirimlerin bir kombinasyonunu aldığını söylemek mümkündür. Geliştiricilerin alanda kalmaları, P.K.'nin deyişiyle bunun için motivasyon bulmaları, farklı geribildirim türlerinden oluşan bu kombinasyonla ilişkilidir.

Burada, bu geribildirim türlerinin öneminin, birimden birime değiştiğini belirtmek gereklidir. Örneğin Ubisoft gibi ana akım oyunlar geliştiren bir yayıncı şirket biriminin alanda kalmasını sağlayacak geribildirim büyük ölçüde ekonomik öğelerden (satışlar)

oluşurken, bir *gamejam*'de ilk oyununu geliştiren geliştiricinin ekonomik sermaye cinsinden pek bir beklentisi olmayacak, bu kişi sadece sembolik (tanınma ve saygınlık) geribildirim beklentisinde olacaktır. Katılımcılar, bu konuda kendi aralarında büyük farklılıklar göstermiştir. G.H., şirketinin ayakta kalması için gerekli ekonomik sermayeyi sağlayabilmek için aynı zamanda sivil toplum örgütü gibi birimlerle etkileşim içinde kalmak durumundadır, bu durumda onu alanda tutan geribildirim sosyal ve ekonomik sermaye akışını içermektedir. S.L. ve P.K.'nin alanda kalacak motivasyon sağlamaları için linguistik geribildirime ihtiyaçları vardır; S.L., bu geri bildirim döngüsü içinde kalmak için sürekli kısa sürelerde oyun geliştirmekte, P.K. ise bu geribildirim yokluğunda oyunu geliştirmeyi bırakma raddesine geldikten sonra diğer geliştiriciler ve oyunun hayranları ile etkileşim kurabileceği bir Facebook grubu yoluyla bu döngünün içine girerek geliştirme süreci içinde kalabilmektedir. G.N., baştan itibaren önem verdiği konunun ekonomik kazanç olduğunu belirtmiştir ve oyun alanında kalıp kalmama arasında seçim yapacağı an geldiğinde etkili olacak geribildirim, oyununun gün içinde belirli zaman aralıklarındaki kullanıcı sayısını ve monetizasyon parametrelerini içermiştir. Dolayısıyla geliştiricilerin alanda kalacak motivasyonu sağlamaları için ihtiyaç duydukları geribildirim, hem ana akım ve bağımsız geliştirici birimler arasında hem de bağımsız birimlerin kendi aralarında farklılık göstermiştir.

6.2.2.1. Geribildirim ve kültürel sermaye

Gözlem ve görüşmelerdeki bulgular oyun geliştiricilerin alanda kalmak için ihtiyaç duydukları geribildirime erişimde, dil hakimiyeti ve bedensel *hexis*'in yanında, eğitimden uyruğa kadar uzanan, ve eğitim sistemiyle olduğu kadar o sistem içinde kaliteli eğitime erişimi sağlayan sınıfsal avantajları da kapsayan bir sermaye kombinasyonuna işaret etmektedir. Dolayısıyla, alandaki linguistik ve ekonomik mübadelelerin oluşturduğu geri bildirim döngülerinde var olmanın koşullarının oyun geliştirme pazarında değiş tokuş değeri olan kültürel sermaye ile ilişkili olduğu söylenebilir.

Bourdieu (1986), kültürel sermayeyi *bedenlenmiş*, *nesneleşmiş*, ve *kurumsallaşmış* üç halde ele alır. *Bedenlenmiş* hal, “dışsal zenginliğin kişinin bütünleşik bir parçasına, bir habitusa dönüşmesi” olarak özetlenebilir. Bu tür sermaye birikimi, bedene ilişkin bir emek ve zamana işaret eder ve bu tür bir yatırım yalnızca kişinin kendisi tarafından yapılabilir (Bourdieu, 1986). *Vienna Gamedev Meetup* toplantılarında yapılan gözlemler, önceki bölümlerde aktarıldığı gibi, rahat ve özgüvenli hareket ve konuşma tarzının, dile hakimiyetin, alanda sosyalleşebilecek sosyal becerilerin, sorun yaşamadan alkol tüketebilmenin, oyun ve müziğe ilişkin beğenilerin, ve benzeri bedensel eğilimlerin alanda sosyal bağlantılar kurmak ve linguistik mübadelede yer almak açısından önemini göstermiştir.

Kültürel sermayenin ikinci hali olan *nesneleşmiş* hal, sermayenin materyal nesnelere ve medya olarak nesneleşmesidir. *Nesneleşmiş* haldeki kültürel sermaye, kültürel üretim ve sosyal sınıf mücadelelerinde “silahlar” olduklarında ve aktörlerin bu sermayeye hakimiyetleri ile, dolayısıyla aktörlerin bu nesnelere *bedenlenmiş* sermayeleri ölçüsünde, kar elde ettikleri durumlarda etkili bir sermayedir (Bourdieu, 1986). Dolayısıyla, oyun geliştiricilerin bir oyun üretecek medya ve araçlara erişiminin olması, bu nesnelere bağımsız oyun geliştirme alanında kültürel sermaye olarak görülmesi için yeterli değildir. Bu durumda kültürel sermaye, geliştiricilerin “bağımsız” olarak görülebilecek oyunlar üretebilmeleri, dolayısıyla alandaki kültürel kodlara ve bu medyayı üretecek ya da bu medyadan alınacak kültürel beğeniye bedensel hâkimiyetleri ile ilişkilidir. Katılımcıların görsel öğelerin bağımsız oyun alanı kültürü ve üretim ilişkileri açısından oldukça karmaşık önemine dair açıklamaları (örneğin G.N.’nin iyi ancak “çok da sanatsal olmayan” bir görsel sanatçı gerekliliğinden söz etmesi; P.K.’nin oyunlardaki görsel öğelerin kalitesinin geri bildirim ve bu bildirim getirdiği motivasyon ile ilişkisine dair açıklamaları; ya da J.P.’nin pikselart’ın alandaki kısmen hegemonik, kısmen ise karşı hegemonik konumuna ilişkin açıklamaları), *nesneleşmiş* kültürel sermayenin bedensel hakimiyet ile ilişkisini göstermektedir.

Kurumsal hal, *bedenlenmiş* kültürel sermayenin sembolik bir sermayeye dönüşerek beden sınırlılıklarıyla ilişkisinin nötrale edilmesine işaret eder. Bu nesneleşme, örneğin

toplumsal mübadeledeki değeri tartışmalı olan “kendi kendini eğiten kişinin”, ya da saraylının sermayesi ile değeri yasal kurumlarca garanti edilen akademik vasıflar arasındaki farkı temsil eder (Bourdieu, 1986). Bağımsız oyun geliştirme alanındaki gözlemler ve konuşulan katılımcıların hayat hikâyeleri, kendi kendine öğrenmenin alandaki ekonomik ve linguistik mübadelede yer almada akademik ve diğer kurumsal vasıflar kadar geçerli olabileceğini göstermiştir. Buna rağmen, hayat hikâyelerindeki ifadelerde katılımcıların alana ilişkin akademik eğitim alma çabası içinde oldukları, çalışmak istedikleri konularda staj yapmaya çalıştıkları, diğer bir deyişle eğitim ve tecrübelerini kurumsallaşmış vasıflara dönüştürmek istedikleri görülmüştür.

Bu örnekler, kültürel sermayenin bağımsız oyun geliştirici aktörlerin alanda kalmaları için ihtiyaç duydukları motivasyonu sağlamaları için gereken geribildirim döngülerine erişim açısından önemine işaret etmektedir. Bağımsız oyun geliştiriciler, gerek olumlu eleştiri ve/veya indirme ve oynanma oranları sağlayacak oyunları geliştirecek bedensel eğilimlere (beğeni, sanatsal beceri ve alanın kodlarına vakıf olmak gibi), gerek *Gamedev Meetup* benzeri mecralarda oyunlarını tanıtmak, sosyal bağlantılar kurmak ve sürdürmek, gerekse sanal mecralarda bir oyuncu ve hayran topluluğunu ayakta tutmak için gereken duygulanımsal emeği sarf edebilmek için bedenlenmiş, nesneleşmiş ve zaman zaman da kurumsallaşmış kültürel sermayeye sahip olmak durumundadır.

6.2.3. Alandaki konular, “bağımsız hegemonyası” ve bağımsız geliştirici kimliği

Görüşmelerde “ben senin aradığın anlamda bir bağımsız geliştirici değilim” ifadesi, çeşitli sözcüklerle formüle edilmiş ve farklı farklı temellendirilmiş bir şekilde kendini tekrarlamıştır. Bu ifadeleri kullananların her biri, büyük stüdyolardan bağımsız çalışan oyun geliştiricilerdir. Biri hariç hiçbirinin büyük ticari başarısı olmamıştır. Biri hariç, her birinin geliştirdiği oyunlar, indie estetiği kodlarına uygundur. Düşünülebilecek her açıdan "indie" olan bu geliştiricilerin kendilerinin indie olmadıklarına dair ısrarları, indie kimliğinin alanla ilişkisini incelemeyi de gerekli kılmıştır: Indie olmanın, indie tanımına uyma/uymama dışındaki kriteri nedir?

Önceki bölümde aktarıldığı gibi katılımcıların söylediği kriterler arasında ün/yaygınlık (parasız da olsa çok kişinin oyunu oynamış olması), büyük bir oyun yapmak, oyun üretiminin tam zamanlı işi olup olmaması, oyun kritiklerinden yüksek puanlar almak, oyunu mümkün olan en kısa sürede piyasaya sürmek, oyunun yaratıcı bir oyun olması bulunmaktadır. Bununla çelişkili bir biçimde, katılımcıların mülakat sırasında indie temasıyla bağlantılı verdikleri tanım ve örnekler, "bağımsız oyun geliştirici" olmanın onlar için ticari başarı ya da belirli bir profesyonellikle bağlantılı olmadığını göstermektedir. Verilen örnekler arasında bulunan *Fez* ve *Super Meat Boy*, *Indie Game: The Movie* filminde konu edilen, dolayısıyla alanda yüksek tanınmışlığı olan üç oyundan ikisidir. Diğer bir örnek olarak verilen ve katılımcılardan M.H.'nin yaptığı *Shooting Stars*, alanda büyük başarı kazanmış olmasına rağmen kendini sanatsal yaratıcılık açısından indie olarak görmeyen G.N. tarafından indie teması ile bağlantılı olarak seçilmiştir ve bu oyun bağımsız oyunlarla bağdaştırılan pixelart estetiğini kullanmaktadır.

Bu örnekler arasındaki tutarsızlık, göstermektedir ki katılımcıların kendilerinin indie olmadığına karar verdikleri kriterler hem birbirlerinden farklıdır, hem de kendilerinin ve alandaki diğer katılımcıların indie olarak tanımladıkları örneklerle uyuşmamaktadır. Katılımcıların neden kendilerini "indie" olarak görmediklerinin açıklaması, bu katılımcıların belirttiği nedenlerin ötesinde, onların alandaki diğer ana akım ve indie geliştiricilere ve hegemonik bağımsız geliştiricilere göre konumları ile ilişkilidir.

Bağımsız oyun kavramının popülerleşmesi, *Indie Game: The Movie* (2012) isimli belgeselle bağlantılandırılabilir. Filmin yapıldığı yıllarda "indie game" terimi çoktan dolaşıma girmişti. Benzer şekilde, bağımsız oyunlarla ilgili *Independent Game Festival* gibi ödül ve festivaller ortaya çıkmıştı. Oyun geliştirmeyi kolay ve ucuz hale getiren *XNA*, *Blender*, *SDL*, *Game Maker* benzeri teknolojiler uzun süredir yaygındı ve ücretsiz ve/veya açık kaynak oyunlarda kullanılmaktaydı. Ücretsiz oyunlarla ilgili *Indiegames.com* ve *Linux Game Tome* gibi mecralar bulunmakta ve bu oyunlar açık kaynak depolarında ya da ücretli olarak *Steam*, *XBLA* benzeri dağıtımıcılar tarafından dağıtılmaktaydı.

Indie Game: The Movie isimli belgeselin rolü, bağımsız oyunun, *casual* ve/veya *freeware*/açık kaynak oyundan ayrıksı bir üretim/dağıtım kipi olarak popüler kültürde tanınmasını sağlamak oldu. Bağımsız oyun üretiminin maddi ve psikolojik zorluklarına odaklı bir belgesel olarak sunulan film, bağımsız oyunu efektif olarak hem retro oyunlardan ilham alınmış sanatsallık ve aynı anda nostaljik ve güncel bir hipster zevk ve tüketim biçimiyle ilişkili bir kültürel/görsel rejim olarak popülerleştirdi ve bu oyunların üretimini henüz تنها bir alanda gerçekleştirilecek olan ve başarılarının milyonlar kazanabileceği bir girişim olarak temsil etmeyi başardı. Dolayısıyla indie oyun endüstrisi, kültürel ve maddi sermaye açısından getirisi yapılan yatırımdan kat kat yüksek bir sektör olarak bir tür altına hücumu hedef oldu.

Filmde başarı öyküleri konu edilen, milyonlar kazanan ve ünlü olan kişiler, önceki bölümde sözü edilen katılımcılara benzer şekilde sosyal sermayesi yüksek kişilerdir. Bu kişiler, ABD ya da Kanada'da yaşamaları itibariyle coğrafi konumları açısından bir avantaja sahip olup fuarlar, festivaller gibi tanıtım ve networking etkinliklerine katılabilmekteydi. Aynı zamanda bu kişilerin kültürel ve eğitimsel arka planları bu tür oyunlar üretmeye uygundu çünkü bu geliştiriciler, araştırmanın katılımcıları gibi küçüklüklerinden itibaren ev bilgisayarları ve konsollarda oyun oynamış, dolayısıyla bu alandaki hegemonik biçimsel ve içeriksel kodlamalara hakim bireylerdi. Bu geliştiricilerden hem Jonathan Blow hem de Tommy Refenes, üniversitede bilgisayar bilimi okuyabilecek maddi ve sembolik sermayeye sahipti; Edmund McMillen ve Phil Fish ise hem nostaljik, hem de güncel hipster estetik ve kültürel sensibilitelerine hitap edebilecek görsel ve oynanışsal içerikler tasarlayabilecek görsel tasarımcılardı. Bu kişilerin çoğu çocukluktan itibaren ve güncel olarak oyun geliştirme alanında ilerleyebilecek şekilde aile ve yakınlarından maddi ve manevi destek görmüşlerdi. Özellikle McMillen ile Fish almış oldukları ödüller ile alanda tanınmaktaydı. Bunlara filmde yer almanın bu kişilere sağladığı sembolik sermaye de eklendiğinde, bu kişilerin başarısı ve bağımsız oyunların artan popülaritesi filmin nedeni olduğu kadar sonucu olarak da görülebilir.

Indie Game: The Movie filminin yakaladığı ün, alanda konumlanmak için gerekli sermayeye sahip geliştirici ve oyunların hegemonik konumlarını sağlama almakla kalmamış, bu konumların bu alana girmek ve alanda sembolik ve maddi olarak sermaye elde etmek isteyen geliştiriciler ve oyuncular için arzu edilebilirliğini perçinlemiştir. Alandaki, özellikle 2014 yılı civarında yaşanan, geliştirici ve oyun sayısındaki artış ve bunun geliştiricilerin alanda konumlanmalarında neden oldukları zorluklar, önceki bölümde anlatılmıştır.

Konuşulan geliştiricilerin çoğu, görüşmenin farklı noktalarında artık bağımsız bir oyun geliştirici olmanın zorluğundan söz etmiştir. P.K.'nin de ifade ettiği gibi, artık çok fazla oyun vardır ve oyunun başarılı olması artık oyunun iyi olmasıyla değil şansa ilişkilidir. J.P. ise, benzer şekilde oyunların artık sadece para için değil, ilgi için de yarıştığını söyler; yani bağımsız bir oyunun sadece satılması değil oynanması, dolayısıyla geliştiricinin alandan bir geribildirim alması da zor hale gelmiştir.

Bu tür bir oyun fazlalığında bir geliştiricinin alanda kalabilmesi için farklı stratejiler belirtilmiştir. Bunların arasında, üretimi belirli türlerle sınırlamak ve niş oyunlar üretmek bulunmaktadır. Örneğin P.K., iyi bir oyunun sırf iyi olduğu için başarılı olabilmesi için puzzle veya macera türünde olması gerektiğini ifade etmiştir. G.N. ve G.H. ise geliştiricinin kendine has bir niş bulması gerektiğini söylemiştir. Bu durum, bağımsız oyun alanında kalabilmek için gerekli maddi kazanç ya da tanınmışlığın, ya da önceki bölümde ortaya attığımız terminolojiyle ekonomik ya da sembolik/linguistik feedback döngüsü içine girebilmek ya da bu alanda kalabilmek için geliştiricilerin alandaki, kimisi hegemonik hale gelmiş bağımsız geliştiriciler ve onların oyunları ile mücadele içine girmesi gerektiği anlamına gelmektedir.

Dahası, alanda kendi yerini sağlamlaştırmak isteyen geliştiriciler, alana girmeye çalışan ve kendileri kadar büyük kaynaklara sahip olmayan geliştiricilerin alana girmesine engel olmaya çalışarak kendi konumlarını sağlamlaştırmaya çalışabilmektedir. J.P., buna örnek olarak Steam Greenlight sistemine giriş için 100 dolar ödenmesi koşulunu savunan geliştiricileri vermiştir. Bu kişilere göre bu parayı toplayamayacak kişiler, zaten oyun geliştirmemelidir, ve J.P. bu geliştiricilerin bunu savunmalarının alanı kendileriyle

aynı ayrıcalıklara sahip olmayan farklı coğrafya ve kültürlerden geliştiricilerin seslerini duyurmasına engel olmaya çalışmaları anlamına geldiğini söyler. J.P.’nin sözleriyle “bağımsız, hoş/kibar (nice) bir alan” değildir.

Dolayısıyla bağımsız oyun alanında hegemonik hale gelmiş geliştiriciler ve oyunlara ek olarak hegemonik hale gelmiş oyun türleri (puzzle ve macera) olduğunu da söylemek mümkündür. Ancak bunların yanında, belirli görsel stil ve ikonograflerin de hegemonik hale geldiğini söylemek mümkündür. Bunlardan ilk akla geleni, kolay üretilmesi ve nostaljik konotasyonları nedeniyle pikselart’tır. Pixelart, geliştiricilerin oyunları için ucuz ve hızlı şekilde grafik üretmelerini sağladığı için bağımsız oyunlar arasında en sık kullanılan görsel stil haline gelmiştir. Pikselart, oyun alanında sık kullanılması, *Hyper Light Drifter* ve *Fez* örneklerinde olduğu gibi yüksek satışlarla ilişkili olması ve aynı zamanda, önceki bölümde bahsettiğimiz gibi alandaki baskın skopik rejim olan gerçekçi üç boyutlu perspektif stiline bir alternatif teşkil etmesi nedeniyle yıkıcı kabul edilebilir. Bunun yanında üretiminin kolaylığı ve ucuzluğu nedeniyle büyük bütçesi olmayan geliştiricilerin de oyun yapmasına olanak tanınması, marjindeki geliştiricilere seslerini duyurma fırsatı vermekte ve, J.P.’nin de belirttiği gibi, bu nedenle de oyun alanında hegemonyaya karşı yıkıcı olarak kabul görebilmektedir. Buna karşın, sık kullanılması ve nostaljiden nemalanan popülaritesi, bu görsel stili de alanda hegemonik bir hale getirmiş, pixelart, J.P.’nin de deyişiyle, “bağımsız hegemonyası”nın bir parçası haline gelmiştir.

Bağımsız oyunlar, ana akım popüler kültürün görsel stillerinden veya hegemonik kimliklerinden faydalanarak da hegemonik olabilmektedir. Önceki bölümde aktarılan neon renklerin kullanımı yoluyla siberpunk’ın popüler kültürdeki yerinden nemalanma çabası gösteren *Black Ice*, buna örnek verilebilir. Son yıllarda çıkan çoğu oyun (örneğin *Broforce*), 80’li yılların Reagan dönemi maço kahraman filmi/oyunu estetiğine atıfta bulunarak benzer şekilde bu popüler kültür öğelerine duyulan nostaljiden nemalanmaya çalışmaktadır. Dolayısıyla, geliştiriciler ve oyunlar kadar, çeşitli oynanış biçimleri, görsel stil ve ikonların da alanda hegemonik hale gelmiş olduğunu söylemek mümkündür.

Yayıncı sermayesinden faydalanamayan ya da bu sermayeyle birlikte gelen kreatif kontrolden bağımsız bir şekilde oyun geliştirmek isteyen geliştiriciler için ana akım oyunların hegemonyasından bağımsız bir alan oluşturan bağımsız oyun alanı, son yıllarda ekonomik ve sembolik geribildirim almanın gittikçe zorlaştığı bir alan haline gelmiştir. Başlangıçta karşı-hegemonik olanakları temsil eden bu alanda var olabilmenin bir koşulunun artık, P.K. veya G.N.’nin bahsettiği şekillerde, hegemonik öğelerden de nemalanmak olması ve alanda sembolik sermaye (tanınma) ya da ekonomik sermaye cinsinden alınan geribildirime erişimi olan hegemonik konumların çoktan kapılmış olması, görüşülen katılımcıların kendilerine bağımsız demesine engel olan bir sebep olarak düşünülebilir.

Bunun yanında görüşmeler göstermiştir ki alandaki aktörler kendilerine sunulan özne konumlarına eleştirel yaklaşmaktadır. Bu geliştiricilerin kendilerini bağımsız kabul etmemeleri, *Indie Game the Movie* ya da oyun medyası tarafından popülerize edilmiş/mitleştirilmiş bir bağımsız geliştirici kimliğine karşı eleştirel ya da en azından sinik bir duruşun göstergesi olarak da kabul edilebilir.

6.3. Dijital Oyunlarda Yıkıcılık ve Hegemonya

Geliştiricilerin ve oyunların tam olarak bağımsız ya da ana akım ideal tiplerine uymadığı önceki bölümlerde belirtilmiştir. Benzer şekilde, çoğu oyun için tamamen hegemonik ya da yıkıcı terimlerini kullanmak zordur. Örnek vermek gerekirse J.P., kendi geliştirmiş olduğu oyun olan *Masque and Murder*’ın cinsiyet ve kısmen heteronormativite açısından yıkıcı olduğunu ancak ırk ile ilgili konulara dokunmadığını belirtmiştir. Buna karşın G.H.’nin Causa Creations bünyesinde yaptığı ve genellikle mültecilerin ya da beyaz olmayan bireylerin sorunlarını aktaran oyunlar, cinsiyet temsilleri konusunda çeşitlilik sağlamaya çalışmamaktadır. Benzer şekilde yine J.P.’nin sözünü ettiği *Dishonored 2*, hegemonik eril bir ana karakterlere sahiptir ve görsel rejim olarak ana akım oyunlarda baskın konumda olan gerçekçi 3D grafikleri kullanmaktadır, ancak oyun *Dishonored 1*’in, J.P.’nin tabiriyle “damselleştirdiği” bir karakteri de seçilebilir bir ana karakter yapmasıyla yıkıcı yönleri de sahiptir.

İncelenen diğey oyun örneklerini de düşündüğümüzde, hem ana akım hem de bağımsız oyunlarda yıkıcı ve hegemonik öğelerin bir kombinasyonunun bulunduğu söylenebilir. Önceki bölümlerde ayrıntılandırıldığı gibi, oyunlar yenilikçi oynanışlarla, temsil imkanı bulamayan kimliklerde ana karakterlere sahip olmalarıyla, içerdikleri anlatılarla, oyuncuya tanıdıkları seçim imkanlarıyla yıkıcı olabilmektedir. Benzer şekilde oyunlar, baskıcı bir sistemi anlatı ve oynanış düzeyinde yeniden üretmeleriyle, hegemonik cinsiyet ve ırk temsilleriyle, ötekileştirdikleri karakterlerle, hegemonik görsel rejimleri kullanmalarıyla hegemonik olabilmektedir.

Geliştiricilerin oyun geliştirme alanındaki süreklilikleri, alandaki diğey birimlerle kurdukları geribildirim döngüleri ile ilişkilidir. Çoğu zaman ekonomik bir bileşeni olan bu döngünün özellikle bağımsız geliştiricilerde sembolik bileşeni (tanınma ve linguistik değıştokuş) de önem kazanmakta, uzun süre oyunuyla ilgili geribildirim alamayan geliştiriciler alanı ve projelerini terk etmeyi düşünecek derecede motivasyon kaybetmektedir. Bunun yanında, hatırlanacağı gibi bağımsız geliştiricilerin alandaki konumlarının önemli bir yönü, yayıncı sermayesine bağımlı olmamalarının onlara sağladığı kreatif kontroldür. Bourdieücü terimler kullanılacak olursa, bağımsız oyun geliştirme alt alanı yüksek sembolik sermaye ve yüksek otonomiyle ilişkilidir: Konuşulan geliştiricilerin hepsi olmamakla birlikte çoğu, kendileri için bu otonominin çok önemli olduğunu bildirmiştir.

Dolayısıyla, bağımsız geliştiricilerin alanda konumlanma süreçlerinin önemli bir yönü alanda kalacak kadar ekonomik ve sembolik geribildirimi elde etmek, yani ekonomik sermaye ve tanınmadır. Diğey yandan bağımsız geliştirici olmayla bağlantılı olan otonomi, çoğu geliştirici için vazgeçilmez olduğu için, bu geliştiriciler oyunlarında yenilikçi ve yıkıcı yönlele de yer vermek istemektedir. Sonuç olarak bu geliştiriciler, alanda kalmaları için gerekli ekonomik sermaye ve tanınma sağlayacak şekilde hegemonik öğelerden nemalanmak, ancak kültürel sermaye ve itibarlarını da gözetecek kadar otonom adımlar atmak durumunda kalmaktadır. Oyunun yıkıcı ve hegemonik öğelerini çeşitli şekillerde bir araya getirerek bir mozaik oluşturmaları, alandaki bu farklı

sermaye türleri ile ilişkili farklı feedback döngüleri içinde kalma mücadelesiyle bağlantılı bir müzakere süreci olarak düşünülebilir.

Geliştiricilerin üretim süreçleri, ürettikleri oyuna aldıkları tepkiler ve oyundan elde ettikleri gelir gibi çeşitli konulara atıfta bulunarak kendilerini bağımsız görmediklerini ifade ettiklerini hatırlayacak olursak, geliştirici kimliğinin de üretilen oyun gibi bir mozaik olduğunu düşünebiliriz. Konuşulan geliştiricilerin her biri, bağımsız oyunlara has gördükleri özelliklerin bir kısmına sahip oyunlar yapmış, ancak bu oyunlar aracılığıyla ekonomik sermaye, tanınma ya da bağlantılar açısından istedikleri gibi bir konuma ulaşamamıştır. Dolayısıyla bu geliştiriciler oyunları ürettiği gibi, ürettikleri oyunlar da hegemonik ve yıkıcı yönleriyle oyun geliştiricilerin kendilerini ne derece bağımsız gördüklerini, dolayısıyla bu geliştiricilerin özne konumlarını üretmiştir.

6.3.1. Karşı hegemonik veya yıkıcı bağımsız oyunlar için doğurgular: oyuncuyu alana çekmek

Bağımsız oyunların karşı-hegemonik ve yıkıcılık açısından ana akım oyunlara karşı büyük bir dezavantajı, J.P.'nin de belirttiği gibi, ulaştıkları kitlenin küçüklüğüdür. Araştırmanın sonuçlarının da işaret ettiği gibi, yayıncı desteğinin yokluğu ve alanda bir kısmı hegemonik konumlarda bulunan diğer bağımsız geliştirici ve oyunlara karşı ilgi/tanınma ve ekonomik/sembolik geribildirim için mücadele gereği, bağımsız oyunların alanda tanınmasının ve bağımsız geliştiricilerin alana giriş ve orda kalmasının önündeki en büyük engel olarak görülmektedir. Bu durum bağımsız oyunların yıkıcılık konusundaki potansiyellerini azaltmaktadır.

Katılımcıların ifadelerine ve doküman analizlerine dayanarak bağımsız oyunların yıkıcı olabilmesi için üç temel strateji belirlemek mümkündür. Önceki bölümlerde de ifade edildiği gibi ana akımla özdeşleşmiş ancak onunla sınırlı kalmayan hegemonik öğeler, yani görsel stiller, yenilikçi olmayan denenmiş ve basmakalıp oynanış biçimleri ve türler, potansiyel oyuncuların çoğuna hitap edeceği varsayılan cinsiyetçi ve ırkçı ana karakter ve ötekilik temsilleri, ve bunlar etrafında şekillenmiş öyküler, oyun geliştiricilerin alana girmesini ve orda kalmasını kolaylaştıran öğeler olarak oyunlara

dahil edilmekte ve bağımsız öğeler bu tür hegemonik öğelerle kombinasyon içinde ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla ilk strateji, hegemonyaya karşı yıkıcı öğeleri, alanda bu oyunları görece tanınmış hale getirecek ve/veya oyunun gelir elde etmesini sağlayacak hegemonik öğelerle birleştirmektir. Bu, P.K.'nin belirttiği gibi, çekici grafiklerle yenilikçi oynanış biçimlerini birleştirmek şeklinde olabileceği gibi, G.H.'nin anlattığı gibi kolay öğrenilen bir puzzle oyunu oynanış biçiminin içine yıkıcı bir öykü ve marjinalize edilmiş bir ana karakter yerleştirmekle de olabilir.

İkinci strateji, M.H., G.N. ve G.H. tarafından belirtilen, şok edici ya da provoke edici oyundur. Bu şok faktörü, katılımcıların verdiği örneklerde cinsel öğeler ya da şiddet öğelerinin kullanımına dayanmaktadır. Bu tür oyunlar, içerdikleri bu öğelerle tartışma yaratarak alanda tanınmakta ve bu sayede edindikleri sembolik sermaye ile yıkıcı öğeleri daha geniş oyuncu kitlelerine yayabilmektedir.

Son olarak G.H. ve J.P.'nin belirttiği ve S.L.'nin verdiği örnekte de görülen bir diğer yıkıcılık stratejisi, oyunun tamamen hegemonik kodları yeniden üretir gibi başlayıp daha sonra yıkıcı öğeleri oyuna dahil ederek oyuncuyu şaşırtmasıdır. Buna örnek olarak standart bir JRPG oyunu görünümüne sahip olan ve sonradan derinliği ve oyuncuya sunduğu seçeneklerin çokluğuyla oyuncuyu şaşırtan *Undertale*, veya iki boyutlu bir platform shooter olarak başlayan ancak düşmanları öldürmek dışında seçeneklerin keşfedilebildiği *Iji*, verilebilir. Bu tür bir oyun, hem bağımsız oyun alanında tanınmak açısından hem de oyuncuyu oyunun içine çekmek/orada tutmak açısından, hegemonik tür ve görsel stillerden faydalanacak, oyuncu zaten alana girmiş durumdayken oyunun karşı-hegemonik yönlerini sunacaktır.

6.4. Türkiye'deki Bağımsız Oyun Alanı İçin Doğurgular

Araştırmanın Türkiye'deki bağımsız oyun alanı için implikasyonları Türkiye'de karşı-hegemonik bir bağımsız oyun alanının kurulmasının birçok nedenden ötürü çok zor olduğu yönündedir. Bu zorluk, büyük ölçüde oyun geliştiricilerin ekonomik ve sembolik sermayesinin bu geliştiricilerin alana girmesini ve alanda kalmasını sağlamaya yetip yetmemesine bağlıdır.

Hatırlanacağı gibi, bağımsız geliştirme alanına giriş ve bu alanda kalma, ekonomik sermaye, sembolik sermaye ve sosyal sermaye parametreleri ile bağlantılıdır. Alandaki *Gamedev Meetup* örneği üzerinden incelenen linguistik değiş tokuş, oyun geliştirme alanında değeri olan bilgilerin içerik olarak sunulması, dile kültürel kodları çözebilecek ve atıfları anlayabilecek kadar hakim olmayı ve bu dil ile uyumlu bir bedensel hexisi gerektirmekteydi. Doküman incelemesine dayalı alan araştırması göstermiştir ki Türkiye'deki geliştiriciler, oyunlarını alanda tanıtmak, yabancı dil hakimiyeti, oyunun sunulup geri bildirim alınabilecek mecralara erişim konusundaki kısıtlamalar (vize engelleri ve ulaşım giderleri) ve oyunu tanıtacak bağlantıların yokluğu gibi bir çok dezavantaja sahiptir.

Bu dezavantajlar, Türkiye'deki oyun geliştiricilerin alanda kalmak için gerekli geribildirim sembolik olarak olduğu kadar ekonomik sermaye cinsinden de sağlayamamaları sonucunu doğurmaktadır. Bu geliştiricilerin bu tür geribildirimlerde yer alabilmeleri zorlaştıkça otonomlukları da azalmakta, geribildirim döngülerinde yer alabilmek için hegemonik öğeleri oyunlarına daha fazla dahil etmek zorunda kalmaktadır. *Limbo* ile neredeyse aynı görsel stile sahip ve alanda hegemonik bir tür olan puzzle platformer türündeki *Monochroma* veya milliyetçi öğeleri oyunlarına dahil ederek alanda var olmaya çalışan *Hükümran Senfoni* gibi oyunlar, bu duruma örnek olarak verilebilir.

Geliştiricilerin geri bildirim alamamasının, bu oyunların görsellik ve oynanış açısından yeterince rafine edilememeleri, üretim süreçlerinin yeterince iyi işlememesi, oyunun çevresinde bir hayran topluluğu oluşturulamaması gibi geliştiriciyi bu geribildirimler açısından daha da fakirleştirecek sonuçları olmaktadır. Örneğin *Monochroma*, kalite kontrole daha fazla bütçe ayıramadığı ve oynanışa ilişkin geribildirim alacağı bir hayran topluluğu olmadığı için yeterince pürüzsüz olmayan ve hatalı oyun mekanikleri ile piyasaya sürülmüştür. Bu örnekte olduğu gibi, değerli teknik bilgi ve yapılan oyuna dair geri bildirim alınan linguistik değiş tokuşun yokluğu, Türkiye'de yapılan oyunların istisnalar hariç teknik açıdan benzerlerinin çok gerisinde kalmasına neden olmuştur.

2008 ODTÜ Teknokent bünyesinde kurulan *Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi (ATOM)* , Türkiye’de oyun geliştirme sektörünü desteklemek üzere başlatılan bir girişim olarak öne çıkmaktadır. Oyun, simulasyon ve animasyon konusunda eğitimler vermeyi hedefleyen bir ön kuluçka merkezi olan ATOM, oyun geliştirme alanında şirket kurmayı düşünen öğrencilere bir şirket kurma ve yönetme sürecinin hukuki ve finansal süreçleri ve oyun tasarlama ve geliştirmenin teknik süreçleri üzerinde verilen eğitimin yanında takım elemanı olma ve oyunlara ilişkin sunumlar yapma konusunda eğitimler vermekte (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008: 144-5) , bu şekilde Avrupa bağlamındaki oyun geliştiricilerin kültürel sermayelerine yetişebilecekleri olanaklar sağlamaktadır.

Geliştiricilerin sosyal ve kültürel sermaye açısından ilerleyerek Türkiye’de oyun geliştirmenin getirdiği sınırlılıkları aşması, ATOM gibi girişimlerin yanında, hem ulusal oyun geliştirme toplulukları kurulması hem de uluslar arası oyun geliştirme toplulukları ile sanal olarak etkileşimde olunması ile mümkün olabilir. Bu tür bir geri bildirim döngüsüne girmek, öncelikle geliştiricilerin teknik bilgilerini arttıracak ve geliştirme sürecine dair pürüzleri gidermelerini sağlayacaktır. İkinci olarak, geliştiriciler böyle bir etkileşim sayesinde ekonomik sermayelerini arttırabilecekleri monetizasyon yöntemlerinden haberdar olacak, bunun yanında geliştiricilerin kişisel öykülerinin anlatıldığı oyunların alanda tanınması sağlanacaktır. Son olarak geliştiricilerin uluslar arası düzeyde oyun geliştiricilerin arasında sürdürülen etkileşime has dil ve etkileşim stilinde ustalaşması, kendilerinin ve Türkiye’deki diğer geliştiricilerin uluslar arası oyun geliştirme toplulukları, kritikler ve oyuncular ile etkileşimde önemli olan geribildirim döngüsüne girmelerini ve bu döngüde kalmalarını kolaylaştıracaktır.

KAYNAKÇA

Aarseth, E. (2006). "How We Became Postdigital: From Cyberculture Studies to Game Studies". Silver, D. ve Adrienne Massanari, (Ed.), *Critical Cyberculture Studies* içinde (37-46). New York ve Londra: New York University Press.

Aarseth, E. (2004). "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation". Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, (Ed.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game içinde* (45-55). Cambridge, MA: The MIT Press.

Aarseth, E. (2001). "Computer Game Studies, Year One". *Game Studies*, 1(1), Temmuz 2001. Erişim 15 Nisan 2017, <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore ve Londra: John Hopkins University Press.

Adorno, T. (1991). *Culture Industry: Selected Essays on Mass Culture*. Londra ve New York: Routledge

Adorno, T. ve Max Horkheimer. (2002). *Dialectic of Enlightenment: Philosophical Fragments*. Stanford, CA: Stanford University Press

Allen, S. (2014). "Video Games as Feminist Pedagogy". *Loading...* 8(13) içinde. Erişim 10 Nisan 2016, < <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/135> >

Arsenault, D., Pierre-Marc Côté, ve Audrey Larochelle. (2014). "The Game FAVR: A Framework for the Analysis of Visual Representation in Video Games" *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association, Vol 9(14): 88-23* içinde. Erişim 10 Nisan 2016 < <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/155/190> >

Arsenault, D., Pierre-Marc Côté, ve Audrey Larochelle. (2013). “Reverse-engineering graphical innovation: an introduction to graphical regimes” *G/A/M/E – n. 3/2013*. içinde. Erişim 10 Nisan 2016 < <http://www.gamejournal.it/reverse-engineering-graphical-innovation-an-introduction-to-graphical-regimes/#.VnO1qVJVcrk>>

Arsenault, D., Pierre-Marc Côté, Audrey Larochelle, ve Sacha Lebel. (2013). “Graphical technologies, innovation and aesthetics in the video game industry: a case study of the shift from 2d to 3d graphics in the 1990s”. *G/A/M/E – n. 3/2013*. içinde. Erişim 10 Nisan 2016 < <http://www.gamejournal.it/graphical-technologies-innovation-and-aesthetics-in-the-video-game-industry-a-case-study-of-the-shift-from-2d-to-3d-graphics-in-the-1990s/#.VnO1rVJVcrk>>

Barthes, R. (1977). “The Photographic Message”, *Image Music Text: Essays selected and translated by Stephen Heath* içinde (15-31) London: Fontana Press

Baydaş Sayılğan, Ö. (2014). “Bağımsız Oyun Tasarımı: Bağımsız Oyunun Değer Üretim Zincirindeki Bağımlılıkları. Süreyya Çakır, (Ed.), *Medya ve Tasarım* içinde (331-362). İstanbul: Urzeni Yayıncılık

Baym, N. (2006). “Finding the Quality in Qualitative Research” Silver, D. ve Adrienne Massanari, (Ed.), *Critical Cyberculture Studies* içinde (37-46). New York ve Londra: New York University Press.

Binark M. ve Bayraktutan-Sütcü. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları

Berger, J. (1972) *Ways of Seeing*. [Tv Dizisi]. British Broadcasting Corporation

Bogost, I. (2009). *Videogames are a Mess*. DIGRA 2009 açılış konuşması. Erişim 15 Nisan 2017, <http://http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/>

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge ve Londra: The MIT Press.

Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge ve Londra: The MIT Press.

Blomkamp, N. (2009). *District 9*. Tristar Pictures.

Bourdieu, P. (1992). *The Rules of Art: Genesis and Structure of the Literary Field*. Stanford, California: Stanford University Press

Bourdieu, P. (1991). *Language and Symbolic Power*. Oxford, UK: Polity Press

Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press

Burgin, V. (1986). *The End of Art Theory*. London: Palgrave

Camper, B. (2009) "Retro Reflexivity: La Mulana, An 8-bit Period Piece". *Perron B. ve Mark J. P. Wolf (Ed.) Videogame Theory Reader 2* içinde (169-196). New York ve Londra: Routledge

Catolfi, A. ve Enrico Menduni. (2013). "Digital aesthetic forms between cinema and television: the need for new research directions". *G/A/M/E – n. 3/2013* içinde. Erişim 10 Nisan 2016 <<http://www.gamejournal.it/digital-aesthetic-forms-between-cinema-and-television-the-need-for-new-research-directions/#.VnO1sFJVcrk>>

Chaplin, S. ve John Walker. (1997). *Visual Culture- An Introduction*. Manchester: Manchester University Press

Chesher, C. (2004). "Neither gaze nor glance, but glaze: relating to console game screens". *SCAN / Journal of media arts culture Vol.1 (1)* içinde. Erişim 10 Nisan 2016 <http://www.scan.net.au/scan/journal/print.php?journal_id=19&j_id=1> , 28.5.2013 tarihinde erişildi.

Connel, R.W. (1995) *Masculinities*. Berkeley ve Los Angeles, California, Amerika Birleşik Devletleri: University of California Press.

Coward, R. ve Ellis, J. (1977). *Language and Materialism: Developments in Semiology and the Theory of the Subject*. Londra: Routledge & Kegan Paul.

Darley, A. (2000). *Visual Digital Culture: Surface play and spectacle in new media genres*. Londra ve New York: Routledge.

Demirbaş, Y. (2017). “Oyun Çalışmalarında Dijital Anlatı ile Oyun Biçimi Karşıtlığı Ekseninde Süren Tartışmalara Farklı Bir Bakış”. *Moment Dergi*, 2017, 4(2) içinde (352-373).

Eagleton, T. (1991). *Ideology: An Introduction*. Londra ve New York: Verso.

Eskelinen, M. (2001). “The Gaming Situation”. *Game Studies*, 1(1). Erişim 15 Ekim 2017, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

Foucault, M. (2004). *Archaeology of Knowledge*, London ve New York: Routledge

Frasca, G. (2003). “*Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place*”. *DIGRA 2003* tebliği. Erişim 10 Nisan 2017 <<http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>>

Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*. Minneapolis ve Londra: University of Minnesota Press.

Gandolfi, E. (2013). “The two dimensions as a metaphor of control in gaming landscapes”. *G/A/M/E – n. 2/2013* içinde. Erişim 10 Nisan 2016 <<http://www.gamejournal.it/the-two-dimensions-as-a-metaphor-of-control-in-gaming-landscapes/#.VnO1v1JVcrk>>

Giordano, F., Ican Girina, ve Riccardo Fassone. (2015). “Re-framing video games in the light of cinema.” *G/A/M/E – n. 4/2015* içinde. Erişim 10 Nisan 2016 <http://www.gamejournal.it/intro_5/>

Grayson, N. (2013). "How a Lifetime of Heart Disease Birthed Hyper Light Drifter", *Rock Paper Shotgun* içinde. Erişim 10 Nisan 2016 <<http://www.rockpapershotgun.com/2013/11/07/how-a-lifetime-of-heart-disease-birthed-hyper-light-drifter/>>

Graft, K. (2014). "6 key points from the 2014 Indie Salary Report". *GAMASUTRA* <http://www.gamasutra.com/view/news/221630/6_key_points_from_the_2014_Indie_Salary_Report.php>

Habermas, J. (1971). "Knowledge and human interests: a general perspective" *Knowledge and Human Interests* içinde (301-17). Boston: Beacon Press

Haraway, D. J. (2004). "Teddy Bear Patriarchy: Taxidermy in the Garden of Eden, New York City, 1908-1936" *The Haraway Reader* içinde (151-198). New York: Routledge.

Harris, R. ve Taylor, H. (2005). *Landmarks in Linguistic Thought I: The Western Tradition from Socrates to Saussure (2. baskı)*. London ve New York: Routledge.

Harvey, D (1990). *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*. Cambridge, MA & Oxford, UK: Blackwell

Hattatoğlu, D. (2009). "Sosyal Bilim ve Anlatı: Yakalanmışlığın Ötesine" *Méthodos: Kuram ve Yöntem Kenarından* içinde, (126-48). İstanbul: Anahtar Kitapları Yayınevi

Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago ve London: University of Chicago Press.

Helm, (2009). *Pixellation* [Forum postası]. içinde. Erişim Haziran 2015. <<http://wayofthepixel.net/index.php?PHPSESSID=gmo7q9hqdnhqaqnagj7j8jsd56&topic=8110.20>>

Herman, D. (2009). *Basic Elements of Narrative*. West Sussex: Wiley-Blackwell.

Hyvärinen, M. (2006). "Towards a Conceptual History of Narrative". M. Hyvärinen, A.

Korhonen, ve J. Mykkänen (Ed.), *The Travelling Concept of Narrative* içinde (20-41). Helsinki: Helsinki Collegium for Advanced Studies.

Işıġan, A. (2013). “The production of subject and space in video games” *G/A/M/E – n. 3/2013* içinde. Eriřim 10 Nisan 2016 <www.gamejournal.it/the-production-of-subject-and-space-in-video-games/#.VnO1qFJVcrk>

Işıġan, İ. A. (2012). *Etkileřimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun-Anlatı İliřkisi*. [Yayınlanmamıř doktora tezi], T. C. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-TV-Sinema Anabilim Dalı.

Jay, M. (1994). *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. London: University of California Press

Jenkins, H. (2004). “Game design as narrative architecture”. Wardrip-Fruin, N.ve Harrigan, P. (Ed.) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* içinde (118-130). Cambridge, MA: The MIT Press.

Juul, J. (2012). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge: MIT Press

Juul, J. (2001). “Games Telling stories? – A brief note on games and narratives”. *Game Studies*, 1, (1) içinde. Eriřim 10 Nisan 2016, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Karhulahti, V. (2013). A Kinesthetic Theory of Videogames: Time-Critical Challenge and Aporetic Rhematic. *Game Studies*, 13(1). Eriřim 10 Nisan 2016, http://gamestudies.org/1301/articles/karhulahti_kinesthetic_theory_of_the_videogame

Lait, J. (2014). “About POWDER”. *Zincland*. Eriřim: Mayıs 2014
<<http://www.zincland.com/powder/index.php?pagename=about>>

Lankoski, P. ve Björk, S. (2015). Formal analysis of gameplay. Lankoski, P. ve Björk, S. (Ed). *Game Research Methods: An Overview* içinde (23-36). Etc. press. Eriřim 10

- Mayıs 2017, < <http://press.etc.cmu.edu/content/game-research-methods-overview> >
- Larson, G. A. ve Ronald D. Moore. (2004 – 2009). *Battlestar Galactica*. [TV Dizisi.]
- Laurel, B. (1991). *Computers as Theatre*. Menlo Park, CA: Addison-Wesley.
- Martin, C. B. ve Mark Deuze. (2009). “Independent Production of Culture”. 276-295. *Games and Culture*. Sage Publications
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA; Londra, UK: The MIT Press.
- Matheson, C. (2015). “Procedural Rhetoric Beyond Persuasion: First Strike and the Compulsion to Repeat”. *Games and Culture*, 10(5), 463-480.
- Metz, C. (1983). *Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier*. London: Macmillan Press.
- Mirzoeff, N. (1999). *An Introduction to Visual Culture*. Londra ve New York: Routledge
- Mirzoeff, N. (Ed.) (1998). *Visual Culture Reader*. Londra ve New York: Routledge
- Moberly, K. (2013). “Preemptive Strikes: Ludology, Narratology, and Deterrence in Computer Game Studies”. J. Thompson ve M. A. Ouelette (Ed.), *The Game Culture Reader* içinde (162-174). Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Murray, J. H. (2005). *The Last Word on Ludology v Narratology*. DIGRA 2005 8açılış konuşmasına önsöz]. Erişim 11 Mayıs 2017, <<https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>>
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- Myers, D. (2009). *The Video Game Aesthetic: Play as Form*. B. Perron ve M. J. P. Wolf,

(Ed.), *Videogame Theory Reader 2* içinde (45-64). New York: Routledge.

Myers, D. (2001). *Play Redux: The Form of Computer Games*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Nakamura, L. (2009). "Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft". (128-144), *Critical Studies in Media Communication*. Vol. 26, No. 2, June 2009. Routledge

Nakamura, L. (2008). *Digitizing Race: Visual Cultures of the Internet*. Minneapolis ve Londra: University of Minnesota Press

Nutt, C. (2014a.) *Call for blogs: Game developers and the YouTuber phenomenon*. içinde.

<http://www.gamasutra.com/view/news/219514/Call_for_blogs_Game_developers_and_the_YouTuber_phenomenon.php>

Nutt, C. (2014b.) *Startup puts YouTubers at its center, and that changes everything*. içinde. <

http://www.gamasutra.com/view/news/222339/Startup_puts_YouTubers_at_its_center_and_that_changes_everything.php>

Oldenburg, A. (2013). "Sonic Mechanics: Audio as Gameplay". *Game Studies*, 13(1).

Erişim 10 Nisan 2016, http://gamestudies.org/1301/articles/oldenburg_sonic_mechanics

Oliviera, De, N. F. (2003). *On the Genealogy of Modernity: Foucault's social philosophy*. Hauppauge, New York: Nova Science

Panofsky, E. (1970). *Meaning in the Visual Arts*. New York: Doubleday

Petrovits, A. ve Alessandro Canossa. (2013). "From M.C. Escher to Mass Effect: impossible spaces and hyper-real worlds in video games. How can hyper-real worlds be designed and interpreted in a 2D, 2.5D and 3D virtual environment and how will this implementation affect the stereoscopic 3D video games of the future?" *G/A/M/E – n.*

3/2013. içinde. Erişim Nisan 2016 < <http://www.gamejournal.it/from-m-c-escher-to-mass-effect-impossible-spaces-and-hyper-real-worlds-in-video-games-how-can-hyper-real-worlds-be-designed-and-interpreted-in-a-2d-2-5d-and-3d-virtual-environment-and-how-will-thi/#.VnO1pFJVcrk>>

Preston, A. (2013). Hyper Light Drifter, Kickstarter içinde <<https://www.kickstarter.com/projects/1661802484/hyper-light-drifter>> 10.02.2017 tarihinde erişildi.

Raessens, J. (2006). “Playful Identities, or the Ludification of Culture”. *Games and Culture*, 1(1), 52-7.

Roguebasin. (2014). “What a Roguelike is?” *Roguebasin*. Mayıs 2014’te erişildi. <http://www.roguebasin.com/index.php?title=What_a_roguelike_is>

Ross, G. (1998). *Pleasantville*. [Film]. Warner Bros, New Line Cinema.

Rose, G. (2012). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. Üçüncü Baskı. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington DC: Sage Publications

Rose, G. (2001). *Visual Methodologies*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications

Rose, M. (2014a). *Are developers actually paying for YouTuber and press coverage?* içinde. <http://www.gamasutra.com/view/news/221177/Are_developers_actually_paying_for_YouTuber_and_press_coverage.php>

Rose, M. (2014b). *How to get your game covered by YouTubers*. <http://www.gamasutra.com/view/news/222408/How_to_get_your_game_covered_by_YouTubers.php>

Rose, M. (2014c). *How the surge of Steam releases will affect game developers*.

<http://www.gamasutra.com/view/news/217583/How_the_surge_of_Steam_releases_will_affect_game_developers.php>

Rose, M. (2014d). *Restructuring and squatting: The latest Kickstarter debacle*. <http://www.gamasutra.com/view/news/221988/Restructuring_and_squatting_The_latest_Kickstarter_debacle.php>

Rose, M. (2014e). *Yogscast: We have 'no obligation' to cancelled adventure game Kickstarter*. <http://www.gamasutra.com/view/news/221297/Yogscast_We_have_no_obligation_to_cancelled_adventure_game_Kickstarter.php>

Ryerson, L. (2012). *Indie Game: The Movie: The Review*. <<http://midnightresistance.co.uk/articles/indie-game-movie-review>>

Saussure, F. (1974). *Course in General Linguistics*. New York, Toronto, London: McGraw-Hill Book Company.

Sayılgan, Ö. (2014). *Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar Ve 'Etkileşimliliğin İdeolojisi' Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri*. Yayınlanmamış doktora tezi, T.C. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo T -Sinema Anabilim Dalı.

Scott, R. (1982). *Blade Runner*, [Film].

Sennett, R (2006). *The Culture of the New Capitalism*. New Haven & London: Yale University Press

Shaw, A. (2010). "What is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies". 403-424, *Games and Culture* 5:403, Sage Publications

Sicart, M. (2011). "Against Procedurality". *Game Studies - The International Journal Of Computer Game Research*. 11(3). Erişim 11 Mayıs 2017, http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap

Stamenković, D. ve Milan Jacević. (2015). “Time, Space, and Motion in Braid. A Cognitive Semantic Approach to a Video Game.” (178-203). *Games and Culture. Vol 10 no 2*. March 2015

Sterling, J. (2014a). *Air Control - A Steam Abuse Story*. [Video].

<<http://www.escapistmagazine.com/videos/view/jimquisition/9281-Air-Control-A-Steam-Abuse-Story>>

Sterling, J. (2014b). *Salt Of The Earth - A Steam Fail Story*. [Video].

<<http://www.escapistmagazine.com/videos/view/jimquisition/9075-Salt-Of-The-Earth-A-Steam-Fail-Story>>

Sterling, J. (2014c). *The Rise of YouTube Fodder*. [Video].

<<http://www.escapistmagazine.com/videos/view/jimquisition/9340-The-Rise-of-YouTube-Fodder>>

Sterling, J. (2014d). *Unboxing The Monochroma Review Package Thing*. [Video].

<<https://www.youtube.com/watch?v=I9TT3589Q5s>>

Storey, J. (2009). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. 5. Basım. Londra, UK: Pearson Longman

Švelch, J. (2016). “Platform Studies, Computational Essentialism, and Magic: The Gathering”. Erişim 15 Ekim 2017, <<http://analoggamestudies.org/byline/jan-svelch/>>

Tezateşer, B. (2014). “Dynamics of Steam as a Sales Platform”. *GAMASUTRA* içinde. <http://www.gamasutra.com/blogs/BurakTezateser/20140717/220624/Dynamics_of_Steam_as_a_Sales_Platform.php>

Teli M., Paoli, S. ve Maiolini, C. (2012). “Digital games and the communication of health problems. A review of games against the concept of procedural rhetoric”. *GAME – The Italian Journal of Game Studies*. 1 /2012. Erişim 12 Mayıs 2017, <http://www.gamejournal.it/digital-games-and-the-communication-of-health-problems-a->

review-of-games-against-the-concept-of-procedural-rhetoric/

Turkle, S. (1997). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Simon & Schuster

Vella, D. (2015). “No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime”. *Game Studies*, 15(1). Eriřim 10 Nisan 2016, <<http://gamestudies.org/1501/articles/vella>>

Vogel, J. (2014). “The Indie Bubble is Popping”. <<http://jeff-vogel.blogspot.com.tr/2014/05/the-indie-bubble-is-popping.html>>

Yeęenoęlu, M. (1998). *Colonial Fantasies: Towards a feminist reading of Orientalism*. Cambridge, UK: Cambridge University Press

Yin, R. K. (2011). *Qualitative Research from Start to Finish*. New York, London: The New Guilford Press

Wilson, R. (2007). *Routledge Critical Thinkers: Theodor Adorno*. Londra ve New York: Routledge

Williams, J. P., Sean Q. Hendricks ve W. Keith Winkler, der. (2006). *Gaming As Culture: Essays on Reality, Identity And Experience in Fantasy Games*. McFarland

Wolff, J. (2010). “In Defence of Sociology: Aesthetics in the Age of Uncertainty”. S2-16. Dadejik, O. ve Stejskal, J. (editörler). *The Aesthetic Dimension of Visual Culture*.

Wolff, J. (1981). *The Social Production of Art*. Palgrave Macmillan.

Wollen, P. (2004). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, Metis Yayınları: İstanbul

Zagal, J. P. ve Michael Mateas. (2015). “Analyzing Time in Videogames”. Lankoski, P. ve Staffan Björk (editörler). 2015. *Game Research Methods: An Overview*. Etc. press

OYUNLAR

Activision. (2003). *Call of Duty*. Activision.

Andersen, S. S. ve Adrian Bauer. (2016). *Owlboy*. D-Pad Studio.

Anthropy, A. (2012). *Dys4ia*. Anna Anthropy.

Barnett, J. (2005). *Narbacular Drop*. DigiPen Institute of Technology.

Big Blue Box Studios. (2004). *Fable*. Microsoft Game Studios ve Feral Interactive.

Blow, J. (2010). *Braid*. Number None, Inc

Broken Rules. (2009). *And Yet it Moves*. Broken Rules

Burns, R. ve Mare Sheppard (2004). *N*. Metanet Software.

Burton, J. ve James McLoughlin. (2012). *Lego Lord of the Rings*. Warner Bros. Interactive Entertainment.

Capcom ve Ninja Theory. (2011 - ...). *Devil May Cry*. [Oyun Serisi]. Capcom.

Cavanagh, T. (2010). *VVVVVV*. Nicalis.

Causa Creations. (2015). *Burn the Boards*. Causa Creations.

Chaciej, D. (n.d). *Warlocks*. One More Level.

Chahi, É. (1991). *Another World*. Delphine Software.

Chilton, T., Jeff Kaplan ve Rob Pardo. (2004). *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment

Céidot-Cerion Studios. (n.d). *Hükümran Senfoni*. İmengi Tasarım ve Bilgi Teknolojileri Reklâm Kültürel Hizmetler Limited Şirketi.

Céidot-Cerion Studios. (2008). *Hükümran Senfoni Online*. Mynet.

Colantonio, R. Ve Harvey Smith. (2012). *Dishonored*. Bethesda Softworks.

Cooper, G. (2014). *Black Ice*. Super Duper Garrett Cooper.

Core Design. (1989). *Rick Dangerous*. Core Design.

Çimenbiçer, C., *Steve Negus ve Armağan Yavuz*. (2008). Paradox Interactive

Delphine Software, Interplay and The Removers. (1991). *Another World*. Delphine Software, U.S. Gold, Interplay, Virgin Interactive, Retro-gaming Connexion.

Désilets, P. (2003). *Prince of Persia – Sands of Time*. Ubisoft.

DonkeyCat GmbH. (n.d.). *Schnopsn*.

Eurosoft. (2007). *Kaptan-ı Derya Barbaros Hayrettin Paşa*. Eurosoft

EA Vancouver. (1993-...) *FIFA*. [Oyun Serisi]. EA Sports.

Fish, P. (2012). *Fez*. Trapdoor.

Fox, T. (2015). *Undertale*. Toby Fox.

Gard, T. ve Philip Campbell. (1996). *Tomb Raider*. Core Design.

Griffin, M. ve Duncan Drummond. (2013). *Risk of Rain*. Hopoo Games.

Hartering, M. ve Stefan Malzner. (2015). *Shooting Stars*. Blood Irony Games.

Murray, S., Grant Duncan, Ryan Doyle, David Ream. (2016). *No Man's Sky*. Hello Games.

Holowka, A. ve Derek Yu. (2007) *Aquaria*. Bit Blot, Ambrosia Software, Inc., Semi Secret Software.

Hudson, C. (2012). *Mass Effect 3*. Electronic Arts.

Hudson, C. (2010). *Mass Effect 2*. Electronic Arts.

Hudson, C. (2007). *Mass Effect*. Microsoft Game Studios ve Electronic Arts.

Hutchinson, A. (2012). *Assasin's Creed III*. Ubisoft

Iwatani, T. (1980). *Pac-Man*. Atari ve Namco.

Joyce, M. (1987). *afternoon, a story*

Jones, D. ve Mike Dailly (1997 – ...) *Grand Theft Auto*. [Oyun Serisi]. Rockstar Games.

Kamiya, H. (2009). *Bayonetta*. Sega ve Nintendo

Kamiya, H. (2001 - ...). *Devil May Cry* [Oyun Serisi]. Capcom.

Kaplan, J. ve Chris Metzen, Aaron Keller. (2016). *Overwatch*. Blizzard Entertainment.

Lee, B. (n.d.). *Timespinner*. Lunar Ray Games.

Lee, T. (2013). *Rogue Legacy*. Cellar Door Games.

Levine, K. (2013). *BioShock Infinite*. Irrational Games.

Levine, K. (2007). *Bioshock*. [Oyun Serisi] 2K Games.

Linszen, D. (2014). *Roguelight*. Daniel Linszen.

LoPiccolo, G. (1998). *Thief*. Eidos Interactive

Lowe, A. (1987). *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*. Sierra On-Line.

Mahler, T. (2015). *Ori and the Blind Forest*. Microsoft Studios.

Martin, T. (1987). *Spelunker*. MicroGraphicImage.

McMillen, E. (2011). *Binding of Isaac*. Edmund McMillen.

McMillen, E. ve Tommy Refenes. (2010). *Super Meat Boy*. Team Meat.

Mechner, J. (2003). *Prince of Persia: Sands of Time*. Ubisoft.

Meier, S. (1991 - ...). *Civilization* [Oyun Serisi]. MicroProse; Activision, Hasbro Interactive, Infogrames, 2K Games.

Miyamoto, S. (1985). *Super Mario Bros*. Nintendo R&D.

Miyamoto, S. (1985 - ...). *Super Mario Bros*. [Oyun Serisi]. Nintendo.

Miyamoto, S. (1981). *Donkey Kong*. Nintendo.

Miyazaki, H. (2015). *Bloodborne*. From Software ve Sony Computer Entertainment.

Naramura, T. (2005). *La Mulana*. GR3 Project.

Nowhere Studios. (2014). *Monochroma*. İstanbul: Nowhere Studios

Nicalis. (2015). *Castle in the Darkness*. Nicalis.

Nintendo (2001-...) *Animal Crossing*. [Oyun Serisi]. Nintendo

Petruzzi, J. (n.d). *Chasm*. Discord Games LLC.

PigPEN. (n.d.) *Slaying of Sandy Hook*. PigPEN.

Plummer, T. (2015). *Catacomb Kids (Early Access)*. Fourbit Friday.

Pope, L. (2013). *Papers, Please*. 3909 LLC

Preston, A. (2016) *Hyper Light Drifter*. Heart Machine.

Remar, D. (2011). *Hyper Princess Pitch*. Remar Games.

Remar, D. (2008). *Iji*. Remar Games.

Roper, B. ve Wyatt, P. (1995). *Warcraft: Orcs & Humans*. Blizzard Entertainment.

Russel, S. (1962). *Spacewar!*

Sakamoto, Y., Yosuke Hayashi ve Takehiko Hosokawa. (2010). *Metroid: Other M*. Nintendo.

Sigathy, C. (2010). *Starcraft II: Wings of Liberty*. Blizzard Entertainment.

Smith, H. (2016). *Dishonored II*. Bethesda Softworks.

Sorrel, C. (1991). *James Pond 2: Robocod*. Millenium Interactive.

Söderström, J. ve Dennis Wedin. (2012). *Hotline Miami*. Dennation Games.

Srb, S. (2015). *Ten Weeks*. Leafthief.

Straley, B. ve Neil Druckmann. (2013). *Last of Us*. Naughty Dog.

Suzuki, Y. (1999 - ...) *Shenmue*. [Oyun Serisi] Sega, Microsoft Games Studios, Sony Computer Entertainment, Deep Silver

Tale of Tales. (2015). *Sunset*. Tale of Tales.

Thorson, M. (2013). *TowerFall*. Matt Makes Games Inc.

Toy, M., Glenn Wichman ve Ken Arnold. (1980). *Rogue*. Toy, M., Glenn Wichman ve Ken Arnold.

Velasco, S. (2014). *Shovel Knight*. Yacht Club Games.

Valve Corporation. (2007). *Portal*. Valve Corporation.

Weier, J. (2011). *Portal 2*. Valve Corporation.

Wosada, S. ve Tyrone Rodriguez. (2014). *1001 Spikes*. Nicalis.

Wreden, D. ve Galactic Cafe. (2013). *The Stanley Parable*. Galactic Cafe.

Yu, D. (Mossmouth). (2008). *Spelunky*. Mossmouth.

Yu, D. (Mossmouth). (2012). *Spelunky HD*. Mossmouth.

EKLER

Ek-A

GÖRÜŞME FORMU

1. Görüşme - Anlatı:

Can you tell me your story in game development? How did it all begin? How did you become a game developer? How did you become an indie developer?

Görüşme sonunda:

Before the next interview, I would like you to collect images that represent to you the following: mainstream game, indie game, subversive game, and game that reproduces hegemony. These images can be screenshots from games, but not necessarily. In the next session we will talk about them.

2. Görüşme – Yarı yapılandırılmış mülakat

(Bu sorular, hayat hikayesinde yanıtlanmadıysa sorulacak)

Topics:

Konu Başlığı	Soru
Mainstream vs. Indie:	<ul style="list-style-type: none">- What is the difference between an indie title and a mainstream title?- What is the difference between how they are developed?<ul style="list-style-type: none">o Design?o Workflow?o Budget?o Coding?o Relations with audience?
Hegemony and	<ul style="list-style-type: none">- How do you think games can legitimize inequalities in society?- How do you think games can subvert the legitimization of such

Counter
hegemony:

inequalities?

- Could you compare mainstream and indie in for such effects?
 - Their potentials for subverting the legitimization of inequalities?
- What would make games (more) subversive?
- Have you ever thought of your game(s) in these terms?
 - Do you think your game(s) are subversive in this way?
 - Have you ever made/thought about making such games?

Visual composition and interaction: Bulunan görseller üzerinden:

- Why do you think this visual symbolizes indie? / Mainstream?
 - Using these images, can you tell me...
 - How does an indie game differ from a mainstream game?
[Uygulanabiliyorsa katılımcıyla bu başlıklar üzerinden konuş]
 - Game world, representation of the world, space/time. Procedurally generated or designed.
 - Avatar, representation of the player, customization.
 - Race/gender/ethnicity.
 - Representation of NPCs. Player's interaction with the NPCs.
 - Player's interaction with the world. Exploration, construction, destruction.
 - Style of visual representation. Composition. Usage of 3d/ isometric/2d. Stylization and/or realistic representation.
 - HiPoly/LoPoly. 8bit/16bit.
 - Usage of effects such as lens flare, blur, pixilation. Use of light, color and contrast.
 - User Interface
- Why do you think this visual represents a game that reproduces hegemony? /is subversive?
- How does a hegemonic game differ from a subversive one?

- Mode of production?
- Narrative?
- Gameplay?
- Visual composition?
- Interaction?



ÖZ GEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı: Oğuz Özgür Karadeniz

Doğum Yeri: İstanbul

Doğum Tarihi: 01.01.1978

Medeni Hali: Bekar

EĞİTİM BİLGİLERİ

Yüksek Lisans: 2010, Orta Doğu Teknik Üniversitesi Sosyoloji Bölümü

Lisans: 2006, Hacettepe Üniversitesi, Sosyoloji Bölümü

MESLEKİ BİLGİLER

Eylül 2011 – Eylül 2017 Araştırma Görevlisi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Sosyoloji Bölümü