

**TC
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI
SANAT VE TASARIM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**GÜNCEL SANAT PRATİĞİNDE
VIDEO OYUNLARI**

**DİLDE MAHALLİ
8715003**

**TEZ DANIŞMANI
Doç. RIFAT ŞAHİNER**

**İSTANBUL
2011**

TC
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT ve TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT ve TASARIM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

GÜNCEL SANAT PRATIĞİNDE
VIDEO OYUNLARI

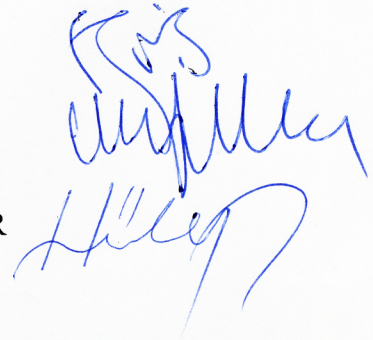
Dilde MAHALLİ
8715003

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 31.10.2011
Tezin Savunulduğu Tarih: 27.10.2011

Tez Oy birliği/ Oy çokluğu ile başarılı bulunmuştur.

	Unvan Ad Soyad
Tez Danışmanı:	Doç. Rıfat ŞAHİNER
Jüri Üyeleri:	Yrd. Doç. Muammer BOZKURT
	Yrd. Doç. Hülya TOKSÖZ ŞAHİNER

İmza



İSTANBUL
2011

ÖZ

GÜNCEL SANAT PRATIĞİNDE VIDEO OYUNLARI

Dilde Mahalli

Ekim, 2011

Birçok insan için bilgisayarlarla ilk temas noktası olan video oyunlarının 1980'lerde sanatla kurduğu ilişki uzun bir süre dikkate alınmamıştır. İlerleyen zamanlarda Bilgisayar Sanatı, Etkileşim Sanatı, Dijital Sanat ve Yeni Medya Sanatı gibi farklı sınıflandırmalar altında bilgisayar tabanlı işlerin üretimindeki artış video oyunlarının tekrardan gündeme gelmesine sebep olmuştur. Özellikle son çeyrek asırda birtakım sanatçılar dijital ortamları oyun-tabanlı işler üretmek için kullandıkları gibi kültürel bir form olarak kendini ispatlayan video oyunlarından etkilenecek geleneksel sanat yapıtları üretmeye başlamışlardır.

Bu çalışmada video oyunları ile dijital ve geleneksel sanat pratiklerinin kesiştiği alanlar 'Video Oyun Sanatı' başlığı altında incelenmektedir. Video Oyun Sanatı'na bütünüyle odaklanılarak sanatsal pratiğin bu alanından yükselen seslere dikkat çekmek hedeflenmiştir. Bu tezde; video oyunları ile yapılan veya video oyunlarından etkilenmiş sanat yapıtları incelenerek, Video Oyun Sanatı alanına bütünlüklü bir genel bakış sunulmaktadır. Aynı zamanda bu alandaki teorisyen ve uygulayıcılar tanıtılarak, onların yaptığı tanımlamalar, ortaya koydukları yeni kavramlar ve çalışmalarına yer verilmiştir. Bu tanımlar doğrultusunda birtakım kategoriler oluşturulmuş ve video oyun sanatının teorik çerçevesi ortaya konulmuştur. Bu çalışmada, video oyunları ve güncel sanat arasındaki ilişkinin gelişimi, video oyun sanatında eleştirel bir dilin ne denli önemli bir rol oynadığı ve bu dilin zamanla olgunluğa ulaşarak nasıl sosyal kabul gördüğü de gösterilmektedir. Henüz genç olmasına rağmen geniş ölçüde farklı biçim ve tekniklerin gelişimine kaynaklık eden Video Oyun Sanatı'nın günümüzde etkin ve tutarlı bir sanatsal hareket olarak varlığını her geçen gün hissettirdiği görülmektedir. Bu çalışma; Video Oyun Sanatı'nın sunduğu yeni ifade biçimleri, teknik yönelimler ve algılama modelleri üzerine çok yönlü bir irdelemeyi içermekte ve bu alanın teorik altyapılarla kurduğu ilişkilere dikkat çekmektedir.

Anahtar Kelimeler: video oyun sanatı, bilgisayar oyunları, dijital sanat, güncel sanat, video oyun modifikasyonu, sanat oyunları, yeni medya sanatı

ABSTRACT

VIDEO GAMES IN CONTEMPORARY ART PRACTICE

Dilde Mahalli

October, 2011

Many people had contacted computers first by playing video games; but the relation between video games and art built during 1980's hasn't been taken seriously for a long time. With the growing number of art works based on computers and having various categories like computer art, interactive art, digital art and new media art, video games have become popular again, but this time in an artistic way. Especially during the last quarter century, a group of artists begin to use digital media to create game-based artworks and get inspired by video games which are already a cultural phenomenon to produce works in traditional art like paintings and sculptures.

During this study, the intersecting areas between video games and digital and traditional art practices will be explored; and by focusing on the video art games, it is intended to pull attention to the voices rising out of this artistic practice. Works that are created with/within the video games or works that are inspired by video games are being analyzed throughout the thesis for building up a unifying perspective, pointing out a new form. At the same time, people dealing with the theory and the practice are presented; and their definitions are used to connect different disciplines by putting up theoretical frames and practical categories for video art games. With this study, developing the relation between contemporary art practice and video games; forming a critical language and base in art referring video games and making it possible to speak that critical language for video art games in various social spaces are aimed. Still a young form of art, video art games, using a wide range of different forms and techniques, has showed that it is an active and a consistent art form; and a lot of academic works are on the way.

Keywords: video game art, computer games, digital art, contemporary art, video game modification, art games, new media art.

ÖNSÖZ

Tarih kendini hayatın her yönünde tekrar ederken, bu tekrar etkisini en çok sanat alanında gösteriyor. Yeni bir teknoloji sanat dünyasına yeni bir araç sunduğunda her seferinde aldırıışsızlık veya önyargıyla karşılanıyor; bu yeni araçlar genellikle ticari bazlı girişimler oldukları için kolaylıkla sanat olarak kabul edilmiyor. Günümüzde Video Oyun Sanatı da fotoğraf, video sanatı ve sinema gibi bu zorlu süreçten geçiyor. Bu çalışmanın video oyunları ile birlikte büyüyen veya genç yaşta tanışan sanatçıların bu kültürü sanatlarına yansıtırken kullandıkları birbirinden farklı birçok yöntemin tanınmasına vesile olmasını, geçtiği bu zorlu süreçte video oyununun "ciddiyetinin" ve sunduğu geniş yaratım alanının farkedilmesine katkısı olmasını umarım.

Yüksek Lisans eğitimim süresince verdiği ufuk açıcı dersler ve bu tezin hazırlanması aşamasında bilgisini, önerilerini ve sabrını esirgemeyen tez danışmanım Doç. Rıfat ŞAHİNER'e, değerli jüri üyeleri Yrd. Doç. Muammer BOZKURT ve Yrd. Doç. Hülya Toksöz ŞAHİNER'e, Yıldız Teknik Üniversitesi, Yıldız Kampüsü'nde tanıştığımızdan bu yana hep birlikte yol aldığım arkadaşlarım Zeynep ARIKAN ve Ferhan KIZILTEPE'ye, sadece varlıklarıyla en büyük morali veren Jale MAHALLİ, Hüsnü MAHALLİ ve Sevrâ MAHALLİ'ye, son olarak "oyun arkadaşım" Güven ÇATAK'a sevgisi ve desteği için teşekkürlerimi sunarım.

İstanbul, Ekim 2011

Dilde Mahalli

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No.
TEZ ONAY SAYFASI	
ÖZ.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
TABLolar LİSTESİ.....	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	ix
KISALTMALAR.....	x
1. GİRİŞ.....	1
2. TARİHSEL PERSPEKTİFTEN SANAT VE OYUN İLİŞKİSİ.....	9
2.1 Sanat ve Oyun Düşüncesi.....	9
2.2 Sanatın Oyun Alanı.....	15
2.3 Video Oyun Kültürü.....	23
3. GÜNCEL SANAT PRATİĞİ VE VIDEO OYUN SANATI.....	36
3.1 Video Oyun Sanatında Biçimsel Yaklaşımlar.....	37
3.1.1 Temellük.....	44
3.1.2 Modifikasyon.....	51
3.1.3 Yeni Üretim.....	61
3.1.3.1 Sanat Oyunu ve <i>Gesamtkunstwerk</i>	64
3.1.3.2 Sanat Oyunu ve <i>Auteur</i> Kuramı.....	69
3.2 Video Oyun Sanatında Düşünsel Yaklaşımlar.....	72
3.2.1 Oyunlarda Cinsiyet.....	73
3.2.2 Ciddi Oyunlar ve Politik Sanat Oyunları	78
3.2.3 Oyunlarda Postmodernizm ve Yapısökümcü Yaklaşımlar	87
4. VIDEO OYUN SANATININ UZAMSAL KEŞFİ.....	95
4.1 Oyunun Mekanı.....	96
4.2 Sanat Nesnesinin Mekanı.....	102
4.3 Kullanıcının Mekanı.....	111
4.4 Anlatının Mekanı.....	114
5. SONUÇ.....	121
KAYNAKÇA.....	125
EKLER.....	138

Ek 1. Oyun Listesi.....	138
ÖZGEÇMİŞ.....	140

TABLÖLER LİSTESİ

	Sayfa No
Tablo 1: Hülya Toksöz Şahiner, 20.Yüzyılın İkinci Yarısından Sonra Teknoloji Bağlamında Gelişen Sanat Hareketleri ve İlişkileri.....	40
Tablo 2: Rebecca Cannon, Video Oyun Sanatı Türleri Sınıflandırması.....	43
Tablo 3: İhab Hassan, Modernizm ile Postmodernizm Arasında Şematik Farklar.....	89

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa No

Şekil 1: <i>Spacewar!</i> , Steve Russell, Martin Graetz, Wayne Witaenem, 1962.....	24
Şekil 2: <i>Pong</i> , Atari, 1972.....	25
Şekil 3: <i>Space Invaders</i> , Tomohiro Nishikado, 1978.....	26
Şekil 4: <i>Pacman</i> , Namco, 1980.....	26
Şekil 5: <i>Doom</i> , ID software, 1992.....	29
Şekil 6: <i>Half Life</i> , Valve Corporation, 2004.....	32
Şekil 7: <i>The Sims 3</i> , Electronic Arts, 2009.....	33
Şekil 8: <i>Nikescape</i> , Miltos Manetas, 2005.....	46
Şekil 9: <i>Red Floor and Playstation</i> , Miltos Manetas, 1998.....	46
Şekil 10: <i>Super Mario Sleeping</i> , Miltos Manetas, 1998.....	47
Şekil 11: <i>Analogue Eats Digital</i> , Nobert Bayer, 2001.....	48
Şekil 12: <i>Last Riot serisi, tondo16</i> , AES+F, 2005-2007.....	48
Şekil 13: <i>Last riot, tondo 3</i> , AES+F, 2005-2007.....	48
Şekil 14: <i>Action Half Life, episode1</i> AES+F, 2003-2005.....	49
Şekil 15: <i>Action Half Life, episode3</i> AES+F, 2003-2005.....	49
Şekil 16: <i>Isometric Screenshots</i> , Jon Haddock, 2000.....	50
Şekil 17: <i>Shooter</i> , Beate Geissler - Oliver Sann, 2000.....	51
Şekil 18: <i>I Shot Andy Warhol</i> , Cory Archangel, 2002.....	55
Şekil 19: <i>F1 Racer Mod</i> , Cory Archangel, 2004.....	56
Şekil 20: <i>Adam Killer</i> , Brody Candon, 1999-2001.....	56
Şekil 21: <i>RC series</i> , Joan Landre, 1999-2001.....	58
Şekil 22: <i>Untitled Game</i> , Jodi, 1997.....	59
Şekil 23: <i>QQQ</i> , Tom Betts, 2002.....	60
Şekil 24: <i>Q4U</i> , Feng Membo, 2002.....	61
Şekil 25: <i>A Night With K48</i> , Tobias Bernstrup, 2007.....	67
Şekil 26: <i>Penthouse Idle</i> , Tobias Bernstrup, 2000.....	67
Şekil 27: <i>Body 5 Arrives</i> , Tobias Bernstrup, 2010.....	67
Şekil 28: <i>Passage</i> , Jason Rohrer, 2007.....	71
Şekil 29: <i>Gravition</i> , Jason Rohrer, 2008.....	71
Şekil 30: <i>Female Patch</i> , Sonya Roberts, 1999.....	74
Şekil 31: <i>Nude Raider patch</i> , Robert Nideffer, 1999.....	75
Şekil 32: <i>The Intruder</i> , Natalie Bookchin, 1999.....	76
Şekil 33: <i>Simcopter hack</i> , RTMark, 1996.....	77
Şekil 34: <i>Velvet Strike</i> , Anne Marie-Schleiner, Brody Condon, 2002.....	79
Şekil 35: <i>Dead-in-Iraq</i> , Josephe DeLappe, 2006.....	80
Şekil 36: <i>Blacklash</i> , mongrel, 1998.....	83
Şekil 37: <i>September 12th</i> , Gonzalo Frasca, 2003.....	83
Şekil 38: <i>Kabul Kaboom!</i> , Gonzola Frasca, 2001.....	85
Şekil 39: <i>Escape From Woomera</i> , 2003.....	86
Şekil 40: <i>The Treachery of Images</i> , Rene Magritte, 1928.....	87

Şekil 41: "The Art History of Games" sempozyum poster, 2010.....	87
Şekil 42: <i>Trigger Happy</i> , Thomson & Craighead, 1998.....	90
Şekil 43: <i>Super Mario Clouds</i> , Cory Archangel, 2002.....	92
Şekil 44: <i>Space Invader</i> , Cory Archangel, 2004.....	92
Şekil 45: <i>SOD</i> , JODI, 1999.....	93
Şekil 46: <i>Ars Doom</i> , Orhan Kıpçak ve Reini Urban, 1995.....	98
Şekil 47: <i>Museum Meltdown</i> , Tobias Bernstrup ve Palle Tersson, 1996-99.....	99
Şekil 48: <i>Reload</i> , Florian Muser ve Imre Oswald, 1999.....	99
Şekil 49: <i>How I Learned to Stop Worrying and Love the Gallery</i> , Chris Reilly, 2006.....	100
Şekil 50: <i>Container</i> , Stephen Honegger, 2002.....	101
Şekil 51: <i>Bio-tek Kitchen</i> , Josephine Starrs ve Leon Cmielewski, 1991.....	102
Şekil 52: <i>First person shooter</i> , Aram Bartholl, 2006.....	103
Şekil 53: <i>What It Is Without the Hand That Wields It</i> , Riley Harmon, 2008.....	104
Şekil 54: <i>A Watermelon In The World</i> , Riley Harmon, 2009.....	104
Şekil 55: <i>De-dust</i> , Aram Bartholl, 2004.....	105
Şekil 56: <i>Speed</i> , Aram Bartholl, 2004.....	105
Şekil 57: <i>WoW performance</i> , Aram Bartholl, 2006-2009.....	106
Şekil 58: <i>IH</i> , Aram Bartholl, 2008.....	107
Şekil 59: <i>CockFight Arena</i> , Eddo Stern, 2001.....	108
Şekil 60: <i>Level Five</i> , Brody Condon, 2010.....	108
Şekil 61: <i>Waco resurrection</i> , Team Waco, 2004.....	109
Şekil 62: <i>Q4U</i> , Feng Membo, 2002.....	110
Şekil 63: <i>Long March</i> , Feng Membo, 2010.....	111
Şekil 64: <i>The Invader Project</i> , Invader, 1999.....	113
Şekil 65: <i>Can you see me now</i> , Blast Theory, 2003.....	114
Şekil 66: <i>Domestic</i> , Mary Flagan, 2003.....	118
Şekil 67: <i>Game, Game, Game And Again Game</i> , Jason Nelson, 2003.....	119
Şekil 68: <i>I Made This. You play this. We are Enemies</i> , Jason Nelson, 2004.....	119

KISALTMALAR

FPS	: First Person Shooter (Birinci Şahıs Gözünden Ateş etme Oyunları)
TPS	: Third Person Shooter (Üçüncü Şahıs Gözünden Ateş Etme Oyunları)
MUD	: Multi User Dungeon (Çok Kullanıcılı Zindan)
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role Playing Game (Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)
MOD	: Modding / Modification (Mod /Modifikasyon)
RPG	: Role Playing Game (Rol Yapma Oyunu)
FRP	: Fantasy Role Playing (Fantazi Rol Yapma Oyunu)
NPC	: Non – Player Character (Oyuncu Tarafından Yönetilmeyen Karakter)
PC	: Personal Computer (Kişisel Bilgisayar)

1. GİRİŞ

İnsanın var oluşundan bu yana doğasında var olan *Oyun* ve *Oynama İsteği*; belli bir zaman ve mekan çerçevesinde gündelik hayatın dışına çıkarak, gerilim, denge, tartım, birbirinin yerine geçme, karşıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm gibi özellikleriyle, belli bir zaman ve mekan çerçevesinde hayatın dışına çıkarak gerçekleştirilen bir etkinliktir.¹ İnsanın en temel gereksinimlerinden biri olarak oyun öncelikle gönüllü bir eylemdir. Bu nedenle insanı özgürleştirdiği gibi insana haz duygusu yaşatır. Gönüllülük temelinde oynanan oyun bütün bu özellikleriyle insanı geliştiren, zenginleştiren, özgürleştiren bir yaşantıdır. Schiller'in de dediği gibi: "İnsan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o, ancak oyun oynadığı yerde tam insandır".²

Oyunun toplumsal rolü konusunda antik çağlardan beri farklı düşünceler ortaya atılmıştır. Paideia (eğitim) ile paidia³ arasındaki ilişkinin sadece bir ses benzerliğinden ibaret olmadığını, tercih edilen oyunun çocuğun kişiliğini yansıttığının ötesinde aynı zamanda o kişiliği dönüştürdüğünü savunan Platon'dan⁴, 'boş zaman' kavramının ilk tohumlarının atıldığı Aydınlanma Çağı'nda bir 'dinlenme aktivitesi' olarak oyunu teşvik eden Locke'a⁵, doğanın her basamağında oyunu evrensel bir ilke olarak gören Schiller'den, oyunun 'doğal bir eğitim faaliyeti' olarak çocuk gelişimine olumlu katkılarını savunan Rousseau'ya⁶ dek birçok düşünür bu konuda fikir yürütmüştür.⁷

¹Nurhan Tekerek, "Oyun Kavramı'ndan Drama'ya Drama'dan Dramatik Eğitim'e", **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, s.22, (2006): 47-73.

² Fredirich Schiller, **İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup**, çev. Melahat Özgü (İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, 1990).

³ 'çocuğa ait olan' anlamına gelen ve türevleri oynama, oyuncak gibi anlamlar taşıyan 'paidia' her türlü oyunu kapsayan geniş bir kullanıma sahip olmaktadır. Metin And, **Oyun ve Būgü**, (İstanbul: İş Bankası Yayınları, 1974), 18.

⁴ Platon, **The Plato's Republic**, çev. Paul Shorey, (Londra: The Loeb Classical Library, 1937), 537.

⁵ John Locke, Some Thoughts Concerning Education, ed. F.W Garforth Woodbury, (New York: Barron's Educational Series, 1964): 69-73.

⁶ Jean-Jacques Rousseau, **Emile: Or, on Education**, çev. Allan Bloom, (New York: Basic Books, 1979):87.

⁷ Emre Kızılkaya, "Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı" (Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2010), 45.

Bir kavram olarak oyunu, tarih, antropoloji, psikoloji ve fizyoloji disiplinlerinin ötesindeki akademik alanlara taşıyarak, sosyal bilimler literatüründe kuramsal bir çerçeve içine yerleştiren modern düşünürlerden ilki ise ‘Homo Ludens’ adlı eserini 1950 yılında yayımlayan Hollandalı tarihçi Johan Huizinga olmuştur. Huizinga’ya göre, oyun kültürden daha eskidir.⁸ Nitekim, kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her halükârda bir insan topluluğunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir. Kuşkusuz, şunu hiç çekinmeden ifade edebiliriz ki; insan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır.⁹ Her oyunun 'zengin bir işleve' sahip olduğunu ve bir 'anlam taşıdığını' savunan Huizinga, kapsamlı iki tanım yapmaktadır:¹⁰

1. (Oyun), olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve "kurmaca" ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem(dır). Oyun her türlü maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir. Bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda gerçekleşmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkileri doğurmaktadır.

2. Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzatı bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ve faaliyettir.¹¹

Bilinen en eski oyun, M.Ö. 3500’de Eski Mısır’da oynanan, strateji türündeki *Senet* ile birlikte, yaşı 4000 civarında olan *Go* ve 1000 yaşını geride bırakmış olan *satranç* bile nispeten yeni sayılabilmektedir. 1960’larda icat olan ama şüpheyle bakılan; 70’lerde gençleri arcade salonlarına¹² (atari salonları) akın ettiren; 1980’lerde yeni bir sosyal fenomen olarak evlerimize giren ve bilgisayarları kişiselleştirerek ‘PC (kişisel bilgisayar)’ akımını başlatan; 1990’larda gerçekçi görsel ve işitsel özellikleriyle bir eğlence mecrası olarak çok daha ciddiye alınan ve 2000’lerdeyse internet üzerinden dünya çapında çoklu oynanabilerek, sinema sektörünü ciro ve

⁸ Hector Rodriguez, “The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens” Game Studies, c. 6, s. 1, (2006):4.

⁹ Johan Huizinga, **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine bir Deneme**, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, (İstanbul:Ayrıntı Yayınları,1995):16.

¹⁰ age, 17.

¹¹ age, 48.

¹² ‘Arcade’, oyun salonlarında oynanan oyun türlerine ve bunların oynandığı salon makinelerine verilen addır. Türkiye’de bu salonlar arcade oyunları üreticisi ‘Atari’ şirketinin ismiyle, ‘atari salonu’ olarak kullanılmaktadır.

popülerlik anlamında geride bırakan bilgisayar oyunları, bu arkaik örneklerle karşılaştırılınca oldukça yenidir.¹³

Birçok insanın bilgisayarla ilk tanışması bilgisayar oyunları üzerinden olmuştur. Oyunlar bilgisayarların kolektif bilincimize giriş kodlarıdır. Bugün, bilgisayar oyunu oynamayanlar bile vaktinin önemli bir bölümünü internet üzerinden iletişim ve etkileşim kurarak geçirmektedir ki dijital arayüzler kullanarak, sanal kimliklerle sanal dünyalarda var olmak zaten bilgisayar oyunu oynamaya benzer bir eylemdir.

Oyun gibi sanat da yaşadığı çağın tanığı olarak, o çağın içinde bulunduğu koşullardan etkilenmiştir. 20. yüzyıl sanatı da aynı oyunda olduğu gibi ortaya çıkan teknolojik gelişmeler karşısında bazen tepkisel reaksiyonlar gösterip, buna yönelik kuramlar geliştirirken, bazen de çalışmalarının kuram üretim ve sunum aşamalarında, bu yeniliklerden yararlanmayı tercih etmiştir. Bu çalışma, sanat ve video oyunlarının kesiştiği gerek tarihsel, gerekse toplumsal süreçleri ortaya koyarak, bugün video oyunları kullanılarak yapılan Video Oyun Sanatı pratiğindeki çalışmaları farklı perspektiflerden inceleyecektir.

'Klasik oyunlar' sonrası dönemde gelişen ve yeni teknolojilere dayanan birbirinden farklı oyunları tanımlarken kullanılacak terminoloji üzerine birçok tartışma olmuştur. Hangi terimin daha kapsamlı ve isabetli olduğuna dair süren tartışmalar halen devam etmekte ve farklı akademik çalışmalar aynı kavramın ifadesi için farklı terimler kullanmaya sürdürmektedir. Uluslararası akademik literatürde bu kavrama atfen en sık kullanılan terimler, *bilgisayar oyunu*, *video oyunu*, *elektronik oyun* ve *dijital oyun*'dur. Literatürün büyük bölümünün kaynaklandığı ABD'de *video oyunu* (video game) ifadesinin daha yaygın olarak kullanıldığını görüyoruz. Türkiye'de ise *bilgisayar oyunu* ifadesinin kullanımı daha yaygın olduğu görülmektedir.¹⁴

Yaygın olarak kullanılan *bilgisayar oyunu* teriminin, bir 'kişisel bilgisayara' (PC) gönderme yaptığını, dolayısıyla *video oyun konsollarını* ve *arcade makinelerini* kapsam dışında bıraktığı öne sürülür.¹⁵ Daha kapsayıcı bir terim arayışındaki bazı

¹³ Rusel de Maria, Johny L. Wilson, **High Score: The Illustrated History of Electronic Games**, California: McGraw-Hill/Osborne, 2004):76.

¹⁴ Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü, **Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun**, (İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2008):42.

¹⁵ Markku Eskelinen, "Towards Computer Game Studies", **First Person: New Media As Story, Performance, and Game**, ed. Michael Crumpton, Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin, (Massachusetts: MIT Press, 2004): 36.

tarihçiler, *dijital (sayısal) oyun* ifadesini önermişlerdir.¹⁶ Bu ifade de, klasik sonrası dönemin ilk oyunlarından bazılarını, özellikle de analog bilgisayarlarla oynanan oyunları kapsamadığı için yetersizdir. Diğerleri kadar rağbet görmeyen bir başka alternatif olarak "elektronik oyun" teriminin problemi ise, kavramla bağlantılı bazı unsurları kapsam dışında bırakması değil, tam tersine, gereğinden fazla kapsamlı oluşudur.¹⁷ Nitekim tilt ve kumarhanelerde görülen slot tarzı makineler de birer elektronik oyundur; ancak bunlar, bahis konumuz olan akademik disiplinin kapsamında değildir.

Video oyun teriminin kullanılmasını savunanlar, sayısal olarak derlenmiş 'hareketli resimler dizisi' anlamına gelen ve aslen Latince'de 'Görüyorum' demek olan *video* sözcüğünün uygunluğuna dikkat çekmektedirler.¹⁸ Halk dilinde bugün *video oyun* dendiğinde her tür görüntüleme türü, formatı ve platformu anlaşılmaktadır. Bu çalışmada *video oyun* terimi kişisel bilgisayar oyunlarını, kişisel konsol oyunlarını, çevrimiçi oyunları ve bir monitör ile bir giriş birimi olan bilgisayarlı bütün oyunları kapsayacak nitelikte kullanılacaktır.

Tezin ikinci bölümünde tarihsel perspektiften sanatın oyun kavramıyla kurduğu ilişki ve video oyun kültürünün sanatsal üretimi mümkün kılan gelişimi doğrultusunda sanat ve oyun ilişkisi ele alınacaktır. Kısaca bu bölümde cevaplanacak soru sanat ve oyunlar arasındaki ilişkinin nasıl kurulduğudur. İlk bakışta görülen benzerliklerden biri her ikisinin de gündelik hayattan farklı olarak algılanan zamanlar ve uzamlar üretmesidir. Buna ek olarak, sanat, aynı oyunlar gibi, bir taraftan kurallar ile yönetilir ve diğer taraftan özgürlük nosyonu ile ilişkilidir. Bu argüman için önemli olan bir müzeye transfer olmuş her objenin bir sanat eserine dönüşmesi ve bir sanat eseri olarak değer görmesidir. Bu açıdan eğer oyunlar da bu çizgiyi geçiriyorlarsa, sanat eserine dönüşüyorlar demektir. Bir grup sanatçı gerçekten de popüler kültür fenomeni olarak video oyun öğelerini, geleneksel yollarla benimseyerek, sanat bağlamına taşıyıp, birer sanat objesine dönüştürmeyi başarmıştır.¹⁹ Aslında bu dönüşme işleminin Marcel Duchamp'ın hazır nesneleriyle başladığını söylemek mümkündür. Bu sanat olmayanı sanat yapma sürecinin başlamasıyla objenin

¹⁶ Jesse Schell, **The Art of Game Design: A Book of Lenses** (Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2008):29

¹⁷ Kızılkaya, *age*, 58.

¹⁸ Mark J. P. Wolf, **The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond.** (Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2008):4.

¹⁹ *age*, 22.

kendisinin değil onu çevreleyen bağlamı yaratmak bir sanat eylemi haline gelmiştir. Günümüz sanatının ana stratejisi haline gelen bu özel bağlamı oluşturmak yoluyla içindeki şeyi öteki, yeni, ilginç ve dolayısıyla özel gösterme eylemi, sanatın meydana geliş kurallarını da yeniden kurgulamış ve halen kurgulamaktadır.

Avangard sanatın tarihine göz attığımızda Dada akımında oyun ve şans temalarının sıkça kullanıldığı görülür. Sürrealistler de benzer şekilde otomatik yazı/resim yöntemini icad etmişler ve her iki akım da sanat işlerinin isimlerinde oyunsu, şaşırtmalı, ironik adlandırmalar kullanılmıştır. Bu oyunsu tavrın yanısıra Sürrealistler, çeşili oyunlar geliştirmişlerdir. Bu oyunlar, metin ve imgenin ortaklaşa oluşturduğu, bilinçaltından rastgele bilgilerin ortaya çıkarıldığı deneysel birer alan olarak görüldüğünden Sürrealistler için oldukça önemlidir. Dikkat çeken oyunlardan biri, sözcük ve imgelerin sanatçılar tarafından birbirinden habersiz olarak bir araya getirildiği, böylelikle en sonunda kolajların ortaya çıktığı *Muhteşem Kadavra*'dır (Cadavre Exquise).²⁰ Otomatik yazı ise Sürrealistlerin sözlü ve yazılı olarak, düşüncenin asıl işlevini dışa vurdukları bir tekniktir. Kişinin, bilinç akışı yöntemiyle hızlıca yazmasını ve yazılan metnin sonradan düzeltilmemesini ya da tekrar yazılmamasını gerektirir. Öte yandan Gerçeküstücü tipografi ve şiir, metafordan ve öğeler arasındaki serbest ilişkilerden oluşur.²¹

Benzer şekilde Guy Debord 1977'de *Savaş Oyunu* (Game of War) isimli masaüstü askeri strateji oyununu tasarlamıştır. Debord'a göre *Savaş Oyunu* sadece bir oyun değildir; insanların Fordist üretim tarzına angaje oldukları bir toplumda hayatlarını nasıl yaşamaları gerektiğine rehberlik yapmaktadır. Devrimci aktivistler bu savaş oyununu oynayarak, gösteri toplumunun zalimlerine karşı nasıl savaşıp kazanabileceklerini öğreneceklerdir.²²

²⁰ 'Cadavre exquisite', sürrealist sanatçılar arasında imgelerin ve kelimelerin kullanıldığı, rastlantıya dayanan bir çeşit kolektif kolaj tekniğidir. Bir kâğıt tabakasına oyuncuların her biri bir şeyler çizer ve çizdiği yeri katlayarak gizler ve diğer oyuncuya katkı yapması için verir. Bütün oyuncular katkılarını birbirlerinin çizimlerinin ne olduğunu bilmeksizin yaparlar. Oyuna katılan herkes kağıda bir şeyler çizdikten sonra ortaya çıkan ilk cümle bir 'muhteşem kadavra taze şarabı içecek' olmuştur. Bu oyun çocuklar arasında oynanan 'kim, nerede, kiminle, ne yapıyor?' oyuna benzemektedir. 'Cadavre exquisite' tekniği ilk olarak şiir yazmak için; ardından da resim yapmak için kullanıldı. 'Cadavre exquis' tekniğini resim alanında ilk uygulayan sanatçıların başında Yves Tanguy (1900-1955), Joan Miro (1893-1983), Man Ray (1890-1977) gelmektedir.

kaynak: <http://www.msxllabs.org/forum/sanat/244414-sanat-terimleri-sozlugu-c.html>

²¹ Ceren Özpınar, "Yazı olarak Sanat Yapıtı", **Sanat Dünyamız**, s.110 (İstanbul: Yapı kredi Yayınları,2009): 59.

²² Alice Becker-Ho, Guy Debord, **A Game of War** (London: Atlas Press,2007) , 63-64.

Sürrealistlerin 'Cadavre Exquise' tekniği, William Burrough'nun 'cut-up' methodu²³, John Cage'in kompozisyon stratejileri, Karl Sims'in yapay yaşam enstalasyonuna kadar şansa bağlı elamanların kullanımı, sanatsal pratikte önemli bir rol oynamıştır. Fluxus sanatı katılım, şans ve kural odaklı davranışı sorgulama ve dramatize etme gibi birçok oyun özelliğini kullanmıştır. Cinsiyet kimliklerinin oyunbaz bir şekilde temsilleri de oyunların modern sanatı çok güçlü bir şekilde etkilediği bir başka yaklaşımdır. Callois oyunların bu özelliğinin dramının doğasında bulunan 'taklit' kadar çocukların günlük oyunlarında da bulunduğunu söylemektedir. Sanat tarihinde, 'taklit' yaklaşımına dair birçok örnek bulunmaktadır; bunların en ünlüleri arasında Duchamp'ın dişi alter egosu Rose Sélavy ile Cindy Sherman'ın fotoğraf işleri gösterilebilir.

Farklı oyun öğelerinin farklı akımlar tarafından kullanılmasının yanı sıra sanatın izleyiciyi içine alan, onu sanat eserine dahil ederek izleyiciyi katılımcıya dönüştürmeyi hedefleyen yaklaşımı, sanat-oyun ilişkisi açısından önemli bir kırılma yaratmıştır. Bu noktada Fransız eleştirmen ve küratör Nicholas Bourriaud'nun, 1990'larda güncel sanat alanında bazı sanatçıların sanat pratiklerini açıklamak için geliştirdiği 'ilişkisel estetik' (relational aesthetics) kavramından söz edilebilir. Bourriaud, Rikrit Tiravanija, Maurizio Cattelan ve Carsten Höller gibi sanatçıların 1990'larda ürettikleri projeleri karşılıklı eylem (interactivities), biraradalık ve ilişkisellik kavramları üzerinden okuyarak bunları 'ilişkisel estetik' kavramı üzerinden açıklamıştır. Çağdaş yapıtın formunun maddi formundan öte birleştirici bir öge olduğunu söyleyen Bourriaud sanatçının bu form üzerinden bir diyalog başlattığını, bu diyalogun da başka diyaloglara yol açarak sonsuza kadar devam ettiğini ve bunun sanatsal pratiğin özü haline geldiğini belirtmiştir.²⁴

Sanat tarihinde yer alan bir çok avangard akım ve disiplinlerin teknoloji ile olan birleşimi ve etkileşimi günümüz sanatı açısından çok daha farklı açılımların

²³ 1950 ve 60'larda William Burrough tarafından kullanılan bir tekniktir. William Burroughs, "görüyorsunuz ya; yaptığımız iş sadece kestiklerimizi bir araya getirmek değil. Seçkin silahları bir yere yığıyoruz." diyerek bu metodu dada akımında kullanılan kolaj ve sürrealist oyunlardan ayırır. 'Konuşmak, yalan söylemektir' diyen Burroughs, okuruna karşı dürüst olabilmek, 'konuşmamak' için 'cut-up' tekniğine yönelir. Burroughs cut-up metinleri "psikoduyusal süreci açığa çıkarmak" olarak nitelendirmektedir. *Cut-up*, duysal deneyimlerin sıradanlığının bozularak yeniden yapılandırılması ve bu şekilde algı standartlarının alaşağı edilmesidir. detaylı bilgi için bkzn: <http://cyberzenarchy.wordpress.com/tag/cut-up/>

²⁴ Orton İ. Akıncı, "Güncel Sanatın Özgür Bir Şekilde Kitlelere Ulaştırılmasında Yeni Bir Model Önerisi: "Dijital Çoğaltmalar", (Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal bilimler Enstitüsü, 2011), 71.

oluşmasına olanak sağlamıştır. Bilgisayar teknolojisinin ilerlemesi ile 1989 yılında internetin keşfedilmesi, etkileşimli sanat yapıtlarının meydana getirilmesindeki çıkış noktasını oluşturmuştur. Bilgisayar teknolojisi vasıtasıyla dijital tabanlı birçok sanat yapıtı ortaya konmuş ve bilgisayar teknolojisinin sunduğu olanaklar bu eserlerin ortaya çıkmasında oldukça önemli bir rol oynamıştır. Sanat ve teknoloji ilişkisi bağlamında ortaya çıkan etkileşimli (interactive) sanatın 'oyunabilir' yapısı Video Oyun Sanatı kapsamında ele alınacak sanatsal video oyunlarının da temelini oluşturmuştur.

Tezin esas konusu olan 'Video Oyun Sanatı' kapsamında incelenen sanatçıların ürettiği video oyunlar, Bilgisayar Sanatı, Etkileşim Sanatı, Net Sanatı'yla oldukça yakın bağlar kurmakla birlikte 'sanat ve video oyun' kesişiminin kalbinde yer alır. Genel tanımıyla 'Video Oyun Sanatı', var olan video oyunlarını temellük eden, modifikasyona uğratan, video oyun öğelerini çalışmalarına yansıtan, aynı zamanda hem sanal hem de fiziksel mekanda yeni oyunlar üreten sanatçıların çalışmalarını kapsayan oldukça geniş bir alana işaret eder. Bu çalışmalar bir video oyunu olabileceği gibi performans, resim, fotoğraf, heykel, enstalasyon gibi bir çok farklı formda karşımıza çıkabilmektedir. Tezin üçüncü bölümünde bu yeni sanat formunun yapısı ve sınıflandırılması üzerinde durularak bu geniş üretim alanının sınırlarını belirginleştirmek hedeflemiştir. Video oyunları, 1980'lerin başındaki atari salonları ve oyunları ile önem kazanmaya başlamış bir mecra olduğundan, buradaki odak video oyunlarından etkilenmiş ve onları sanatsal pratikleri için kullanmış sanatçılar üzerinde olacaktır.

Etkileşimli 'oyunabilir sanat' ile 'ticari video oyunları' arasındaki paralellik de dikkat çekicidir. Nasıl oyunabilir sanat, sadece sanat tarihi ve güncel sanat pratiği bağlamında anlaşılabilirse, ticari video oyunları da sadece bilgisayar oyunları tarihçesi ve bilgisayar oyunu üretimindeki güncel pratikler ile anlaşılabilir. Video Oyun Sanatı, bilinçli ve açık bir şekilde bilgisayar oyunları kültürüne, ikonografisine, anlatı yapılarına, etkileşim biçimlerine, vb. referans veren bir sanattır ve bu yüzden her iki alana dair bir yakınlık gerektirmektedir. Diğer taraftan, oynusu öğeler barındıran etkileşim sanatı ise bilgisayar oyunları dünyasına referans vermez; sadece sanat tarihi ve güncel sanat pratiği bağlamında kavranabilir.

Video Oyun Sanatı'nın sanatsal duruşu ve formu, aynı Net Sanatı ve Yazılım (software) Sanatı'nda görüldüğü gibi eleştirel, duyusal, ironik, yapıcı ve aynı

zamanda yıkıcıdır.²⁵ Video Oyun Sanatı'nın biçimsel sınıflandırmaları, üretilen işlerin yöntemini anlamak ve anlamlandırmak adına kaynaklık ederken, video oyununa düşünsel yaklaşımlar bölümünde, Video Oyun Sanatında öne çıkan bazı konular ve oyunların ele alış biçimleri irdelenecektir. Önerilen geniş yelpazenin, her şeyi barındırdığını iddia etmek yanlış olacaktır. Çalışmanın vurgusu 'alternatif' veya ana akım olmayan bağımsız uygulamalar üzerinde olduğundan, ticari video oyunlarının incelenmesi çalışmaya dahil edilmemiştir. Çalışmada örnek verilen birçok sanat işinin; *Unreal*, *Doom*, *Quake*, *Counter Strike* gibi popüler ticari oyun motorlarını kullanıp modifikasyona uğratarak, bu oyunlara referans verdiği görülmektedir; ama bu yaklaşım, müdahale edilen, orijinal oyunu bir sanat oyunu yapmamaktadır.

Video Oyun Sanatı'nın gerek ortaya çıktığı zaman dilimi gerekse bünyesinde barındırdığı anlam ve sembollerin postmodernizmin özellikleri ile oldukça örtüştüğü görülmektedir. Modernizmin kafa yorduğu 'zaman' kavramının, postmodernizmle birlikte yerini 'mekan'a bırakmasının etkileri güncel sanatta da kendini göstermiştir. Henry Jenkins de, oyunları etkileşimli bir nesne olarak anlayanın uygun yollarından birinin onları 'mekan' olarak çalışmak olduğunu ileri sürmüştür.²⁶ Video Oyun Sanatı kapsamında ortaya çıkan çalışmaların çeşitliliğini göz önünde bulundurursak, bu alanı mekansal olarak ele almak bu alanda üretilen çalışmaları farklı bir perspektiften algılamamıza yardımcı olabilir. Bu sebeple tezin dördüncü ve son bölümünde, oyunun, katılımcının, anlatının ve sanat nesnesinin perspektifinden video oyunları uzamsal olarak ele alınmış ve Video Oyun Sanatının farklı formlardaki çalışmaları bu başlıklar altında irdelenmiştir. Bu bölümler vasıtasıyla yeni medya sanatının etkin ve güçlü bir türü olan Video Oyun Sanatına dair genel bir bakış sunarak alana dair kavramsal düşünce biçimleri oluşturmak amaçlanmıştır.

²⁵ Iris Dressler, Hans D. Christ, "Preface", **Games: Computerspiele von künstlerInnen**, (Frankfurt Am Main: Revolver, 2003): 94.

²⁶ Henry Jenkins, "Games, the New Lively Art". <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html> [20.10.2010].

2. TARİHSEL PERSPEKTİFTEN OYUN VE SANAT İLİŞKİSİ

Tarihin bütün dönemlerinde karşımıza çıkan ‘oyun’ üzerine düşüncelerin oldukça eskiye dayandığı söylenebilir. İlk çalışmalarda çocuklarla özdeşleşen bu kavram daha sonra yaşamın tüm alanlarında temellenmiş, birçok felsefi metinde yer almış ve çeşitli bilim dallarının konusu olmuştur.

Video Oyun Sanatı'nın video oyunlar ve sanat yapıtları ile kurduğu ilişkiyi ve bu ilişkinin kendine özgü niteliklerini saptamak için ilk olarak video oyun mekaniklerini ve oyuncu tavırları kullanan sanatın tarihine bakmak gerekir. Daha sonra video oyunu tarihçesi ve gelişimine odaklanmak, güncel sanat pratiğinde video oyunlarının kullanım yöntemleri ve çeşitliliğini anlamak için gereklidir. Zira Video Oyun Sanatı bağlamında üretilen işlerin büyük bir kısmı video oyun tarihinden, geçmiş oyunlardan ve onların ikonografisinden beslenir. Ayrıca oyun türleri ve oyuncu perspektiflerine değinmek yine Video Oyun Sanatını tanımlamakta gerekli alt yapıyı oluşturmaya yardımcı olacaktır. Video Oyun Sanatı'nın hem sanat tarihinde hem de video oyun kültüründeki köklerini detaylıca ele almak, oldukça geniş bir alan olduğundan ayrı bir çalışmanın konusu olabilir. Bu nedenle tezin kapsamı doğrultusunda, burada sadece sanat ve oyun ilişkisi bağlamında tarihsel bir bakış açısı sunulacaktır.

2.1. Sanat ve Oyun Düşüncesi

Bu tezin kapsamında incelenecek olan 'sanat - video oyun' ilişkisini anlamlandırmak için öncelikle sanat ve oyun ilişkisinin tarihsel sürecine bakmak gerekir. Bilinebildiği kadarıyla oyunun kendisi, insanın tarihi kadar eski olduğu gibi, oyun hakkındaki düşünceler de insan düşüncesinin başlangıçlarına dek uzanır. Fakat 'sanat ve oyun' ilişkisinin felsefi ifadelerde kullanılmasına ilk olarak Alman filozof Immanuel Kant'ın çalışmalarında rastlanır. Kant, sanatı, teorik ve pratik akıldan kopararak ona özerkliğini tanımıştır. Kant'a göre, yalnızca kendi kendisi için hoş giden bir uğraş olan özgür sanat, tıpkı oyun gibi kendisinde başka hiçbir erek taşımaz. Böylelikle oyun ile sanatın ortak yönü her ikisinin de ereksiz oluşudur; ya da *ereksiz bir*

erekliliğe sahip oluşudur. Ne türde olursa olsun sanat bir oyundur, daha doğrusu 'oyun gibi'dir. Bu oyun gibi oluş ve ereği kendindelik, ikisi birlikte Kant'ın sanat kuramının temelidir. Ömer Naci Soykan, Kant'ın *ereksiz ereklilik* kavramını şu şekilde açıklamıştır²⁷:

"...daha basit sözcüklerle söylersek, "ereksiz ereklilik" ya da "ereği kendinden olma" (auto telos)'dan şu anlaşılmalıdır: Bir çocuğun oyununu gözümüzün önüne getirelim. Bu oyun, çocuğun adalelerinin veya zihinsel yetilerinin gelişmesine, gelecekteki yaşama hazırlanmasında olumlu rol oynayabilir. Bütün bu ve benzeri şeyler, yukarıda ilgi-çıkart dedğimiz kavramın kapsamına girer. Ama bütün bunlar şu anda oyun oynamakta olan çocuk için hiçbir şey ifade etmez. Bu bakımdan oyun ereksizdir, yani onun kendi dışında bir ereği yoktur."

Ali Artun, Kant'ın 'Estetik Muhakemenin Eleştirisi' kitabında sanatın özerkliğine ilişkin estetik muhakemenin 'yararsız ve çıkarsız' olduğunu ortaya atmasını "hala estetiğin merkezinde olan, modern estetiğin kurucu, çığır açan önermesi" olarak tanımlar.²⁸ Dolayısıyla kendi iç erekliliği tarafından yönetilen sanat, sanayi, bilim gibi maddi bir ihtiyacımızı karşılamaya dönük olmadığı gibi; ahlaki bir görev veya ödev de değildir. Kant'ın "sanat ürünü hiçbir pratik amaca hizmet etmez" savı "Sanat sanat içindir" olarak popülerleşmiş anlayışın kaynağı olmuştur. Bu nedenle sanatın özerkliğine ilişkin kurucu önermeler Kant'a atfedilmiştir.

Oyun kuramının sanatla bağıntısı ilk olarak Kant'ın felsefesini benimseyen şair ve filozof Friedrich Schiller tarafından etraflıca ele alınmıştır. Schiller, oyunu, insan etkinliklerinin derecelenmesinde taşıdığı nispeten aşağı konumdan kurtarmıştır. 'İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup' adlı ünlü eserinde Schiller, insanın içinde birbirine karşıt iki dürtünün olduğunu söyler: Nesne dürtüsü ve biçim dürtüsü. Bu ikisinin gerilimi oyun dürtüsünde çözüme kavuşur. İnsanın estetik faaliyetini oyun olarak adlandırdıktan sonra, gerçek özgürlüğün de ancak, doğanın sınırlamalarından kurtulunduğu ölçüde doğabileceğini dile getirir.

Schiller için 'güzellik', oyun dürtüsünün konusudur. Güzelliğin, bir başka deyişle oyunun, insanı bütünleştirdiğini ve yetkinleştirdiğini Schiller, "İnsan, sözcüğün tam anlamıyla insan olduğu yerde yalnızca oynar ve O, oynadığı yerde ancak tam

²⁷ Ömer Naci Soykan, "Sanatın Kaynağı Sorunu, Oyun ve Dans." **Felsefe Dünyası**, s.2 (1991): 41.

²⁸ Ali Artun, Sanat Hayali, Yönetim Disiplini ve Sanat Yönetimi, Avangard ve Taylorizm, V. İTÜ Sanat Tarihi Konferansları'nda (26 Nisan 2006) ve 27 Nisan 2006 tarihinde Ankara Mimarlar Derneği'nde yapılan konuşmalardan derlenen metin, <http://www.aliartun.com/content/detail/21>

insandır"²⁹ sözüyle dile getirmiştir. Schiller bu sözünü düştüğü dipnotta "Aklın ve duyusallığın baskısından kurtulduğu bu yerde insan, düşüncelerine yaşam ve duyularına biçim verir; orada onun hayalgücü etkindir." diye açıklamıştır.³⁰ Böylece oyun, sanatı betimleyici bir model olarak almakla kalmaz, aynı zamanda da onun ölçütü olur.

19. yüzyıl başında Kant ve arkasından Schiller, sanatı bilimden, etikten ve diğer bilgi alanlarından ayırt eden kuramları geliştirmişler, modern sanat ve estetik düşüncesini kurmuşlar ve sanatın özerkliğine dair fenomenleri uyandırmışlardır. Ereksizlik ve çikarsızlığın, oyun ve sanatın ortak bir özelliği olduğu, en azından Kant'la birlikte oluşmuş; Schiller, Spencer ve Marcuse gibi düşünürler de oyun ve sanatın ereksiz olduğu, çıkar gözetmediği ve bu özellikleriyle insanı özgürleştirdiği düşüncesinde aşağı yukarı birleşmişlerdir. Sanatı, başta doğaya ve akla karşı, gerçekliğe karşı, tanrısallığa karşı, medeniyete ve modernliğe karşı; yani kısacası, burjuvazinin o dönemde imal etmekte olduğu bütün mitlere karşı 'Hayalgücüyle, düşle, oyunla, arzuyla, demonizmle, bilinçaltıyla, suçla, delilikle'³¹ donatmışlardır.

Ünlü Hollandalı oyunbilimcisi Johan Huizinga, oyunları ve oynama eylemini kültürel tüm aktivitelerin temeli olarak görmüş ve bu ikilinin sanat, felsefe, adalet ve politika gibi toplumun çeşitli alanlarına nasıl sızdığını incelemiştir. Dinsel törenlerde tekrarlanan danslar ve ayinler ilk oyunların, aynı zamanda ilk sanat eserlerinin sebebi olmuştur. Bu durumu destekleyen başka bir kanıt da 'oynamak' sözcüğünün Arap, Germanik, Fransız ve Slav dillerinde bir müzik enstrümanı çalmak ile aynı anlama gelmesidir.³² Dolayısıyla Huizinga oyunu, kültürün bir alt kodu değil, kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve kültüre damgasını vuran verili bizatihilik olarak değerlendirir. Bu yaklaşımıyla Huizinga insan kültürüne yeni bir boyut getirmiş, insanı niteleyen temel kavramlardan; Homo Faber (inşa eden, imalat yapan insan) ve Homo Sapiens (Düşünen İnsan) ikilisinin karşısına üçüncü bir insan; Homo Ludens'i (Oynayan İnsan) çıkartmıştır. *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir*

²⁹ J.C.Friedrich Von Schiller, **İnsanın Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup**, çev. Melahat Özgü, (İstanbul: MEB Yayınları,1965), 35.

³⁰ age, s. 45.

³¹ Ali Artun, "Kuramda Avangardlar ve Bürger'in Avangard Kuramı", **Avangard Kuramı**, Peter Bürger, (İstanbul: İletişim, 2003): 28.

³² Huizinga, age, 143.

Deneme çalışmasında Johan Huizinga oyunun nitelikleri ile ilgili şunları söylemiştir³³:

"Oyun her şeyden önce isteğe bağlı, gönüllü bir eylemdir. Ismarlama ya da zorlama oyun, oyun değildir, olsa olsa oyunun zoraki bir benzeğidir...İkinci bir niteliği, gene onun özgürlüğü ile ilgilidir, bu da oyunun gerçek yaşamdan değişik oluşudur. Oyun, gerçek yaşamdan geçici olarak çıkarak kendi düzeninin, dünyasının içine girer. Çocuk, oyun oynarken gerçeğin dışında olduğunun bilincindedir. Oyun günlük yaşamda bir ara veriş, bir dinlenme, günlük yaşamın bir süsü gibidir. Üçüncü niteliği, oyunun günlük yaşamdan yer ve süre bakımından ayrılmasıdır. Bu bakımdan kendine özgü yerle ve süreyle sınırlanmıştır."

Huizinga'ya göre oyun, oynayan insanı rasyonel varlık olmaktan öte irrasyonel bir varlık yapar. Böylece insan, gündelik, 'gerçek' yaşamın ötesine geçer. "Oyun üstümüzde büyü etkisi bırakır, bizi içimizden yakalar, büyüyle tutsak eder."³⁴ Oyundaki estetik etken, güzele eğilimli olmasıdır. Zamansal bir etkinlik olan oyun, gündelik yaşam sürekliliğini keser ve gündelik yaşamla aramızda bir 'intermezzo', bir 'ara-zaman' olarak ortaya çıkar.³⁵ Daima bir zamansal ve mekansal sınırlama içinde cereyan eden oyun, bu sınırlı zaman-mekan diliminin dışındaki gündelik yaşamın ara deliklerini oluşturur. Ve bu delikler, gündelik yaşamın baskısı karşısında insanın soluk almasını sağlar. Huizinga, oyuna ilişkin bu görüşlerinde, oyunun sanat veya estetikle ilgisi üstünde esas bakımından durmaz. Ama yine de oyun ile estetik arasında ara ara belli ilgiler kurmaktan da geri kalmaz. Bu ilgi, genellikle, oyun ve sanatın biçimleyici - düzenleyici, haz verici, baskıdan kurtarıcı, özgürleştirici, gibi bilinen ortak özellikleri oluşundan kaynaklanır.³⁶

Huizinga daha sonraki eseri 'Ortaçağın Yaprak Dökümü'nde, oyunların işlevini şöyle açıklar: "Toplumsal reformlar aracılığı ile daha iyi bir yaşamın sağlanamadığı ve dünyanın düzeltilmesinin güç, ölmenin ise zor olduğu günümüzde, reel olandan daha iyisini istemekten hiçbir zaman vazgeçmeyen insanın kurtuluşu için tek bir yol kalmış bulunmaktadır: rüyaya ve fantazyaya kaçış."³⁷

Bu atılımlar ve düşünceler doğrultusunda bir çok düşünür oyun kavramı üzerinde çalışmış ve oyun, antropolijden psikolojiye, pedagojiden iletişim bilimlerine dek çeşitli disiplinlerin ilgi alanına girmiştir. Oyunun, estetikle ilişkilendirilmesi, pedagojiye de önemli açılımlar sağlamıştır. Böylelikle oyunun, aydınlanmacıların

³³ age, 67.

³⁴ age, 58.

³⁵ age, 59.

³⁶ Soykan, age, 57.

³⁷ Oskay, age, 20.

kuşkuyla baktıkları artistik ve hayal gücüne ilişkin yanları, yeniden önem kazanmıştır.

İnsanların günlük hayatta gerçekleştirdiği oyun etkinliğinin bilgisayar ortamına taşınmasıyla ortaya çıkan video oyunları tartışmasız günümüz dünyasının en fazla ilgi ve dikkat çeken teknoloji merkezli eğlence aracı olmuş, oyun kavramı üzerine çalışmaları bambaşka boyutlara taşımıştır. Bilgisayar oyunlarındaki bu büyük potansiyel ve cazibenin sonucunda, ilgili araştırmalar ve araştırmacıların sayısı gittikçe artmış ve yapılan çalışmalar farklı bakış açıları kazanmıştır. İlk video oyununun ortaya çıktığı 1970’li yıllardan bu yana oyunlardaki şiddet unsurlarından bağımlılığa, oyun tercihlerindeki demografik yapılardan oyunların eğitsel ortamlarda kullanımına kadar çok geniş bir alanda oyun çalışmaları devam etmektedir. Ancak, 1980’li yılların başından itibaren bilgisayar dünyasında hızlı gelişmelerin yaşanması ile birlikte, video oyunları üzerine yapılan çalışmalarda önemli bir oranda artış gözlenmiştir.³⁸ Garite’e göre bilgisayar oyunları üzerine yapılan araştırmalar daha çok oyunların şiddet gibi olumsuz etkileri üzerine yoğunlaşmış, buna karşın sosyal, ekonomik ya da politik şartların getirdiği durumlar ve sanatsal özelliklerin göz önünde tutulduğu çalışmalar arka planda kalmıştır.³⁹ Ludoloji ise, bu disiplinlerarasılık içinde çalışan, çoğunlukla video oyunlarını inceleyen 'oyun çalışmaları' alanını karakterize eden disiplinin adıdır.⁴⁰

Burak Doğu, “Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı” adlı çalışmasında ludoloji kavramını şu şekilde incelemiştir⁴¹:

“Kavramın kökü olan ludic, “oyun” kelimesinin Latince karşılığı olup bir aktivitenin, saf olarak sadece içindeki haz için gerçekleştirilmesini açıklamakta kullanılır. Kelimenin geçmişine ait literatür sınırlıdır. Ancak ilk kullanım tarihinin 1982 olduğu bilinmektedir. Ludoloji, genelde oyunları, özelde bilgisayar oyunlarını araştıran bir disiplin olarak tanımlanabilir. Aslında yeni olmamakla beraber, daha önceleri elektronik olmayan oyun çalışmaları için, daha çok da masa oyunları türüne ithafen kullanılmış, sonrasında terimin kapsamı bilgisayar oyunlarını da içine alacak şekilde genişlemiştir.”

³⁸ Miguel deAguilera, Alfonso Mendez, "Video games and education", CIE Computers in Entertainment, s.1 c.1. (2003), 57.

³⁹ Matt Garite, "The ideology of interactivity (or, video games and the taylorization of leisure)", Level Up Conference Proceedings: Proceedings of the 2003 Digital Games Research Association Conference The Netherlands: University of Utrecht. http://www.digra.org/dl/display_html?chid=05150.15436.pdf

⁴⁰ Hasan Akbulut, "Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü". **Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı Türleri ve Oyuncu**. ed. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü, Işık Barış Fidaner. (İstanbul: Kalkedon, 2009): 25-81

⁴¹ Burak Doğu, “Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı”, (Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosya Bilimler Enstitüsü, 2006):104.

Oyunbilimsel bir açıdan video oyunlarına bakarsak, oyunlar, edebiyat teorisinden türeyen eleştirel araçlarla analiz edilemezler. Çoğu oyunbilimci, Huizinga, Callois ve Piaget gibi oyun teorisyenlerinin geleneğini devam ettirerek, oyunların birçok şey olabileceğini ama herhangi bir şekilde bir anlatı olamayacaklarını iddia ederler. Oyunbilimcilere göre, video oyunu mecrasını kavramak için yeni ve özgün yöntemler üretilmeli, mevcut anlatıbilimine has çizgisel yaklaşımlar ve adaptasyonlar geride bırakılmalıdır. Oyunlara birer anlatı aracı olarak yaklaşmak yerine, onları kurallar sistemi ve oynama eylemi ile varolan apayrı bir fenomen olarak ele almak gerekir. Oyunbilim alanını popüler kullanıma sokan Gonzalo Frasca, 'Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video) Games and Narrative' adlı makalesinde bilgisayar oyunları üzerine yapılan akademik çalışmaların eksikliğinden bahsetmiştir. Bu alana dair formel bir disiplinin olmayışını, bilgisayar oyunlarını inceleyen akademisyenlerin daha çok edebiyat, film gibi anlatı merkezli alanlardaki kuramsal araçlardan faydalanmalarına bağlamıştır.⁴² O zamandan bu yana *Oyunbilimci* (Ludologist) tabiri bilgisayar oyunlarının, anlatının bir uzantısı şeklinde görülmesine karşı çıkanları tanımlamak üzere kullanılmıştır.

Oyunbilim oyunların oynama edimi (gameplay) özelliğine vurgu yaparken, oyun çalışmalarının çoğunlukla yapıldığı bir diğer disiplin olan *Anlatıbilim* (Narratology) oyunlardaki senaryo ve hikâyeye önem vermiştir.⁴³ *Anlatıbilim* çalışmalarının çıkışı, 1990'ların başındaki hipermetin ve interaktif kurmaca tartışmalarına denk gelir. Anlatıbilim anahtar kelimesi altında toplanan farklı modeller ve düşünceler, video oyunlarına, birer metinsel form olarak yaklaşmak ve oyun mecrasını okuma ihtiyaçlarını mevcut metinsel analiz yöntemleriyle gidermek ile ilgilenirler. Yine de anlatıbilim ve oyunbilim arasındaki sınırlar çok da tanımlı değildir. Sınırları çekip, oyun çalışmalarını, akademik bir çerçeve içine alarak, farkı gösterme kaygısı esasen oyunbilimciler cephesinden gelmiştir. Yakın zamanda bu yapay bölünmeyi aşmaya yönelik bir motivasyon oluşmuş olsa da bu çatallanma araştırmacıların, oyun çalışmaları adına oldukça üretken bir döneme imza atmasını sağlamıştır. Son dönem yapılan çalışmalar, bu iki yöntemin bir arada kullanılması gerektiğine kanaat

⁴² Gonzalo Frasca, "Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative", <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [23.092010].

⁴³ Yavuz İnal, Ercan Kiraz, "Bilgisayar oyunları İdeoloji İçerir Mi?:Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış, *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, c. 6, s.3 (2008): 523-544.

getirmiş gözükmetedir. Böylelikle oyunların hem yapısal hem anlatısal yapıları incelenerek, farklı sanatsal okumalara olanak tanınmıştır. Buradan hareketle, ideoloji ya da bir fikir akımı içeren video oyunları, sahip oldukları oyun unsurlarını kaybetmeden, taşıdıkları ideolojiyi en etkili bir şekilde nasıl aktardıkları önem kazanmaktadır.

2.2 Sanatın Oyun Alanı

Sanatsal üretim için oyunu kullanmanın tarihi bilgisayarların çok gerisine uzanır. Oyunlar ve oynama eylemi, Dada'dan Gerçeküstücülere; Sitüasyonistlerden, Fluxus ve Pop Art'a uzanan avangard sanat hareketlerinin hep merkezinde yer almış ve birçok çağdaş sanatçının işlerinde bazen materyal bazen üretim modeli olarak kullanılmıştır. Bugün video oyunlarının sanatla kurduğu ilişkinin alanı olarak 'Video Oyun Sanatı'nının geçmişteki bağlamlarını ve sanat tarihi içindeki arka planını anlamak için avangard sanat akımlarından başlayarak bütün sanat tarihini anlatmamız gerekir. Çünkü neredeyse bütün sanat akımları oyunu ele almış ve yapılan bütün kuramsal çalışmalar bu tarihe kadar hep 'oyun'u işaret etmiştir. Video Oyun Sanatında çok büyük yer tutan 'temellük', 'oyun', 'şans', 'katılımcılık', 'açık kaynak' 'etkileşim' 'postmodernizm' gibi konu ve kavramlar sanat tarihinde sıkça kullanılmış ve üzerine çalışılmıştır. Bu nedenle Oyun Dünyası ve Sanat Dünyası arasında yine bir paralellik sözkonusudur. Zaman içinde sanat 'oyun'a, oyun 'sanat'a evrilmiştir. Bu nedenle bu bölümde tezin asıl çalışma konusu olan "video oyun ve güncel sanat" ilişkisini tanımlamak adına, her iki dünyanın birbirine yaklaştıkları, ortak kullandıkları kavram ve düşünceler üzerinden genel bir bakış sunulacaktır.

Sanatın, Rönesans ile başlayan, toplumdan özerk bir alan olarak kabul edilip yüceltilmesi, yerini gündelik hayat pratiklerinden soyutlanarak, piyasa mekanizmasının boyunduruğunda kurumsallaşmasına bırakmıştır. Bundan dolayı 20. yüzyılın ilk çeyreğinde ortaya çıkan avangard hareketler sanatın bu kurumsallaşmış yapısını eleştirmiş ve sanatın metalaşmış olduğu savından yola çıkan farklı anlatım biçimleri ile ürünler ortaya koymuşlardır. Özellikle sanatta hazır nesne kullanımı, temellük kavramı ve şans öğelerini kullanarak oyuncu bir yaklaşımda bulunan Dada ve Sürrealizm akımları bir başlangıç noktasıdır.

1917'de Dadaizmin en önemli temsilcilerinden Marcel Duchamp, 'Richard Mutt' adlı hayali bir sanatçının imzasıyla, *Fountain* (Çeşme) ismini verdiği, kaideye ters

çevrilmiş beyaz fayanstan bir pisuvar sergilemiştir. Böylece Duchamp, 'sanatın kutsallığını yıkmayı amaçlayarak sanatı tamamen kavramsal bir yöne çekmeye çalışmış, bunu yaparken de endüstrinin karşısına 'ready-made' yöntemini çıkarmıştır. Kuspit, ele alınan hazır nesnelerin, sanat objelerine dönüşmesinde, hazır nesnelerin seçilmesinin görsel bir kayıtsızlığa, iyi ve kötü zevkin tamamen yok olmasına dayandığını belirtir. Kuspit'e göre, Duchamp, estetik duyguyu reddeder.⁴⁴

Duchamp'ın bu uygulamalarını Andy Warhol uç noktalara götürmüştür. 'Şans', 'belirsizlik' ve 'rastgelelik' kavramlarının çağrışımları, sanatın kurgulanan ya da kurgulanmış olma niteliği bağlamında genelde negatif algılanırken, bu kavramların pozitif anlamda, yenilik yaratma olasılığı açısından ele alındığı da görülmektedir. Şans faktörünün sanat üretiminde kullanımının tarihçesi, özellikle spiritüel anlamda Taoizm ve Zen Budizmi etkisindeki Çin ve Japon sanatından, Antik Yunan ve Rönesans dönemlerine kadar uzanan bir süreçte çeşitli işlerde gözlemlenmektedir. Yine de, şans faktörünün ayrı bir estetik ifade ve kompozisyon ilkesi olarak ortaya çıkışı yirminci yüzyılda gerçekleşmiştir. Bu açıdan şansın kullanım örneklerini Dadaizm ve Sürrealizm'de, Marcel Duchamp ve John Cage işlerinde görebilmek mümkündür.

Dada sanatçıları, anti-rasyonel tavır, rastlantısallık, absürdlük, şok etme, sözcük oyunları, ironi ve günlük hayata dair deneyimleri sanatsal anlatımda kullanmışlardır. Dadaizm'in, özellikle şansa dayalı yöntemlerin sanatta bir 'modus operandi (yöntem)' olarak yasallaşmasına katkısı oldukça fazladır. Şans faktörünü işlerine dahil ederek ve izleyicinin sanatsal alımlama süreci içinde mantıklı bir açıklama bulabilme beklentilerini engelleyerek, belirsizlik kuramını elde etmişlerdir.⁴⁵ Dadaist sanatçılar içerisinde Jean (Hans) Arp, 1916-1917 tarihli 'Şans Kurallarına Bağlı Olarak Aranje Edilmiş Kolaj' isimli çalışmasında gri bir zemin üzerine rastgele saçtığı küçük kağıt parçalarını oldukları noktada yapıştırarak eserini oluşturmuştur. Böylece birbirini kesmeyen geometrik şekiller ile şans yöntemi kullanılarak oluşturulan bir aranjman elde etmiştir. Şiirde ise, Tristan Tzara yazılı bir metinden kelimeleri keserek şans kullanarak dili manipüle etmiştir. Kestiği kelimeleri rastgele bir kağıt üzerine yerleştirmiştir.

⁴⁴ Donald Kuspit, **Sanatın Sonu**, çev. Yasemin Tezgiden, (İstanbul: Metis Yayınları, 2006): 121.

⁴⁵ Fırat Arapoğlu, **Sosyal Süreçleriyle Fluxus ve Ötesi**, (Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2009), 13.

Hans Richter, Dada'nın temel esprisini şu sözcüklerle belirtmektedir: "Mantık ve mantık karşıtlığı, anlam ve anlamsızlık, tasarım ve şans, bilinç ve bilinçlilik; bir bütünün gerekli parçaları olarak hepsinin farkında olmak. Bu Dada'nın ana mesajıdır."⁴⁶ Dada'ya göre sürecin sonucunda ortaya çıkan sanat işinin varlığı değil; ilettiği düşünce önemlidir. Sanat ve yaşam birlikteliği bağlamında Dadaizm, izleyicinin katılımını da desteklemiştir.⁴⁷ Öyvind Fahlström da Duchamp gibi oyun felsefesinin altını çizen sanatçılardan biridir. Sanatçı manyetlere bağlanmış resimler yaratmıştır. Bu resimler izleyici tarafından değiştirilip tekrardan düzenlenebilmektedir.

André Breton bir keresinde bütün Gerçeküstücülüğü 'oyunun devamlı oynanması' olarak tanımlamıştır. Gerçeküstücülükte oyunlar karmaşık insan zihnine ışık tutmak için tasarlanmıştır. Örneğin, Duchamp'ın, satrancı kurallarını değiştirmeden oynarken, oyun tahtasını ve parçalarını ilginç bir şekilde modifikasyona uğrattığı görülmüştür.⁴⁸ Duchamp'ın cep satrancı ticari olarak ulaşılabilen bir satranç setinin modifikasyonudur. Jerrold Seigel, Duchamp'ın sanat dünyası ve satranca olan yaklaşımının ironisine işaret eder: "Denilebilir ki herşeyden önce sanatın daha doğrusu modern sanatın aksine, satranç kuralların asla değişmediği bir dünyadır."⁴⁹ Yapılan modifikasyon oyun oynamayı daha zor hale getirip oynanabilir oyunu daha çok bir sanat nesnesine dönüştürmüştür.

Sürrealist sanat, kelimeler ve çizgilerle oynanan birçok oyun icat eder. Oyuncuların dillerinin ucuna geliveren kelimelerin bitştirilmesiyle yazılan 'şiirler' bu oyunlara örnek verilebilir. İlki, "muhteşem kadavra genç şarabı içecek" gibi bir 'dize' ile başladığından hala böyle anılır ve oynanır. En sık oynanan diğer bir oyun, elini tamamıyla duygularına teslim ederek keyfince, çocuklar misali çizerek, otomatik desenler oluşturmaktır. Bu fantezilerin ciddi etkileri olacaktır. 'Muhteşem Kadavra' oyuncularını arasında Lévi Strauss da vardır. Sürrealist brikolaj esprisini dilbilim ve mit analizlerine uyarlar. Lacan da aynı çevredendir. Sürrealistlerin çıkardığı 'Minotaure' dergisine yazılar yazar. Strauss yapısal dilbilimin, Lacan yapısal psikanalizin kurucularındandır. Psişik otomatizmin en sansasyonel etkisi Amerikan

⁴⁶ Hans Richter, **Dada, Art and Anti Art**, (New York, Oxford: Thames&Hudson ,1997): 64.

⁴⁷ Arapoğlu, **age**, 14.

⁴⁸ Andrew Yashar Ames, " Games: The Art of Making, Bending, and Breaking Rules", (Master Thesis, Rhode Island School of Design, Fine Arts in Digital+Media, 2008), 22.

⁴⁹ Jerrold Seigel, "Loving and Working," in *The Private Worlds of Marcel Duchamp: Desire, Liberation, and the Self in Modern Culture* (Berkeley: University of California Press, 1997), 209.

soyut ekspresyonistleri (ifadecileri) üzerinde olacaktır. Önceden Diego Rivera'nın ve Troçkizmin etkisinde muraller boyayan Pollock ve Gorki gibi sanatçılar, II. Dünya savaşı sırasında New York'a göçen sürrealistlerle (özellikle Matta ile) oynadıkları oyunlar sonucu özgün ifadelerini keşfetmişler ve Amerikan modernizminin kurucuları ilan edilmişlerdir.⁵⁰

İlk kez Guy Debord ve Sitüasyonistler tarafından, eylemsel ideolojiler çerçevesinde siyasi bir üslubun parçası olarak kullanılan 'detournement' kavramı, Video Oyun Sanatı için oldukça önemlidir. Sitüasyonist Cobra'nın ve sonraki 'akla karşı' tüm avangard sanatın çağdaş düşünsel kaynakları arasında Johan Huizinga'nın sanatsal yaratıcılıkla oyun oynamanın ilişkisini inceleyen 'Homo Ludens'i önemli yer tutar.⁵¹ Hayalperest Bauhaus, Guy Debord ile birlikte, ondokuz paftadan oluşan bir Paris haritası yayınlar: 'Çıplak Kent'. Kesilmiş Paris haritalarının kolajlarından oluşan Çıplak Kent, akılcı, işlevsel, yönlendirici bir düzene sahip olan kentin, arzulara, deneyci-özgür davranışlara, toplumsal hareketlere, oyunbaz yaratıcılığa, kısacası sanata ve şiire, teslim edilmesini ifade eder. 'Harita', evrensel bir bilgi grafiği olmaktan çıkar, örneğin bir aşk macerasına ilişkin bir anlatı halini alır. Çıplak kent, mekanın bir bağlam olarak görülmesini reddeder, mekanı toplumsal pratiklere eklemler.⁵²

1957'de Debord ve Jorn, birleşmelerini tescil etmek üzere ilk ortak kitaplarını yayınlar: 'Fin de Copenhague'. Kitap, sanatçıların buldukları kimi imge ve sözcüklerin, bir oyun havasında ve bir anda harmanlamasıyla oluşan bir détournement denemesidir. 1959 yılında Jorn, sitüasyonist dönemin ilk sergisini Paris'te Galerie Rive Gauche sanat galerisinde açar: 'Modifikasyonlar'. Sergilenen eserler, eskicilerden, bit pazarlarından topladığı, sanatçı olma heveslilerine ait resimler üzerinde, Jorn'un kendi tarzında yaptığı modifikasyonlardan oluşur. Geçmişteki sanatsal üretimin şimdikiyle birleştirilerek aşılmasının yanı sıra, birer 'eleştirel sabotaj' denemesi olmaları dolayısıyla, SE (Sitüasyonist Enternasyonal)'nin détournement stratejisinin örnekleri sayılırlar. Jorn'un modifikasyonları, aynı zamanda hem dadacı ve sürrealist kolaj tekniğini yeniden devreye sokar, hem de bu

⁵⁰ Ali Artun, Sanat Hayali, "Yönetim Disiplini ve Sanat Yönetimi, Avangard ve Taylorizm," konuşma metni, V. İTÜ Sanat Tarihi Konferansları, Ankara Mimarlar Derneği, 2006. <http://www.aliartun.com/content/detail/21> [23.03.2010]

⁵¹ Ali Artun, "Sanat ve 1968 Baharı / Bir Kronoloji", Sanat Dünyamız, s.110. (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları,2009):32-47.

⁵² age. 38.

hareketlerin peşi sıra sitüasyonizmin de hayran olduğu 19. yüzyıl Fransız şairi Lautrémont'un aşırmanın (intihalin) sanat ve edebiyattaki önemini vurgulayan düşüncesine gönderme yapar.⁵³ Modifikasyonlar, aynı zamanda 'yüksek' ve 'düşük' sanat ayırımına karşı çıkan Jorn'un 'kitsch'i kutlamasıdır. Postmodern sanat, 20. yüzyıl avangardının bu tür politikalarını yeniden piyasaya sürecektir.

Fluxus hareketi ve Happening kavramı da izleyiciye yeni bir rol biçmiş ve beraberinde birçok katılım şeklini getirmiştir. Oyunlar ve oynama eylemi, Dada'dan Gerçeküstücülere; Sitüasyonistlerden, Fluxus ve Pop Art'a uzanan avangard sanat hareketlerinin hep merkezinde yer almış ve birçok çağdaş sanatçının işlerinde kendini göstermiştir. Bu bağlamda, Uri Tzaig ve Gabriel Orozco'nun işleri örnek olarak verilebilir. Tsaig'in performans işi *Universal Square* (Lod, Israel, 1995), oyunların sıkı bir politik yorum aracı olarak kullanılabileceğine işaret etmektedir. Bu oyunda sanatçı, televizyonda yayınlanmak üzere, bir İsrail ve bir Filistin takımı arasında oynanan, kuralları birazcık ama fark edilecek şekilde değişik bir futbol maçı organize etmiştir. Bu değişiklik oyunda ikinci bir topun olmasıdır. Salen ve Zimmermann'a göre;

"Bu oyunun tasarımına yönelik zarif müdahale çeşitli şekillerde karşı bir duruş oluşturmuştur. Oyun normal bir şekilde oynanamamaktadır; oyuncular, tüm oyunun etrafında döndüğü ve oyunu bütünleyen tek bir objenin olmayışını hesaba katarak, yeni etkileşim biçimleri icat etmek durumunda kalmışlardır. Benzer bir şekilde taraftarların da izleme deneyimi değişime uğramıştır; çekilen fotoğraflarda, belli bir yere odaklanmış tipik maç seyircisinden ziyade farklı yönlerde bakan bir taraftar yığını gözlemlenmektedir."⁵⁴

Yapılan bu ince müdahale sayesinde, oyun artık, farklı amaçlara güdümlenmiş farklı grupların yer aldığı, günümüz İsrail'i için politik ve sosyal mücadeleyi temsil eden bir metafora dönüşmüştür.

Oyun kavramının güncel sanat pratiğindeki başka bir çıkışı ise, Nicolas Bourriaud tarafından teorize edilen, seyirci katılımı ve etkileşimi üzerinden sosyal çatlaklara yoğunlaşan 'ilişkisel estetik' çevresinde gelişmektedir. Felix Gonzales-Torres, Carsten Höller, Rirkrit Tiravanija, Gordon Matta-Clark ve Philippe Parreno gibi sanatçılar, sosyal etkileşim ile aktif hale gelen, oyun benzeri ortamlar, durumlar ve

⁵³ Age,40.

⁵⁴ Eric Zimmerman, K. Zalen, Rules of Play: Game Design Fundamentals. (Cambridge: MITPress, 2004), 98.

enstalasyonlar yaratmışlardır.⁵⁵ Video Oyun Sanatı'nda önemli bir yeri olan temellük kavramı ile ilgili olarak Bourriaud, 'Postprodüksiyon, Senaryo Olarak Kültür: Sanat Dünyayı Senaryo Olarak Nasıl Programlıyor?' isimli kitabında, temellük etme de dahil olmak üzere daha önceden benzeri olmayan yeni bir iş üretmek yerine halihazırda var olan malzemenin yeniden bir düzene sokularak kullanıldığı bütün pratikler için 'postprodüksiyon' kavramını kullanır. Bourriaud, temellük etmeyi de "bir nesne yapmak değil, var olanlar arasından seçmek ve bunları özgün bir niyete göre kullanmak ya da onlarda değişiklik yapmak" olarak tanımlar. Bourriaud temellük etmenin tarihinin henüz yazılmamış olduğunu belirtmekle beraber, temellük etme pratiğini, bunun ilk kavramsallaştırılmış bildirisi olarak tanımladığı hazır yapım (readymade) ve Duchamp ile başlatır.⁵⁶ Bourriaud'nun 'postprodüksiyon' diye adlandırdığı eylemin, diğer bir deyişle daha önce kullanılmış olanı alıp başka bir yere çekmenin, başka bir yöne saptırmanın sanat tarihinde hep var olan bir pratik olduğu görülmektedir.

20. yüzyıl sanatçısı ortaya çıkan teknik gelişmeler karşısında, bazen tepkisel reaksiyonlar gösterip, buna yönelik kuramlar geliştirirken, bazen de çalışmalarının kuram üretim ve sunum aşamalarında bu yeniliklerden yararlanmayı tercih etmiştir. Bu bağlamda ister reddetsin, ister yararlansın, her iki şekilde de 20. yüzyıl sanatı teknoloji ile o güne kadar taşıdığı bütün geleneksel kalıpları zincirinden kopartarak, yoğun bir etkileşim içine girmiştir. Bu noktada yeni bir sanat ve sanatçı olgusu da önemli ölçüde farklı bir kimlik kazanmıştır. Sanatçı figürü, sanat ve teknoloji ilişkileri bağlamında; teknolojik olanakları, sanat çalışmalarının üretimlerinde kullanma biçimleri ve sanatın estetik varlığının bir bilgi nesnesine dönüşmesi bakımından, artık hem entellektüel, hem de psikolojik bir rol oynamaktadır.⁵⁷

Etkileşim, çoğu zaman dijital sanatın teknik altyapısından kaynaklanan bir durum olarak, dijital teknolojilerin bir niteliği gibi görülse de, özellikle etkileşim kavramını çalışmalarında tema olarak ele alan sanatçılara ve yapıtlarına rastlamak mümkündür. Bu projelerde etkileşim olmaksızın yapıtın var olması imkansız ve de anlamsızdır. Bununla birlikte etkileşim konusu esasen başlıbaşına bir inceleme alanıdır. Geçmiste

⁵⁵ Nicolas Bourriaud, **İlişkisel Estetik**, çev. Saadet Ezen (İstanbul: Bağlam Yayıncılık, 2005),32.

⁵⁶ Nicolas Bourriaud, **Postprodüksiyon. Senaryo Olarak Kültür: Sanat Dünyayı Nasıl Yeniden Programlıyor?** çev. Nermin Sarbaşılı. (İstanbul: Bağlam Yayınları, 2004) 40-41.

⁵⁷ Hülya Toksöz Şahiner, "Sanat ve Teknoloji Bağlamında 20. Yüzyılda Gelişen Yönelimler ve Kişilik", (Sanatta Yeterlik Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü,2002):45.

dijital teknolojiler söz konusu olduğunda sadece zihin ile ilişkilendirilen etkileşim bugün artık bedeni de etkin bir şekilde alanı içine almaktadır.

Etkileşimin dijital sanat alanı içinde kullanılan ve bizim de üzerinde duracağımız yönüyle ele almak önemli ancak yeterli değildir. Çünkü etkileşim kavramı bugün bilgisayarlar ile insanlar arasındaki karşılıklı ilişkinin çok daha öncesinde ortaya atılmış, sanatsal anlamda bir tür politikadır. Bugün etkileşimi daha çok bir teknoloji olarak değerlendirme eğiliminde oluşumuz, bu şekliyle etkileşimin yeni bir unsur gibi gözükmeye sebep olmaktadır.

Etkileşim konusunu Daniels; müzikte John Cage'e, performansta Fluxus ve Happening hareketlerine, düşünce dünyasında Jürgen Habermas'a ve Umberto Eco'nun 'Açık Yapıt'ında belirttiği 'açık okuma' kavramına dek geniş bir alana yaymaktadır. Bununla birlikte Daniels etkileşim konusunun geçmiste medya çalışmaları içinde yoğun olarak gözlendiğini ancak kavramın bugünkü kavranışı ile geçmişteki kavranışı arasında bakış farklılığı olduğunu ileri sürmüştür. Altmışlı yıllarda sanatta etkileşimin izleyici, sanatçı ve yapıt arasında yeni bir sanat biçimine erişmek üzere kurulan bir çatı olarak görüldüğünü söylemektedir. Bu şekilde sanatçılar, sanatı ya da yapıtı etkileyen bazı dış unsurları dışarıda bıraktıklarını düşünmektedirler.

Bugünkü anlamıyla etkileşim ise medyanın baskın gücüne teknolojinin de katılımıyla ortaya çıkan kültürel bir paradigmaya dönüşmüş, başka bir deyişle mevcut teknolojik gerçeği algılama biçimimiz haline gelmiştir. Bugün etkileşim kavramı daha çok sanal uzamlar aracılığıyla başlatılan ve yaşatılan bir kavram olarak, bir standart nitelik halini almıştır.

Etkileşimli ortamlar yaratma arzusu 1960'larda ivme kazanmış ve en eksiksiz ifadesini yapay zeka araştırmalarından gelen sibernetik kavram ve fikirlerin kullanımında bulmuştur. Burada, performans sanatından happening'lere, enstalasyonlardan, sofistike görüntüleme cihazlarına geçilmesine dair anlatılacak önemli aşamalar vardır. Öte yandan PlayStation2 gibi daha sofistike enformasyon depolama teknolojileri, oyun oynamayı kolaylaştırmak için oyun kültürünün bir parçası olmuştur; ama PlayStation2, sanatsal amaçlar için de kullanılabilir. Bu ve benzer etkileşim düzeylerini azami ölçüde incelemiş sanatçılar arasında David Rokeby, Stelarc ve Perry Hoberman bulunmaktadır. Rokeby'nin (1996) dediği gibi:

“Etkileşimle uğraşan sanatçılar, sanatçıyla kullandıkları iletim araçları ve sanat eserleriyle izlerkitle arasındaki ilişkileri değiştirmeye çalışırlar. Bu değişiklikler, yazarın ya da sanatçının otoritesini gevşetirken, izleyicinin sanat eserindeki rolünü artırma eğilimindedir. Etkileşimle uğraşan sanatçı, tamamlanmış eserler yerine ilişkiler yaratır. İlişkileri işlevsel bir biçimde temsil etme yeteneği, sanatçının elinin altındaki paletin ifade gücüne önemli bir katkıda bulunur. Bu ifadenin gücü, bizzat etkileşime girenlerin eserin göndermeleri haline gelmeleri ile daha da artar. Eserler bir bakıma portrelere benzer, etkileşime girenlerin görüntülerini, sanatçının derdini ifade edecek şekilde başkalaşmış halde geri yansıtan portrelere.”

Oyun ve oyuncu komüniteleri, Rokeby'nin sözünü ettiği şeye karşılık gelen, hatta etki eden yeni bir iletişim aracının gelişmesine ve büyümesine katkıda bulunmuştur. Bazı bakımlardan, oyun oynama edimi ve kültürü, dijital ve sanal ortamlara geçiş için gerekli zemini hazırlamıştır.

Sanat-zanaat, seçkin-sıradan, birey-özne gibi karşıtlık ya da çelişkilerin sorgulandığı postmodern sanat anlayışı, disiplinlerarası bir etkileşimin ortaya çıktığı, geleneksel sergileme biçimlerinin yerini, çevresel ölçekte gerçekleştirilen yerleştirmelerin ve performansların aldığı bir sanat yapısı ön plana çıkmaktadır. Ayrıca izleyicinin sanat yapıtı karşısında edilgen bir konumdan, bizzat yapıtın oluşumunu belirleyen etken bir konuma geçtiği interaktif eğilimleriyle; mekan, zaman ve gerçeklik kavramlarının sıkça tartışıldığı bir süreç karşımıza çıkmaktadır. 20. yüzyılda sanat, hem pratikte hem de teoride, estetik nesne olmasının ötesinde bir bilgi nesnesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanatsal yaratıcılık, dijital teknolojinin de dahil olduğu sanal bir ortamda farklı yönelim biçimleri ile ortaya konulmuştur. Sanatçı, interaktif sanat ve dijital teknoloji ilişkileri bağlamında; teknolojik olanakların, sanatsal çalışmaların üretiminde kullanılması, sanatçının bireysel tercihlerinin ön plana çıkması ve ortaya çıkan yeni estetik sorunlara getirdiği çözüm ve yorumlardaki farklılıkları vurgulamaktadır.

Teknolojik gelişmelerin önemli bir etken haline gelişiyle sanat alanlarında olumlu gelişmeler meydana gelmektedir. Hızla gelişen teknolojinin etkisiyle, özellikle de ‘dijital ortam’ olgusunun ortaya çıkması birçok yöntem ve kavramı da beraberinde getirmiştir. Tüm bu gelişimler ve yenilikler; Net (veya Ağ) Sanatı, Dijital Sanat, Yeni Medya Sanatı, Dijital Animasyon Sanatı, Oyun Sanatı, Yazılım Sanatı, Veri Tabanlı Sanatı vb. kavramların ve alanların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Tüm bu yeni kavramların içine ise bazı sanatçılar etkileşim, katılım ya da interaktif denilen olguyu da ekleyerek farklı çalışmaların ortaya çıkmasını sağlamışlardır. Günümüz sanatı; İnteraktif Sanat ve interaktif sanatın etken bir rol oynadığı Dijital Sanat,

İnternet Sanatı ve Bilgisayar Sanatı gibi yaklaşımlar doğrultusunda teknolojik unsurların da sanata dahil edilmesiyle farklı anlamlar kazanarak, klasik sanatın tamamen dışına çıkan daha değişik, daha yenilikçi alanlara ve anlatımlara yönelmiş durumdadır.

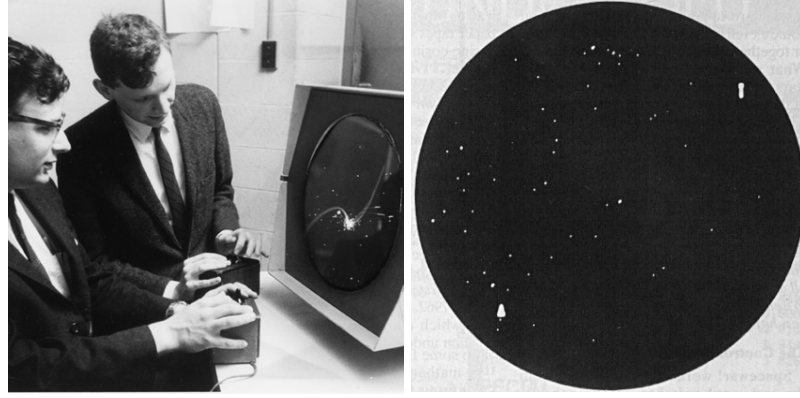
Sanat tarihinde oyun öğesinin kullanımı video oyunlarla birlikte çok farklı bir boyuta taşınmıştır. Sanat ve oyun dünyasının evrilerek güncel sanat pratiğinde bir araya gelişini anlamak için video oyunların evrimine göz atmak gerekmektedir.

2.3 Video Oyun Kültürü

Daha önceki bölümlerde ele alındığı gibi oyun kavramı gerek düşünürler, gerekse sanatçılar tarafından çeşitli şekillerde, farklı dönemlerde ele alınmıştır. Oyun teorisi ve pratiği, sanat ve düşünce dünyasına birçok kez esin kaynağı olmuştur. Bugün, teknolojinin son geldiği nokta, oyun kültürünü bambaşka bir yöne doğru götürmektedir. Bu gelişim, oyunların özelliklerini ve kullanım çeşitliliğini etkilerken, video oyun çalışmaları bu gelişime paralel olarak yeni kuram ve yaklaşımlar ortaya koymuştur. Aynı şekilde sanat dünyası da video oyunların sunduğu ortamlar, anlatılar ve olanaklar ile yeni ifade biçimleri üretmişlerdir.

Kayda değer bir ticari ve toplumsal etki yarattığı kabul edilen ilk bilgisayar oyunu ise *Spacewar!*'dur.⁵⁸ ABD'deki Massachusetts Institute of Technology'den bir grup öğrencinin, ABD ve Sovyetler Birliği'nin uzay yarışını sürdürdüğü 1962'de, dönemin son model bilgisayarı DEC PDP-1 üzerinde tasarladıkları bu oyunda amaç, birer uzay gemisi kontrol eden oyuncuların birbirlerini füzeyle vurmaya ve bu arada ekranın ortasında bulunup kendilerini çeken kara delikten uzak kalmaya çalışmasıdır. Oyun, o dönemde üretilen DEC bilgisayarlarının yanında promosyon olarak verilmiş ve dönemin ilkel İnternet'i üzerinden üniversiteler arasında da dağıtılarak çok sayıda insana ulaşmıştır.

⁵⁸ Bill Loguidice ve Matt Barton, **Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time**, (Boston: Focal Press/Elsevier, 2009): ix.



Şekil 1: *Spacewar!*, Steve Russell, Martin Graetz, Wayne Wiatenem 1962

<http://wheels.org/spacewar/creative/SpacewarOrigin.html>

Bilgisayar oyunları tarihi için 1960'ların ikinci yarısı, geliştirilen oyun sistemlerinin üniversitelerle kısıtlı olmaktan çıkıp kitleselleşmenin ilk sinyallerini verdiği dönemdir. Alman asıllı Amerikalı televizyon mühendisi Ralph Baer, dünyanın ilk oyun konsolu *Magnavox Odyssey*'yi yaratarak üniversite kampüslerinden çıkıp görece ucuz makinelerle sokaktaki vatandaşın evine girmiştir.⁵⁹ Basit spor simülasyonları başta olmak üzere yirmidört oyun içeren bu konsol, siyah-beyaz veya renkli herhangi marka bir televizyona bağlanarak çalıştırılabilmektedir.

Yeni gelişmekte olan sektörün değerler dizisini değiştiren Amerikalı mühendis Nolan Bushnell, *Magnavox Odyssey* platformundaki tenis oyununu geliştirerek arcade makinesi olarak piyasaya sürmeyi tasarlamıştır. Aynı yıl ortaya çıkan *Pong*, arcade platformunda pazarlanmaya başlayıp yıllarca Atari'nin temel gelir kaynağını oluşturduktan sonra, 1974'te konsol platformunda da evlere de girmiştir. Oyun, ekranın iki yanındaki iki çubuğu kontrol eden oyuncuların, sürekli hareket halinde olan bir topu engelleyerek en yüksek puanı elde etmeye çalıştığı bir tür elektronik masa tenisidir.

⁵⁹ Peter Vorderer ve Jennings Bryant, **Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences**,(New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2006), 35.



Şekil 2: Pong, Atari 1972

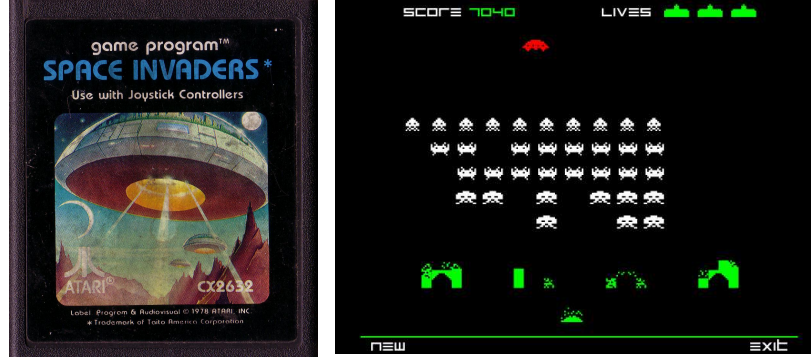
<http://www.pong-story.com/intro.htm>

Pong'un başarısı 1973'te birçok şirketin aynı anda harekete geçmesini ve bilgisayar oyunlarının ekonomik bir sektör haline gelmesini sağlamıştır. Japon Taito şirketinin 1978'de yarattığı *Space Invaders* adlı arcade oyunu bir devrim yaratmıştır. Ses efektlerini ve basit de olsa müziği bilgisayar oyunlarında ilk kez etkin biçimde kullanan *Space Invaders*'ı içeren arcade makineleri Japonya'da büyük ilgi görmüş, iç pazar için toplam yüz bin adet üretilen oyunun altmış bin adeti de ABD'ye ihraç edilmiş ve Taito'ya 2007 yılına kadar toplam beş yüz milyon dolar gelir kazandırmıştır.⁶⁰ Döneminin çok ilerisinde olan görüntü ve ses efektleri dışında *Space Invaders*'ın anlatı yapısı kullanan ilk bilgisayar oyunu oluşu ve merkezine şiddet temasını oturtması onu diğer oyunlardan farklı kılmıştır. *Shoot'em Up*⁶¹ türünün ilk örneği olan oyunda, ekrandaki birkaç pikselle temsil edilen işgalci uzaylıların dalga dalga ilerlemesi engellenmeye çalışılır. Uçağının pozisyonunu ayarlayıp, hızı giderek artan uzaylı dalgasına doğru ateş eden oyuncu, en yüksek skoru yapmaya çalışırken, aslında kahraman olmak görevini almıştır. Tasarımcı Nişikado, elektronik olarak canlandırılması daha basit olduğu için düşman olarak önce insan figürü kullanmayı düşündüğünü, fakat bunun gayri ahlaki olacağını düşünüp, H.G Wells'in *Dünyalar Savaşı* adlı romanındaki ahtapot benzeri uzaylı figürünü seçtiğini söylemiştir.⁶²

⁶⁰ Steven Poole, **Trigger Happy: The Inner Life of Videogames**, (London: Fourth Estate, 2000): 29.

⁶¹ 'Ateş etme' (shooter) video oyunlarının bir alt türüdür. Genellikle uzayda geçer. 'shoot 'em up' tipi oyunların genel amacı, 2 boyut ortamda sağ, sol, yukarı ve aşağı hareket eden oyuncunun kontrol ettiği ana vurucu (shooter) rolündeki karakterin çevreden gelen düşman karakterleri yok etmesidir. İlk örneği *spacewar* oyunudur, daha sonra *Space Invaders* ile birlikte 80' ve 90'larda popüler olmuştur.

⁶² Benj Edwards, "Ten Things Everyone Should Know About Space Invaders", <http://www.lup.com/do/feature?cId=3168373> [9.11.2010]



Şekil 3: Space Invaders, Tomohiro Nishikado, 1978.

http://en.wikipedia.org/wiki/Space_Invadere

Space Invaders ile birlikte krizden çıkan küresel sektörde uzay savaşı oyunları furyası başlarken, 1980’de Toru Iwatani’nin tasarladığı *Namco* tarafından piyasaya sürülen *Pac-Man*, oyunlara yeni bir boyut getirmiştir. Şiddet ve tehdit yerine dostluk ve mizah temalarını işleyen bu ilk oyunda, ilk kez oyunculara soyut da olsa kendileriyle özdeşleştirebilecekleri bir karakter sunulmuştur. *Pac-Man*, parlak renkleri, eğlenceli düşman isimleri ve neşeli arkaplan müziğiyle bir ilke daha imza atarak kız çocuklarını ve genç kadınları da arcade salonlarına çekmiş, yani bilgisayar oyunları pazarını büyötmüştür.⁶³ Sadece hayaletlere yakalanmadan 'daha çok ye' mesajını sunarak bir anlamda tüketim kültürüyle uyuşan *Pac-Man*, ana karakteri bilgisayar oyunları sektörünü aşp hediyeelik eşyadan nevresime dek birçok üründe figür olarak kullanılan, ismi müzik gruplarına verilen ve dolayısıyla hem dünya ekonomisini, hem de Japonya başta olmak üzere birçok ölkede toplumsal dinamikleri etkileyen, küresel ölçekte hit ilk oyun olmuştur.⁶⁴



Şekil 4: Pacman, Namco 1980

<http://en.wikipedia.org/wiki/Pac-Man>

⁶³ J.C Herz, **Joystick Nation**, (Londra: Abacus, 1997):5.

⁶⁴ Kızılkaya, age, 69.

Böylece, şiddet dürtüsünü tatmin eden *Space Invaders* ve daha çok şiddet dışı dürtülere hitap eden *Pac-Man*, bilgisayar oyunlarının iki ana damarını oluşturarak hem sektörün tüm dünyada ekonomik devamlılığını sağlamışlar, hem de popüler kültürün ve Kültür Endüstrisi'nin birer parçası haline gelmişlerdir. Bu oyunlardan takip eden birkaç yıl boyunca tüm dünyada bilgisayar oyunları içerik ve türleri itibariyle çeşitlenmiş, ayrıca el konsolları gibi yeni platformlar türemiştir.

Donkey Kong'u 1981'de yaratarak üne kavuşan çizer kökenli Japon oyun yapımcısı Sigeru Miyamoto, 1985 sonunda Nintendo etiketiyle piyasaya sürülen *Super Mario Bros* adlı platform oyununun yıldızı *Mario* da, *Pac-Man* gibi kısa sürede bir bilgisayar oyunu yıldızı haline gelmiştir. Ancak bu kez söz konusu olan kahraman, sarı renkte soyut bir disk değil, bir ailesi ve mesleği olan gerçek bir karakterdir. Hem içerikteki bu farklılık, hem de bu oyunla birlikte piyasaya sürülen Nintendo Entertainment System'in getirdiği görsel üstünlük sayesinde *Super Mario Bros*, tarihin en çok satan bilgisayar oyunlarından biri haline gelmiştir.⁶⁵ *Super Mario Bros*, bilgisayar oyunlarının basit bir eğlence sağlayan bir aksiyon olmanın ötesine geçerek, onları bir öykü anlatma aracı haline getiren ilk oyundur. 1970'lerin *shoot-em up* denen türündeki oyunları, 1980'lerde, birer anlatı içeren yeni türlere evrilmiştir. *Super Mario Bros*, bu dönüşümün önünü açan bir geçiş dönemi oyunudur. Bu dönemde, gelişen donanım teknolojilerinin de etkisiyle bir çok yeni tür doğmuştur. Yine 1985 yılında video oyun dünyasını sarsan *Tetris* oyunu'nun piyasaya sürülmesi, 1989 yılında Nintendo şirketinin el oyun konsolu *Gameboy*'u çıkarması oyun endüstrisindeki büyümeyi etkilemiştir. Yine oyun dünyasında ayrı bir fenomen olan *Street Fighter*, *Mortal Combat* gibi dövüş oyunları oyun piyasasında heyecanla karşılanmıştır. *Mortal Kombat*'tan sonra oyun dünyasının gittiği yön bir kez daha tartışılmaya başlanmıştır.

Video oyunlarının sadece yeni bir ekonomik sektör olmaktan öte, başlı başına bir medya türü olarak kabul görmesi ve bu farklı medium üstünde akademik araştırmaların yoğunlaşması, devrimsel gelişmelerin yaşandığı 1990'ların ilk yarısına rastlamaktadır. Bu dönemde yaşanan gelişmeler, bilgisayar oyunları ile ilgili bugün hâlâ geçerli olan birçok gerçekliği yaratmış veya temellerini atmıştır. Veri sıkıştırma

⁶⁵ Mark J. P. Wolf, **The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond.** (Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2008), 2.

ve depolama kapasitelerinin artması, ucuzlayan kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve World Wide Web'in (Internet) 1993 yılında küreselleşmesi, bu gelişmelerin en önemlileridir. Bu gelişmelerle birlikte oyunlar da hemen her eve giren medyalar haline gelmiş, üstelik artık dünyanın dört bir yanından oyuncuların birbiriyle küresel bir ağ üzerinde bulunduğu canlı platformlara dönüşmüştür.

ID Software şirketinin 1992'de piyasaya sürdüğü ilk üç boyutlu oyun olan *Wolfenstein 3D* yeni bir çağın da başlangıcı olmuştur. PC ortamında çalışan bu oyunla birlikte perspektif ve birinci şahıs gözünden bakış⁶⁶, oyun dünyasına girmiştir. Oyun görsel tasarımları sembolizmden gerçekçiliğe kaymaya başlamıştır.⁶⁷ Bu oyunun ardından bir çok önemli 'birinci şahıs gözünden ateş etme oyunları' (First Person Shooter - FPS) ardı ardına üretilmeye başlamıştır. 1993 yılında ID Software'in *Doom* isimli oyununu ve 1996 da *Quake* isimli oyunu piyasaya sürmüştür. Bu oyunların müdahale edilebilen ve geliştirilebilen yapıları oyuncuların oyun seviyelerine müdahale etmesine imkan tanıdığı için oldukça önemlidir. yine önemli olanlardan biri 1997 yılında Origin firması *Ultima* serisini piyasaya sürerek birçok insanı PC ekranlarına bağlamaya başlamıştır. İlk internetten oynanan çok oyunculu oyun (Massive Multi-player Online Role Playing Game – MMORPG) olan *Ultima On-line* zamanının en çok oynanan oyunlarından biri olmuştur. Blizzard şirketi *Warcraft II* yi, *Eidos* şirketi ilk kadın kahramanlı (Lara Croft) *Tomb Raider*'ı ve Capcom'da bir korku klasigi olan *Resident Evil*'ı , 1998'de Valve firması bir FPS oyunu olan *Half Life*'ı piyasaya sürmesi diğer önemli gelişmeler olarak sayılabilir. Bilgisayar oyunlarının yanı sıra *Sega Dreamcast*, *PS2*, *GameCube* ve *Xbox* oyun konsollarını, Sony sürekli bir yenisini çıkardığı *Playstation* oyun konsollarını, Nintendo Game Boy Advance'i ve Game Cube'ü peşi sıra piyasaya sürmüştür. Oyun endüstrisindeki gelişmelerin 2000'li yıllardan sonra adeta kontrolden çıkarak, şirketler arası konsol ve oyun savaşlarına dönüştüğünü söylemek yanlış olmayacaktır.

⁶⁶ "Birinci Şahıs gözünden ateş etme oyunun" bu ilk örneği daha sonra bu özellikte üretilen tbir çok oyun FPS oyun türünün oluşmasına sebep olmuştur. FPS oyunları ileriki bölümde detaylı olarak ele alınacaktır.

⁶⁷ Arda Uysal, Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı, (Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2005), 17.



Şekil 5: *Doom*, ID software 1992

[http://en.wikipedia.org/wiki/Doom_\(video_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Doom_(video_game))

Görüldüğü üzere video oyunları, gerek içerdikleri anlatının konusu, gerekse de oynanış biçimleri açısından birbirinden farklılık gösterirler. Bu türlerin ne olduğuna ve nasıl işlediğine değinmek tezde ele alınacak sanatsal oyunların üretimini anlamlandırmak için faydalı olacaktır. Şimdiye kadar üretilmiş olan bilgisayar oyunları bir çok kaynakta alttaki türler altında incelendiği görülür.⁶⁸

1) Aksiyon: Aksiyon türü hikaye ve stratejiden çok el-göz koordinasyonuna dayanan, hız ve refleks temelli oyunlardır. Devamlı etkileşim gerektirirler ve güdülenme sağlarlar. Bu nedenle oyuna bağımlılık ve onun içine girme daha fazladır. Aksiyon oyunlarının, PC sistemlerindeki en popüler alt türü birinci şahıs perspektifinden oynanan 'First person shooter'dır. *Doom*, *Quake*, *Unreal Tournament*'ı gibi oyunlar FPS oyunlarına örnek olarak gösterebiliriz. *Mortal Kombat* serisi gibi dövüş oyunları da aksiyon türüne girer. Ayrıca *Heart of Darkness* gibi platform ve *Tomb Raider* serisi gibi üçüncü şahıs perspektifinden oynanan üç boyutlu ateş etme oyunları da aksiyona dahil olan diğer alt türlerdir.

2) Strateji: Strateji oyunları mantıksal düşünme ve planlama üstüne kuruludur. Bu kapsamda ele alındığında *satranç* ve *go* da bir strateji oyunudur. Bu iki oyunda birimlerin doğru konumlandırılmaları ile rakip hapsedilir yada rakip birimleri yok edilir. Genellikle kaynak yönetimi ve zaman ayarlama kriterleri vurgulanırken, aksiyon ve karakterler, ikinci planda kalır. Kazanmak için taktiksel organizasyon ve uygulama gereklidir. Oyun tasarımcıları, özellikle karar verme ve komut dağıtımı

⁶⁸ bkz: Binark, Mutlu, Günseli Bayraktutan-Sütçü. *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2008: 41-48 ve Çatak, Güven. *Tasarım Eğitiminde Bilgisayar Oyunlarının Kullanımına Dair Bir Model Önerisi*, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, 2009.

yetkisini oyuncunun ellerine bırakırlar. Stratejinin alt türlerine bakacak olursak, 'Sıraya dayalı strateji' oyunlarında, oyuncu hamlesini yaparken, karşı taraf (veya taraflar) pasif durumdadır ama arka planda üretim, tüketim gibi birtakım parametreler çalışmaya devam eder. 'Gerçek zamanlı strateji' oyunlarında ise tüm taraflar aynı anda aktiftir ve olaylar eş zamanlı olarak gelişir. Oyuncu birçok parametreyi aynı anda düşünmek ve kontrol etmek zorundadır.

3) Macera: Macera türüne yaygın olarak İngilizce'deki karşılığı olan 'Adventure' da denir. Macera oyunlarında, oyuncu belli bir senaryo eşliğinde bulmacalar ve bilinmeyenlerle dolu bir yolculuğa çıkar. Genellikle doğrusal bir kurguya sahip macera oyunlarında ana karakter (veya kahraman) esas amacına ulaşmak için, karşısına çıkan diğer karakterlerle interaktif ilişkiler kurar ve envanterindeki objeleri kullanarak ve manipüle ederek engelleri aşar. Zaman zaman macera oyunlarında aksiyon türünden birtakım, izlere rastlanabilir.

4) Fantezi Rol Yapma Oyunları: Genellikle J. R. R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi üçlemesiyle yarattığı Orta Dünya'da geçen fantezi rol oyunları (veya kısaca FRP'ler) çeşitli yönlerden macera türüne benzeyen ama bulmacalardan çok karakter gelişimi, diyaloglar ve stratejik savaş üzerinde duran oyunlardır. Çıktığımız görevler, oyuncu olmayan karakterlerle dolu büyük fantezi dünyalarında geçer. Geleneksel macera oyunlarında olduğu gibi hikaye her zaman doğrusal değildir. Önünüzdeki alternatifler doğrultusunda kararlar vererek, olayların/ana görevinizin gidişatını değiştirebilirsiniz. *Diablo* ve *Final Fantasy* serisi gibi FRP'lerde aksiyon önemli bir rol oynayabilirken (ki bu tarz FRP'lere 'Roleplaying Games'in kısaltımı olan RPG denir), *Dungeon Keeper* gibi FRP oyunlarında ise stratejik kriterler ağır basabilir. MUD (çok kullanıcı zindan anlamına gelen 'multi-user dungeon/domain' ibaresinin kısaltımı) diye bilinen eski FRP'ler metin bazlı olup, sadece Internet'e özel oyunlardı. Son dönemde ise MUD'lar yerine *Ultima Online* ve *Everquest* gibi yine Internet üzerinden oynanan ama grafik bazlı olan 'online' FRP'ler tercih edilmektedir.

5) Simülasyon: Simülasyon oyunları (veya simülasyonlar) hareketli veya hareketsiz bir objeyi veya bir süreci gerçekçi bir şekilde simüle eder/sanal ortama uyarlar. Simülasyon oyunları gerçekçiliğe dayanır. Genel yaklaşım, gündelik hayatta yaşanamayan bir deneyimin, gerçekçi bir şekilde oyuncuya yaşatılmasını

sağlamaktır. Genellikle simülasyonlar, oyuncuya üç boyutlu oyun dünyasını birinci şahıs perspektifinden göstererek, uçak, tank, helikopter ve denizaltı gibi kompleks araçların kontrolünü/kumandasını verir. ‘Tanrıçılık’ (God-game) simülasyonlarında ise oyuncu (megalomanyak bir şekilde) şehirler, topluluklar ve aileler (ve daha büyük ölçeklerdeki kaynakları) kurup yönetir. *SimCity*, *The Sims* ve *Populous: The Beginning* ‘tanrıçılık’ simülasyonlarının önemli örneklerindendir.

6) Spor: Genellikle reflekse ve zamanlamaya dayalı oyunlardır. Spor oyunları, bir oyuncunun veya bir teknik direktörün perspektifinden, tek kişilik oyunları veya takım oyunlarını simüle eder veya başka bir deyişle sanal ortama uyarlar. Aksiyonun hızı ve taktiklerin geçerliliği kadar gerçekçilik de önemlidir. *FIFA* serisini, spor oyunları arasında futbol dalına örnek gösterebiliriz. Bu tür oyunlar arasında araba yarışlarının büyük yeri vardır.

7) Klasik Oyunlar: Klasik oyunlar, kart, kelime, taş ve kutu oyunları gibi geçmişten günümüze gelen geleneksel oyunların sanal ortama uyarlanmış şekilleridir. Satranç, Dama, Scrabble ve Solitaire gibi oyunları bu türe örnek gösterebiliriz. Son dönemde, klasik oyunlar kapsamına eski popüler arcade oyunları ve derin bir hikayeden veya oyuncuyu kendine bağlama gücünden yoksun oyunlar gibi daha basit ve daha küçük ölçekli oyunlar da girmiştir. *Tetris* ve *Minesweeper* (mayın tarlası) bu tarz oyunlara örnek gösterilebilir.

Oyun türleri kadar oyuncunun oyuna katılımını etkileyen başka bir konu oyunun ‘Oynanış Perspektifleri’dir. Bu perspektifler *Birinci Şahıs Perspektifi*, *Üçüncü Şahıs Perspektifi*, *Tepeden/Üstten bakış*, *İzometrik Perspektif*, *Yandan Bakış* ve *Metin Bazlı Oyunlar* olarak gruplandırılmaktadır. Bu oynanış perspektiflerine kısaca değinmek gereklidir.

Birinci Şahıs Perspektifi, Oyun türlerini sınıflandırırken belirtildiği gibi en çok aksiyon oyunlarında kullanılmaktadır. Özellikle *Doom* ve *Quake* serisi bu perspektifi kullanan ve popüler kılan aksiyon oyunlarına örnek gösterilebilir. Birinci şahıs perspektifinde, oyun dünyasını karakterin gözünden görmek, inandırıcılık etkisini artırırken, oyunun içinde bulunma hissini uyandırır. Oyuncunun, birinci şahıs perspektifinden oynarken kendini oyuna kaptırma ihtimali daha yüksektir. (Aksiyon

oyunlarının dışında simülasyon, macera, FRP ve strateji oyunları da bu popüler perspektifin avantajlarından faydalanır.)



Şekil 6: *Half Life*, Birinci Şahıs Perspektifinden ekran görüntüsü 2004

<http://success-4-u.blogspot.com/2010/09/best-pc-games-of-all-time.html>

Üçüncü Şahıs Perspektifi, artık genellikle oyunlar üç boyutlu olduğundan sık tercih edilmektedir. Üçüncü şahıs perspektifinde oyuncu, oynadığı karakteri ekranda görerek hareket eder. Genellikle kamera karakterin (ya da kahramanın) omuz hizasında olup, karaktere hareketlerine göre eşlik eder; yükselir, alçalır veya döner. Bu bakış açısının avantajları arasında oynarken çevrenin daha büyük bir kısmını algılayabilmek ve karakterinizin animasyonlarını görebilmek sayılabilir *Tomb Raider* serisini üçüncü şahıs perspektifini kullanan oyunlara örnek gösterebiliriz. *Tepeden / Üstten bakış açısında* oyun alanı sanki tepesinden/üzerinden bir kamera geçiyormuş gibi gözükür. Tepeden bakışı ağırlıklı olarak kullanan tür stratejidir. Bunun sebebi ise mikro yönetim detayları ve savaş için hazırlanan birliklerin topografyaya taktiksel yerleşimidir. Oyuncu bu sayede birliklerine ve duruma bir bakışta hakim olabilir. *Starcraft* ve *Civilization* tepeden bakışı kullanan oyunlara örnek gösterilebilir.

İzometrik Perspektif zaman zaman tepeden bakışla karıştırıldığı görülür. İzometrik Perspektif, 45 derecelik bir açıyla oyun alanını tarayarak, oyuna üçüncü boyut izlenimini verir. Birçok oyun tasarımcısının bu bakış açısını tercih etmesinin bir sebebi de karakterlerin ve çevrenin oyuncu tarafından aynı anda görülebilmesidir. Bu bakış açısını kullanan popüler oyunlara *The Sims* örnek verilebilir.



Şekil 7: The Sims 3, izometrik perspektif ekran görüntüsü 2009

<http://www.thesims3.com/>

Yandan Bakış figür-fon ilişkisiyle derinlik sağlamaya çalışan geleneksel iki boyutlu oyunların kullandığı bir bakış açısidir. Artık yerini birinci ve üçüncü şahıs perspektifi gibi üç boyutlu bakış açılarına bırakan yandan bakış özellikle 80'lerin sonu ve 90'ların başında oldukça popülerdi. *Worms* ve *Heart of Darkness* yandan bakışı kullanan oyunlara örnek gösterilebilir.

Metin Bazlı Oyunlar sayıları pek fazla olmamakla birlikte, içeriğinde grafik kullanmayan ya da çok az kullanan oyunlardır. *Zork* serisi gibi 80'lerin başında çıkan metin bazlı klasik macera oyunlarının yanı sıra günümüzün *You Don't Know Jack* gibi popüler kelime/yarışma oyunları herhangi bir grafiksel bakış açısı yerine metin kullanmaktadır.

Yukarıda belirtilen bakış açılarının her zaman tek başına kullanılmadığını, aksine birçok oyunun, duruma göre oyuncunun bakış açısını değiştirmesine izin verdiğini eklemek gerek. *Need For Speed* ve *Jedi Knight* birden fazla bakış açısı kullanan oyunlara örnek gösterilebilir. Son dönemde özellikle türler ve bakış açıları karıştırılarak, oyunlarda melezleştirme denemeleri yapılmaktadır.

Bilgisayar oyunları sadece bir fenomen değil ayrı bir kültür de yaratmıştır. Gençliğini atari salonlarında ya da evde bilgisayar başında harcayan, zamanının çoğunu internette geçiren anti-sosyal izole gençlik klişesinin tersine, oyun oynamak yaratıcı ve oldukça sosyal bir edim haline gelmiştir. Günümüzde video oyunları, Hollywood filmlerinde yer alarak, dergi kapaklarını süsleyerek ve sayısız yan ürün satarak, sanal dünyayı bırakıp tüketici kültürünün 'gerçek dünyasına' girmişlerdir. Yakın zamanda Amerika'da yapılan araştırmaya göre, Amerika'daki okullarda

öğrencilerin *Super Mario* karakterini *Mickey Mouse*'a göre daha fazla tanıdığı saptanmıştır.⁶⁹

Video oyunları, şu an ergodik (iş) olandan ludik (eğlence) olana; anlatıdan, simülasyona, performansa ve sanata; eğitim için uygun bir araç olmasından, davranışsal psikoloji için bir çalışma alanı oluşturmaya; sosyal etkileşim için bir oyun parkı teşkil etmesine; ve elbette ki bir oyuncak ve bir eğlence mecrası oluşuyla çok çeşitli açılımlar ve potansiyeller barındırmaktadır. Aynı şekilde, gelişmekte olan video oyun teorisi; film & televizyon teorisi, semiyotik, performans teorisi, oyun çalışmaları, edebi teoriler, bilgisayar bilimi, hipermetin teorileri, sibermetin, etkileşim, kimlik, postmodernizm, ludoloji, medya teorisi, anlatı bilimi, estetik ve sanat teorisi, psikoloji, simulakra kuramları gibi birçok kuram alanıyla çakışmakta ve paylaşımına girmektedir.⁷⁰

Video oyunları yeni etkileşim ve içine-gömülme tanımlarının tam kalbinde yer almaktadır. Video oyunları oynama itkisinin kaynağı, işin ucunda mağlubiyet olsa bile oynama arzusu kadar oyunla işbirliği yapma ve kurallarını anlama arzusudur. Oyunun etkinlikleri, sinama, araştırma ve keşif süreciyle iç içe geçmiştir. Oyuncular bir olasılıklar labirentine girerler ve burada yollarını bulmaya çalışırlar. Bazı oyuncular oynadıkları oyunu bitirir, ama pek çoğu bitiremez ki bu da sürecin sonuçlardan çok daha önemli olduğunu ortaya koyar.⁷¹ Eğlencenin kaynağı kazanmak kadar kaybetmektir de, çünkü oyuncular kendi arzularına ve oyunun kendisine karşılık verirler. Oyuncular, oyunlarını, sanki yaratım süreçlerinde asıl yapımcılar kadar katkıları varmış gibi sahiplenirler, kişiselleştirip kullanırlar. Pek çok oyunun merkezinde ortak ilgi alanları etrafında oluşmuş komüniteler olmasının ve pek çok oyuncunun, oyunları keşfe çıkma ve mücadelelerine çözüm bulmak amacıyla oluşturulan kulüplere katılmasının, hatta buluşmalar ayarlayıp yüzyüze konuşmasının sebebi budur. Video oyun endüstrisi, oyuncuların ekran-tabanlı deneyimlerle kurmuş oldukları yakınlığı, daha farklı şekilde deneyimlemelerine imkan tanımaya yönelik, daha sofistike etkileşim modelleri geliştirmektedir.

⁶⁹ Heather Chaplin ve Aaron Ruby, **Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution**, Chapel Hill, North Carolina: Algonquin Books of Chapel Hill, 2006, s. 78

⁷⁰ Mark J.P. Wolf, An Introduction To The Video Game Theory, http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf_arti_ing/mwolf_ing_.pdf [20.12.2010].

⁷¹ Ron Burnett, **İmgeler Nasıl Düşünür?** çev. Güçsal Pusar. (İstanbul: Metis Yayınları, 2007).

Video oyunlarının ikonografisi ortak kltr kapitalizminin birer parası olmuştur. Bu nedenle birtakım ikonların izleyici tarafından tanınması ve algılanması artık doęal bir beklenti haline gelmiştir. İnsanlar bir reklamda yer alan *Lara Croft*'u, *Tomb Raider* oyununu oynamamış olsalar bile tanıyabilmektedir. Aynı şekilde, *Space Invaders* ve *Pacman* oyunlarının orijinallerini görmemiş olsalar bile tanımakta ve nasıl oynandıkları hakkında fikir sahibi olabilmektedirler. Bu ikonlar orijinal ierik, bağlam ve anlamlarının ötesinde bir çağrışım taşımaktadırlar. Bu nedenle sanatıların video oyunlarından ilk başta bir materyal olarak ilham alması daha sonra zamanla kendi oyunlarını ve var olan oyunların modifikasyonlarını yaratmaları kaçınılmaz olmuştur.

3. GÜNCEL SANAT PRATİĞİ VE VIDEO OYUN SANATI

Sanatçılar, yeni medya sanatının sunduğu olanaklar doğrultusunda oyun estetiğini ve ikonografisini gitgide daha fazla benimsemiş, oyun teknolojilerini işlerinde kullanmış ve bizzat kendi oyunlarını yapmaya başlamışlardır. Aynı zamanda video oyunlarının da kendi başlarına birer sanat eseri olarak görülmesi bu çalışmaların artmasına ve çeşitlenmesine sebep olmuştur. Henry Jenkins, "Oyunlar dijital çağ için yeni ve canlı bir sanat; tıpkı eski medyanın makine çağının sanatı olduğu gibi. Oyunlar, yeni estetik deneyimler yaratarak, bilgisayar ekranını, geniş ölçüde ulaşılabilir, deneysel ve yenilikçi bir diyara dönüştürüyorlar." diyerek, dijital oyunların, galeri ve müze gibi geleneksel sergileme mekanlarını geride bırakan, yeni bir kamusal sanat formu olduğunu belirtmiştir.⁷²

Video Oyun Sanatı kapsamında üretilen sayısız teorik ve pratik çalışmalara rağmen video oyunlarının sanat olup olmadığı halen tartışılan bir konudur. Film eleştirmeni Roger Ebert'e göre oyun ortamı, etkileşimli doğası nedeniyle zanaat olmaktan öteye geçemez; çünkü, oyuncunun karar verici rolü nedeniyle oyunu geliştirenlerin, filmlerde yönetmenin, kitaplarda yazarın oynadığı gibi denetleyici bir rol oynaması mümkün değildir. Bunun üzerine oyun çevrelerinde de karşıt görüşler ortaya atılmıştır.⁷³

Oyunların sanat olup olmadığı konusunda bir görüş birliği oluşmasa da, özellikle 1999-2006 yılları arasında, birçok galeri ve müze, odağında video oyunları ile güçlü bağlar kuran sergilere yer vermişlerdir. *Game Over* (1999), *Synworld* (2001), *Cracking the Maze* (1999) ve *Game On* (2002) bunlardan öne çıkanlar olarak sayılabilir. Sanatçılar ile oyuncular arasındaki etkileşim 2001'de Massachusetts Çağdaş sanat müzesinde sergilenen, Alexander R. Galloway ve Mark Tribe

⁷² Alex Stockburger, "From Appropriation to Approximation", Videogames and Art, ed. Andy Clark, Grethe Mitchell (Bristol: Intellect Books, 2007): 25-37.

⁷³ Oyun ve sanat tartışmaları için bakınız: Duane Brown, "here we go again" Gamasutra, Mart. Ayrıca Jim Preston "The arty party" Gamasutra, Şubat; Daniel Arey, "the art of ames" Gamasutra, Şubat. Bu yazılar için bkz: www.gamasutra.com

tarafından düzenlenen *Game Show* adlı sergi ile iyice gözler önüne serilmiştir. Sanatçıların oyun yapıları ve temalarını çalışmalarına nasıl kattıklarını irdelemeyi sağlayan ilk büyük sergi olma özelliğini taşıyan bu gösteri; ‘Games Visitors Play’ (ziyaretçilerin oynadığı oyunlar), ‘Games Artists Play’ (sanatçıların oynadığı oyunlar), ‘Games Artists Orchestrate’ (sanatçıların yönettiği oyunlar) ve ‘Net Games Now’ (net oyunları şimdi) olmak üzere dört bölümden oluşmaktaydı.⁷⁴ Aynı şekilde, 4-6 Şubat 2010 tarihleri arasında Georgia Tech Digital Media ve SCAD Atlanta tarafından Atlanta Woodruff Sanat Merkezin’de gerçekleştirilen ‘Oyunların Sanat Tarihi’ (Art History of Games) isimli sempozyum Video Oyun Sanatını teorik bağlamda derinlemesine ele alarak vide oyunlarının sanatla ilişkisinin geçici bir modadan ibaret olmadığını göstermiştir.⁷⁵

Güncel sanat pratiğinin video oyunlarla kurduğu bu yeni ilişkiyi tanımlamak ve anlamak için sanatçıların video oyununu bir araç olarak nasıl ele aldığını bilmek gerekmektedir. Bu nedenle bu bölüm video oyunlarının akademisyen ve oyun tasarımcıları tarafından biçimsel olarak nasıl kategorileştiği üzerinde duracaktır. Bu sınıflandırma doğrultusunda ileriki bölümlerde oyunların anlatsal yapıları ve mekansal açılımları tartışılacaktır.

3.1. Video Oyun Sanatına Biçimsel Yaklaşımlar

Video Oyun Sanatı, sanat yapıtının yaratımında, üretiminde ve/veya gösteriminde video oyunların belirgin bir rol oynadığı işlerdir. Bu sanat yapıtı bir oyun olabileceği gibi, bir resim, fotoğraf, ses, animasyon, video, performans veya enstalasyon çalışması da olabilmektedir. Video Oyun Sanatında oyunlar hem araç hem de tema olarak kullanılabilir; ortaya çıkan çalışma analog veya dijital bir ürün olabilir.

‘Dijital’ Video Oyun Sanatı, yeni medya sanatının alt kümesi olarak da değerlendirilebilir. Birçok örnekte de görülebileceği gibi video oyun sanatçıları analog bir sanat yapıtı üretmek için dijital araçlar kullanmış ve kullanmaktadır. Bu da bir kez daha gösterir ki, ‘analog’ ve ‘dijital’ arasındaki bölünme ‘sanal-gerçek’ karşıtlığı gibi zayıf ve geçersiz kalmaktadır. Geleneksel yöntemlerle üretilen işlerin yanı sıra Video Oyun Sanatının dikkate değer bir bölümü de dijital ortamlarda, dijital

⁷⁴ Coco Fusco, Interview with Ana Finel Honigman, “Cyber Distopia”, Contemporary – Special Issue: Focus Digital & Media, s. 47, London, 2003), 47.

⁷⁵ Sempozyumun resmi internet sitesi için bkz: <http://arthistoryofgames.com/>

yöntemlerle üretilen işlerdir. Sanatçılar tarafından üretilen video oyunlar ve varolan oyunların sanatsal modifikasyonları Video Oyun Sanatının tamamen dijital olan kısmını oluşturur.

Sanatsal bir video oyun modifikasyonu, dijital bir sanat yapıtının yaratımı için video oyunlarını kullanır ve bir oyunu farklı düzeylerde modifikasyona uğratabilir. Bunlardan, *Skinning*⁷⁶ önceden tanımlanmış oyuncuların, silahların ve ekipmanların dokularını değiştirerek yeni görsel dışyüzler yaratmaya denir. *Mapping* üç boyutlu model tasarımı ve programlama yoluyla yeni oyun bölümleri oluşturmaya verilen addır. *Modding* programlama kodlarının değiştirilmesi anlamını taşımaktadır. *Patching* (yama), bu olanaklardan herhangi birinin uygulamasına ya da kombinasyonuna denilebilir. Yamalar, kapalı sanat dünyasının dışında kalan kültürel girişimlere katılma imkanı sunduğundan, birçok sanatçı tarafından deneyimlenmiştir.

Alessandro Ludovico'nun da değindiği gibi “Her geçen gün daha fazla sanatçı, oyunlara sosyal değerler ekleyerek; karakterlerin ve onların hareketlerini bağlamlarından bağımsız bir şekilde değerlendirerek ve zıtlıkların genel kurallarını altüst ederek oyunların eğlence paradigmasını yapı sökümüne uğratmak için oyunları heklelemektedir.”⁷⁷ Sanat modları⁷⁸ Rebecca Cannon'un da yazdığı gibi sanat oyunlarının tersine “Sanatsal modlar, doğası gereği varolan bir video oyununu modifikasyona uğratır veya yeniden kullanır ve süreç nadiren ‘oyunabilir bir oyun’ olarak sonuçlanır. Birçok sanat modu etkileşimli değildir ve etkileşimi kullanan birtakım modlar da rekabete dayanamaz. Bu modlar, soyut, biçimsel ve anlatsal olabileceği gibi kültürel, politik ve sosyal anlamda geniş bir sanatsal ifade için; oyun motorları, haritalar, kodlar, donanımlar, arayüzler gibi oyunun özelliklerini araç olarak kullanırlar. Sanat modlarının rekabete dayalı temalara sahip oyunlarla hiçbir ilgisi olmamaktadır.”⁷⁹

Sanat modları olarak, bir takım Video Oyun Sanatı formları algoritmik bir doğaya sahiptir; bu doğrudan bir algoritma tarafından üretilen görsel sanatı tanımlamak için

⁷⁶ Türkçe çevirinin yanlış bir kavrama işaret etmemesi adına bu terimler ingilizce kullanılacaktır.

⁷⁷ Ludovico, Alessandro “Video-Game Art: Changing Software Meanings”, www.springerlin.at/dyn/heft_text.php?textid=1435&lang=en. [4.10.2010].

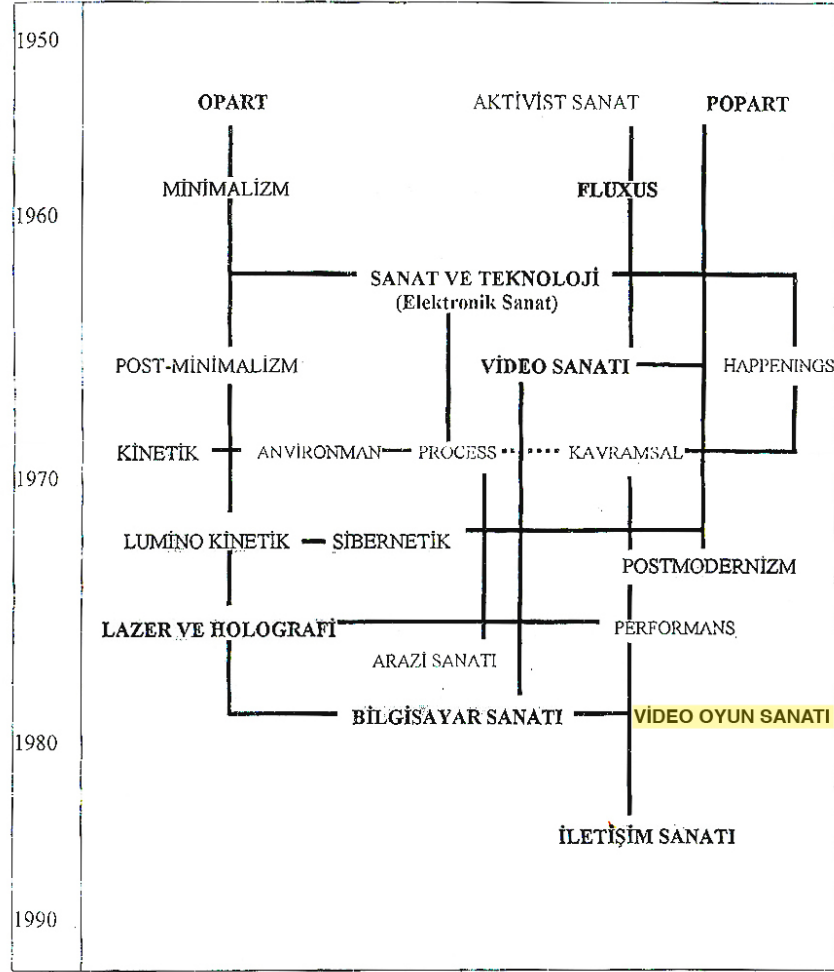
⁷⁸ “mod” kelimesi modifikasyonun kısaltılmışı olmasının yanı sıra, hem ingilizcede hem türkçede modifikasyona eş değer gelecek şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Modifikasyona uğratmak “modding” olarak kullanılır. “Art mods” terimi yerine sanat modları kullanılacaktır. Bu terim sanatçılar tarafından modifikasyona uğratılmış oyunları tanımlar.

⁷⁹ Rebecca Cannon, “Meltdown”, *Journal of Media Practice*, vol. 7, no. 1, July 2006: 7-23

kullanılır.⁸⁰ Algoritmik sanat İşlemsel Sanatın (*Generative Art*) alt kümesidir ve pratik olması açısından genellikle bilgisayarlar tarafından icra edilir. Buradan da anlaşılacağı gibi Video Oyun Sanatının bazı formları aynı zamanda işlemsel sanata örnek teşkil ederler. (İşlemsel terimi, bilgisayar donanım ve yazılım algoritmaları tarafından, matematiksel, mekanik veya yarı-rastlantısal şekilde otonom süreçler vasıtasıyla üretilmiş sanat veya tasarımı tanımlamak için kullanılır.) İşlemsel Sanat'ın Bilgisayar Sanatı'nın alt kümesinde olması; Video Oyun Sanatı'nın bazı formlarının da bilgisayar sanatı (computer art) kategorisi altında nitelendirilebilmesine olanak tanır. Bilgisayar sanatı, işin üretiminde ya da görüntülenmesinde bilgisayarın rol oynadığı bütün sanatları içerir. Bu noktada, Hülya Toksöz Şahiner'in 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra teknoloji bağlamında gelişen sanat hareketleri ve ilişkilerini göstermek adına hazırladığı tablo üzerinden Video Oyun Sanatı'nı konumlandırmak yararlı olacaktır. Tabloda eklendiği üzere Video Oyun Sanatı, birincil olarak Bilgisayar Sanatı, Postmodernizm ve İletişim Sanatıyla direkt ilişki kurmaktadır.

⁸⁰ Daha fazla bilgi için bakınız, Wands, Bruce. Dijital Çağın Sanatı. çev. Osman Akınhay. İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları, 2006: 164-183, ve Gaming. Essays on Algorithmic Culture, University of Minnesota Press, Minneapolis.

Tablo 1: 20.Yüzyılın İkinci Yarısından Sonra Teknoloji Bağlamında Gelişen Sanat Hareketleri ve İlişkileri



Hülya Toksöz Şahiner, "Sanat ve Teknoloji Bağlamında 20. Yüzyılda Gelişen Yönelimler ve Kişilik", Mimar Sinan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, İstanbul: 2002.

Buradan anlaşılmaktadır ki, Video Oyun Sanatı kapsamında değerlendirilen işlerin oldukça geniş çeşitlilik göstermesi, bu alan için yapılan tanımlama ve sınıflandırmalarda farklı yaklaşımların oluşmasına sebebiyet vermiştir. Ortaya konulan sanatsal çalışmaları gruplamak ve bu sayede formel ve tematik ortak ilişkileri tanımlamak adına oyun alanı üzerine çalışan sanatçı ve akademisyenler bir sisteme ihtiyaç duymuşlardır.

Katie Salen ve Eric Zimmerman politik olsun veya olmasın, oyun modifikasyonlarını anlamı, deneyimi ve oyunun kültürel kimliğini etkileyerek, direnişin bir formu olarak hareket ettiklerini savunurlar.⁸¹ Buradan yola çıkarak oyun modifikasyonlarını

⁸¹ Katie Salen ve Eric Zimmerman "Rules of play: game design fundamentals" (Boston: The MIT Press ,2003), 127.

tasarım metoduna göre gruplarlar ve bu genel kategoriye eleştirinin bağlamına yerleştirirler. Salen ve Zimmerman modifikasyon uygulayıcıları tarafından kullanılan üç stratejiye yer verirler:

- *Değiştirme* (Alteration): Varolan oyun elementlerini değiştirmek. Temsilin veya etkileşimin varolan formlarını yeniden işleyen oyun modifikasyonları için kullanılmıştır.
- *Bitiştirme* (Juxtaposition): Beklenmedik öğeleri birleştirerek birlikte aynı mekanda kullanmak ve bu yolla kültürel cevaplar arayan, dirençler tetikleyen modifikasyonlardır.
- *Yeniden icat etme* (Reinvention): Diğer iki kategoriyle çakışsa da, kendi başına farklı ve belirgin bir eleştiri sunar. Burada oyunun ana yapısı değiştirilerek stratejiler daha derine iner, baştan sona yeniden şekillenir. Bu üç kategori arasındaki en radikal kültürel direniş formudur.

Maia Engeli'nin çatkısı kullanıcı perspektifinde ateş etme oyunları türüyle sınırlı olmasıyla birlikte oyuncu-tasarımcı izler kitlesine hitap etmektedir. Engeli'nin topolojisi, mod işlerini tasarım stratejileri açısından aşağıdaki şekilde analiz eder:

- *Çıkartma* (Strip): Soyutlayarak oyun elementlerini güçlendirmek.
- *Değiştirme* (Shift): Görselin yeniden biçimlendirilmesi, anlatının görsel açıdan yeniden kurgulanması.
- *Yükleme* (Impose): Kültürel veya sosyal anlamlar bindirmek.
- *Yeniden Değerlendirme* (Recycle): Gerçek dünyanın formları ve mekanlarını yeniden üretmek.
- *Yüklenme* (Overload): Oyun mekaniklerinin ve görsel-işitsel sistemlerin fazla yüklenmesi.
- *Dışarı Taşma* (Spill): Oyunu gerçek dünyaya yerleştirmek, fiziksel alana genişlemek.
- *Kopma* (Break): Tamamen dijital ortamdan kopartıp geçersiz kılarak, dijital alanın dışında çıkmak.
- *İhlal Etme* (Abuse): Ana oyun mekaniklerini reddetmek, oyun sistemini suistimal etmek.⁸²

⁸² Maia Engeli, "strip – shift – impose – recycle – overload – spill – breakout – abuse Artists' (Mis-)Appropriations of Shooter Games", Games Without Frontiers - War Without Tears. Computer

Grethe Mitchell ve Andy Clark, Video Oyun Sanatı'nı *remiksleme*⁸³ (remixing), *başvurma* (reference), *yeniden işleme* (reworking) ve *tepkime* (reaction) olarak dört kategori altında toplamıştır.⁸⁴ *Remiksleme* video oyun ikonografisinin dijital veya fiziksel diğer mecralarda kullanımı için önerilir. Bu direkt bir kullanım olabileceği gibi dijital olarak manipüle edilmiş veya geleneksel yöntemlerle yeniden üretilmiş de olabilir. *Başvurma* yöntemi ise varolan bir oyuna referans vererek, orijinal bir oyun üretmek için kullanılır. Fakat Mitchell ve Clark burada tamamen yeni baştan üretilen sanatçı video oyunlarını bu gruba dahil etmez; onların 'oynanabilir sanat' başlığı altında incelenmesi gerektiğini savunurlar. *Yeniden işleme* yeni interaktif ortamlar veya 'machinima'lar (video oyunlarından türetilen interaktif olmayan filmler) yaratmak için mevcut oyunların modifikasyonudur. *Reaksiyon* çok kullanılıcı oyunlar içindeki genelde düzen bozucu veya törensel performanslar için önerilmiştir.

Rebecca Cannon, 2002 yılında video oyunlarından ilham alan, çok çeşitli ortamlarda üretilmiş çalışmalara yer veren 'Trigger: Game Art' sergisine yaptığı küratörlük sonrasında Video Oyun Sanatında üretilen işleri 'etkileşimli' ve 'etkileşimsiz' olarak iki ana gruba ayırmıştır.

Games as a Sociocultural Phenomenon, ed. Andreas Jahn-Sudmann and Ralf Stockmann, (London, New York: Palgrave Macmillan, 2006) 162.

⁸³ "Remix" terimi başlarda müzik alanında ortaya çıkmasına rağmen günümüzde her türlü üretimin birbirleri ile karıştırılıp, kesilip, yapıştırılıp, tekrar kurgulanıp sunulması pratiğine verilen genel bir isim halini almıştır. Türkçe'ye "karıştırma" olarak çevrilmesi mümkün olsa da bu metinde İngilizce orijinal şekliyle kullanılması uygun görülmüştür.

⁸⁴ Grethe Mitchell, Andy Clarke, "Videogame art: remixing, reworking and other interventions", Level Up Conference Proceedings: Proceedings of the 2003 Digital Games Research Association Conference, ed. Copier Marinka, Raessens Joost, (Utrecht: University of Utrecht, 2003):338-349. http://www.digra.org/dl/display_html?chid=05163.36114.pdf

Tablo 2: Rebecca Cannon, Video Oyun Sanat Türleri Sınıflandırması

ETKİLEŞİMSİZ	ETKİLEŞİMLİ
Machinima - 3boyutlu oyun motorlarıyla yapılır - Genellikle anlatısal - Bazıları deneysel ve doğrusal olmayan anlatıya sahip - Bir video dosyası olarak veya oyunun içindeki haritalarla oyun oynama senaryosu olarak dağıtılabilir Soyut - Gösterimi etkileşimsiz olsa da, yapımı önemli derecede etkileşimlidir - Genellikle çeşitli derecelerde teknik yeterlik gerektirir - haritaları yeniden yapmak, imgaji kontrol etmek, oyun konsolunu kullanmak ve / veya motoru hack'lemek için Konsol modları - Bu grubun örneği çok azdır.	Soyut - Etkileşimsiz soyut çalışmalar gibidir, fakat oynanabilir Alana-özel enstalasyonlar / alan bağıntılı modlar - Genellikle galeri mekanını kopyalar. Alanda kurulduğu zaman alana-özel olur Çevrimiçi / Performatif müdahaleler - Performanslar ve diğer müdahaleler, genellikle çevrimiçi oyunlarda, genellikle yıkıcı. Donanım modları / hack'ler - Konsollar ve emulatörler Gerçek-zamanlı performans araçları - Oyunu video / müzikal / fiziksel performans aracı olarak kullanmak

Rebecca Cannon, "The Language of Gameplay 2: artist presentations" plaything - gaming symposium and exhibition : dlux media|arts (University of Sydney, 2003)
http://www.dlux.org.au/plaything/media/rebecca_cannon_web.pdf

Cannon, 'Etkileşimsiz' grubunu *Machinima*, *Soyut* ve *Konsol modifikasyonları* olarak üç alt başlığa ayırmıştır. *Machinima*,⁸⁵ üçboyutlu oyun motorları ile yapılan gerçek zamanlı bilgisayar animasyonlarıdır. Oyun ortamının içindeki kameralar vasıtasıyla çekilen görüntüler genellikle bir anlatıya sahiptir. Fakat tamamen deneysel ve doğrusal olmayan örneklerine de rastlamak mümkündür. Machinima ile yapılan sanat işleri video sanatı gibi izleyerek deneyimlenir. Cannon *Soyut* sanat işlerini machinimayla aynı tekniği kullansalar da, bir anlatıya sahip olmadıkları için

⁸⁵ Machinima kelimesi, İngilizce 'Machine' ve 'Cinema' kelimelerinin birleşmesinden ortaya çıkmıştır. Oyun ortamında film yapma fırsatıyla machinima, özellikle bağımsız sinemacılar için yeni bir açılım sağlamakta ve bugün tamamen ayrı bir tür, sektör olarak değerlendirilmektedir.

ayrı bir sınıfa koyar. Sanatçılar, oyunun yapısına müdahale eder, modifikasyona uğrattır ve animasyonunu bunun üzerinden üretir. Etkileşimsiz grubundaki son bölüm *konsol modifikasyonları*, oyunun oynandığı kartuş üzerinden yapılan modifikasyonları kapsamaktadır.

Cannon, ‘etkileşimli’ çalışmalar altında, etkileşimsiz sınıfındaki soyuta benzeyen ama halen oynama imkanı veren oyunları yine *soyut* başlığı altında toplar. Bunun dışında diğer türler; oyunun içinde sanatçının çevrimiçi olarak ortaya koyduğu *çevrimiçi performatif müdahaleler*, sanatçının var olan bir oyunu modifikasyona uğrattığı *donanım modifikasyonları* ve sergi/galeri mekanını varolan bir oyuna transfer eden *mekan-bağıntılı yerleştirme ve modifikasyonlar* olarak isimlendirir.

Sanatçı ve teorisyen Alex Stockburger ise, video oyunlarına yönelik sanat stratejilerini üç ana başlık altında toplamaktadır. Bunları *Temellük*, *Modifikasyon* ve *Yeni-Üretim* olarak adlandırmıştır.⁸⁶ *Temellük* oyunları benimseyen, *Modifikasyon* oyunlara müdahale eden ve *Yeni-Üretim* ise bizzat sanat yapıtı olarak üretilen oyunları tanımlar. Stockburger'in kategorilerini geniş tutması, olası yanlış tanımlamaları ve kafa karışıklığını engellerken, aynı zamanda bu hızlı gelişen alana ayak uydurabilecek kadar esnek bir teorik çerçeve sunar. Bu sebepten dolayı Video Oyun Sanatına biçimsel yaklaşımlar örnek çalışmalarla birlikte Stockburger'in sınıflandırması üzerinden irdelencektir.

3.1.1. Temellük

Eleştirel bir sanat pratiği olarak ‘temellük etme’⁸⁷ özellikle yirminci yüzyılın başından bu yana sanatta önemli bir yaratıcılık kaynağı olmuştur. Etraftaki nesneleri hatta diğer kültürel üretimleri ve fikirleri kendi yapıtlarının parçası, hatta kendisi olarak konumlandıran sanatçılar, bunlar üzerinden yeni ilişkiler kurgulayarak yeni söylemler üretmişlerdir. Temellük edilen şey orijinal bağlamından kısmen veya tamamen kopartılır, fakat çoğu zaman onun hafızasını taşır. Temellük edilen şey sanatta yeni bağlamı ile ele alınır.⁸⁸ Sanatta temellük etme pratiği çalma veya intihalin olumsuz anlamlarından farklı olarak sanatsal bir yöntem olarak ele alınır. Temellük eden sanatçı temellük ettiği şeyin müellifine açıkça referans verir veya bu

⁸⁶ Alex Stockburger, *Modalities of Space in Video and Computer Games* (Doctoral Thesis, University of the Arts, London, 2006), 228.

⁸⁷“Kendine mal etme”, “alıntılama”, “kullanma”, “yeniden değerlendirme” gibi kavramlar ile de açıklanabilen temellük etme pratiği İngilizce “appropriation” kelimesinin karşılığı olarak kullanılır.

⁸⁸ Akıncı, *age*, 112.

referans zaten herkes tarafından aşıkardır. Böylelikle temellük eden sanatçı temellük ettiği şeye referans vererek kendi hafızasını onun üzerinde kurar.⁸⁹

Nasıl bilim önceki çalışmalar ve birikimler üzerine geliştirilirse, kültür de geçmiş deneyimler üzerine inşa edilir. Mevcut söylemlerin ve olguların yeniden değerlendirilmesi, hem bunların tartışılması hem de yeni bağlamlar içerisinde ele alınarak yeni söylemler geliştirilmesi için önemlidir. Hal Foster içinde bulunulan tüketim toplum ve kültüründen hareketle temellüğün aslında bir direniş (resistance) olduğunu belirtir.⁹⁰ Postmodernitenin neredeyse ayrılmaz bir parçası olan temellük kavramını ele aldığı makalesinde Foster, bunun, avangard sanatın içerdiği sürekli yenilik arayışı ve sürekli olarak mevcut olanı ortadan kaldırma yönündeki davranışını dengeleyen bir oluşum olduğunu belirtir. Benzer şekilde Ali Akay, özellikle 20 yüzyıl kübizmi ile Picasso ve Duchamp'dan başlayan yahut da Schwitters ile Beuys çizgisinde devam eden bütün bir zamansallığı; sözü, söz dizimini ve düzenini; kelimelerin anlamlarındaki sabitlikleri bozan ve bozduğu oranda da geçmişi taklit edeni, temellük edip saptıran eylemin kendisini postmodernizm olarak tanımlar.⁹¹

Alex Stockburger'in Video Oyun Sanatı'ndaki çalışmaları gruplandığı üç başlıktan biri olarak temellük, video oyunlarının görsel niteliklerini ve ikonografisini benimseyerek; resim, heykel, performans ve video gibi farklı mecralarda kullanan işleri kapsar. Bu tarz çalışmalar pop art akımından aşına olduğumuz birtakım avangard stratejilere yer vererek, oyun mecrası, kuralları veya teknolojisiyle derin bir bağ kurma eğiliminde değildir. Bilgisayar oyunlarının görsel-işitsel aparatlarından elemanların benimsenmesi ve sanat ortamına aktarılması, muhtemelen Video Oyun Sanatında en sık baş vurulan sanatsal stratejidir.

Seri üretim objelerinin markalaştığı tüketilebilen objelerin dünyasına estetiğin dahil edilmesi gibi sorunlara dikkat çeken 1960'ların pop art sanatçıları ile video oyunların ikonografisine yoğunlaşan güncel sanatçılar arasında birçok ortak nokta vardır. Burada odak, batı toplumlarına tamamen nüfuz eden popüler bir aktivite olarak oyunun ikonografisi üzerinde durur. Sanatçılar, minimal sanatla ilişkili görünen kısıtlı erken dönem vektör grafikleri ve hareketli görüntülerin estetik özelliklerini

⁸⁹ age, 113.

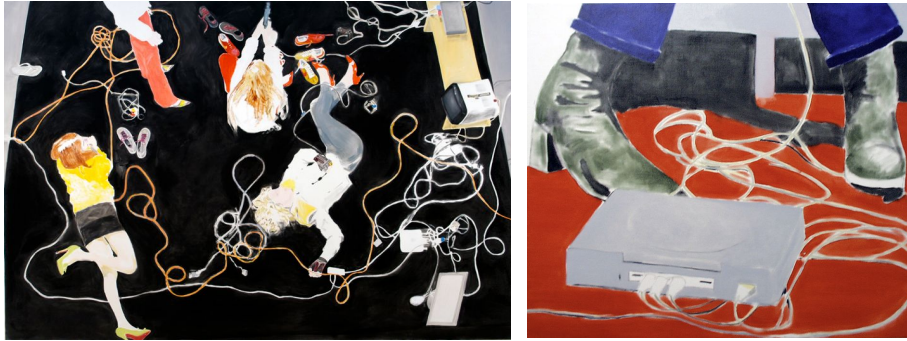
⁹⁰ Hal Foster, **Gerçeğin Geri Dönüşü: Yüzyılın Sonunda Avangard**. çev. Esin Hoşsucu. (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2009), 145.

⁹¹ Ali Akay, **Sanatın Durumları**. (İstanbul: Bağlam Yayınları, 2005), 150.

alıp, güncel medyanın ayrılmaz parçası olarak *Super Mario* ve *Lara Croft* gibi yüksek derecede ikonik oyun karakterlerine taşırılar. Ayrıca, moda ve nostalji imgelem seçimini güçlü bir şekilde etkiler. *Pac-man*'ın güçlü ikonik imgesi sayısız görsel sanatçı tarafından temellük edilmiştir, çünkü bu oyun 1980 genç kültürünün belirli bir parçası haline gelmiştir.

1980'lerin başında video oyunlarda bulunan piksel-tabanlı grafikler gibi oyunların ikonografisi ve imgeleminin yapısal özellikleriyle ilgilenen sanatçılar ile oyunun kurallarıyla ilgilenen sanatçılar arasında farklılık vardır. Oyunun nasıl oynandığını ve oynarken hangi mekanların üretildiği gibi, oyunun kurallarını dikkate almak tamamen farklı bir operasyondur. Bu nedenle sadece imgelemin temellüğünü yapan çalışmalar ile bir sonraki stratejide ele alacağımız oyunlarla çok daha derin bir yakınlık kuran modifikasyon üretimini ayırmak gerekir.

Modifikasyon ve *yeni-üretim* sanatçı oyunları dışında, temellük etme stratejisiyle ortaya çıkan sanat eserleri genellikle resim, çizim, fotoğraf, film ve video gibi geleneksel yöntemlerle üretilmektedir. Oyun kültürünün görsel temellüğüne en iyi örneklerden biri ressam ve medya sanatçısı Miltos Manetas'tır. Manetas'ın video oyunlara yaklaşımı iki ayrı yapıt tipini ortaya çıkartmasına yol açmıştır. Bir tarafta Manetas, farklı ortamlarda video oyunu oynayan insanları, oyun kumandalarını, teknik cihazları ve kabloları tasvir eden büyük ebatlarda resim serileri üretmiştir.



Şekil 8: *Nikescape*, Miltos Manetas, 2005

Şekil 9: *Red Floor and Playstation*, Miltos Manetas, 1998

<http://www.manetas.com/art/paintings//>

Diğer taraftan Manetas oynadığı oyun seanslarını kaydederek, oynadığı oyunlarda ayrıca bir değişiklik yapmadan kısa videolar üretmiştir. Bu videoları *Tomb Raider*, *Super Mario Bros*, *Soul Calibur*, *Abe's Oddysee* oyunlarının yanı sıra boks ve

snowboard oyunları gibi farklı oyun ortamlarında da kaydetmiştir. *After Video games* (Video oyunlarından sonra) olarak isimlendirdiği fotoğraf ve kısa video serilerinden *Super Mario Sleeping* (Super Mario Uyuyor) isimli döngüsel çalışmasında, yapılan aksiyonun altını çizen başlıkla birlikte Super Mario'yu etrafında kelebekler uçuşurken eylemsiz, horlayarak uyurken kaydeder. Oyunda karakterler oyunun doğasına ters olarak hareketsiz olarak görüntülenir.

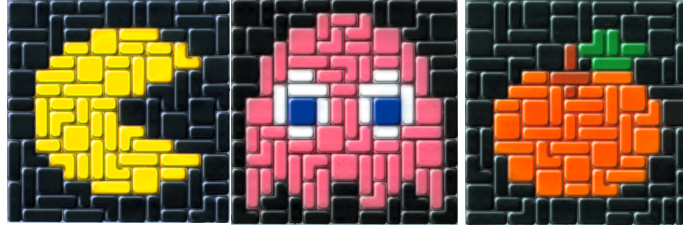


Şekil 10: *Super Mario Sleeping*, Miltos Manetas 1998.

<http://italiansdoit.wordpress.com/2011/05/14/miltos-manetas/>

Bu videoları doğru bir şekilde çözümlemek ve taşıdıkları mizahı anlamak için, insanların bu oyunları kendi başlarına oynaması gerekir. Söz konusu ironik espriler, oyundaki belirli durumların çağrıştırılmasıyla harekete geçmektedir. Bu süreç kısmen problematik bir duruma neden olur: Şu an sadece ufak bir sanat izleyicisi video oyunlara aşinadır. Başka bir şekilde ifade etmek gerekirse, bu oyunlar, atıfta bulundukları oyunları oynayan kitleye ihtiyaç duyarlar.

Estetik temellük 'Mr. Ministeck' takma adını kullanan Nobert Bayer'in de işlerinde görülmektedir. *Ministeck*, 1970'lerin sonuyla 1980'lerin başında Almanya'da popüler olan, bilmece türündeki bir oyunun ismidir. Mozaik benzeri imgeler yaratmakta kullanılan ufak renkli tuğla setlerinden oluşur. Bayer bu plastik tuğlaları video ve bilgisayar oyunlarından türeyen ikonik piksel ve görüntü tabanlı imgelemin temsilinde kullanır. *Analogue Eats Digital* (Analog Dijitali Yer) adlı serisinde, *Pacman* ve hayaletlerinin, *Mario* ve *Donkey Kong'un* motiflerine yer verir.



Şekil 11: *Analogue Eats Digital*, Nobert Bayer 2001

<http://www.misterministeck.com/kunst/analogue-eats-digital/>

Video oyunlarının ikonografisinin temellük edilmesi birçok farklı formda karşımıza çıkar. Rus sanatçı kolektifi *AES+F* bir grup genç modeli yapay bir kurguda savaşırken görüntülediği fotoğraf serisi *Last Riot* (Son Ayaklanma) ile video oyun kültürüne yoğun bir gönderme yapar. Kolektif, geç 20. yüzyılın gerçek dünyası tarafından üretilmiş sanal dünyaların kurucularını içine çeken ve tamamen yeni olan bir şeye dönüştüren bu yeni dünyadaki gerçek savaşları *America's Army*⁹² oyununa benzetmektedir. Titizlikle üretilmiş fotoğraflardaki donmuş pozlar, soğuk renkler, gölgenin olmayışı; hiçbir drama izi taşımayan ideal güç veya enerjinin yapmacık imgeleri Bronzino'nun 16. yüzyıl freskolarını hatırlatır. Teknolojiler ve materyaller yapay ortamı yeni destanların fantezi arazisine dönüştürmüştür. Bu yitik cennet bütün geçmiş çağların gelecekle birleştiği, nüfusun cinsiyetini kaybettiği bir yerdir. Yeni destanın kahramanları sadece tek bir kimliğe sahiptir, bu da son ayaklanmanın isyancılarıdır. *Last Riot* herkesin herkesle savaştığı, saldırgan ve kurban, kadın ve erkek arasında artık hiç bir farkın olmadığı bu dünya, ideolojinin, tarihin ve etiğin sonunu kutlamaktadır.



Şekil 12: *Last riot*, tondo 16, AES+F, 2005-2007.

Şekil 13: *Last riot*, tondo 3, AES+F, 2005-2007.

http://www.aes-group.org/last_riot2.asp?number=01

⁹² Amerikan Birleşik Devletleri ordusunun resmi video oyunu; detaylı bilgi için bknz: <http://www.americasarmy.com/>

İsmi gerçekte bir bilgisayar oyunundan alan grubun ilk yapıtı *Action Half-Life* (2003) serisinin çekimleri için *Star Wars* filminin çekildiği çöl kullanılmıştır. Yoğun bir üretim mekanizmasına sahip bu çalışmalarda yine sanal bir evren tasarımı, distopik bir panorama vardır. “Bu genç modellerin hepsi sanal dünyanın fatihleridir. Düşmanları yoktur; acı ve çile oyunun asıl mahiyeti tarafından yasaklanmıştır.” AES+F kolektifi kendi internet sitelerinde, sanatlarının arkasındaki itici konseptin bugünün parıltılı gerçekliğinin dışında ‘kahramanlık genomunu’ sonuca ulaştırmak için duydukları bitmek tükenmez teşebbüs olarak açıklamışlardır.⁹³



Şekil 14: *Action Half Life episode1*, AES+F, 2003-2005
Şekil 15: *Action Half Life episode3*, AES+F, 2003-2005.

http://www.aes-group.org/hl3_1.asp

Video oyunların grafiksel özellikleri de sanatçılar tarafından farklı şekillerde temellük edilmiş, hatta piksel-tabanlı retro-oyun imgelemi ana akım medyaya girerek bir tasarım klişesine dönüşmüştür. Buna rağmen, Jon Haddock'un *Isometric Screenshots* (2000) isimli serisi bu tip uygulamalara yeni ve ilginç bir perspektif sunar. İşlerinde *Sims* gibi oyunlarda kullanılan izometrik perspektifi alıp tarihsel ve kurgusal olayların (Lee Harvey Oswald'ın öldürülmesi, Godfather filminde Fredo karakterinin öldürülmesi gibi) canlandırılmasında kullanır. Haddock şiddet içeriğini naif bir görsel tarz ile sunar.

⁹³ Grubun internet sitesi: (<http://www.aes-group.org/hl3.asp>)



Şekil 16: Isometric Screenshots, Jon Haddock, 2000

<http://whitelead.com/jrh/screenshots/>

Huizinga oyun oynayan çocuğun, gerçeğin dışında olduğunu bilincinde olduğunu ve oyunun günlük yaşamda bir ara veriş, bir dinlenme; günlük yaşamın bir süsü gibi olduğunu belirtir.⁹⁴ Oyunun bir diğer özelliği de oyunun günlük yaşamdan yer ve süre bakımından ayrılmasıdır. Bu bakımdan kendine özgü yer ve süreyle sınırlanmıştır. Oyunun kendine özgü yer ve süresi, sanatçı Beate Geissler ve Oliver Sann'ın bir buçuk yıl boyunca stüdyolarında düzenledikleri LAN partilerinde⁹⁵ ortaya çıkan video ve fotoğraf dökümantasyonun *Shooter* ile kaydedilmiştir.

Fotoğraf dökümantasyonu, oyuncuları, nötr bir arka planın önünde, tam karşıdan çeken bir kamera açısıyla görüntülemektedir. Fotoğraflar oyuncunun oyunda birini öldürdüğü 'o an'da çekilir. Sanatçılara göre, izleyici bir ölüm-kalım anına şahitlik eder. Ateş eden kişinin sanal mekandaki deneyimi ile gerçek dünyadaki yüz ifadeleri ve mimikleri arasındaki bağ dikkat çekicidir. Fotoğraların isimlendirilişi her bir oyuncunun oyunda kendilerine verdikleri kullanıcı isimleri ve fotoğrafın çekildiği andaki nabız atışının birleşiminden oluşur.

⁹⁴ Huizinga, *age*, 125.

⁹⁵ LAN (Local Area Network) partileri, çok sayıda kullanıcının bir araya gelerek yerel ağ bağlantısı üzerinden çok kullanıcı bilgisayar oyunları oynadıkları etkinliklerdir. Bu etkinlikler binlerce oyun severi aynı mekanda aynı oyuna bağlanmaları sağlamaktadır.



Şekil 17: *Shooter*, Beate Geissler - Oliver Sann, 2000

http://www.lifeisgood.biz/shooter/big_drodowski_1.html

‘Temellük etme’nin uzun zamandır modern sanat pratiğinin merkezinde olması, bu stratejiyle bir çok farklı eserin üretilmesine sebep olmuştur . Bu noktada hatırlanması gereken, bu başlık altında incelenen işleri kuru ve derinliksiz birer taklit olarak değil, geniş bir kültürel alandaki anlam ve öneminden dolayı oyunlardaki ikonik öğeleri kullanan sanatçıların çalışmaları olarak ele almak gerekir. Bu yaklaşım bağlamında oyun teknolojisinin kendisiyle bizzat ilişkili olmadan, video oyunlarından görsel-işitsel öğeler kullanan bütün sanat işleri incelenebilir.

3.1.2. Modifikasyon

Oyun oynamanın sonraki aşamalarından biri 'oyun ile oynamak', ona müdahale etmektir. Modifikasyonlar, oyun ortamının etkileşimli doğasının bir sonucudur. Tüketici ve üretici arasında kalın çizgilerin olduğu sinema gibi ortamların aksine, video oyunu oynamak çoğu zaman oyun geliştirme ya da oyuna katkıda bulunma isteğini tetikleyen bir deneyimdir. Böylelikle oyuncu, kendisini uyacağı ya da esnetmeye çalışacağı bir kurallar dizisi karşısında özgür olarak bulur.

Işık Barış Fidaner, ‘Mod Yapımı: Oyun ile Oynayanlar’ adlı makalesinde bu konuya değinmiş ve oyunlar üzerinde kullanıcıların ne türden modifikasyonlar yaptıklarını

incelemiştir.⁹⁶ Fidaner, oyunda varolan seçeneklerin yetersiz kaldığı noktada *yamaların* (patch) ve modların devreye girdiğini belirtir. *Yamalar*, oyundaki unsurların kısıtlı ölçüde değiştirilmesini sağlar. Örneğin bir *yama* ile oyunun metin dili değiştirilip, grafik çözünürlüğü artırılabilir ya da ses dosyaları yenileriyle değiştirilebilir. Çoğu zaman *yamalar* *bug* denilen sistem arızalarını düzeltmek için oyun programcıları ve tasarımcılar tarafından üretilse de gitgide oyuncular da oyuna yeni özellikler katmak için *yamaları* kullanmaya başlamışlardır. *Mod* ise oyunda daha kapsamlı bir değişiklik yapmayı, hatta bazen bir oyunu tamamen değiştirip başka bir oyuna dönüştürmeyi sağlar. Örneğin iki ekibin silahlı çatışması üzerine kurulmuş olan popüler *Counter Strike* oyunu, geleceğin felaket sonrası dünyasında tek kişilik bir macerayı anlatan *Half-Life* oyunu için yazılmış bir mod’dur. Bu oyun daha sonra ‘Valve Corporation’ tarafından isim hakları satın alınarak geliştirilmeye devam edilmiştir.

Bir oyun farklı düzeylerde değiştirilebilir. Işık Barış Fidaner bu düzeyleri şu başlıklar altında toplamıştır:

- Harita düzenleme
- Oyuna kılıf giydirme
- Oyun için bot yazılması
- Oyun mantığının değiştirilmesi
- Oyunun bir üretim aracına dönüştürülmesi

Harita düzenleme metodu halen var olan oyun anlatısına yeni bir senaryo ekleyerek genişletmek olarak tanımlanabilir. Oyunun çerçevesini benimseyip bağlamını çeşitlendiren bu metod temel anlatıyı bozmadığı için bir çeşitlendirme, çoğaltma olarak görülebilir. *Oyuna kılıf giydirme* (skinning), oyundaki metin ve ses kayıtları yerine yenilerini koymaktan, üç boyutlu modelleri veya onları kaplayan dokuları; böylece oyundaki kişi ve mekanların, silahların görünüşlerini tamamen değiştirmeye kadar geniş bir alanı kapsar. Değişen ses ve görüntüler, bir oyunun dış görünüşünü ve toplumdaki algılanışını tamamen değiştirebilir, ama oyunun mantığına dokunulmadığı için oyuncunun içine girdiği konum ve bakış açısı da temel anlamda değişmeden kalır. *Oyun için bot yazılması* metodunda oyuncu kendi konumunu, tek görevi oyunu oynamak olan bir yazılıma devreder. Bot geliştirme, oynayarak

⁹⁶ Işık Barış Fidaner, “Mod Yapımı: Oyun ile Oynayanlar”, “Dijital Oyun Rehberi”, Der. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütçü, Işık Barış Fidaner, (İstanbul: Kalkedon Yayınları 2009), 171.

edinilen deneyim ile yakından ilişkilidir, çünkü ancak bu deneyim üzerinde geliştirilen taktiklerin programlanması ile mümkün olur. Özellikle kitlesel çevrimiçi oyunlarda oyuncular angarya işleri botlara devrederek avantaj elde edebildiği için bot kullanmak hile sayılmaktadır.

Oyun mantığını değiştirmek ve oyunun bir üretim aracına dönüştürmek sanatsal video oyun modifikasyonlarında oldukça sık kullanılan bir yöntemdir. Oyunun mantığını değiştirmek, çoğu oyunun temelinde oyun türüne göre belirlenen oyun motoruna müdahale etmek anlamına gelir. Oyun motoru, oyunun çalışması için gerekli olan teknik altyapıyı oluşturur. Böylece oyunun kaç boyutlu bir geometriye dayandığı, hangi açılardan bakılabileceği, kaç kişiyle oynanabileceği gibi genel kısıtları belirler. Ayrıca kaynak dosyaları denilen üç boyutlu modeller, ses, görüntü ve metin dosyaları vardır. Oyun akışının yönetilebilmesi, oyun motorunu ve kaynaklarını üst düzey bir mantık içinde bir araya getiren bir temel kod ile mümkün olur. Geliştirici izin verirse, bu teknoloji sayesinde derlenmiş kodun dışındaki metin dosyalarını değiştirerek, oyunun davranışını tümüyle değiştirmek mümkün olmaktadır. Bu yöntem *açık kaynak*⁹⁷ (open-source) yazılım geliştirme kültürünün oyunlara doğru yayılması için etkili bir ortam hazırlamaktadır.

Sanatsal oyun modifikasyonlarında karşımıza çıkan ikinci bir metod olan *oyunun bir üretim aracına dönüştürülmesi*, oyunlarda oyundan bağımsız olarak anlam taşıyan ürünler ortaya koymak olarak açıklanabilir. Bu anlamda *Machinima* yapıtları, modifikasyon grubu altında incelenir. Örneğin *The Sims* oyunundaki evler ve kişiler sanaldır ama oyundan çekilen görüntüler bağımsız bir ürün olarak kurgulanabilir. Oyunlarda çekilen filmler de bu metodun bir parçasıdır. Oyun altyapısı kullanılarak üretilen ilk filmler, sadece kendi oyunu içinde anlam taşıyan demo görüntüleriydi. Daha sonra oyuncular arasında gelişen kültür bu ürünlerin paylaşım alanı oldu. *Quake* ve *Unreal* gibi bazı oyunlarda film üretilmesi için yardımcı araçların eklenmesi de bu süreci hızlandırdı. Böylelikle kamera hareketleri, dekor yerleşimi ve karakterler animasyonları daha esnek biçimde programlanabildikçe, kendi bağımsız senaryosunu işleyerek oyunun bağlamının ötesine geçen, hatta kimi durumlarda oyunun unsurlarını kullanarak, oyunun bağlamını tersyüz eden filmlerin üretilmesi mümkün oldu. Bugün oyun motorlarını kullanarak çekilen filmler hem

⁹⁷ “Açık kaynak” (open source), temelde birisinin, başkaları tarafından değiştirilebilecek şekilde bir kodu yazması ve sonucun sürekli olarak yeni kullanıcılar tarafından değiştirilebilmesidir Lev Manovich, Don’t Call It Art http://www.manovich.net/DOCS/ars_03.doc [14.4.2010].

akademik hem de oyun camiasında kendi başına bir sanat formu olarak incelenen ‘machinima’ın ortaya çıkmasına sebep olmuştur.

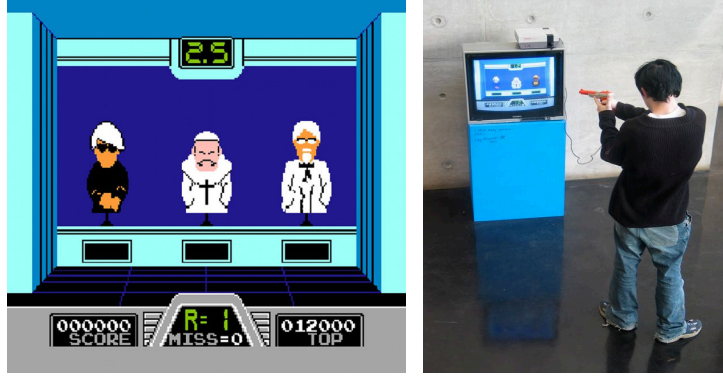
Kendi başına yeni bir sanat formu olarak anılan ‘machinima’, video oyun sanatçıları tarafından sıkça kullanılmaktadır. Çok kullanıcıli oyun ortamlarında çekilen görüntüler Miltos Manetas, Cory Archangel, Tobias Bernstrup gibi bir çok sanatçı tarafından ‘video sanatı’ formunda sergilenmektedir.

Oyunu modifikasyona uğratmanın diğer yollarından biri de, Oyun emülatörünün⁹⁸ kodunu tekrar yazmak ya da işlem kartını yeniden yazarak varolan oyunu değiştirmek ve aynı zamanda yeni bir etkileşimli oyun üretmektir. Etkileşimli konsol ve emülatör hack'leme ve modifikasyonuna Cory Archangel'in *I shot Andy Warhol* (2002) işi örnek verilebilir. 1980'lere ait NES oyunu⁹⁹ olan *Hogan's Alley*'nin¹⁰⁰ modifikasyonu olan *I Shot Andy Warhol*'da amaç, Andy Warhol'u vurmaya çalışmak; ama bunu yaparken, diğer ‘masum’ insanları vurmamaya çalışmaktır. Archangel asıl oyundaki gangsterlerin yerine Warhol'u yerleştirmiş ve ‘masumlar’ Papa John Paul II , ünlü amerikan fast-food şirketi Kentucky Fried Chicken'ın kurucusu Col Sanders ve Public Enemy adlı rap grubunun üyesi Flavor Flav gibi kültürel ikonlarla yer değiştirmiştir. Bu ikonik kişiler oldukça küçük piksel boyutlarında olmalarına rağmen hemen tanınabilen kişilerdir. Warhol diğer karakterlere benzemeye başladıkça ve diğer karakterler onu taklit ettikçe Warhol’u bulmak zorlaşır, oyunun kuralları zorlaşmaya başlar. Oyunun mantığı bir anlamda Warhol'un sanat kurumlarında kendi bıraktığı etkiyi hatırlatan bir kargaşada sona erer.

⁹⁸ Emülatör (Öykünücü), herhangi bir bilgisayar ortamında başka bir bilgisayar sistemini taklit eden, öykünme işini yapan yazılımdır. Emülatörlerde amaç, yazılımı donanıma benzeterek normalde sadece kendine ait sistemde çalışabilecek çeşitli verileri başka ortamlarda da çalıştırmaktır.

⁹⁹ NES oyunu: (The Nintendo Entertainment System) İçinde 18 farklı oyun olan Güney Amerika, Kuzey Amerika, Avrupa, Avustralya’da 1990 ve 1993 yılları arasında Nintendo tarafından piyasaya sürülen 16 bit teknolojisine sahip oyun konsolu. Japonya ve Güneydoğu Asya’da sistem resmi olarak Famicom (Family Computer) Aile Bilgisayar kısaltılmış adını benimseyerek Süper Famicom olarak adlandırılır.

¹⁰⁰ Hogan Alley video oyunu ismini FBI’ın yeni ajanlarını eğitmek için kurduğu eğitim kampından almıştır. Haydutların ve masum sivillerin karton-silüetleri oyuncunun önünde bir an da belirir ve oyuncunun kötülerini masumlardan ayırıp hızlıca kötüyü aşağı indirmesi gerekir.



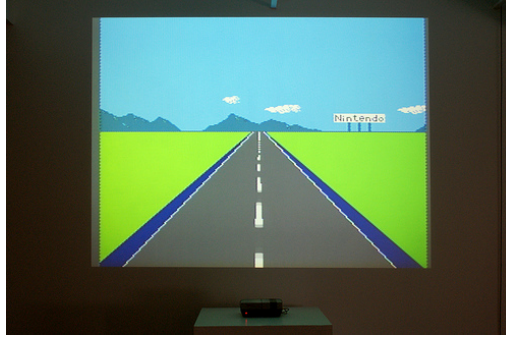
Şekil 18: *I Shot Andy Warhol*, Cory Archangel 2002.

<http://www.coryarcangel.com/things-i-made/IShotAndyWarhol/>

Cory Archangel erken dijital teknolojilerin ve araçlarının zorunlu kıldığı katı sınırlamalar ve görsel stili içinde çalışan sanatçılardan biridir. Kendini programcı olarak tanıtan Archangel, aynı zamanda öğretim üyesi, müzisyen, sanatçı, kürator ve sanat eleştirmenidir. Çalışmalarında eski sistemlere özel bir sevgi beslediği görülür. Archangel eski sistem video oyunlarla ilişkisini tanımlayacak en doğru terimin 'ekonomi' olduğu belirtir. Kendisi verdiği bir röportajda, bu sistemleri beğenmesinin nedeninin nostalji değil, ucuz ve çalışması kolay olduğunu belirtir. Aynı zamanda bu oyunların analogla dijital video arasında mükemmel bir ortak alan olduğunu belirtir.¹⁰¹ Archangel'in bu oyun için *Hogan's Alley*'i seçmesinin nedenlerinden biri de oyunun başlığındaki cinas, yani kelime oyunudur. cWarhol'un pop yıldızı duruşu, bütün karakterlerin ikonlaştığı Nintendo platformu grafiklerine dönüşmesi için uygun bir zemin teşkil etmektedir.

Cory Archangel *F1 Racer Mod* (2004) adlı işinde eski NES araba yarışı oyunu olan *F1 Racer*'ı modifikasyona uğratar ve oyundaki bütün arabalarla birlikte diğer görsel elementleri silerek sadece yolu bırakır. Böylece oyun edimi tamamen bozulur ve oyun ekranında sadece birinci şahıs perspektifinden yolun ilerlediğini görürüz. Sanatçı modifikasyona uğrattığı oyunu kaydederek video animasyon olarak izleyicilere sunar.

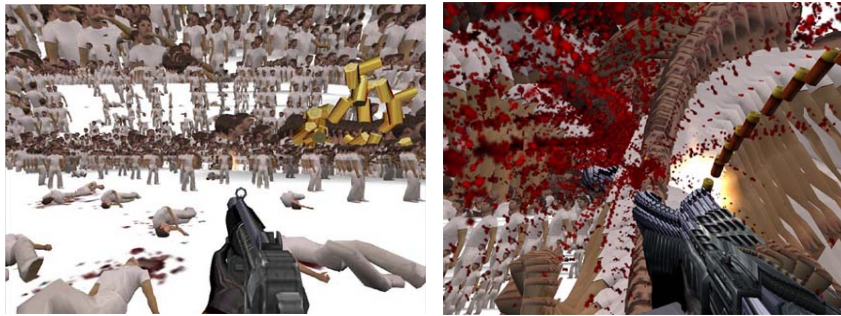
¹⁰¹ Keith Stuart. "The game of Art: A Profile of Digital Artist Cory Arcangel" <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2009/dec/04/games-art> [4.12.2010]



Şekil 19: *F1 Racer Mod* ,Cory Archangel 2004

<http://www.coryarcangel.com/things-i-made/f1racermud/>

Bu örnekte de görüldüğü gibi, sanatçı yapımı oyun modları, oyunun varoluş biçimiyle çeliştikleri için ilginçtirler; oyun modu, bir hayranlık dışı durumundan (Counter-Strike'in Half-Life için olduğu gibi) ziyade bir sanat işi olmaya başladığı zaman, çoğunlukla oyun kural setini tamamen kaybeder ve hatta bir oyun olmayı bırakır. Jodi'nin *Untitled Game* işi bu çelişkili mantığı takip ederek, *Quake*'deki tüm oynanabilirlik imkanlarını görmezden gelir ve oyunu soyut bir modernizme doğru sürükler. Brody Condon'un *Adam Killer* işinde kullanılan Quake oyun motorunun tüm oynanabilirlik imkanları görmezden gelinir; sanatçı benzer bir yol izleyerek, öncesinde varolan akıcı oynanabilirliği, beyaz kıyafetler üzerindeki kan lekeleri ve havada uçan mermi kovanları ile brütal bir sanata dönüştürür. Böylece bir video oyununu tanımlayan ana kriterlerden biri olan oynanabilirlik, sanatçılar tarafından baltalanır veya tamamen yok edilebilir. Condon, *Adam Killer* işinde, video oyunlarındaki şiddeti (ve anlamsızlığını) eleştirir ve dolayısıyla video oyun teknolojisini kullanması anlamlıdır. Bu mesajı daha temiz kılarken, eleştiriyi daha iğneleyici yapmaktadır. Bu gibi durumlarda, sanat eserinin form ve içeriği (veya mecra ve mesajı) içinden çıkılmaz bir biçimde birbirine bağlanmış durumdadır.



Şekil 20: *Adam Killer*, Brody Candon 1999-2001

<http://www.gamescenes.org/2010/05/interview-brody-condons-adam-killer->

Sanat modlarının oyunları sadece birer teknoloji olarak görmek gibi bir eğilimi vardır ve bu yüzden şimdiye kadar ki çoğu sanatçı yapımı mod, asıl oynanabilirlik modları olmak yerine, *oyun teknolojilerinin birer modu* olmakla yetinir. Katie Salen durumu şu şekilde tanımlar:

"Jodi'ninki gibi çoğu sanatçı yapımı mod, oyunların değil de teknolojilerinin birer modifikasyonudur. İlgilenilen oynanabilirliği değil, oyunun temsil ettiği mekanı modifiye etmektir. Oyuncu etkileşimi için tasarlanmış (ve ancak etkileşim sayesinde anlam kazanan) bu mekanlar, oynanmaktan ziyade bakılan ve izlenen alanlara dönüşür."¹⁰²

Alexander Galloway, bu tablodan yola çıkarak, güncel sanatçılar tarafından yapılan modları, ya oyunun görsel yapısını ya da altyapısını oluşturan oyun motorunu ele alma eğiliminde olduklarını belirtir. Asıl oynanabilirlikten beslenen modlar nispeten daha az yaygındır.¹⁰³

Adam Killer gibi bazı modlar, oyunun sadece belli temel özelliklerini değiştirerek, sıradışı bir senaryo ve ilginç bir görsel numara ile karşımıza çıkarken; retroYou (Joan Leandre) tarafından üretilen *R/C Series* (1999) gibi işler, oyunun ana etkileşim biçimini ve görsel estetiğini değiştirerek, orijinal oyunla neredeyse tamamen ters düşerler.¹⁰⁴ Tilman Baumgartel'e göre: "Bilgisayar oyunlarına modifikasyonlar üretme imkanı, medya sanatçılarına, kendi oyunlarını yaratma konusunda ilham vermiş; hatta bazı durumlarda, oyunların vaat ettiklerini daha da öteye götürüp, onları mantıksal çıkarımlarına kadar derinlemesine incelemiştir; ama bazıları da onlar ile tamamen çelişmiştir."¹⁰⁵ Gerçekten de sanatçı yapımı oyun modları, ana akım oyun endüstrisinin, oyunların nasıl tasarlanması konusundaki beklentileriyle şiddetle çelişmek gibi bir eğilim içindedir; çoğu zaman endüstrinin birebir tasarım anlayışına karşı duracak şekilde, oyunun sezgisel akışını bozmayı hedeflerler.

¹⁰² Galloway, Alexander. "Counter gaming", *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006: 107-126.

¹⁰³ age, 117

¹⁰⁴ Bu şekilde bir oyun tamamen modifiye edildiği zaman, genellikle "dönüşmüş bir oyun" (a game conversion) veya "tam bir dönüşüm" (a total conversion) olarak adlandırılıyorlar.

¹⁰⁵ Tilman Baumgartel, "Modifications" **Games: Computerspiele von künstlerInnen**, (Frankfurt Am Main: Revolver, 2003): 99.



Şekil 21: RC series, Joan Landre 1999-2001

http://retroyou.org/org/retroyou/www/retroyou_RC_full_radioControl/rc100/retroYou_RC.htm

Anne-Marie Schleiner'in küratorlüğünü yaptığı çevrimiçi sergi *Cracking the Maze* (1999), video oyunlarında mod ve yama (patch) tekniğine dikkat çeken ilk sanat sergilerinden biridir.¹⁰⁶ Schleiner küratoryal ifadesinde modların ve yamaların tarihsel evrimi üzerine genel bir açıklama yapar; bir dağıtım ortamı olarak internetin önemini ve modların yıkıcı potansiyelini vurgular. Sergide yer alan modlar, *Doom* ve *Marathon* gibi FPS oyunlarındaki avatlara kadın bedeni temsillerini ekleyen ilk çalışmalardır. Schleiner bu hack'lemelerin¹⁰⁷ oyunların içine kadın avaturları *Resident Evil*, *Final Fantasy VII* ve *Tomb Raider* gibi ticari oyunlardan önce soktuklarına dikkat çeker.

Cracking the Maze sergisinde sanatçı üretimi yamaların dışında, müdahalelerini sanat bağlamında üretmeyen oyuncuların ve hackerların da işlerinin olduğunu belirtmek önemlidir. Bu durum sanatsal bağlamın, kod yazmak gibi başta dışarıda bırakılan birtakım aktiviteleri dahil edecek kadar genişlediğini gösterir.

Bu perspektiften bakınca, gayri resmi fanatik modlarının¹⁰⁸ oyun endüstrisinin temsil stratejilerini dönüştürdüğü görülmektedir. Bu durum, video oyunlarındaki anlatı ve basmakalıp temsillerin dönüştürülmesi ile ilgilenen sanatçılar için ilginç bir teşvik olabilir.

¹⁰⁶ Sergi metnine ve yer verilen işler için bkz: <http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/>

¹⁰⁷ Bir oyunda mod geliştirmek için yardımcı araçlar yoksa, oyun dosyalarında öngörülmemiş değişiklikler yapmak, bir anlamda oyunu kırmak 'cracking' ya da 'hacking' denilen bu işlem en genel anlamda, bir kullanıcının kendi rolünün dışına çıkarak bir sisteme beklenmedik şekillerde müdahale etmesi anlamına gelir. Yazılım korsanlığında kullanılan, lisans kontrolünün kaldırılması anlamındaki kırma bunun özel bir durumudur.

¹⁰⁸ fan art: oyun severlerin sevdikleri ticari bir kaygı gözetmeksizin ortaya koydukları her çeşit sanatsal üretim bu başlık altında toplanır.

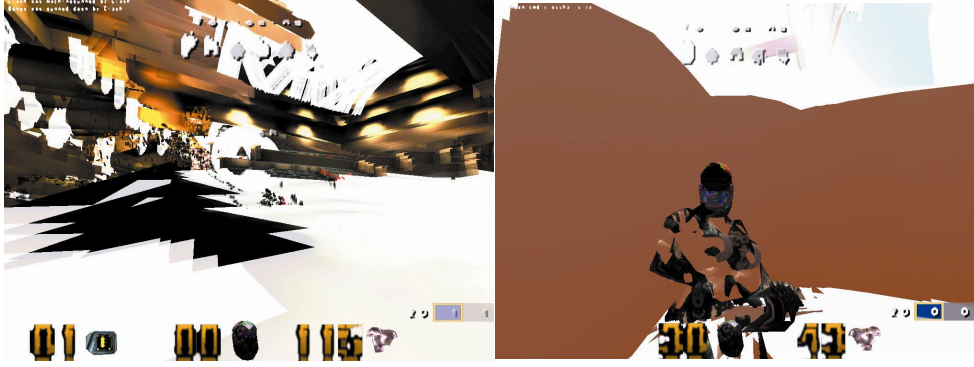
JODI *Untitled Game* olarak internette yayımlanan bu oyun modifikasyonlarında oyunun öğelerini oyundan çıkartıp sadece durağan siyah-beyazla ayarı bozuk bir televizyonu anımsatan sonuçlar elde etmiştir. Bu sonuçlar içinde dolaşılabilinen hareketli bir Op-art resime benzemektedir. Jodi kriptik olarak adlandırılan *EIMIAP* veya *A-X* işlerinde, bu görsel öğelerin yerine düz ana renk alanı koyarak başka bir şekilde basitleştirilmişme yapmıştır. Oyunda, sayılar 'Matrix-stili' ekran üzerine damlar (gerçekten oyuncunun oyundaki pozisyonunun kordinatları), bütün oyun senaryosu soyut titremeler gibi işlenmiştir.



<http://www.untitled-game.org/download.html>

¹⁰⁹ Sanatçıların <http://wwwwwwwww.jodi.org/> ve <http://sod.jodi.org/> internet siteleri de bozulmuş kodların estetiği içinde net sanatına örnek teşkil eder.

Bütün oyun grafiğini yapı sökümüne uğratan başka bir yama, *Nullpointer* ismiyle bilinen Tom Betts'ın *QQQ* projesinde ortaya çıkar. Quake oyunun bir modifikasyonu olarak bu oyunda, çevrimiçi oyuncular, oyun yamasının estetik temsili durmaksızın etkileyerek eseri çevrimiçi performansa dönüştürürler.



Şekil 23: *QQQ*, Tom Bets 2002

<http://www.nullpointer.co.uk/qqq/qqq1.htm>

Quake ve Unreal gibi oyunların modifikasyonları oyun camiasında ve dolayısıyla sanat bağlamında da git gide daha popüler olmaktadır. 1998 yılında "Netbase t0" tarafından Viena'da yapılan "Syn:Real" sergisi¹¹⁰ *Unreal* oyunu ile mod yapması için oniki sanatçıyı davet edip ortaya çıkan işleri LAN partinin bir parçası olarak halka sunmuştur. Bir yıl sonra Berlin'deki "Shift eV" galerisi benzer bir şovu *Reload* isimli sergide *Quake* oyun motoru ile üretilen modifikasyonlara yer vermiştir. Her iki sergide de oyun motorunun kendisi müzenin geleneksel rolünü alarak sanat eserini sergi mekanına dönüşmüştür..

Güncel sanatın gitgide sanat eserinde profanın dönüşümüne fırsat veren bağlamla ilgileniyor olduğunu gözlemlemek ilginçtir. Burada, en profan objeler, yani oyunların kendileri, sanat mekanına dönüşmektedir. 'Syn:Real' sergisi için bir seviye tasarlayan Sanatçı Matthias Fuchs ve Sylvia Eckermann, *Expositur*(2002) isimli sanal bir müze yaratmışlardır. Fuchs eserle ilgili şunları yazmıştır:

"Her ne kadar sanal müze Expositur objeler ve süreci anlatsa da ve her ne kadar anlamsal bir çerçeve olsa da ve mantıksal yapıyı vurgulasa da, bizim bilgi/tecrübe mekanımız alternatif okumalara geniş bir yer bırakır, oyuncuların ana yollardan uzakta özel yolları tanımlamasına teşvik eder."¹¹¹

¹¹⁰ Serginin internet sitesi: <http://synreal.netbase.org/levels.htm>

¹¹¹ http://sylvia-eckermann.net/fuchs-eckermann/expositur/shots_fin2.html

Chris Cornish Tate Modern Galeri gibi sanat mekanlarını titizlikle yeniden yarattığı "Repeater" serisini ortaya koymuştur. Tobias Bernstrup ve Palle Torsson FPS oyun motorlarını kullanarak bir kaç Avrupa sanat müzesini içindeki sanat eserleriyle birlikte "Museum Meltdown" ismiyle modellemişlerdir.

Çinli sanatçı Feng Membo, *Q4U* adlı işinde, suratını Quake oyun botuna yerleştirerek otoportresini oyun motorunun içine yerleştirir. Bu iş, 2002'de Documenta 11'de gösterilmiş, ve izleyici bütün rakiplerden daha hızlı tepki vermeye programlanmış bu bot'a karşı oynamıştır.



Şekil 24: *Q4U*, Feng Membo 2002

<http://www.shanghart.com/exhibitions/q4u.htm>

Hernekadar modların ve yamaların çoğu varolan oyunda bir öğeyi bozarken ya da yeni görsel-işitsel mekanlar üretirken, genelde orijinal oyunun oyun edimine güvenirler. Sanatçılar oyun oynama edimini değiştirebildiklerine göre yeni ve orjinal oyun üretimlerini hakkında da konuşmak mümkündür.

3.1.3. Yeni Üretim

Video oyunların sanatla kurduğu bir diğer ilişki biçimi özgün ve yaratıcı oyunlar yaratmaktır. Tiffany Holmes, sanatçı tarafından yapılan genellikle nüktedan bu etkileşimli çalışmalara 'sanat oyunu' (artist game) terimini önermiştir. Holmes'a göre bu çalışmalar "kültürel stereotiplere meydan okumalı, anlamlı sosyal veya kültürel bir eleştiri sunmalı, veya özgün biçimde bir hikaye anlatmalıdır. Bu oyunların bir araya getiren en temel özellik oyun endüstrisinin ticari çarklarında üretilen oyunlara kıyasla düşük bütçeli olmaları ve çoğunun doğrudan bir web sitesinde aktif olabilmek adına Java veya Actionscript (flash) programlama dilleri üzerine kurulu olmalarıdır. Holmes tanımlamasına şu şekilde devam eder:

“Daha spesifik olmak gerekirse, sanat oyunları - kazanmanın veya başarıyı zihinsel deneyimlemenin tanımlı bir yolunu hiyerarşik olması gerekmeyen birtakım oyun seviyelerinden geçiş ve ya oyuncuyu temsil edecek merkez karakter içermelidir.”¹¹²

Rebecca Cannon, başka bir tanım önerir:

“Sanat oyunu bazen çeşitli mecralardan yararlanarak, bazen sıfırdan önceki varolan oyunu kullanmadan yapılabilir. Herzaman (bir dereceye kadar) oynanabilen oyunlardır. Sanat oyunları her zaman etkileşimlidir- bu etkileşimlilik rekabet ihtiyacına dayanır... Sanat oyunları öncelikli olarak oyun formatını kültürel eleştiri ve anlatı inşa etmek için yeni bir biçim olarak keşfederler. Zorluklar, seviyeler ve ana karakter, hepsi oyun temasını rekabet-tabanlı oyun bağlamı içinde keşfetmek için üretilen araçlardır.”

Bu noktada ilk olarak sormamız gerek soru, bu oyunları sadece oyun değil de sanat yapan şeyin ne olduğudur. Kristine Ploug konuyla ilgili olarak "bazıları için, sanat olarak yapılmaları, bazıları için de, sanat olarak sergilenmesi bu çalışmalarını sanat oyunu yapmaktadır. Yani küratorün yada sanatçının niyeti burada esastır" demiştir.¹¹³ Bir çok örnekte görüldüğü gibi sanat oyunları alışkanlık yapmaz ve arka arkaya oynanmaz, sadece kısa yorumlamalar yaparlar. Sanatsal oyunları yakından incelediğimizde, etkileşimin bu yazılımların önemli bir ögesi olduğunu görürüz. Fakat çoğunlukla bu etkileşim, sanatsal değerin kaynağı değildir. Sanatsal oyunlar oynanabilir yazılımlardır, ancak oyun kuralları geri plana itilmiştir. Bazı örneklerde ise, oyun öğelerinin oyun yapısı ve oynanıştan koparılarak estetik bir öğe olarak kullanıldığını görürüz. Sanat Oyunlarını bildiğimiz anlamda oyun olarak değerlendirmek güçtür, çünkü öne sürülen pek çok özellikleri oyunların temel öğeleriyle uyuşmamaktadır.

Matteo Bittanti Gamescenes'te yer alan makalesinde Sanat Oyunları'nı özellikle sanatsal amaçlarla (ticari amaçlar yerine) üretilmiş oyunlar olarak tanımlar.¹¹⁴ Bu noktada cevaplandırılması gereken bir diğer soru ticari oyunların sanat oyunu olarak değerlendirip değerlendirilemeyeceğidir. Bittanti, ticari oyunların da sanatsal oyunlar olarak nitelendirilebilir olduğunun altını çizmektedir. Fumito Ueda'nın *ICO*'su (2001), Toshio Iwai'nin *Electroplancton*'u (2005), Tetsuya Mizaguchi'nin *Rez*'i

¹¹² Tiffany Holmes, "Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre" Melbourne DAC, the 5th International Digital Arts and Culture Conference. May 19 - 23, 2003, School of Applied Communication, RMIT, Melbourne, Australia.46-52.

¹¹³ Kristine Ploug, "Art games: An introduction" <http://www.artificial.dk/articles/artgamesintro.htm> [23.03.2010].

¹¹⁴ Matteo Bittanti, "Game Art", **GameScenes: Art in the Age of Videogames**. ed. Matteo Bittanti Domenico Quaranta (Monza: Johan & Levi Editore, 2009): 9.

(2001) ve Cover Studio'nun *Okami*'si (2006) Bittanti'nin sanat oyunu örnekleri arasında yer almaktadır.¹¹⁵ Bu örneklerin de gösterdiği gibi, sanat oyunları ve ticari oyunlar arasındaki sınır muğlaklaşmıştır. Ayrıca sanat oyunlarının da piyasada ticari bir değeri olduğunu düşünürsek, böylece ticari-sanatsal ayrımının da geçerli olmadığını söyleyebiliriz.

Bir çok sanat oyunu, galerilerin dışında çevrimiçi olarak , kişisel bilgisayarlarda tek oyunculu şekilde oynanabilir. Mongrel ve Richard Pierre-Davis'in *BlackLash* (1998), Thomson & Craighead'in *Triggerhappy* (1998), Natalie Bookchin'in *The Intruder* (1999) , Carlo Zanni'nin *Average Shoveler* (2004) oyunu bu tip oyunlara örnek verilebilir. Üretilen birçok yeni oyun *Breakout*, *Space Invaders* ve *Tempest* gibi 1980'lerin klasik atari oyunlarına dayanmaktadır. Bu noktada modifikasyon ve orjinal oyun arasındaki gri bir alandan bahsetmek gerekir. Sanatçı üretimi olan birtakım oyunlar, diğer video oyunlardan alıntılacağı görsel ifade veya oyun oynama edimi ile birlikte özgün bir anlatı oluştururlar. Fakat bu oyunları modifikasyondan ayıran özellik bu oyunların varolan oyun motorlarını kullanmıyor olmalarıdır. Sanat oyunları geçmiş video oyunların özelliklerini taşısa da tamamen yeni baştan üretilmişlerdir. Bu gri alanda bulunan işlerden biri de oyunlarda cinsiyet konusunu incelerken detaylı bir şekilde ele alacağımız Natalie Bookchin'nin *Intruder* (1999) işidir. Bu oyun FPS türü oyunlarının ateş etme elementini kullanarak farklı bir kurguyla farklı bir anlatı sunmaktadır.

Ernest Adams oyunların sanat formu olarak onaylanmasının sanatı uygulayan kişiye bağlı olduğunu belirtir ve sanatsal video oyun yaratıcılarının dikkate alması gereken birtakım maddeleri şu şekilde sıralar:

- Oyunlar 'eğlenceden' fazlasını sunmalıdır. Eğlence unsuru oyun oynama ediminin özelliklerinden biri olsa da oyun üreticileri çalışmalarına eğlenceden daha fazlasını eklemeledir.
- Oyunlar 'estetik' değildir. Oyunlarda estetik oluşumunun net bir tanımı olmasa da, hiç kuşkusuz ki sonu gelmeyen tartışmaların konusu olmaya devam edecektir.
- Oyun üreticileri kullandıkları ortamı deneyimleyerek, sanatsal riskleri ve avantajları kullanarak yeni bir şey ortaya çıkartmalıdır.

¹¹⁵ age, 13.

- Nasıl ki diğer sanat formları izleyicisine meydan okuyorsa, oyunlar da oyuncularına meydan okumalıdır. Üretilen oyun, oyuncuları yeni fikirler deneyimlemeye ve mevcut durumları yeni yollarla görmeye zorlamalıdır.
- Ödül ve mükafat sadece teknolojik hünere ya da ustalığa değil estetik ve anlamsal değerlere de verilmelidir.
- Oyunlar ürün incelemesi değil, özgün bir eleştiriciliğin konusu olmalıdır. Oyunlar bir sanat yapıtı ve kültürel bir ürün olarak tartışılmalı, çalışılmalı ve analiz edilmelidir.
- Oyun üreticileri kendilerini ve birbirlerini sanatçı olarak görmeli ve gerekli olduğunda kredi vermelilerdir.¹¹⁶

Adams'ın son iki maddede değindiği konular sanat oyunlarının algılanması ve doğru değerlendirilmesi adına oldukça önem teşkil etmektedir. Ticari video oyunları endüstrisinde yapılan oyun değerlendirilmeleri sanat oyunlarını değerlendirmekte yetersiz ve sığ kalacaktır. Oyun forumlarında ve oyun dergilerinde sıkça rastladığımız değerlendirme yöntemi, oyunun grafik, oynanabilirlik, hikaye ve ses tasarımına göre puanlamasına dayanır. Sanat oyunlarında ise bu katmanlar çok farklı çalışabilir, hatta bazıları hiç olmayabilir. Bu nedenle sanat oyunlarının kendine ait bir terminoloji içinde değerlendirilmesi önemlidir. Bu değerlendirmeyi yapmak için bazı oyun teorisyenleri tarafından önerilen 'auteur kuramı'nı kullanmak yerinde olacaktır. Bu değerlendirme yöntemine geçmeden önce Video Oyun Sanatı'nın bütünsel yapısını daha iyi anlamak adına sanat tarihinde sıkça tartışılan 'Gesamtkunwerk' kavramıyla ilişkilendirilecektir.

3.1.3.1. Sanat Oyunu ve *Gesamtkunstwerk*

Richard Wagner sanatın, türlerin tek tek her biri ile değil, ortaklaşa çabasıyla ortaya çıkabileceğini ve yaşamı en iyi biçimde ifade edebileceğini ileri sürmüştür. Wagner'e göre geleceğin sanatı, her sanatın kendi ustalığını ortak bir amaç için ortaya sereceği bir ortak sanat yapıtı, bir bütünsel sanat yapıtı (*Gesamtkunstwerk*) olmalıdır. *Gesamtkunstwerk* kavramı, daha çok Viyana'da 1900 yıllarındaki sanat ortamını, Bauhaus'un 1919-1933 arasında etkilerini ele alırken kullanılan bir 'terim' olarak, tüm yaratıcı sanatlar arasındaki 'eşzamanlı' diyalogu gündeme getirir. Resim ile tasarım, heykel ile mimarlık, edebiyat ile müzik, tiyatro ile dans, moda ile

¹¹⁶ Ernest W. Adams, "Will Computer Games Ever Be a Legitimate Art Form?", Videogames and Art, ed. Andy Clark, Grethe Mitchell (Bristol: Intellect Books, 2007):255-264.

performans alanlarındaki karşılıklı etkileşimin, yakınlaşmanın büyüteç altına alınmasıyla oluşan *Gesamtkunstwerk* terimi 1960 yıllarından sonra farklı bir çerçeve içinde ele alınmaya başlamıştır. Giderek ‘disiplinlerarası’ yakınlaşmalardan çok, çağdaş sanatçıların çalışmalarıyla ortaya çıkardıkları bir ‘tavır’, ‘üretim modeli’ olarak yorumlanmaya başlamıştır. *Gesamtkunstwerk* 2000’lerin ardından farklı yaratıcı alanlarda kelimenin tam anlamıyla ‘sınırların’ aradan kalktığı, diyalogların, birlikteliklerin önplana çıktığı bir kimliğe bürünmüştür.¹¹⁷ Wagner 1850’de şu soruyu sorar: "Peki ama geleceğin sanatçısı kim olacak? Şair mi? Aktör mü? Müzisyen mi? Heykeltıraş mı? -Tek kelimeyle söyleyelim: Halk."¹¹⁸ Benzer bi şekilde Mine Haydaroğlu *Gesamtkunstwerk*’i bir sanatçı başeseri, duyanı, göreni tamamen içine alan ve onun duygularına tamamen müdahale eden bir eser olarak yorumlar ve *Gesamtkunstwerk*’in yönelimi ne yana olursa olsun eğer izleyiciyi katılımcı haline getiriyorsa bütünselliğe eriştiği söylenebileceğini belirtir.¹¹⁹ Bu bakımdan halkın/izleyicinin katılımı, dolayısıyla etkileşim *Gesamtkunstwerk* tanımının kalbinde yer almaktadır.

Bugün video oyunları sunduğu etkileşim ve bünyesinde birleştirdiği bir çok disiplinle birlikte *Gesamtkunstwerk* olarak nitelendirebilir. Yeni medya teorisyeni Lev Manovich : "Farklı mecraların (media) ayrı dillerini birlikte dokuma fırsatından yararlanacak gerçek dijital *Gesamtkunstwerk*’i bekliyoruz" demiştir.¹²⁰ Video oyunun içerdiği özellikler ve taşıdığı potansiyel bu beklemece cevap verir niteliktedir. Video oyunlar daha çevreleyici, daha etkili, daha kalıcı ve daha kitlesel oldukça, açık ve ikna edici şekilde Richard Wagner’in tek deneyimde bütün sanat pratiklerini içine alan bütünsel sanat yapıtı *Gesamtkunstwerk* kavramına yaklaşmaktadırlar. Video oyunların sanatın hangi alanlarını birleştirdiğine baktığımızda oyunların bu kavramı tam anlamıyla karşıladığını iddia edebiliriz. Video oyunlar üretilen grafiklerle görsel sanatlara, interaktif hikaye anlatımı ile edebi sanatlara, kod, ses üretimi ve yapay zeka işlemcileriyle birlikte yeni medya sanatlarının ürünüdür. Aynı zamanda oyun donanımı ve yaratıcı ara yüzler plastik sanatların ürünü olarak değerlendirilebilir. Yaratılan ortamlar ve inşa edilen kentler, dünyalar ve mekanlar mimarlık sanatıdır.

¹¹⁷ Necmi Sönmez, "Gesamtkunstwerk ve Çağdaş Türk Sanatı Üzerine Notlar", Sanat Dünyamız, s.121. 2011 sayfa: 20-25.

¹¹⁸ Glenn W. Most, "Nietzsche, Wagner et la nostalgie de l'oeuvre d'art totale", çev. Jeanne Bouniort, ed. Jean Galard, Julian Zugazagoitia, Paris: Gallimard- Musée du Louvre, 2003, s.23-24.

¹¹⁹ Mine Haydaroğlu, "Bütünsel yapıt: Gesamtkunstwerk", Sanat Dünyamız, s.121. 2011.

¹²⁰ Manovich, Lev. "Reading Media Art." Mediagramm. ZKM, Summer 1995.

Video oyunlar bütün bu sanat dallarını bir araya getirmektedir; ve bütün bu sanatları birleştiren platformun performans olduğu söylenebilir. Richard Schechner performans sanatının kalbinde oyunun olduğunu söyler. "Herhangi bir performansta, performansçı oynamaktadır. Oyunsuz performans yoktur." Oyun çalışmaları ve oyun tasarımcıları için Schechner'in önermesinin tersini savunma mümkündür: Performans 'oyun'un kalbindedir.¹²¹ Oyuncuların kolektif performansı ile birlikte oyunlar bütünsel estetik bir deneyim yaratır. Oyuncular ancak bu yöntemle *Gesamtkunstwerk*'i yaratabilmektedir. Wagner bütünsel performans türü için arzusunu şu şekilde yazmıştır: "Gündelik hayatın temsili olan halk/seyirciler, oditoryumun sınırlarını unutarak, sadece adeta hayatın kendisi gibi görünen sanat eserinin içinde yaşar ve nefes alır ve bütün dünyanın enginliğine aktörlük eder."¹²²

Video oyununda kullanıcılar gündelik hayat rutinlerini geride bırakarak, bile isteye oyun oynayabilecek ve kendilerini özgür hissedebilecekleri bir alana girerler. Video oyunların sunduğu fantezi, her *Gesamtkunstwerk*'te olduğu gibi, dışlama, hariç tutma stratejileri üzerine kurulur. Oyunda katılımcının esas işlevi, eserin bir bütün olarak bütünlüğüyle çatışmaması için ağırlıklı olarak önceden belirlenmiş ve buna göre yazılmıştır. Oyun tasarımı ve oynama edimi burada anlamın tasarımcılar tarafından oluşturulduğu ve oyuncular tarafından yeniden oluşturulduğu sürekli semiyotik bir aktivite olarak görülür. Video oyunlarının bu özelliği, izleyici ile gösteri, sanat ve gündelik yaşam arasındaki sınırları kaldırmayı her zaman isteyen *Gesamtkunstwerk* kavramıyla örtüşür. Oyunlar büyük ölçüde daha sarmal (immersive) olması, onları Wagner tarafından yayımlanan teatral fikirlere daha fazla benzer halde getirir, izleyici oyuncuya dönüşür. Oyunlar içinde folklorik bir miti, bir romanı ve tiyatro oyununu barındırabilmektedir. Sanatsal video oyunlar diğerlerinden farklı olarak drama yaratabilir; yansıtma veya rol-yapma deneyimi izleyici/kullanıcıyı, oyun dünyasını sahneye çeviren Shakespearvari bir oyuncuya çevirebilir.

Evrin Altuğ, "Bütünlüğün Peşindeki İmzaların İzinde" adlı makalesinde, *Gesamtkunstwerk* kavramını bir sanatçının farklı disiplinlerde ürettiği çalışmaların bütünlüğü üzerinden irdeler.¹²³ Günümüzde 'topyekün sanat tecrübesi' gibi bir tarife

¹²¹ Richard Schechner, **Performance Studies: An Introduction**. New York: Routledge, 2002.

¹²² Richard Wagner, "Outlines of the Artwork of the Future." (1849) *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. Eds. Randall Packer and Ken Jordan. (New York: Norton & Company, 2001)

¹²³ Evrim Altuğ, "Bütünlüğün peşindeki imzaların izinde", *Sanat Dünyamız*, sayı 121. sayfa 68-78.

doğru evrilen, kendi disiplinler arasılığını aşarak sosyoloji, mimari, tarih, psikiyatri, etnografi ve siyaset gibi dallara da uzanan sanat pratiğinin bu yönden temsilciliğini yapmış ve yapmayı sürdüren bir çok isime çalışmasında yer verir. Sanat oyunlarına bu perspektiften bakarsak, bu sanat dalında uğraşan sanatçıların malzeme çoğulluğu ve eserleri arasındaki bağlamsal tutarlılık dikkat çekicidir. Video Oyun Sanatının en bilinen isimlerinden İsveçli sanatçı Tobias Bernstrup buna örnek verilebilir. Tobias Bernstrup, video oyun tasarımcısı, performans sanatçısı, müzisyen, ressam, heykeltıraştır. Tasarladığı oyunlarda derinliksiz ve kişiliksiz gerçek mekanları sanal mekana taşır. Kendi plak şirketinden çıkardığı elektronik/gotik parçalar video oyunlarının ve machinima çalışmalarının en önemli ögesidir. Dünyanın dört bir yanında yaptığı performanslarda kendi yarattığı evreni tanımlayan ve video oyun kültürüne referans veren şarkıları seslendirirken androjen bir karaktere bürünür. Sahne kostümlerinde de yüzeye olan hayranlığını vurgulayan lateks kıyafetler giyer, androjen alter egosunu sergiler. Sanatçının ürettiği bütün çalışmalar ayrı ayrı değerli ve etkileyici olsa da, Bernstrup'un işleri bütünsel olarak bir evren sunar. Benzer şekilde Miton Manetas, Brody Candon, Aram Bartholl gibi sanatçılar imgelem evrenlerinin çeşitliliği içinde bir bütünlük oluşturan, topyekun sanat deneyimi sunan diğer video oyun sanatçılarına örnek verilebilir.



Şekil 25: *A Night With K48*, performans, Tobias Bernstrup, 2007
Şekil 26: *Penthouse Idle*, machinima çalışması, Tobias Bernstrup, 2000
Şekil 27: *Body 5 Arrives*, heykel, Tobias Bernstrup, 2010

<http://www.bernstrup.com/index2.html>

20. yüzyıl boyunca, sanatsal etkinlik, çok çeşitli biçimlerde yapıt kavramını altüst etmiştir. Sayısız sanatçı, beklenmedik olanın belirivermesini kabul ederek, rastlantıyı kışkırtarak, geçici olana rıza göstererek, yapıtın saygınlığını ve değerini oluşturan

şeyi, yani kalıcılığını, tamamlanmışlığı, bitmişliği kapı dışarı etmek istemiştir.¹²⁴ Bir dönem Louvre Müzesi'nde çalışan felsefeci Jean Galard 'Yapıtsız Sanat' yazısında, Sanatçıların tamamlanmış, bir bütün olmuş esere ulaşma amaçlı çalışmaları, metin-görsel sanat-hareket-ses unsurlarını bir araya getirirken yapıtsız sanat kavramını da desteklediğini belirtir. Yapıtsız sanat düşüncesi, tıpkı bir bütünsel sanat düşüncesi gibi en 'doğal' düşüncelerden biri olarak sanatların, temelde birinin ötekinden farklı / üstün olmaksızın birlikte hareket ettiği bir başlangıç durumu hayaline tekabül eder. 'Bütünsel bir tekniğin' sözkonusu olduğu, farklı anlatım biçimlerinin aynı konuya yöneldiği bütünsel sanat özünde dinamiktir, 'bütünüyle katılım'ı gerektirir. Burada göz önünde bulundurulan bütünsellik, aynı yapıt için işbirliği içinde çalışan sanatların eksiksiz biçimde üst üste eklenmesi değildir, seyirci kitlesinin bir deneyime katılmasının getirdiği bütünselliktir. Video oyunlarında her ikisinden de sözedebilir. Video oyunları bir çok sanat dalını bünyesinde birleştirirken, bu katılımın ötesinde, internet kullanıcıları ile dönüşüm halindeki imge akışları arasında kurulan bir etkileşim vardır. 'Geleceğin ortak sanat yapıtı'nı savunan Richard Wagner, gitgide artan bir nesnesizleşme ve büyüyen bir ideallik sürecini betimler. Video oyunlar da bu arınıp incelmenin sonucu olarak karşımıza bir deneyim olarak çıkarlar. Sanatçı, sanatla yaşamı birleştirerek, yapıtlar değil hareketler üretir artık. Yapıtın olmadığı yerde, yüceltilmesi gereken şey 'an'dır.

Wagner'den bu yana sanat tarihinde önemli bir yer tutmakta olan *Gesamtkunstwerk*, bütünsel yapıt, birleşik sanat eseri ya da topyekun sanat deneyimi olarak farklı tanımlamalara sahip bir kavram olsa da bu kavramlar sanatsal video oyunlarında karşılık bulabilmektedir. Bugün video oyun sanatçısı resim, modelleme yapıyor, oyunun hikaye ve oyun ediminin mekaniklerini kuruyor, program yazıyor, kareografi hazırlıyor, ses tasarlıyor ve bütün bu sanatlar etkileşimli sanat deneyimi yaratmak için video oyununda birleşiyor. Sanat oyunları, (art games) katılımcının görsel ve işitsel uyarımını eş zamanlı olarak gerçekleştirir. Bu oyunlar oyuncuyu ele geçirdiği halde ona hayal etme alanı açabilmektedir. Böylelikle eserin etkilediği alan ve toplam gücü artmaktadır. Genellikle sanat oyunlarında 80'lerin ve 70'lerin ikonografisi ve görsel öğeleri 2000'li yılların son teknolojik imkanlarıyla harmanlanmış, ayrıca 21. yüzyıl sosyal problemlerine dikkat çekilmiştir ve böylelikle yapıtta tarihsel bir 'bütünlük' de sözkonusu olmaktadır. Bu yapılan üretim

¹²⁴ Jean Galard, "Yapıtsız Sanat" çev. Elif Gökteke, Sanat Dünyamız, s. 121, (2011),26-32.

tarihte ve sanatta bir sıçrama yaratır. Eklektik, iddialı ve çelişkili olması, eserin çok boyutlu sanatsal karakterini kuvvetlendirmektedir. Bu özelliklerin hepsini kapsayan video oyunlar, yazılı görsel ve işitsel tüm kodlar sonunda oyunda vücut bulmuştur. Oyuncu metnin içine girmekte, metnin sesine, görüntüsüne dahil olabilmekte, içerikteki her madde ile iletişim kurabilmektedir. Belki de günümüzün kusursuz sanat eseri böyle birşeydir. Postmodern çağda oyun hayatın kendisi ise *Gesamtkunstwerk* bütünsel bir performans olarak dijital sanat oyununun, oyun ediminin kendisidir.

3.1.3.2. Sanat Oyunu ve *Auteur* Kavramı

Sanat oyunlarının bütünsel bir sanat deneyimi olarak sunduğu imkanların yanı sıra, sanat oyunu üreten kişilerin çalışmalarındaki bütünsel yaklaşım auteur kuramı ile incelenebilir. Randy Smith etkileşimli sanat olarak video oyunlarını incelediği çalışmasında J. R. R. Tolkien'nin *Yüzüklerin Efendisi: İki Kule* (The Lord of the Rings: The Two Towers) romanından uyarlanarak üretilen sinema filmi ile Electronic Arts tarafından üretilen aynı isimdeki oyununun eleştirilerinden aldığı parçaları karşılaştırmıştır.¹²⁵ Bu karşılaştırma vasıtasıyla oyun eleştirilerinin çok daha az olgunluk gösterdiği, çok daha az sosyal kabul gördüğü ve en önemlisi eleştirilerin sanat formunun olgunluğu için bir ölçü olabildiğini gözler önüne sermiştir.

Yavuz Demirbaş, sinemadan ödünç aldığı auteur kuramını bilgisayar oyunlarının eleştirisinde kullanılması üzerine yaptığı çalışmada, oyun tasarımcısı Gonzalo Frasca'yı örnek vaka olarak ele almış ve oyunlarını auteur oyun eleştirisi ile analiz etmiştir.¹²⁶ Oyun auteur'ün ana karakteristiği oyunları bir ifade aracı olarak kullanabilmesi, kendi ifadelerini oyunların değişik özelliklerini kullanarak aktarabilmesidir. Bu da hem oyunların temel özelliklerine dair kapsamlı bir kavrayışı, hem de yapının kontrolünü gerektirir. Espen Aarseth, *Oyun ve Adı: Oyun Auteur Nedir?* isimli makalesinde oyun auteur için üç kriter sunmuştur:

- 1) Oyunun üretici firma veya yapımcı ile değil de kendi isimleriyle ilişkili olduğuna dair bir izlenim yaratmış olmalıdır.
- 2) Birden fazla oyun yapmış olmalıdır.

¹²⁵ Randy Smith, "Video Games: The State of the Art", AMODA Presentation Series ,2003 http://www.roningamedeveloper.com/Materials/RandySmith_AMODA.ppt. [23.01.2011].

¹²⁶ Yavuz Demirbaş, "Bir İletişim Formu Olarak Bilgisayar Oyunlarında "Auteur Oyun" Kuramı", Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2008.

3) Oyunlar diğerlerinden ayrı durmalı ve standart oyun türlerinden farklı olmalıdır.¹²⁷

Gonzalo Frasca, ticari kaygıların ön planda olmadığı, oyuncunun toplumsal sisteme eleştirel yaklaşmasının amaçlandığı ve oyuncunun oyunun sadece tüketicisi değil aynı zamanda üreticisi olarak da görüldüğü yaklaşımın ilk temsilcileri arasında yer almaktadır.¹²⁸ 20. yüzyılın avangard tiyatro kuramcılarında Bertolt Brecht'in ve Augusto Boal'in bakış açılarını bilgisayar oyunlarına uyarlayan Frasca, bilgisayar oyunlarının ezme ezilme durumlarını gündemleştirecek eleştirel bir bakışın konusu olabileceğini savunmuştur. Demirbaş'ın video oyun üreticilerini ve eserlerini eleştirmek için kullandığı auteur kuramı ve Aarseth'in bu tanımlamasından yola çıkarak, oyun tasarımcısı Jason Rohrer'de bir oyun auteur olarak incelenebilir.

Bağımsız video oyun tasarımcısı Jason Rohrer, oyunlarında melankoli, hayalkırıklığı, yalnızlık gibi temaları oyun özelliklerini metafora çevirerek oyuncuya geçirir. Eyleminin sonucunun oyuncuya geri dönmesi, oyunun temel koşuludur. Bu noktada Rohrer, işlerini oyuncunun eylemlerinin karşılığını alamayacağı şekilde tasarlar. Söz konusu olan kaçınılmaz yenilgidir. Kazanma/kaybetme durumları ile ilgili seçimleri onun oyunlarının derinine inmenin anahtarıdır. Oyunlarında sonucu değiştiremememiz onu sorgulamamıza sebep olur. Oyunlar oyuncuyu kaçınılmaz bir duygusal yenilgiye yönlendirir.

Rohrer'in *The Passage* adlı oyunu beş dakika sürer. Bu beş dakikanın sonunda yaşamın dolambaçlı doğası ve yalnızlık hissi deneyimlenir. Oyunun başında tek karakter olarak başlarsınız, görüş alanınız dardır. Yolun nereye gittiğini ve oyun mekanını göremezsiniz. Daha sonra kendi karakteriniz gibi piksellerden oluşan bir kadınla evlenir ve yola birlikte devam edersiniz. Ekran büyür, uzun ve ince oyun ekranında sürekli yürürsünüz, dar yollardan, hayatın dolambaçlı yollarından geçersiniz. Bir çift olmanın varoluşsal çıkmazlarını, tek kişilik bir geçitten iki kişinin geçememesi metaforu ile aktarılır, yolunuzu değiştirmeniz gerekir. Bu süre içinde git gide yaşlanırsınız. Yaşlandıkça yavaşlar ve yolun gidişini göremezsiniz. Müzik giderek yavaşlar, Oyun içinde hareketleriniz kısıtlanmaya başlar, yolun sonuna

¹²⁷ Espen Aarseth, *The Game and its Name: What is a Game Auteur? Visual Authorship: Creativity and Intentionality*, (University of Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2005), 262

¹²⁸ Özgür Eren, *Bilgisayar Oyunlarında Dramatik Yapı: Alternatif Yaklaşımlar*, (Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, 2009), 84.

gelinmiştir. Zamanın içinde bir bir yol alınmış ve bu yolun sonunda önce eşinizin daha sonra kendi mezar taşınızı görürsünüz. Toplanan puan anlamsızlaşmıştır.



Şekil 28: *Passage*, Jason Rohrer 2007

<http://www.shacknews.com/article/50995/passage-a-game-that-is>

Rohrer, *Gravitation* oyununu "mali, melakoli ve yaratıcı süreçle ilgili bir oyun olarak" tanımlar.¹²⁹ Oyun, başarı ile birlikte gelen yabancılaşma ve sevdiklerinizden uzaklaşma üzerinedir; oyun boyunca kızınız ile top oynarken, gökyüzüne sıçrar ve yıldızlar toplarsınız. Oyunda yıldızlar ilhamın metaforu olarak kullanılır. Akla gelen fikri gerçekleştirme ve sonrasında gelen sonuçlar oyuncunun herşekilde kaybetmesiyle sonuçlanacaktır. Yeterince yıldız topladığınızda kızınız gitmiştir; başarmışsınızdır ama siz yükselirken kızınızın büyüdüğünü farkedememiş ve en sonunda yalnız kalmışsınızdır.



Şekil 29: *Gravitation*, Jason Rohrer 2008

<http://hcssoftware.sourceforge.net/gravitation/>

Rohrer'nin oyunları pek çok sanat yapıtı gibi çok boyutludur ve farklı seviyelerde zengin bir anlam dünyasına sahiptir. Oyun mekaniklerini birer metafor olarak kullanmak ve oynama edimi içinde yorumlamak, beraberinde duygusal reaksiyonlar,

¹²⁹ sanatçının internet sitesi: <http://hcssoftware.sourceforge.net/gravitation/>

düşünsel çıkışlar getirmiş ve Rohrer'in işlerinin sanat oyunu olarak atfedilmesini sağlamıştır. Tasarladığı oyunlarda, anlatıya dair herhangi bir öge yoktur. Ne hikayeye ne de onu görsel-işitsel olarak destekleyen sinematiklere (geçiş sekanslarına) ihtiyaç duymadan, ifade etmek istediği temaları sadece oyuncunun oynayarak anlamdırabileceği, kontroller, amaçlar, ödüller, kısacası oyun mekanikleri etrafında kurgulamıştır. Oyunlarını her açıdan (grafik + animasyon + ses + kod) kendisi tasarlayan Rohrer, gerek bu yönü gerekse de sergilediği görsel tarz ve tematik duruş ile sanat oyunlarına *auteur* anlayışını getirmiştir.

3.2. Video Oyun Sanatına Düşünsel Yaklaşımlar

Video Oyun Sanatı'nın geniş tanımı içinde var olan birbirinden farklı işleri gruplamak, ve böylece ortak biçimsel ve tematik ilgi alanlarını saptamak için bir takım sistemler geliştirmek oldukça önemlidir. Fakat bu alanı sadece işlerin üretilme türüne dayanarak sınıflandırmak yetersiz kalmaktadır. Çünkü üretilen bu sanat çalışmaları, bütün sanat yapıtlarında olduğu gibi bir düşüncenin, eleştirinin ürünüdür. Bu noktadan hareketle, Video Oyun Sanatı kapsamında üretilen çalışmaların düşünsel altyapısına odaklanmak gerekir.

İkinci bölümde aktarıldığı üzere, Video Oyun Sanatı, video oyun öğelerini temellük eden, onu modifikasyona uğratan ya da yeni bir oyun üretme olarak üç farklı yöntemi kullanır. Ortaya çıkan ürün bir oyun olabileceği gibi fotoğraf, video, resim, heykel veya başka bir çok biçimde karşımıza çıkabilir. Bu kadar farklı yöntem ve biçimde ortaya çıkan çalışmaların odaklandıkları konu ve temaları tek tek adlandırmak olanaksızdır. Fakat Video Oyun Sanatında belli başlı konulara değinen bazı oyunlar bu bölümde ele alınmaktadır. Bu nedenle bu bölüm önce Video Oyun Sanatını cinsiyet üzerinden ele alacak, daha sonra sanat oyunlarındaki politik yönelimlere değinecektir. Bu bölümde ele alınacak düşünsel yaklaşımlardan bir diğeri de yapısökümdür. Bir ürün olarak video oyun postmodern teoriden fazlaca beslenmektedir. Başlı başına 'oyun' terimi postmodern metinlerde ve okumalarda sıkça karşımıza çıkmaktadır. Yapısökümü ve video oyunların ortak noktalarından geçtikten sonra işleri daha kapsamlı temalar altında kategorilemek daha yararlı olacaktır.

3.2.1. Oyunlarda Cinsiyet

Kadınların oy kullanma hakkı için eylem yapan İngiliz Mary Richardson, 1914 yılında, küçük bir balta ile Londra Ulusal Müzesi'ne girip baltayı Diego Velazquez'in (1599-1660) Aynalı Venüs tablosunun camını kırıp resim üzerinde birkaç yarık açmak için kullanmıştır. Mahkemede, bu eylemi Londra Holloway Hapishanesi'nde açlık grevi yapan 'suffragette' hareketi lideri Emily Pankhurst'a yapılan muameleye dikkat çekmek için gerçekleştirdiğini belirtmiştir.

Richardson'ın eylemi bir anlamlar ve etkiler bütünü yaratmıştır. "Mitoloji tarihinin en güzel kadınının resmini, modern tarihin en güzel kadın karakteri olan Bayan Pankhurst'a hükümetin verdiği zararı protesto etmek amacıyla tahrip etmeye çalıştım." sözleriyle Velazquez'in Venüs'ünü takdir etmiş ve kendi politik kahramanlarıyla özdeşleştirmiştir. Yine de Richardson resmi yok etmeyip, değiştirmiş, yeni bir imge 'yaralanmış Venüs' yaratmıştır. Tam da Richardson'ın istediği gibi bu resim ulusal basında geniş yer almıştır. Richardson "kendi" yaptığı yaralanmış kadın kahraman imgesini, kendini kurban eden Pankhurst'un ve tüm acı çeken kadınların portresine dönüştürerek kitle iletişim araçları yoluyla geniş bir alana yaymıştır.¹³⁰

Bugün de aynı şekilde video oyunlarında, varolan imajlar ve video oyunu anlatıları üzerinden yapılan modifikasyonlar, politik bir mesaj vermek için kullanılmaktadır. Medyada kadının az temsil edilmesi, temsil edildiklerinde de bunun genellikle stereotiplerle sınırlı olması birçok alanda tartışılmaktadır. Video oyunlarında da durum değişmez. Yapılan bir araştırmaya göre;¹³¹ Kadınlar oyunlarda çoğunlukla yardıma muhtaçtır. Kahraman, oyunların %95'inde güçlü erkektir, ya da *Street Fighter*'daki dövüşçüler gibi davranışları açısından erkeklerden farklı olmayan kadınlardır. Bilgisayar teknolojisindeki gelişmelere paralel olarak oyunların grafik kalitesi arttıkça, cinsel kimliğin görsel anlatımı kolaylaşmıştır. Giderek daha çok oyunda, kadın oyun figürü seçme olanağı verilmektedir. Fakat, kadın kahramanlar, *Tomb Raider* oyununun *Lara Croft*'unda olduğu gibi genellikle iri göğüslü, dar

¹³⁰ Toby Clark, **20. Yüzyılda Sanat ve Propaganda: Kitle Kültürü Bağında Politik İmge**. çev. Esin Hoşsucu. (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2004), 41.

¹³¹ Johannes Fromme, Melanie Gecius, "Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen (Sex roles in video and computer games)" ed. J. Fritz & W. Fehr, *Handbook media: computer games*, (Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 1997):126.

kalçalı ve bu özelliklerini açığa çıkaracak seksi ve deri mayolu olarak karşımıza çıkar.

Günümüzde çevrimiçi oyunlar oynarken kullandığımız grafik ve animatik temsillerden oluşan figürler için kullanılmakta olan "avatar" terimi, esas olarak Hint mitolojisinde tanrıların, yeryüzüne indikleri zaman kullandıkları vücutlar anlamına gelmektedir. Bugün hayatını çevrimiçi yaşayan bir dünyada sanal kimliklerimizin tıpkı fiziksel gerçeklikte olduğu gibi algılanmaya başladığı aşikardır. Çünkü avatarlar, sadece bir kukla veya oyun nesnesi değil, birebir kullanıcıların kendileridir. Sanal, alternatif egolar gibi, avatarlarımız da biz ne olmak istiyorsak, onun kılığına bürünürler; kaslı bir komando da olabilirsiniz, paytak bir penguen de.

Bu temsil gerçeğinin ve etkisinin farkında olan video oyun sanatçıları, *World of Warcraft*, *Half-Life* gibi oyunların; *Second Life*, *The Sims* gibi sanal ortamların; ve oyun forum sitelerin oluşturduğu camiadaki erkek egemenliğine karşı çeşitli yamalar üretmişlerdir. İşler, cinsiyet, maneviyat, şiddet, teknoloji veya cinsellik gibi konulara karşı alınan geleneksel tavırlar ile bu konuların çevrimiçi teknolojiler eşliğindeki dönüşümü üzerine bir sorgulama içindedir.

Anne-Marie Schleiner'in küratorlüğünü yaptığı *Cracking the Maze* sergisinde yer alan Sonya Roberts'ın *Female Skin Pack Excerpts* (1999) çalışması bu cinsiyet algısına karşı yapılan işlerden biridir. Sanatçı sadece erkek avatarların olduğu orijinal *Quake* oyununda kadın karakterleri oynayabilinmesi için standard iri kaslı erkek figürleriyle eşlenmiş absürd kadın karakterler yaratmıştır.



Şekil 30: *Female Patch*, Sonya Roberts, 1999

<http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/sonya.html>

‘Craking the Maze’ sergisinde yer alan bir başka oyun yaması Robert Nideffer’in *Tomb Raider* (1999) çalışmasıdır. Nideffer, en temel kadın formu olarak durmaksızın referans alınan *Lara Croft*’un modern günlerin Mona Lisa’sını temsil ettiğinin altını çizer.¹³² Nideffer, bu yamayı yaptığı zamanda *Lara Croft*’un tamamen çıplak olduğu "Nude Raider" yamasının popülerliğinden yola çıkarak, ters bir inşayla, *Lara Croft*’un açıkta kalan yerlerine sansür bantları geçirir ve bıyık takarak Duchamp’ın Mona Lisa tablosuna yaptığı modifikasyona göndermede bulunarak imalı bir saygı duruşunda bulunur. Nideffer işini "modifikasyonun modifikasyonu" olarak tanımlar.¹³³



şekil 31: *Nude Raider patch*, Robert Nideffer 1999

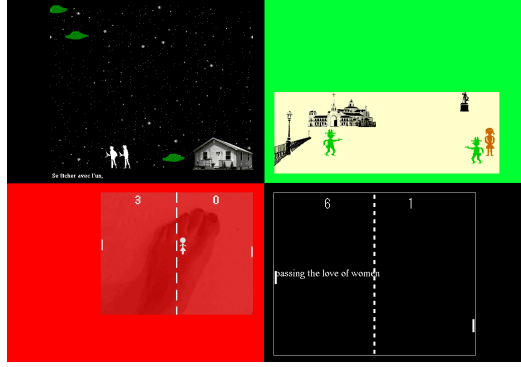
<http://www.gamescenes.org/2010/04/interview.html>

Tiffany Holmes, sanat oyunlarını oynamak için entellektüel bir mizah ile yoğrulmuş eleştirel teoriye dikkat göstermek gerektiğini belirtir ve "Yoğun içerik ile kıvrak zekanın bu birleşimi sayesinde oyun mükemmel bir yapıya kavuşarak, teknoloji ve toplum ile kadın ve erkek arasındaki güç ilişkilerine eleştirel bir bakış getirebilmektedir." der.¹³⁴ Natalie Bookchin’in etkileşimli sanat projesi *The Intruder*, böyle bir perspektiften video oyunları, edebiyat ve sosyal ve politik aktivizmi birleştirmektedir. Jorge Luis Borges’nin trajik aşk üçgenini anlatan internet tabanlı bir iş olan *The Intruder* oyuncuyu bir ağabey kardeşin aynı kadın için duydukları aşkın hunharca hikayesine suç ortağı yaparken bir yandan da 10 farklı atari oyunu ile meşgul ederek, hikayedeki temalara karşılık gelen metaforları deneyimlemesini sağlar.

¹³² Mathias Jansson, "Interview: Robert Nideffer and ‘The Tomb Raider Patch’ (1999)", 04/13/2010, gamescene, art in the age of videogames, <http://www.gamescenes.org/2010/04/interview.html>

¹³³ age.

¹³⁴ Holmes, age, 50.



Şekil 32: *The Intruder*, Natalie Bookchin, 1999

<http://bookchin.net/intruder/index.html>

Oyunda oyuncular lineer anlatının içinde ancak ateş ederek, kavga ederek, yakalayarak veya çarpışarak ilerleyebilmektedir. Tiffany Holmes, *The Intruder* oyunu için şöyle yazmıştır: "Oyuncular oyunda ancak şiddet dolu hareketler işleyerek ilerleyebilirler. Bu öykü, FPS yapısı ile oyuncuları bilgisayar oyunlarının uzamsal fetihlerin/yenmelerin, savaşma fantezilerinin ve cinsel hegemonyanın maskülen ideolojilerini aralıksız devam ettirmenin ne kadar popüler olduğunu görmeye davet eder.¹³⁵ Oyuncu ödül olarak puan yerine, dış sesle verilen anlatının bir parçasını duyar. Oynama edimi okuyucuları hikayenin içine yerleşen katılımcıya çevirir. Oyun boyunca oyuncunun oynadığı karakter aynı hikayenin çeşitli ve zıt taraflarında rastgele değişir ve bazen erkek bazen kadın karakteri kontrol edilir.

Başarının tanımı bu oyun arayüzlerinde her zaman belirgin değildir. Bazı oyunlarda oyuncunun Borges'nin hikayesinde devam etmek ve diğer oyuna geçmesi için kaybetmek ya da ceza almak zorundadır. Hikaye aynı zamanda video oyunların tarihiyle gevşek bir paralel anlatı sunmaktadır. *The Intruder*, ilk bilgisayar oyunu olan *Pong*'un yeniden inşa edilmiş bir versiyonuyla başlar ve bir savaş oyunuyla biter. Bookchin yüzeyde oyun olarak gözüken cinsiyet kadar sanal ve gerçek şiddetin de eleştirisi yapmayı hedeflemiştir.¹³⁶

Oyun modifikasyonlarını başka bir değerlendirme yolu onu 'taktik medya'nın en son göstergesi, endüstriyel medya kültürünün icraat ve ürünleri ile yaratıcı/yıkıcı bir iletişim ile uğraşarak 'mecraya karşılık verme' olarak görmektir. Taktik medya 20'ler ve 30'larda John Heartfield'in yaptığı politik fotomontajlardan, 60 ve 70'li yıllarda

¹³⁵ age, 49.

¹³⁶ Natalie Bookchin, *The Intruder*. *Frontiers: A Journal of Women Studies*, Volume 26, Number 1, (2005), 45.

Situasyonistler tarafından işlenmiş ‘detournement’ hareketlerine, 70 ve 80’li yıllarda "kamusal sanatın" ve ‘temellük sanatının’ çeşitli formlarından, 90’lı yılların web ‘hactivizm’ine kadar uzanan bir tarihi vardır. Yaklaşımındaki belli farklılıklara rağmen, bütün bu akımlar baskın medya kültürünün formlarının içine işleyerek, onun araç ve ürünlerini temellük ederek, ürünlerini modifikasyona uğratarak ve dönüştürülmüş üretimleri tekrar ana akım medyanın kamusal alanına fırlatmanın yollarını arayıp bulmuşlardır.¹³⁷ RTMark kollektifinin *Simcopter Hack* çalışması bu yaklaşıma örnek verilebilir. Popüler ve ticari *Sims* serisinin *Simcopter* adlı oyunun bir programcısıyla ittifak olan Hactivist kollektif *RTMark* tarafından yaratılan bu yama kutulu-amblajlı bu ürüne gizlice girmiştir. Amaç, oyun endüstrisinin cinsiyetçi çalışma sistemi hakkında açıklamada bulunmak için, şakacı aynı zamanda ironik bir biçimde homo-erotik imgeleri büyük ölçekte maskülen ve militer oyun içeriğinde kullanmak ve ana akım kültüre yansıtılan gizli tavır ve klişeleri ortaya çıkarmaktır.¹³⁸ Yamalar üzerine yazdığı yazıda kürator Anne-Marie Schleiner "*SimCopter Hack*" için tipik bir yamadan çok daha derin bir hackleme işlemi ifadesini kullanmıştır¹³⁹. Derinlik burada sadece oyunun kodu ve işlevi içinde yamanın ne kadar ileri gittiğini gösteren yapısal ilişki meselesi değil, ayrıca prodüksiyon aşamasında müdahale edilmesiyle süreç meselesidir.



Şekil 33: *Simcopter hack*, RTMark 1996

<http://www.rtmark.com/images/copter/>

¹³⁷ Erkki Huhtamo, "Game patch - the son of scratch", **Cracking The Maze: Game Plug-ins and Patches as Hacker Art**. (1999) <http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/erkki.html> [17.12.2009].

¹³⁸ Robert F. Nideffer, "Game Engines as Creative Frameworks", **Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts**, ed. Margot Lovejoy, Christiane Paul, Victoria Vesna, (Chicago: Intellect Books, 2011): 178..

¹³⁹ Anne-Marie Schleiner, "Parasitic Interventions: Game Patches and Hacker Art", 2008, <http://opensorcery.net/patchnew.html> [12.03.2010].

Böylelikle grup, oyundaki bikinili kadınların yerine erkek fahişeleri koyarak, Simcopter oyununun heteroseksist ödüllendirme sistemini homo-erotik içerikle sabote etmiştir. Rtmak'ın aktardığına göre oyunun 80.000 adet kopyası bu hack'in keşfedilmesinden önce satılmıştır.

3.2.2. Ciddi Oyunlar ve Politik Sanat Oyunları

Günümüzde çokuluslu şirketlerin ve kâr savaşlarının yükselişiyle popüler kültür ürünleri olarak video oyunların hâkim sınıfların fikirlerini ve kapitalizmin değerlerini yeniden ürettikleri iddia edilebilir.¹⁴⁰ Bu duruma karşıt olarak Tiffany Holmes Video Oyun Sanatı'nın ürünlerini "kültürel steotiplere meydan okuyan, sosyal ve tarihsel eleşiri sunan ve bir hikaye sunan işler" olarak tanımlamıştır.¹⁴¹ Son çeyrek asırda oyunlar her geçen gün kendi içinde ve dışarda büyük ölçüde itibar kazanmış; aynı zamanda sanatsal pratikler ve politik sanatın yeni formları için birer araç ve zemine dönüşmüşlerdir. Chris Crawford 1982'de iddialı bir öngöründe bulunarak, "En nihayetinde oyunlar ciddi bir sanat formu olarak tanınacaklardır." demiştir.¹⁴²

Varolan oyun mekanları içerisinde genellikle tahrip edici taktikler kullanarak yapılan politik sanat girişimleri birçok kaynakta 'karşı-eylemler' (counter-actions) olarak nitelendirilmiştir.¹⁴³ Laetitia Wilson mevcut oyunlara entegre olan politik sanatsal müdahaleleri, 'karşı-eylemler' olarak adlandıran yıkıcı taktiklerden olduğunu ifade eder. Karşı eylemler, önceki eylemlere ters düşer, önceki anlayışı altüst ederler; kelimenin tam anlamıyla oynama eylemine karşıdır. 'Mış gibi' yapılacak oyun zamanı ve mekanı, dış dünyadan bir öge veya gerçekliğin ta kendisiyle delinir; bu eleman, oyun halinin meşruluğu ile bütünleşemez. Sonuç olarak, oyun mekanına burnunu sokan, adeta tepeden bir inmeyle giriş yapan sanat hoş bir şekilde karşılanmaz. Crawford'un öngörüsünde yer alan 'ciddi' terimi oynama eyleminin varsayılan oyunbazlığına toslamakta ve burada ele alınan karşı eylemler ile ciddiyet meselesi, oynama eylemi ile işbirliği yaparak, 'oynama ciddiyeti' (serious play)

¹⁴⁰ Demirbaş, **age**, 14.

¹⁴¹ Tiffany Holmes, "Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre." In Proceedings of the 5th International Digital Arts and Culture Conference. (Melbourne:RMIT University, 2003), 59.

¹⁴² Chris Crawford, The Art of Computer Game Design, 1982 <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Chapter7.html#The%20Flowering%20of> [22.02.2011].

¹⁴³ Laetitia Wilson, "Serious Play Counter-actions and Interventional Dissent in the Game Space", 14th International Symposium On Electronic Art, 2008:459-460 ve Alex Stockburger, "From Appropriation to Approximation", Videogames and Art, ed. Andy Clark, Grethe Mitchell (Bristol: Intellect Books, 2007): 25-37.

kavramını ortaya atmaktadır. Brody Condon, Joan Leandre ve Anne-Marie Schleiner'in ortak işi *Velvet Strike: Counter Military Graffiti for CS* (2002) ile Josephe DeLappe'in *Dead-in-Iraq* (2006) işi, karşı eylemlere örnek gösterilebilir.

Sanatsal video oyun modifikasyonun en heyecan verici türlerinden biri çevrimiçi müdahalelerdir. *Velvet Strike: Counter Military Graffiti for CS* (Kadife Saldırı: Conter Strike için Ordu karşıtı grafiti, 2002) Fransız oyun tasarımcısı ve eleştirmen Anne Marie-Schleiner tarafından düşünülmüş, Brody Condon, Joan Leandre ortaklığıyla üretilmiştir. *Velvet Strike* işi bahsedilen karşı eylemlerin etkili bir örneğidir. *Velvet Strike*, 11 Eylül saldırısını takiben Amerika'da oluşan savaşçı, agresif atmosfere tepki olarak popüler çevrimiçi oyun *Counter Strike*'i modifikasyona uğratan bir müdahaledir. Schleiner, dünyanın her yerinden oynanan gerçek zamanlı terörist-asker oyunu *Counter Strike*'daki gerçekçi erkek dünyasını hacklemek istemesinin nedenini bu oyunda her şeyin gerçeğe çok yaklaştırıldığı ve fanteziden uzaklaştırıldığını düşünmesidir.

Velvet-Strike için *Counter-Strike* oyunundaki mekanın duvar, tavan ve yerlerine savaş-karşıtı grafitilerin eklenebileceği bir yama tasarlanmıştır. İnternet sitesi oyuncunun yamayı bilgisayarına nasıl yükleneceği ve kendi grafitisini oyuna nasıl ekleyebileceğini göstermektedir. Böylelikle oyuncular bu sert ortamın duvarlarını boyayarak oyunun mekanına müdahalede bulunur ve savaşın ortasında barış mesajları verir.



Şekil 34: *Velvet Strike*, Anne Marie-Schleiner, Brody Condon, Joan Leandre, 2002

<http://www.Opensorcery.net/velvet-strike/screenshots.html>

Josephe DeLappe'in *Dead-in-Iraq* (2006) işi de karşı eylemlere örnek gösterilebilir. Joseph Delappe işlerinde politika, savaş, oyun, protesto ve insan/makine ilişkilerini

inceler. Delappe Amerika Birleşik Devletleri Ordusu'nun resmi çevrimiçi oyunu olan *America's Army* adlı oyuna 'dead-in-Iraq' kullanıcı ismiyle girer. bütün kullanıcıların görmesi için ekranın üzerinden kayan oyun içi mesajlaşma sistemini kullanarak, savaş başladığından beri Irak'ta ölen amerikan askerlerinin adı yaşı görevi ve öldüğü tarihi yazmaya başlar. Delappe projedeki rolünü şu şekilde tanımlamıştır:

"tarafsız bir ziyaretçi olarak çatışmaya girmeden, sabit pozisyonda durarak öldürülene kadar yazma işlemine devam ettim. Sonraki turda yeniden yeni bir bedenle dirilip bu döngüye devam ettim"¹⁴⁴

Delappe bu performansa Irak işgalinin 3. yılı olan 2006 yılının mart ayında başlamış ve 24 Ocak 2007 tarihine kadar 2285 isim girdisinde bulunmuştur. Delappe projesini 'çevrimiçi müdahale' olarak tanımlamaktadır. Sanatçı, ölen askerleri bu bağlamda ele almayı sadece hatırlamanın bir yolu olarak değil, gerçekliğin fantezi dünyasına taşındığı bir yöntem" olarak ele almıştır.¹⁴⁵



Şekil 35: *dead-in-iraq*, Josephe DeLappe, 2006

http://www.unr.edu/art/delappe/gaming/dead_in_iraq/dead_in_iraq%20jpegs.html

Velvet-Strike ve *dead-in-iraq* çalışmalarına baktığımızda, her iki işin de terör savaşlarına tepki veren ve askeri simülasyon oyunlarının birer propaganda aracı haline gelmesine karşı çıkan çalışmalar olduğunu görürüz. Her iki oyun da oyuncuların, oynama eylemine karşı bir niyetle oyun alanına girmesiyle açılmaktadır. Yine her iki iş eylemleriyle, oyuncu kitlesi üzerinde ağırlıklı olarak negatif bir etki bırakmıştır. Savaş oyunu içindeki birçok oyuncunun en son görmek isteyeceği şey, oyun alanlarını saran bir 'Askeri Fantezi Tutsakları' sloganıdır.

¹⁴⁴ Josephe DeLappe, (2007). *dead-in-iraq* [Project Website]. http://www.unr.edu/art/DELAPPE/Gaming/Dead_In_Iraq/dead_in_iraq%20JPEGS.html

¹⁴⁵ Kathleen Craig, *Dead in Iraq: It's No Game*. Wired News, 2006, http://www.wired.com/news/culture/games/0,71052-0.html?m_E [18.01.2010]

Oyuncuların rahatsızlıklar alevlenen tepkileri ile tastiklenmiştir; *Velvet Strike* oyununda mekana yerleştirilen bu grafitileri hedef alan, "insanlara yapmayı söylediğiniz şey, oyunu oynayan ve oyuna para ödeyen herkesin keyfini kaçıracaktır" gibi karşıt grafitilerle cevap veren provakatör ajanlar ortaya çıkmıştır. Sosyal içerikli yorumlar, oynama eylemi için istenmeyen yabancılar gibidir; *Dead-in-Iraq* için yükselen oyuncu tepkileri bu durumu doğrulamaktadır. Delappe'nin durmaksızın mesajlaşma ekranını ölen askerlerin isimleriyle doldurmasına karşılık: "Dead-in-Iraq, kapat lanet çeneni!" ve "Birkaç Amerikalının ölmesi neden umurumuzda olsun ki?" gibi sert tepkiler vermişlerdir. Velvet Strike duvar yazıları saldırgan görsel çöplükler ve *Dead-in-Iraq* da olan biteni öğrenmeyi reddeden bir kasabanın istenmeyen çığırkanı gibi algılanmaktadır. *America's Army* oyununun orduya asker alma stratejileri; oyunun temel kurallarını kabul etmeyi, bir anlamda ittifak olmayı reddeden bir oyuncunun yaptığı politik bir açıklamadan çok daha kolay hazmedilmektedir. *Dead-in-iraq* işinde Delappe böyle bir oyunbozandır; gördüğü muamele aşağılanma ve dışlanmadan ibarettir. Bu oyuncu defalarca vurulur ve bir travmanın düzenli bir şekilde kendini tekrar etmesi gibi aralıksız bir şekilde canlanması, dikkat çektiği ölümün gerçekliğinin aksine boşunadır. Bu karşı eylemler, oynanabilirliğin dolaysızlığına ve devamlılığına (oynama ciddiyeti) ters düşen içerikleri oyuna dahil ettikleri için 'kaygısız zevk duygusunu', mantık dışılığı ve ahlaki sorumluluklardan bağımsız olmayı tehdit etmektedir. *Velvet Strike*, Çekoslovakya'nın 1989'da gerçekleşen 'Kadife Devrimi'ne bir göndermedir ki bu devrimde komünist rejim barışsever bir şekilde yıkılmıştır. *Velvet-Strike* ve *Dead-in-Iraq*'ın amacı, söz konusu oyun türünü devirmek değil, ama sanal savaşın ideolojilerine ve gerçeğe bütünleşmesine inceden dokundurmak, farketirmeden müdahale etmektir.

Karşı eylemler, oyun alanlarını, alternatif anlamlar üretme potansiyeline sahip birer kamusal arena olarak kabul ederler. Bu durumda, sırtını terör savaşlarına dayamış militarizmin dünya ölçeğindeki artışına dikkat çekmek söz konusudur. Bu stratejilerin izlenirken, oyunun zaman-mekan devamlılığında bir aksama meydana gelir ve oyuncuyu sarsarak, alışık olmadığı bir bölgeye sürükler. Optimum terimlerle ifade edecek olursak, bu 'bölge' Lee Shuenshing'in tanımladığı gibi bir 'düşünme-alanı'dır. Zaten dönüştürülmüş, kabul anlamındaki baş sallama hareketi gerçekleşse bile, oyuncular öfkeyle lanet okurken, verilmek istenen düşünce de otomatikman

reddedilmiş olur.¹⁴⁶ Velvet Strike'ın grafitileri ve Delappe'nin hatırası, hoşnutsuzluk ve yıkılmışlık duyguları uyandırırken, aynı zamanda militer yapı içindeki fantezileri parçalamak adına da yoğun bir çaba göstermektedir. Bir ölçüye kadar da bunu başarırlar. Mecraya, ideolojik suretlerini ve hepsi çok gerçek olan iddialarını gösteren bir ayna tutarak, bir anlamda kendisiyle karşı karşıya getirir. Bu eylemler, mevcut data sakinlerinin ortama yabancılaşması riskine rağmen, sanat ve oyun mekanlarını birbirine yakınlaştırır. Tiffany Holmes'a göre sanat oyunu "kültürel kalıplara meydan okur, anlamlı sosyal ve tarihsel eleştiriler getirir veya alışılmamış bir şekilde bir öykü anlatır. *Velvet Strike* ve *Dead-in-Iraq* gibi karşı eylemler, bu kabiliyetlerden ilkinde odaklanıyor; oyundaki ciddiyeti seferber ederek, *America's Army* ve *Counter-Strike* haritaları kapsamında, alternatif ve en önemlisi birbirinden farklı seslerin duyulmasına olanak tanıyorlar. Bunlar gibi işlerde, mekan; genelgeçer çıktıkların karakteristiği ve kalıplaşmış tekrarları, homojenliği ve devinimleri içinde bir fark yaratmak için kurgulanıyor. Ana akım oyun endüstrisinin baskın ideolojik hamlelerine yönelik değerli bir karşı estetik barındırıyorlar. Başarılı veya değil, bu ideolojiye karşı bir antidot sağlıyor; ayrıca ciddi konuları paylaşmak adına alternatif araçlar sunarak, düşünmeye kışkırtıyor ve oyunların gerçek dünya ile konuştuğu üzerinden tartışıyorlar.

Ateş etme oyunlarındaki oyun öğelerini kullanan bir oyun olarak *Blacklash* (1998) İngiltere'de çok etnikli bir grup sanatçıdan oluşan "mongrel" kollektifi tarafından geliştirilmiş ve ırkçılığa karşı eleştirel bir söylem oluşturmuştur. Bu oyun bütün medya sistemlerinde temsil edilen ırksal stereotiplerin genç siyah erkeklere karşı oyunudur. Her oyuncu, kasten klişe bir siyah karakter seçmek zorundadır. Ardından kendisine mahkum etmek veya sokaklardan silmek için yola çıkmış kötü güçlerle savaşmaya geçer. *Blacklash*'in önermesi, toplumun ve sokakların kontrolünün otoritelerin altında olduğudur. Kanun uygulayıcıları olarak ırkçı polis memurları, Naziler ve Ku Klux Klan müritleri, istenilmeyenleri ezmeleri ve kontrolü ele geçirmeleri için sokaklara salınmıştır. Oyuncular özgürlüklerini ve oyunu kazanmak için bu güçleri yok etmek zorundadırlar. *Blacklash* güncel ticari oyunlarda yeterince temsil edilmeyen toplumunun parçasına ulaşma girişimini gösteren, sanatın bu yeni formunda eleştirel politik ifade sunan en erken girişimlerden biridir.

¹⁴⁶ Demirbaş, *age*, 27.



şekil 36: *blacklash*, mongrel 1998

www.backingameuk.com

Sanat Oyunları ile birlikte politik ifadenin üretilmesi için çalışan bir diğer önemli isim Gonzalo Fresca'dır. Akademisyen ve oyun tasarımcısı Gonzalo Frasca, popülaritesini yenilikçi kavramları, provokatif çalışmaları ve yaratıcı fikirleri ile kazanmıştır. *Newsgames*¹⁴⁷, *serious games*'in kurucularından ve *oyunbilim*'in (ludology) isim babasıdır. Frasca'nın 'teröre karşı savaş' üzerine oyunları sadece oyun çevrelerini etkilememiş, New York Times, Wall Street Journal, Guardian ve Wired.com gibi gazete, dergi ve internet sayfaları aracılığıyla halka taşınmıştır.¹⁴⁸



Şekil 37: *September 12th*, Gonzalo Frasca 2003

<http://kafaayari.wordpress.com/>

¹⁴⁷*Newsgames*'lerin amacı süratle bir yorumu aktarmaktır. *Newsgames* (haber oyunları) online dergilere ve gazetelerin web sayfalarına uygun olarak hazırlanmaktadır, bu da bu oyunları belli ölçülerde sınırlandırmaktadır. Kısa sürede, belli bir boyut ve uzunlukta, kolay oynanabilecek ve yüzeyde net mesajlar içerecek şekilde tasarlanırlar. Gelişkin programlama teknikleri, üç boyutlu modeller, oyun motorları bu tip bir yapım süreci için lükstür. Bu sınırlamalar yaratıcılığa gem vuran engeller olarak yorumlanabilir, öte yandan sanatsal amaçlarla kullanılacak belli kodlar ve standartlar oluşturur.

¹⁴⁸ Demirbaş, *age*, 93.

Frasca'nın *Kabul Kaboom!* ve *September 12th* oyunları politik karikatürlerin oyun alanına tercümesinin örnekleri olarak *newsgaming* türünün altında ele alınabilir. Oyunlarında savaş ve etkileri üzerinden duran Gonzalo Frasca, *September 12th* adlı politik oyununda terörizmi ve terörist davranışını sorgular ve 'teröre karşı savaş'ın siviller üzerindeki etkilerini göstermeyi hedefler. Oyun başladığında bir Orta Doğu şehrinde geleneksel giysileri içinde erkek, kadın ve çocuklardan oluşan sivilleri ve üniformalı silahlı teröristleri görürüz. Oyuncu teröristleri öldürmek için bir füze yollayabilir veya hiçbir şey yapmadan durabilir. Halkın üstüne füze atılınca sadece teröristleri öldürüp sivillere zarar vermemenin mümkün olmadığını görürüz. Masum siviller öldükçe halktan insanlar ölümlerin öfkesiyle baskalaşım geçirip teröriste dönüşürler ve bu döngü ateş ettikçe tekrarlanır.¹⁴⁹ Yani sivillerin ölmesi dışında, eylemin yarattığı öfke, eskisinden daha fazla teröristin oluşmasıyla sonuçlanır. Eğer bu umutsuz çabaya devam edersek bütün şehir düşmanımız, terör saldırılarına hazır insanlar olacaktır. Fakat eğer bekler ve füze atmazsak, bir süre sonra teröristler yavaş yavaş sivil vatandaşlara dönüşür. Böylece oyunda nefretin nefreti körüklediği, 'teröre karşı savaşın' daha çok terör yarattığı izlemine ediniz.¹⁵⁰

Benzer bir şekilde, Amerika'nın sözde 'teröre karşı savaş' bahanesiyle 7 Ekim 2001'de Afganistan'ın başkenti Kabul'ü bombalamaya başlaması, Gonzalo Frasca'nın *Kabul Kaboom!* Oyununu yaratmasına sebep olur. Frasca, ABD'nin Afganistan'ı bir yandan bombarken, diğer yandan da uçaklardan gıda ve yardım paketleri atmasına ve pek çok evin de bu yardım paketleri yüzünden yıkılmış olduğuna değinerek, "dünya üstündeki en güçlü ülkenin en yoksulu bombalamasını görmekten duyduğu tiksinti ile bu oyunu yaptığını" açıklar.¹⁵¹ Frasca ayrıca, oyunun çevrimiçi yayınladıktan bir kaç gün sonra dünyanın dört bir yanından binlerce oyuncu tarafından oynanmasının, politik ifade ve deney aracı olarak video oyunları kullanması konusunda kendisini yüreklendirdiğini belirtmiştir.

¹⁴⁹Jordan Magnuson, "Art as Political Platform: Protesting with Game" <http://www.necessarygames.com/growing-pains-video-games-and-future-art/art-political-platform-protesting-games> [4.05.2010]

¹⁵⁰Demirbaş, *age*, 98.

¹⁵¹ *age*, 97.



Şekil 38: *Kabul Kaboom!*, Gonzola Frasca, 2001

<http://www.acmi.net.au/460BF85EA7614B7EA94136BBF216859B.htm>

Afganistan'daki Kabul kentinin bombalanması temasını kullanan *Kabul Kaboom!* oyununda kullanıcı halktan birini kontrol ederek, ABD uçaklarından atılan McDonald's hamburgerleri ile sembolize edilen gıda ve yardım paketlerini yakalamaya, bu sırada da bombalara dokunmamaya çalışır. Oyunda kullanıcının savaşı durdurmak gibi bir imkanı yoktur, yani oyunu kazanmanın bir yolu da yoktur. Bu nedenle oyun olan bitenin nedenlerini sorgulamaya iter. Gıda paketlerinin ve bombaların birbiriyle uyumlu düşüşü bu iki farklı bileşenin aynı sorunun bir parçası olduğu izlenimi verir ve batı kapitalizminin barış ve yardım kuruluşları ve savaş mekanizmaları aynı değer sisteminin farklı cisimleşmeleri olarak değerlendirilebilir. Genel olarak Frasca'nın eleştirel duruşu bu günlerde sanatçı sorumluluğunun ne kadar büyük önem taşıdığını açığa çıkartır ve sol geleneğin eleştirel sanatı hala toplumsal değişim için gücünü koruduğunu gösterir.

Avustralyalı bir grup profesyonel oyun tasarımcısı, dijital medya sanatçısı ve araştırmacı gazeteci ile birlikte üretilen *Escape From Woomera*(2003) popüler FPS oyunu *Half-Life* kullanılarak üretilmiştir. Bu oyun, kullanıcıyı medyanın bile giremediği Avustralya'daki mülteci kamplarına sokar. Kullanıcı, bu üç boyutlu macera oyununda, bir göçmenin yerine geçerek, kamptan kaçmaya çalışır. Oyun, bu kamplar hakkında çarpıtılan gerçekleri oyuncuya bizzat deneyimleterek, önemli bir farkındalık oluşturur. *Escape from Woomera* oyunu kullanıcının Avustralya'nın gözden uzak coğrafya ve politikasına, bir anlamda tanık olmasını sağlamıştır.



Şekil 39: *Escape From Woomera*, Katharine Neil, Matthew Jones, Duncan Murray, David Jewsbury 2003

kaynak: <http://www.selectparks.net/archive/escapefromwoomera/>

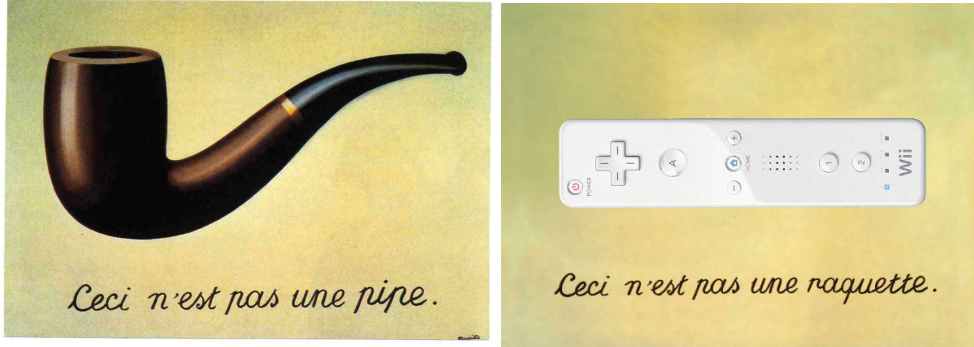
Bu tip oyunlar *Sanat Oyunu* (art game) sınıflandırılması altında ele alınmasının yanı sıra literatürde sıkça *Ciddi Oyunlar* (serious games) kapsamında incelenir. İkna Oyunları (persuasion games) veya *Sosyal Etki Oyunları* (social impact games) olarak da kullanılan Ciddi Oyunlar, piyasada kabul görmüş, genellikle okul müfredatlarının dışındaki konularda eğiten, antreman yaptıran ve bilgi veren oyunlar olarak bilinmektedir. Ciddi Oyunlar'da eğlence öncelikli amaç olmamakla birlikte bu oyunları deneyimlerken eğlenilmeyeceği anlamı da çıkarılmamalıdır.¹⁵² Propaganda ve reklam amaçlı oyunların da yer aldığı Ciddi Oyunlar şemsiyesi altında ordudan sosyal hizmetlere, sağlık sektöründen sivil toplum örgütlerine uzanan geniş bir müşteri, başka bir deyişle bir oyuncu portföyü bulunmaktadır. Bu noktada politik oyunlarla ciddi oyunları arasında gri bir alandan bahsedilebilir. Ciddi Oyunlar'ın her biri sanat oyunu olarak değerlendirilmez, fakat birtakım ciddi oyunların sanatsal ve ironik bir bakış açısı sunan eleştirel yaklaşımları sanat dünyası tarafından ilgiyle karşılanır ve sanat kurumlarında görünürlük kazanmasıyla 'Sanat Oyunu' mertebesine ulaşır.

Örneklerden de anlaşılacağı üzere video oyunlar, gün geçtikçe daha 'ciddi' alanlara değinmekte ve dolayısıyla daha ciddiye alınmaktadır. Gerek tamamen sanatsal olarak, gerekse de bir duruma, politik bir olaya dikkat çekmek için oyun tasarlamak geçerli ve tercih edilen bir yöntem dönüşmüştür. Bu açıdan bireyler ve kurumlar, hatta devletler oyunların getirdiklerini ve getirebileceklerini çok daha 'ciddiye' almalıdır.

¹⁵² David Michael, Sande Chen, **Serious games: Games that educate, train, and inform**. (New York: Thompson Publishing, 2005), 36.

3.2.3 Sanat Oyunlarında Postmodernizm ve Yapısökümcü Yaklaşımlar

René Magritte 1929 tarihli 'The Treachery of Images' isimli yapıtında, pipo betiminin altına "bu bir pipo değildir" yazarak, nesnelerin görsel ve sözel anlamları arasındaki ilişkiye dikkat çekmeyi, gerçeklik yanılsaması yaratmayı amaçlar.¹⁵³ Foucault da Magritte'in tablosu ile ilgili olarak, 'Kelimeler ve Şeyler'de aynı şeyi söylemekte ve "gördüğümüz söylediğimizin içine hiçbir zaman yerleşmiş değildir." demektedir.



Şekil 40: *The Treachery of Images*, René Magritte, 1928
Şekil 41: "The Art History of Games" sempozyum poster, 2010.

<http://arthistoryofgames.com/> ve <http://lizzhiggins.wordpress.com//ceci-nest-pas-une-pipe/>

2010 yılında Atlanta'da düzenlenen 'The Art History of Games' (Oyunların Sanat Tarihi) adlı sempozyum afişinde Magritte'in bu işi temellük edilerek pipo resmi yerine bir Nintendo Wii kontrol aygıtı¹⁵⁴ (Wii Remote) konulmuş, altına Fransızca "bu bir raket değildir" cümlesi yazılmıştır. İzleyici karşısındaki metine veya işe kendi gerçekliğini katarak anlamlandırmaya çalışır. Ortada raketin resmi de yoktur artık. Raket yerine raketi imleyen, dijital oyun ortamında raket olarak kullanılabilen Wii kontrol aygıtı vardır. Bu çağrışıma da sanal deneyimlerimizden yararlanarak ulaşırız. Yani nesne bize raket deneyimini sanal olarak yaşadığımızı çağrıştırarak, görüntü/gösteren arasındaki ayrım dışında gerçek/sanal ayrımına göndermede bulunur. Sony wii kontrol aygıtının zihnimizde oluşturduğu sanal bir raket düşüncesi vardır. Gösteren/gönderge ilişkisinin (aslında ilişkisizliğini) göstergebilimsel açıdan yeniden düzenlemesi görünür/görünmez bağlarını ayırarak yapısökümcü bir çatışma yaratır.

¹⁵³ Ceren Özpınar, "Yazı olarak Sanat Yapıtı", Sanat Dünyamız, s.110, (İstanbul: Yapı kredi Yayınları, 2009): 62.

¹⁵⁴ "Wi Remote" Nintendo Wii konsolunun oyun kumandasıdır. Bu kumandanın en temel özelliği hareket algılayıcı sensörlerinin bulunmasıdır. Bu sayede oyuncu ekrandaki uygulamalarla etkileşim içindedir. Wii remote hareket algılama için ivmeölçer ve optik sensör teknolojisini kullanmaktadır.

Video Oyun Sanatı çalışmalarını da yapısökümcü yaklaşımla değerlendirmek mümkündür. Yapısökümünü belirli bir tanıma yerleştirmek yerine, onu bir sorgulama süreci olarak ele almak, postmodern sanatın eleştirel bir okuması olarak Video Oyun Sanatı'ndaki örneklerine bakmak doğru bir yaklaşım olacaktır. Bu nedenle örneklere geçmeden önce postmodernizm ile ilgili genel görüş ve anahtar kavramlara değinmek, Video Oyun Sanatı işlerinin post-yapısalcı okumasını daha sağlıklı yapabilmek için gerekli olacaktır.

Postmodernizm, kültürel teori alanında, modernist sanat biçimleri ve pratiklerinden koptuğu iddia edilen bir dizi kültürel yapıtı tanımlayan mimari, edebiyat, sanat vb. alanlarda yeni 'post modern' kültür biçimlerinin işaretleri olarak başlamıştır. Postmodernizm, Andy Warhol'un 'pop art'ında somutlaşan, ama aynı zamanda Las Vegas mimarisinin törenlerinde, rasgele bulunmuş nesnelerde, Happening'lerde, Nam June Paik'in video düzenlemelerinde, yeraltı filminde ve Thomas Pynchon'ın romanlarında ortaya konan yeni bir eklektizm sergilemiştir.¹⁵⁵ Tezin odağını kaybetmemek adına, Video Oyun Sanatı'nın postmodernizmi hangi noktalardan yakaladığını görebilmek için farklı süreçlere işaret eden modernizm ve postmodernizm kavramını ayrı ayrı incelemek yerine, İhab Hasan'ın modernizm ve postmodernizm arasındaki farkları şematik olarak hazırladığı karşılaştırmalı tabloya göz atarak bu karşılıklar üzerinden ilerlemek yeterli bir çözüm olacaktır.¹⁵⁶

Tabloda modernizm terimlerinin karşısında yer alan postmodern terimlerin video oyun ve onun sanatıyla kurduğu direkt ilişki, video oyunların da kendi başına postmodern olarak tanımlanabileceğini açıkça göstermektedir. Sanat nesnesinin yerine *sürecin* ve *performansın* değer kazanması, sanat nesnesiyle izleyici arasındaki mesafenin yıkılarak izleyicinin *katılımcı* konumuna yerleşmesi, var olanın yaratılanın imhası, dönüştürülmesi, yapısökümüne uğratılması Video Oyun Sanatı uygulama ve tanımlamalarında birebir karşılık bulan kavramlardır. Hassan'ın tablosunda *amacın* karşılığının *oyuna* tekabül etmesi bu yaklaşımı destekler. Bu noktada İngiliz sanatçılar Jon Thomson ve Alison Craighead'in *Trigger Happy* (1998) adlı çalışması üzerinden bu kavramlar karşılaştırmalı olarak ele alınabilir.

¹⁵⁵ Mehmet Küçük, **Modernite Versus Postmodernite**, (Ankara: Vadi Yayınları, 1994),89.

¹⁵⁶ İhab Hassan, "Toward a Concept of Postmodernism" *The Dismemberment of Orpheus: Toward a Postmodern Literature*, University of Wisconsin Press, 1982)

Tablo 3: Ihab Hassan'ın Modernizm ile Postmodernizm Arasında Şematik Farklar

<i>modernizm</i>	<i>postmodernizm</i>
romantizm / Simgencilik	parafizik / Dadacılık
form (birleştirici, kapalı)	antiform (ayırıcı, açık)
amaç	oyun
tasarım	rastlantı
hiyerarşi	anarşi
hâkimiyet / logos	tükenme / sessizlik
sanat nesnesi / bitmiş yapıt	süreç / performans / happening
mesafe	katılım
yaratma/bütünselleştirme/sentez	yaratmayı imha/yapıbozum/antitez
mevcudiyet	yokluk
merkezlenme	dağılma
tür / sınır	metin / metinlerarası
semantik	retorik
paradigma	sentagma
hipotaksi	parataksi
mecaz	mecazı mürsel
seçme	bileşim
kök / derinlik	rizom / yüzey
yorum / okuma	yorumu karşı / yanlış okuma
gösterilen	gösteren
okunaklı (okuyucuvary)	yazılabilir (yazarvary)
anlatı / büyük tarih	anlatı karşıtı / küçük tarih
ana kod	idiyolekt (kişisel dil)
belirti	arzu
tür	mütasyona uğramış
tenasül uzuvları / fallik	çok-biçimli / androjin
paranoya	şizofreni
köken / neden	fark-fark / iz
Tanrı Baba	Ruhülkudüs
metafizik	ironi
belirlenmişlik	belirsizlik
aşkınlık	içkinlik

David Harvey, Postmodernliğin Durumu, çev. Sungur Savran, İstanbul:Metis Yayınları, 2006:59.

Craighead ve Thomson'un oyunu *Trigger Happy* oyunu, klasikleşmiş erken 'shoot-em-up' atari oyunlarından *Space Invaders*'ın bir modifikasyondur. *Space Invaders* oyunu, yukarıdan aşağıya doğru ilerleyerek gitgide oyuncuya yaklaşan işgalcilere ateş etmek üzerine kuruludur. Oyunun Thomson ve Craighead tarafından yapılan versiyonunda saldırgan işgalciler Foucault'nun 'Müellif Nedir' (What is an Author?) adlı özgün metninden paragraflarla değiştirilmiştir. Oyuncunun görevi, hızlıca

tıklayarak, aşağı doğru inen metni aşındırarak yok etmektir. Böylece oyuncu, cümle parçalarını bombalarken, Foucault'nun müellif fikrini yapıbozumuna uğrattığı yazısını metaforik olarak yapıbozumuna uğratmaktadır.¹⁵⁷ Postyapısalcılığın ayırt edici özelliklerinden biri de; yapısalcılığın doğruluğu metnin 'arkasında' ya da 'içinde' görmesine karşılık, Postyapısalcılığın işe okuyucunun performansını da katmış olması ve metin ile okuyucunun karşılıklı etkileşimini üretkenlik olarak görmesidir.¹⁵⁸ Bu alandaki önemli çalışmalardan biri olan "Yazarın Ölümü" isimli metinde Roland Barthes'ın belirttiği gibi metine bir yazar tayin etmek metni kapatır ve sınırlar. Yazar okuyucunun inşa ettiği bir şeydir.¹⁵⁹ Bu oyunda da metinlerin gösterim ve anlam üretimine, hem üreticilerin hem de tüketicilerinin katılımı sözkonusudur. Sanatçılar da oyunlarını "kendi kendini engelleyen ortamın hipermetin, müelliflik ve birey arasındaki ilişkiye bakması" olarak tanımlamışlardır.



Şekil 42: *Trigger Happy*, Thomson & Craighead, 1998

<http://www.ucl.ac.uk/slade/slide/docs/thap.html>

Oyunda üzerine ateş edilip yok edilen kelimeler, oyun penceresinin üstünde belirir ve tıklandığı zaman oyun durur; yeni bir tarayıcı penceresi açılır ve Yahoo arama sayfası o kelimenin çok sayıda hipermetin (hyper-text) örneklemelerini ortaya koyar. Nüktedan ve yaratıcı bu oyunda çoklu pencereler, oyuncuyu oyun ediminden uzaklaştırır, günlük bazda müellifin ölümü için platform olan internete dönmeye

¹⁵⁷ Tiffany Holmes, "Serious Play: Counter-actions and Interventional Dissent in the Game Space", ISEA the International Symposium on Electronic Art, 25 July - 3 August, Singapore 2008

¹⁵⁸ Madan Sarup, *Post-yapısalcılık ve Postmodernizm*, çev: Abdülbaki Güçlü, 2. Bs., (Ankara :Bilim ve Sanat Yayınları, 2004), 12.

¹⁵⁹ Steiger, J. "Authorship Approaches", *Authorship and Film*, ed. D. A. Gerstner ve J. Steiger (New York: Routledge, 2003), 45.

zorlar. Burada oyuncu genel anlamıyla oyunu oynarken metni yokederek metnin yazımına ortak olur fakat aynı zamanda hipermetinler tarafından bütünlük duygusu kesintiye uğratılır. 'Ateş etme' ve 'tıklama' da ayrıca çoğu zaman Internet hipermetinine hedefsiz/maksatsız tıklamaya dayanan worl wide web'de 'okumanın' metaforu olarak görülebilir.

Yapısöküm hipermetinle ilişkilendirilecek olursa, hipermetin, okura bağlı olarak odak noktasının - ilgi merkezinin- sürekli değiştiği, sınırsız biçimde yeniden konumlandığı bir sistem sağlar. Burada okur gerçek etkin bir okura dönüşmüştür. Hipermetnin temel niteliklerinden biri örgütlenme eksenine sahip olmayan birbiriyle bağlantılı metin gövdelerinden oluşmasıdır. Hipermetin sonsuz biçimde merkezsizleştirilen ve yeniden-merkezleştirilen bir sistem olarak yaşanır. Bunun nedeni hipermetnin birden fazla linke sahip bir belgeyi geçici bir merkeze, bir kişinin kendisini yönlendirmek ve sonra da nereye gitmesi gerektiğine karar vermek için kullanabildiği bir yönetici belgeye dönüştürmesidir.¹⁶⁰

Böylelikle oyunda bir kaç farklı katmanda anlam oluşur: oyuncu eş zamanlı olarak anlamlı ya da anlamlı olmayan geçici metnin müellifi olur, aynı zamanda müellifin statüsünü sorgulayan en ünlü felsefi metinlerden birini oyunla parçalara ayırıp worldwideweb'in uçsuz bucaksız metinsel evrenine açılmasını sağlar. *Trigger Happy*, içinde yaşadığımız, çalıştığımız ve oynadığımız elektronik ortamın bir soyutlamasını yapar ve tam olarak yansıtır. *Trigger Happy* hem post-yapısal yazın kuramının uygulaması hem de bilgisayar bilgi işleme üzerine bir yorum yapan bir iş olarak oldukça ilgi çekmiştir.

Bir sanat yapıtındaki silme (erasure) edimi çoğu zaman yapıbozumcu bir tavır olarak değerlendirilir. Video Oyun Sanatındaki yapısökümcü tavır Cory Archangel'in *Super Mario Clouds* isimli sanat yapıtındaki silme edimine iyi bir örnek oluşturmaktadır. Archangel bu işinde *Super Mario* oyununu çalıştıran kartuşu hack'leyerek, donanımsal bir modifikasyona gider ve video oyun yapısöküm eylemini uç noktalara taşır. Archangel, protagonist Mario dahil oyundaki tüm grafik elementleri silinerek, geriye sadece açık mavi gökyüzünde yavaş bir ritimle seyreden beyaz bulutları bırakır. Böylece oyunu dinamik kılan tüm öğeleri ve anlatıya dair her şeyi dışarda

¹⁶⁰ Necmi Karkın, Resim Sanatında Yapıbozma, (Yüksek Lisans Tezi ,Mustafa Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2005), 74.

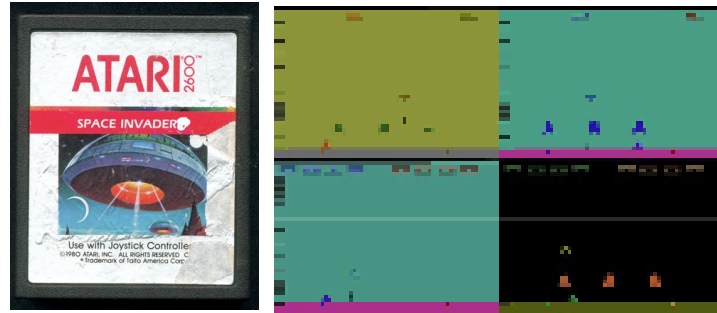
bırakır. İzleyicinin dikkati oyunun bu tek ve oyuna hiçbir etkisi olmayan yönüne yoğunlaştırarak, oyunda eksik olanı farklı bir şekilde düşünmeye zorlar. Bulutların yavaşça kaymasını izlemekteki nokta, sanat modlama ve hack'lemenin birleşmiş pratiğinin uygulamasına dair bir eleştiri olmasından çok, video oyunlardan türeyen ortak estetik anlayışı daha acelesiz düşünmeye çağırmasıdır.¹⁶¹



Şekil 43: Super Mario Clouds, Cory Archangel, 2002

<http://wodumedia.com/super-mario-clouds-v2k3/>

Archangel yine oyun kartuşuna müdahale ederek ürettiği diğer işleri *Space Invader* (2004) ve *F1 Racer Mod* (2004)'da silme edimiyle anlamlar yaratır. *Space Invader* oyununda ünlü *Space Invaders* oyunundaki toplu saldırgan işgalcileri siler ve tek bir tanesini bırakır. Oyunun ismi bu nedenle 'uzay işgalcileri' değil 'uzay işgalcisi'dir. Böylelikle işgalci ile oyuncu arasındaki dengenin alt üst olması karşısında oyun edimi anlamsız bir hale gelirken oyuncu kendini bu yeni ortamda konumlandırmakta zorlanır. Yine benzer şekilde *F1 Racer Mod* eski Japon Famicom araba oyunu F1Racer'ın modifikasyonudur. Oyunda yol dışındaki bütün elementler silinmiştir.

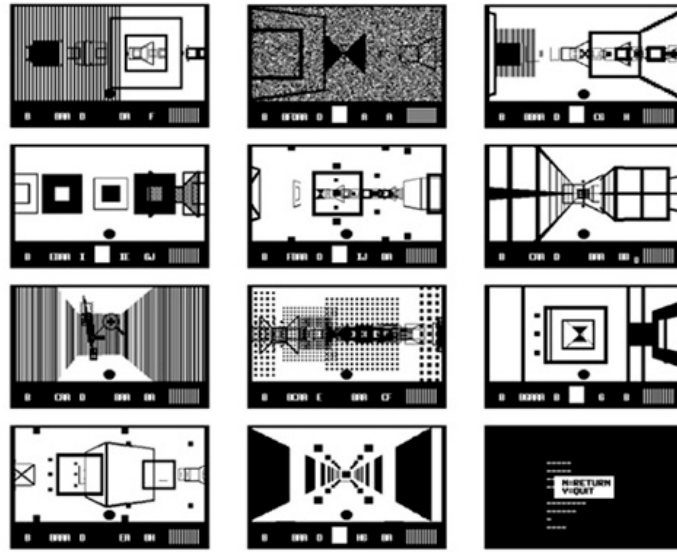


Şekil 44: Space Invader, Cory Archangel, 2004

<http://wodumedia.com/super-mario-clouds-v2k3/>

¹⁶¹ Dominic Quaranta, "Cory Archangel: NED Landscapes, 2005", **GameScenes: Art in the Age of Videogames**, ed. Matteo Bittantive Domenico Quaranta Monza: Johan & Levi Editore, 2009:50.

Eksiltmeler, çıkarmalar, silme ve yok etmelerle gerçekleştirilen yapı sökücü modlara sanatçı kolektifi JODI'nin işleri de örnek gösterilebilir. Hollandalı Joan Hermskeerk ve Dirk Paesman'dan oluşan JODI, bilgisayar oyunlarının sanatsal manipülasyon için bir nesne olabileceğini keşfeden ilk sanatçılardır. Henüz 1997 yılında, internet sanatı işleriyle ün kazanan sanatçı ikili *SOD* (1999) adlı çalışmalarında *Wolfenstein 3D* adlı oyunun modifikasyona uygun yapısından faydalanarak oyundaki her türlü temsili detayı ve dokuyu kaldırmış, yerlerine soyut geometriler koymuştur. Bu *Wolfenstein* bozmasında, oyun gizemli bir siyah & beyaz ortama indirgenmiş; oyuncunun yolunu tıkayanlar veya önüne çıkanlar zar zor seçilebilmektedir. Oyuncunun yolunu bulması gereken karmaşık geçitlerle dolu bu kale, artık duvarlarında Kasimir Malevitch'in 'Siyah Kare'si ve kopyaları ile dolu bir galeriye dönüşmüştür; Naziler ise siyah üçgenlerden ibarettir; onları tanımanın tek yolu "Achtung!" naralarına kulak vermektir.¹⁶² Jodi oyun mekaniklerine sadık kalmış ama oyunun görsel dünyasını tamamen değiştirmiştir.



Şekil 45: *SOD*, JODI, 1999

<http://www.leonardo.info/gallery/gallery351/jodi.html>

Bu dekonstrüksiyonda Jodi, bütün bilgisayar temsillerinin temelinde yatanın teknolojik alanın gizlenmiş sistem kodları olduğu gerçeğine dikkat çekerek bu kodları silerek yeni bir mekan algısı yaratmıştır. Bu örneklerde de görüldüğü gibi

¹⁶² Tilman Baumgartel, "Modifications" *Games: Computerspiele von künstlerInnen*, (Frankfurt Am Main: Revolver, 2003):102.

video oyunlarında silme edimi diğer sanat yapıtlarında olduğu gibi farklı bir kaygıyı açığa çıkartmak amacıyla yapılmaktadır. Silinen bir desenden arta kalan, sadece okunaksızlaştırılmış bir görüntü alanı ve daha önceden varolan bir gerçekliğin silinme evresiyle göstergesel olarak katettiği yoldur. Oyuncu bu noktada varolana değil yitip gidene, yok olana odaklanmaktadır. Böylece yapıt; kendi içkin düzeni ve oluşum süreçlerinden bağımsız bir eylemin konusu oluvermektedir. Alımlayıcı ise bitmiş ve üzerinde uzlaşım kurabileceği bir yapıt yerine, yapıtsızlaştırma ediminden ötürü görüneneye değil, yitip gidene tanık olmaktadır.¹⁶³

Postmodern sanatta, zamansal düzenin çöküşüyle geçmişin tuhaf bir biçimde ele alınması, tarihi yağmalanması söz konusudur. Yaratan özne efsanesi yerine daha önceden varolan imgelerin mülk edinilmesi, alıntılanması, parçalar halinde aktarılması, tekrarlanması oldukça sık karşılır bir durumdur. Daha önce video oyunun biçimsel yaklaşımlardan bahsederken 'temellük' başlığı altında ele alınan bütün oyunları bir yapıbozum örneği olarak ele almak mümkündür. Çünkü oynanabilirlik ile bağlarını kopartmış işler, beslendikleri oyunların sanal dünyalarını alıp, fiziksel ortamlarda farklı yöntemlerle yeniden inşa etmektedir. Baumgartel'in "maddi olmayan süreçlerin yeniden maddileştirilmesi" (rematerialization of immaterial processes) olarak tanımladığı yapıbozumu türüne veya yeniden oluşturmaya, örnek vermek gerekirse Geissler & Sann'ın *Shooter* fotoğraf serisini, Olaf Val'ın *swingUp* yerleştirmesini ve SF Invader'ın dünyanın dört bir yanına dağılmış seramikten yapılma *Space Invaders* şablonlarını sayabiliriz.¹⁶⁴ Bu nedenle sanat oyunları adlı yeni video oyun janrının büyük bir bölümünün yapıbozum üzerine olduğunu söylemekle birlikte Video Oyun Sanatı'nı temellük eden işlerin de yapıbozum yaklaşımında olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

¹⁶³ Rıfat Şahiner, "Sanatta Yapıbozumu Stratejisi ve Derrida'cı Anlam Sökümü", Sanat Dünyamız, sayı 110, (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2009): 166-177.

¹⁶⁴ Baumgartel, *age*, 100.

4. VIDEO OYUN SANATININ UZAMSAL KEŞFİ

Önceki bölümlerde Video Oyun Sanatı'nın eleştirel altyapısından yola çıkarak biçimsel formlarının ne olabileceği, hangi kavram ve konularla ilişkili olduğu anlatılmaya çalışılmıştır. Bu çalışmalar ışığında görüldüğü gibi video oyunların sanatla ilişkisi birçok farklı ortamda kendini göstermektedir. Ortaya çıkan çalışmalar tamamen yeniden üretilen bir oyun olabileceği gibi, varolan ticari oyunların modifikasyonları, bu tarz modifikasyonlarla üretilen video çalışmalar ve oyun motoru içinde kaydedilen machinimalar da olabilmektedir. Ayrıca resim, fotoğraf, dijital baskı, heykel gibi daha tanıdık araçlar vasıtasıyla video oyun öğelerini temellük eden işler de üretilmektedir. Video Oyun Sanatı'nı incelemek ve örneklerini kavramak adına izlenebilecek bir diğer yol ise oyunları uzamsal özelliklerine göre incelemektir. Detaylara geçmeden önce, bu tip bir modelin amaç ve faydaları belirtilmelidir.

Oyun dünyaları bütünüyle inşa edilmiş ortamlardır. Ekranı konulan her şeyin bir nedeni vardır. Eğer oyunlar hikaye anlatıyorsa bunu, uzamsal özelliklerini organize ederek yaparlar. Oyun tasarımcıları üç boyutlu sarmal (immersive) kurallara gömülü dünyalar ve dinamik deneyimlere olanak sağlayan objeler arasında/içinde ilişkiler yaratarak oyuncuya bir uzam sunarlar. Aynı şekilde oyuncular da oyuna dair bütün öğeleri çevreyi tarayarak öğrenirler.

Huizinga oyun mekanlarına ilişkin şu saptamayı yapar:

"Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme, bütün bunların hepsi, biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, arılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir. Bunlar bildi dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır."¹⁶⁵

Oyunlarda uzam, oyuncuların içinde devindiği, eylediği, fiziksel bir alan gerektirir. Dijital oyunlarda ise uzam, bilgisayar teknolojisi dolayısıyla sanal olarak yapılır. Dijital oyunları, anlatıbilimden çok oyunbilimine dayanarak açıklamaya ve ikisi

¹⁶⁵ Huizinga, **age**, 34.

arasında orta yol bir kavram bulmaya çalışan Henry Jenkins için de uzam oldukça önemlidir. Jenkins'e göre oyun tasarımcıları, öyküler anlatmaz; dünyaları tasarlar ve uzamları biçimlendirirler. Bu nedenle de oyun anlatılarını konuşmaktan çok, oyun uzamlarını konuşmak gerekir. Jenkins'e göre "Oyun konsollarını, uzam oluşturmaya zorlayıcı makineler olarak düşünebiliriz. Pek çok oyunun ardındaki çekirdek anlatılar, uzamları haritalamak, keşfetmek için yapılan mücadele çevresinde merkezlenir".¹⁶⁶ *Game On* sergisinin küratörleri Henry Jenkins ve Kurt Squire video oyun kavramını 'Tartışmalı Mekanın Sanatı' (Art of Contested Space) başlığıyla organize etmişlerdir. Sergi kataloğunda, "Oyunları, kökleri mimari, tabiat, resim, heykel, bahçecilik veya lunapark tasarımında olan *uzamsal sanat* olarak değerlendirmeliyiz." açıklaması dikkat çekicidir.¹⁶⁷

Bu nedenle Video Oyun Sanatı'nda çeşitlilik gösteren birçok işi uzamsal olarak sınıflandırmak ve Video Oyun Sanatı'nı kendi mekansal dinamikleri içinde değerlendirmek oldukça gerekli görünmektedir. Bu bölümde *oyunun mekanı*, *sanat nesnesinin mekanı*, *kullanıcının mekanı* ve *anlatının mekanı* başlıkları altında mekan üzerinden bir keşif yapılacaktır. Fakat yapılan bu bölümlemeyi bir sınıflandırma olarak görmemek, resmin bütününe kaybetmemek gerekir. Bu bölümlerin hepsi dinamik bir sistemin parçasıdır ve bir çalışma *oyunun mekanı* başlığı altında incelenebileceği gibi *anlatının* ya da *kullanıcının mekanı* bağlamında da incelenebilir. Bu model, farklı yaklaşımların birbirilerini nasıl etkilediklerini ve uyumlu bir bütün oluşturmak için birlikte çalışarak, oyunun farklı uzamsallıklarına nasıl yol açtığını göstermeyi hedefler.

4.1. Oyunun Mekanı

Oyunun mekanı, yani oyun mekanının görsel-işitsel temsili, sanatsal müdahalelerin en büyük alanını oluştururlar. Oyunlarla bağlantılı sanatsal üretimin çok büyük bir çoğunluğu, salt kavramsal olanların dışında, bir şekilde oyun mekanının görsel-işitsel temsiliyle ilgilidirler. Bu da çok fazla sayıda çalışmanın bu grup altında toplanması

¹⁶⁶ Hasan Akbulut, "Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü". Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu. ed. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü, Işık Barış Fidaner. İstanbul: Kalkedon, 2009: 25-81.

¹⁶⁷ Henry Jenkins, Kurt Squire, The Art of Contested Space. **Game On: The History and Culture of Videogames**. ed. Lucien King. (New York: Universe Publishing, 2002): 64-75.

demektir. Bu nedenle bu bölümde seçme işler üzerine odaklanmak ve onlar üzerinden mekansal temsili incelemek yararlı olacaktır.

Oyunlarda mekan, postmodern bir tarzda kullanılır. Her türlü kültürel ve tarihsel bağlamından koparılan mekan unsurları, bir süsleme motifi gibi rastgele bir araya getirilir. Bu da, tarihin, toplumsal ve kültürel değişimin anlaşılması için gerekli olan süreklilik kavramının yerine, eklektisizmin geçmesine yol açar. Tarihsel zaman, içinde her doğrultuda hareket edilebilen mitolojik bir döngüsel zamana dönüştürülür.¹⁶⁸

Doom ve Marathon gibi FPS oyunlarının ortaya çıkışıyla, oyuncuların oyun için kendi haritalarını yaratmaları, modifikasyon kültürünü ortaya çıkarmıştır. Güncel sanatçıların, varolan oyunların modifikasyonu ile ilgilenmesine örnek oluşturan en erken işlerden *ARSDoom*, ‘oyunun mekanı’ altında incelenebilmesi açısından öncülük teşkil etmiştir.

Birçok sanatçı tarafından ele alınmış bir fenomen olarak, oyun motoru imkanlarının müze veya galeri mekanını yeniden tanımlaması meselesi oldukça dikkat çekicidir. Güncel sanatçıların, oyun modifikasyonu ve doğurduğu kültüre ilgi duymaya başlamasını, Orhan Kıpçak ve Reini Urban tarafından 1995 yılında yapılan *ARSDoom* oyunu tetiklemiştir. Sanatçılar, *Doom II* FPS oyununu kullanarak, Ars Electronica festivalinin düzenlendiği Linz’de bulunan Brucknerhaus müzesini yeniden inşa edip, sergi mekanını sanal ortama taşımışlardır. Yapılan bu dijital versiyon geometrik olarak gerçek mekanın aynısı olmakla kalmamış, dijitalin doğasından faydalananak, kullanıcı etkileşimi için yeni imkanlar sunmuştur. Sergi alanındaki bilgisayarların dışında, internet vasıtasıyla dünyanın farklı yerlerinden katılımcılar serginin devam ettiği süre boyunca oyuna dahil olabilmişlerdir. Oyunun kuralı basittir; aslında oyunun bir kuralı da yoktur. Sanatçılar, orijinal oyundaki canavarların yerine küratörlerin ve sanatçıların fotoğraflarını yerleştirmişlerdir. Oyuncular bu sanal sergi mekanında var olan işlere müdahale etmesi için Baselitz, Koone, Nitsch and Rainer gibi postmodernizmin çeşitli ikonik sanatçılarından birinin karakter maskesini giyerek onların *silahlarını* kuşanır. Kıpçak, bu sanatçıları, hem sanatlarının nezaketsiz tavrından dolayı, hem de tanınmış oldukları için seçtiğini söyler. Bu modifikasyonlarla kullanıcıya (sergi alanındakine ya da çevrimiçi

¹⁶⁸ Refik Toksöz, Yeni bir Medya Türü Olarak Etkileşimli Bilgisayar Oyunları (Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1999), 67.

ziyaretçiye) düşen görev bellidir. Herman Nitsch'in kanını, Arnulf Rainer'in kalemlerini, Nam Jun Paik'in kumandasını kullanarak veya George Baselitz tarzıyla işleri ters çevirerek, müzedeki eserleri bozmak; sanatı ve sanatçıyı yok etmektir. Söz konusu müdahalenin festival açısından mizahi ve satirik bir etkisi olmuştur; katılan sanatçılar bu oyun ortamı içerisinde bizzat rekabet etme fırsatı bulmuştur.



Şekil 46: *Ars Doom*, Orhan Kıpçak ve Reini Urban, 1995

<http://www.gamescenes.org/2009/11/interview-orphan-kipcak-arsdoom-arsdoom-ii-1995.html>

ARSDoom çalışması, müze ziyaretçisi ve sanat işi arasındaki metaforik *kırmızı kurdeleyi* yok ederek, müze ziyaretçisinin rolünü yeniden belirler. Kullanıcı sergilenen işi değiştirme yetisine ve sanatçıyla 'savaşma' yetkisine sahiptir. Böylece kullanıcı küratördür; hangi sanatçının işinin sergileneceğine ve hangisinin yok edileceğine o karar verir. Oyunun Ars Electronica'da sergilendiği süre boyunca en favori kurbanın festivalin kurucusu Peter Weibel'in olması da bu noktada dikkat çekicidir. Orhan Kıpçak'ın *ARSDoom* işi, tamamen anarşik bir tavırla erken 90'ların sanat ortamının geleneği içinde, sektörün kabaca bir yergisidir. Sanal sergi alanı hızlıca değişen odaklarla estetiğin yedeğine; kargaşalı bir mücadele mekanına dönüşür.

Hemen ertesi sene, sanatçılar Tobias Bernstrup ve Palle Torsson, yine aynı yaklaşımdan yola çıkan *Museum Meltdown* (1996-1999) adında bir seri başlatmışlardır. Süreç boyunca sırasıyla *Duke Nukem 3D*, *Quake* ve *Half-Life* oyunları, altyapı olarak kullanılmıştır. Müzeler yine birebir modellenmiş ve oyuncular ünlü sanat eserleri eşliğinde birbirilerine girmişlerdir. Kopenhag'daki Arken Museum'da sergilenen ilk versiyonla ilgili olarak, sanatçı kendi internet sitesinde şunları söylemiştir:

“Müze mekanına gidip baktığımızda iç mekanın birçok sahte detayla, büyük metal paneller ve kapılarla dolu olduğunu gördük. Bu sahte ileri teknoloji stili, video oyun estetiğine gayet uygun bir şey. Seviye biçimleyicisine (level editor) sahip *Duke Nukem3D* oyununu bulduğumuzda, gerçek mevcut mekanı oyun ortamına dönüştürmeye karar verdik.”



Şekil 47: *Museum Meltdown*, Tobias Bernstrup ve Palle Tersson, 1996-99.

<http://www.bernstrup.com/meltdown/main.html>

Aynı şekilde 1999 yılında Berlin'de, Shift e.V. Gallery'de düzenlenen ‘RELOAD’ sergisinde, sanatçı Florian Muser ve Imre Oswald tarafından Quake oyunu kullanılarak Hamburger Kunsthalle'yi yeniden yapmışlardır. Diğer örneklerde olduğu gibi sanatçılar sergi mekanını sanal olarak inşa etmiş ve silahlarıyla mekandaki düşmanlarla savaşarak sanat deneyimini bozguna uğratmışlardır. Chris Reilly'nin *Everything I Do Is Art, But Nothing I Do Makes Any Difference, PartII Or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Gallery* adlı çalışması da varolan bir sergideki bütün eserleri ve mekanı sanal mekana taşıyarak, orada yıkıma uğratır.



Şekil 48: *Reload*, Florian Muser ve Imre Oswald, 1999

<http://www.gamescenes.org/2010/02/interview-martin-berghammer-reload-exhibition-shift-ev-gallery-in-berlin-1999-.html>

ARSDoom, Museum Meltdown ve buna benzer çalışmalar için Mathias Jansson, *First Museum Shooter* tabirini kullanır ve bunların ‘müze atış oyunları’ olarak kendi başına yeni bir kategori oluşturduğuna dikkat çeker ve ortak özelliklerinin altını çizer:

"First Museum Shooter'larda sanatçı gerçek sergi mekanını tekrar yaratır ve bu sanal etkileşimli arenada popüler ve yüksek kültür güçleri şiddetli ve genelde kanlı bir karşılaşmayla çarpışır. Bir tarafta, kurulu sanat kurumlarının eşsiz sanat işleri, kıymetli eserler olarak sergilenirken, diğer bir tarafta internet vasıtasıyla kitlesel üretilen, kopyalanan ve dağıtılan dijital sanat eserleri vardır. *First Museum Shooter* oyunları sanattaki devam eden değişime metafor olarak yorumlanabilir. Bu eski sanat ve yeni sanat arasındaki mücadelenin metaforudur. Burada ayrıca farklı jenerasyonların kültürü nasıl tükettiğine dair de bir gönderme vardır. Daha eski olan jenerasyon sanatı kurumlarda daha pasif bir şekilde tüketmeye alışırken, diğer bir deyişle "git ve sanat bak"la birtakım deneyimler yaşamışken, bugünkü gençler kendi sanat deneyimlerini yaratmak ve katılımcı olmayı beklemektedir. Daha eski jenerasyon, kurumların ‘yüksek sanatını’ koruyan ve savunan canavarlara benzetilebileceği gibi, daha genç jenerasyon, yani oyuncular, yüksek sanat ile popüler kültür öğelerini harmanlayarak, kendi sanat deneyimini yaratıyor ve onları yeni etkiler ve deneyimlerle interaktif oyun sanatında eritiyorlar. Sanal dünya çerçevesi içinde, oyuncu gerçek sanat sergisindeki bütün kuralları ve düzeni yıkabiliyor."¹⁶⁹

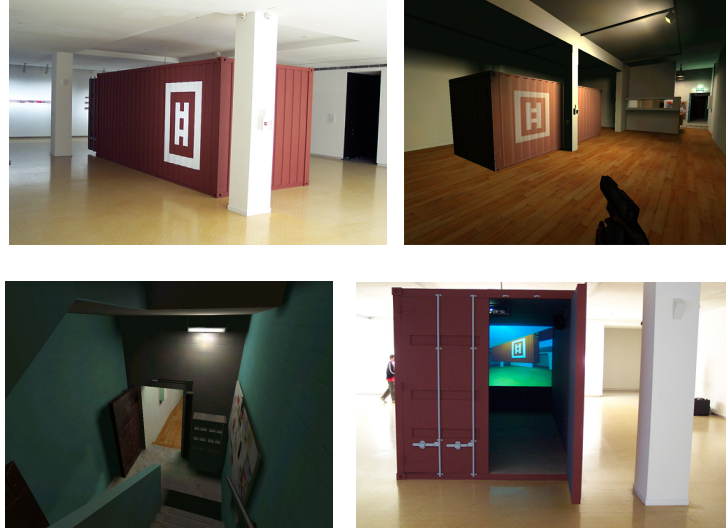


Şekil 49: "Everything I Do is Art, But Nothing I Do Makes Any Difference, Part II Or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Gallery", Chris Reilly, 2006.

<http://www.chris-reilly.org/art/everything-pt2/>

Müzelerin veya galerilerin, eserlerini sergilemek ve duyurmak için elektronik ortamlara ve temsillere sıcak baktığı bir dönemde bir ana akım eğlencesi olan video oyunlarının bizzat bu amaçla kullanılması ilk etapta ironik olsa da, otoriteler tarafından değerli görülmeyen video oyunları ile sanat arasında bir köprü kurulmasına imkan tanımıştır.

¹⁶⁹ Mathias Jansson, "First Museum Shooters", Hz Journal, no:16, March 2011, <http://www.hz-journal.org/n16/jansson.html> [5.07.2010].



Şekil 50: *Container*, Stephen Honegger, 2002

<http://www.gamescenes.org/2010/06/interview-steve-.html>

Avustralyalı sanatçılar Stephen Honegger ve Anthony Hunt'ın ilk olarak, 2002 yılında Melbourne'daki Gertrude Contemporary Art Space'de sergilenen *Container* çalışması, gerçek bir konteynırın kopyasının, galeri mekanı içinde kurulumundan oluşur. Devasa nakliyat konteynırının küçük bir galeriye transfer edilmesinin nasıl başarıldığı sorusunu sorar. Bu sorunun cevabı konteynırın içinde izlenen videoda saklıdır. Machinima olan videoda, *Half-Life* oyunu kullanılarak, galerinin arkasındaki bir camdan belirsiz bir kişinin tırmanarak, galeri mekanına girdiğini görürüz. Bu kişi binada yol alır, koridorlardan ve merdivenlerden geçerek, galeri mekanına gelir. Bu belirsiz kişi silahını alır, konteynıra yürür ve kapıyı açar. İçeride video izleyen kişiyi vurur ve film biter; böylece bu konteynırın neden sergide olduğu sorusunun cevabı verilir. *Container* işindeki orijinal fikrin video gösterimi için, karanlık bir alan yaratılması gerektiğini belirtirler. Bir konteynır ve aynı zamanda kurmaca bir hikaye yaratarak, bu konteynırın varlığı tescillenir. Videoda konteynırın nasıl geldiğini ve filmdeki karakterin nasıl gelip konteynırdaki karakteri vurduğu gösterilir. Ziyaretçi olarak, farklı anlatı seviyelerinde katılım yapılır. Bu sanat eseri ziyaretçinin girdiği fiziksel gerçek sanat mekanında sergilenir ama ziyaretçi hem izleyici, hem oyuncu olarak, sanal sergi alanına adım atar. Tiyatroyla paralellik kurmak gerekirse, ziyaretçi sadece oyuna bakan biri değildir; ayrıca sahneye çıkarak, oynamaya başlayan, izlediği oyunun bir parçası haline gelendir. Ziyaretçi hem fiziksel, hem sanal sergide yer alır ve hikayenin farklı anlatı seviyeleri arasında ilerler.



Şekil 51: *Bio-tek Kitchen*, Josephine Starrs ve Leon Cmielewski, 1991

<http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/starrs.html>

Oyun mekanının farklı bir kullanım örneği olarak Josephine Starrs ve Leon Cmielewski'nin *Bio-tek Kitchen* işi de gösterilebilir. *Marathon Infinity* oyununa bir yama (patch) üreterek, oyuncuların ellerindeki mutfak malzemeleriyle genetiği oynanmış ve mutasyona uğramış sebzelerle savaşması sağlanır. Oyun mekanının büyük bir mutfak laboratuvarı olduğu oyunda, ses ve puan tablosu dışında her şey modifikasyona uğramıştır.

4.2. Sanat Nesnesinin Mekanı

Oyun dünyası, bir yandan gerçek dünyanın içindedir; onun nesnelerini kullanır. Ama aynı zamanda, gerçek dünyadan farklıdır; nesnelerin adlandırılışı, anlamlandırılışı oyun dünyasına özgüdür. Buradaki çelişik yapı, Leontjew tarafından betimlenir. Ona göre, çocuk bir sandalyeyi oyunda bir araba yapabilir; bununla birlikte, oturduğu zaman ona arabaymış gibi oturmaz, sandalyenin fiziksel özelliklerine göre davranır. Ya da bir sopayı at yaptığında, sopaya binişi, gerçek dünyadaki ata binişinin eylem örgüsünü taklit etmeye kalkma; sopanın fiziksel niteliklerine uygun olarak ata biner.¹⁷⁰ Video Oyun Sanatı'nda kullanılan çeşitli objeler de sanal ve fiziksel dünya arasındaki sınırları bulandırmak veya varolan sınırların altını çizmek için kullanılmaktadır. Video oyun dünyasından fiziksel mekana, fiziksel mekandan oyun dünyasına taşınan obje veya oyun öğeleri genellikle karşımıza bir enstalasyon ya da

¹⁷⁰ Alexej Leontjew, "Die psychologischen Grundlagen des Spiels im Vorschulalter, in Kittler vd. (1969), 184.200 aktaran, Refik Toksöz, "Yeni bir Medya Türü Olarak Etkileşimli Bilgisayar Oyunları" (Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1999), 112.

performans olarak çıkarlar. Bu bölümde bu ilişkileri en iyi şekilde kullanan Aram Bartholl'un işleri üzerinden gitmenin faydalı olacağı düşünülmüştür.

Aram Bartholl'un *First Person Shooter* (2006) işi kartpostal şeklindeki "do-it-yourself (kendin-yap)"¹⁷¹ kitinden oluşmaktadır. Oyun tasarımcıları tarafından, ortamın daha gerçekçi bir görüntüsünü sağlamak için önerilen *birinci şahıs perspektifi bakış açısının* temel öğelerinden biri, ekranın altında görülen oyun karakterinin silahıdır. Burada, izleyiciler, popüler FPS oyunu *Counter-Strike*'tan 'sanal' silah içeren bir çift karton gözlük ile oyunlara özgü bu bakış açısını gerçek hayata taşımaktadır. Bütün parçaları kesip yapıştıran oyuncular silah tutan kollu bir gözlük elde ederler. Bu gözlük oyunlarda şiddet üzerine bir yorum ve provakasyon niteliği taşımanın dışında tipik FPS görüntüsünü gerçek dünyaya taşıyarak, oyuncuları oyundaki aksiyonlarıyla karşılaştırır. Aynı zamanda çalışma, fiziksel dünyanın gündelik yaşantısıyla sanal oyun mekanının farklılığını kendi yöntemiye sorgular.



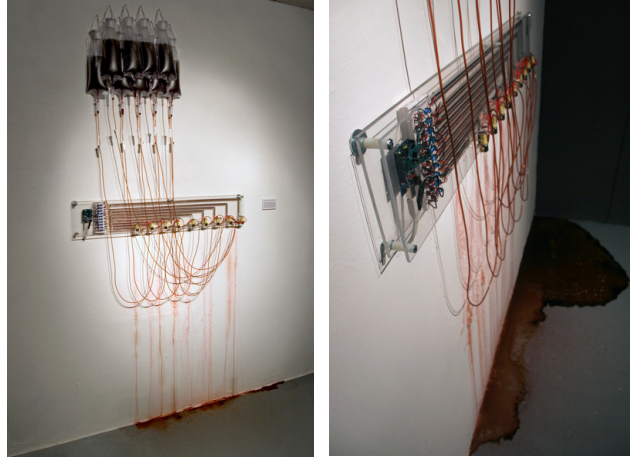
Şekil 52: First person shooter, Aram Bartholl, 2006.

<http://datenform.de/fpseng.html>

Riley Harmon video oyun mekanı ve gerçek mekan arasındaki gittikçe bulanıklaşan sınırlara yoğunlaşır. Riley Harmon *What It Is Without The Hand That Wields It* (2008) adlı elektronik heykel çalışmasında sanal öldürme deneyimlerinin, ölüm ve şiddet algılarımızda meydana getirdiği değişikliğe odaklanır. Oyuncular popüler FPS oyunu *Counter-Strike*'da birini öldürdüğünde heykel, elektronik selenoid valfler vasıtasıyla kan-benzeri bir sıvıyı duvardan aşağı bırakır; oyunun şiddet içerikli verisi fizikselleşir. Sanatçı işiyle ilgili olarak, "İnsan beyninin mekanik ve kaçınılmaz bir

¹⁷¹ 'DIY' kısaltmasıyla da kullanılan terim herhangi bir yardım olmaksızın kendi başına yapılan şeyleri tanımlamakta kullanılır. Kendin-yap hareketi olarak punk akımında önemli bir yer işgal etmiştir.

fonksiyonu olan şiddet, zaman içinde kültür, genetik ve gelişimle içeri gömüldü. Duvarda bırakılan izler belirsiz ölümlerin fiziksel bir manifestosudur." tanımlamasını yapar.¹⁷²



Şekil 53: *What It Is Without the Hand That Wields It*, Riley Harmon, 2008

<http://rileyharmon.com/09/2008/electronic-sculpture>

Sanalın materyala dönüşümü teması sanatçının, *A Watermelon In The World* adlı çalışmasında da görülür. Bu iş, içlerine yerleştirilen sensörler vasıtasıyla, sergi alanındaki karpuzların, oyuncular tarafından çevrimiçi *Counter Strike* oyununa taşınması üzerine kuruludur. Burada *Counter Strike* üzerinden oyun oynama ediminin gizli akıbetini ve işleyişini absürd bir biçimde bozarak, gerçek ve sanalı neredeyse gerçeküstü bir yolla harmanlama söz konusudur.



Şekil 54: *A Watermelon In The World*, Riley Harmon, 2009.

<http://rileyharmon.com/09/2008/electronic-sculpture>

¹⁷² Sanatçının kişisel web sitesi: <http://rileyharmon.com/09/>

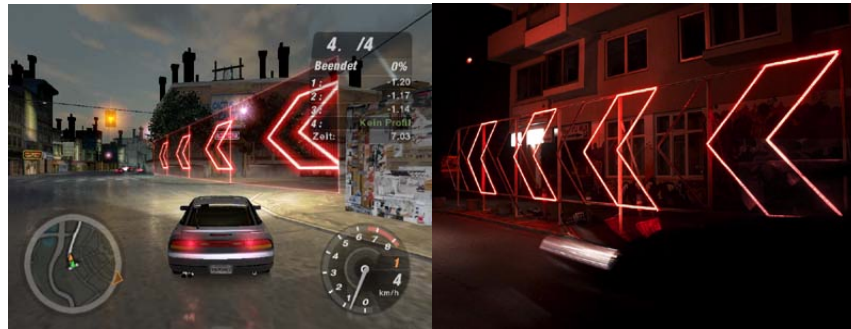
Aram Bartholl'un *de-dust* (2004) enstalasyonu çok sayıda ve farklı boyutlarda bir araya getirilerek istiflenmiş kasalardan oluşur. Üç boyutlu dünyada simüle edilmiş bir ahşap kaplama dokusu gerçek dünyasına geri döndürülmüştür. Ahşap kasaların orijinal işlevi *Counter Strike* oyununda kullanılmayan bir paketleme aracıdır. Aynı şekilde *sandbox Berlin* (2007) çalışmasında, *Second Life* adlı çevrimiçi platformdaki sandbox ortamını¹⁷³ da fiziksel dünyaya taşımıştır.



Şekil 55: *de-dust* , Aram Bartholl, 2004.

<http://datenform.de/dusteng.html>

Bartholl, *Speed* adlı enstalasyonunda *Need for Speed Underground (NFSU)* araba yarışı oyunundaki büyük ışıklı çıkış yönü oklarını fiziksel dünyaya taşımıştır. Video oyunları her ne kadar fiziksel dünyayı taklit etmeye çalışsa da her zaman sadece sanal dünyaya ait objeler ve davranışlar vardır. *NFSU* oyununda oyuncunun, simüle edilmiş şehirdeki gezintisine, yolu daha görünür kılmak için yerleştirilen bu ışıklı oklar eşlik etmektedir. Bu ışıkların yarıgeçirgenlik özelliği vardır. Oyuncunun arabası bunlara çarpabilir fakat üstünden geçemez.



Şekil 56: *Speed*, Aram Bartholl, 2004

<http://datenform.de/speedeng.html>

¹⁷³ Sandbox: kum havuzu , belirli bir hedefin, puan sisteminin olmadığı, oyuncunun kendi amaçlarını kendisinin bulduğu mekana denir.

Video Oyun Sanatı'nda performansların önemli bir yeri vardır. Burada varolan performanslar oyun-içi ve oyun-dışı olarak ayrılabilirler. Donald Kuspit'e göre performans sanatı, postsanatın egemen biçimi, hatta özüdür; esas başlangıcı nesne yapımından ayrılıp Dadaizm ve Fütürizm'deki yarı teatral etkinliklere geçilmesine denk düşer. Hem daha eğlenceli, hem de ilgi çekicidir; çünkü sessiz, düşünsel bir mesafede durmak yerine, halkın günlük yaşamına girer. Üstelik estetikmiş gibi yapmaz; müzelere girmek gibi bir hevesi de yoktur. Ne var ki daha rahatlatıcı ya da en azından daha az zorlayıcı olan 'çünkü dünyada da sanatta da devrim yapmak gibi bir kaygısı olmayan' ve ayrıca toplumsal açıdan daha bilgilendirici ve daha uyumlu olan popüler gösterilerle karşılaştırıldığında, performans sanatı modası geçmiş durur. Bir nevi yavaş çekimde sunulan eğlence gibidir; amatörler için özgü bir çeşit hobi sanatıdır.¹⁷⁴

Aram Bartholl fiziksel mekandaki performanslarını zamanla atölye çalışmalarına dönüştürmüş, performanslarını kalabalık gruplarla gerçekleştirmeye başlamıştır. Sanatçının *WoW* (World of Warcraft) performansı sanal dünyada kimliğin saptanması üzerine gider. *World of Warcraft* oyununda, avatarların üzerindeki sürekli oyuncuyu takip eden kullanıcı adı, fiziksel dünyada da oyuncuyu takip ederek deneyimlenir. Böylece oyuncular sanal kimliklerini teşhir ederler. Aynı şekilde *Speech Bubble* (konuşma balonu), çevrimiçi oyunlardaki konuşma eyleminden yola çıkarak, kimlik transferini gerçekleştirir.



Şekil 57: *WoW* performance, Aram Bartholl, 2006-2009

<http://www.datenform.de/woweng.html>

IH yine bir kamusal mekan keşfidir. Sanatçı *World of Warcraft* oyunundaki silah modellerini büyük boyutlarda yeniden oluşturur. Sanatçı fiziksel mekanda bu 'yeni'

¹⁷⁴ Kuspit, age, 124.

silahlarını kuşanarak ama kullanmadan dolaşır. Oyun mekanının nesneleri balta ve kılıç gündelik yaşantının birer parçası haline gelirler.



Şekil 58: *IH*, Aram Bartholl, 2008

<http://www.datenform.de/woweng.html>

Tarihsel ve teknolojik fanteziler, kültürler arası temsiller ve video oyunlarının fenomenolojik ve kültürel açılımları, sanatçı Eddo Stern'nin çalışmalarında sıkça karşılaşılan alanlardır. Eddo Stern fantezi ve gerçeklik arasındaki tartışmalı sınırlar üzerine çalışır; fiziksel mevcudiyet ve elektronik simülasyon arasındaki bilinçsiz ve gergin bağlantıları keşfeder. İşlerinde çoğunlukla anlatının ve dökümanterin yeni modelleri ve deneysel oyun tasarımını üzerine çalışır. Bilgisayar yazılımları ve donanımları; oyun tasarımı, kinetik heykel, performans, film ve video gibi birçok farklı mecrada ürün vermesine destek olur. *Cockfight Arena* işi ile Eddo Stern tek gecelik bir gösteri ile video oyunları çağında, performans sanatını farklı bir boyuta taşır. Hem gerçek hem sanal olarak gerçekleşen horoz dövüşünü çukur bir alanda konumlanırken, izleyiciler dövüş arenasının etrafına yerleştirilir. Gönüllü izleyiciler özel olarak üretilmiş tam boy kanatlı ve tüylü kaskları kablosuz oyun kontrol aygıtlarını giyerler. Savaşçılar arenaya girerler ve gerçek boyut avatarlarını kanat çırparak ve gagalayarak kontrol ederler, kan ve kuşyemi için açgözlülükle yarışırken, ekranda bedenen zarar görürler.



Şekil 59: *CockFight Arena*, Eddo Stern, 2001

http://www.eddostern.com/cockfight_arena.html

Brody Condon'un dijital modifikasyonları ve iletişim araçlarına müdahaleleri, çevresindeki öğeleriyle birlikte güncel eğlence teknolojisini tamamıyla tekrardan ele alır, yeniden bir bağlama yerleştirir. Brody Condon'nun *LevelFive* (Seviye5) işi 1970'li yıllarda düzenlenen kendini tanıma seminerlerinin eleştirel keşfine odaklanmış bir rol yapma etkinliği olarak tasarlanmıştır. Bu iki günlük fiziksel ve psikolojik açıdan katılımcıyı zorlayan performans genel olarak erken dönem eğitim seanslarının yapısını takip eder fakat bu çalışma bir yeniden sahneleme değildir. Bu açık uçlu ve sonuca bağlanmamış performansla birlikte 75 kadar oyuncuya canlı rol yapma ortamı, bireysel yoğunluğun değişken dereceleri ile uyurma karakterler vasıtasıyla kendini tanıma konularını keşfetmesi için özgür bir ortam yaratılmıştır.



Şekil 60: *Level Five*, Brody Condon, 2010

<http://www.eastofborneo.org/articles/character-development-brody-condons-level5-and-the-avant-larp-of-becoming-self>

Condon'un sanat modları, diğer oyun modifikasyonu yapan sanatçılarda da görüldüğü üzere internet vasıtasıyla yüklenebilir değildir. Bu modifikasyonlar çoğunlukla galeri ortamında oynanabilmekte; ya da modifikasyona uğramış oyunun

videosu izlenebilmektedir. Bu her ne kadar modifikasyonun üretim biçimine aykırı olsa da, işi galeriyle sınırlı tutmak, başka bir ifade şeklidir. Belki de en ünlü sanat modlarından biri Brody Condon ve Eddo Stern'nin de dahil olduğu sanat kolektifi C-level'in yaptığı *Waco Resurrection*'dir. Çalışma, gerçek bir hikayenin sanal oyun mekanına aktarılmasından yola çıkılarak, galeri mekanında özel bir enstalasyonla oyuncuların kullanımına sunulmuştur. Bu oyun modifikasyonu 'Branch Davidian' adlı bir dini cemaatin kurucusu David Koresh'in öldürülmesini konu alır. Amerika Birleşik Devletleri Alkol, Tütün ve Ateşli Silahlar Bürosu (ATF) 28 Şubat 1993 tarihinde, Teksas'ın Waco şehrinin 14 km kuzeydoğusunda bulunan Branch Davidian költüne ait bir çiftliği mahkeme kararı ile arama girişiminde bulunmuş ve FBI ajanlarının 51 gün süren kuşatmasının ardından bu baskın, aralarında 21 çocuğun, iki hamile kadının ve költ lideri David Koresh'in de bulunduğu 76 kişinin yaşamını yitirmesiyle sonuçlanmıştır. Waco Katliamı/kuşatması olarak bilinen bu olay, oyunun hikayesini oluşturur.



Şekil 61: *Waco resurrection*, Eddo Stern, Peter Brinson, Brody Condon, Michael Wilson, Mark Allen, Jessica Hutchins, 2004

http://www.eddostern.com/waco_resurrection.html

Bu çalışmada oyunculardan, Torque motoru ve biraz C++ kodlama ile özel güçler ve silah çeşitleriyle yoğunlaştırılmış költ liderlerinin (Koresh) yıkımına karşı koymaları beklenmiştir. Galeri ziyaretçileri oyunu oynamak için hazırlanmış dairesel düzeneğe oturup, poligondan türemiş bir David Koresh maskesi takması gerekir. Böylelikle galeri ziyaretçileri, *Waco Resurrection* oyunu ile etkileşim kurarken aynı zamanda galeri mekanında yer alan enstalasyonun bir parçası olarak performanslarını diğer galeri ziyaretçilerine sergiler.

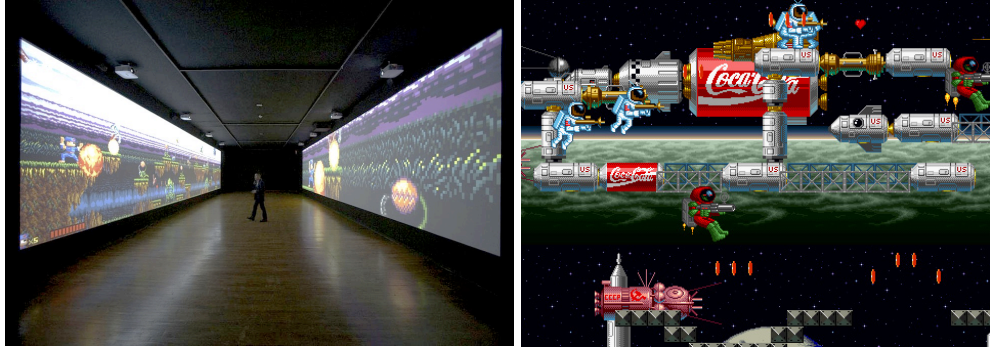


Şekil 62: *Q4U*, Feng Membo, 2002

<http://www.renaissancesociety.org/site/Exhibitions/Intro.Feng-Mengbo-Q4U.22.html>

Çinli sanatçı Feng Membo'nun Documenta 11'de gösterilen *Q4U* çalışması da oyun içi performanslara örnek verilebilir. Membo, seyirciyle internet aracılığıyla etkileşim kurar. *Q4U* FPS oyunu *Doom*'un kodlarını kullanır fakat Membo, oyundaki kahramanı kendi imgesiyle kaplar. Membo, oyunda kendi öz kopyalarını oyuna yerleştirerek, kendini oyunun ana karakteri haline getirir. Kullanıcı, oyunda bir elinde silah, diğer elinde bir mini DV kamera tutan üstsüz Feng Membo'yu canlandırır. Oyun edimini karıştırmak için *Doom* oyunun orjinalindeki bütün tipik canavarlar Membo'nun kendi imgesiyle değiştirilmiştir. Oyundaki aldatıcılık oyun mekanına eklenen aynalarla daha fazla artırılmıştır. Böylece oyuncular kendilerinin veya diğer Feng Membo'ya benzeyenlerin ölümünü izleyebilmektedir. Membo bu modifikasyonlar ve dijital klonlarının kullanımıyla, rol yapma oyunu bağlamı içinde sanatçının çevrimiçi kimliği keşfeder ve sorgular. Bu çalışma sanat tarihinde sıkça çalışılan otoportrenin video oyunlarda karşılık bulması olarak yorumlanabilir.

Feng Membo'nun 2011 yılında Moma PS1'de yeniden sergilenen bir diğer işi de *Long March: Restart* (2008) adlı enstalasyondur. Bu enstalasyon yatay enlemde oldukça büyük yer kaplayan, bütün yönleriyle çalışan bir etkileşimli video oyun çalışmasıdır. Oyunda *Street Fighter II* ve *Super Mario Bros* gibi yükselmekte olan klasik oyunlardan tanıdık görüntüler, komünist Çin'den propaganda motifleri ile birleşir.



Şekil 63: Feng Membo, Long March video oyun enstalasyonu, 2010.

<http://ps1.org/exhibitions/view/320>

Membo, ziyaretçileri kablosuz bir kontrol aygıtıyla, Kızıl Ordu askeri olan oyun kahramanını yönetmeye ve bombaları temsil eden kola kutularından kaçarak dijital yolda karşısına çıkan çeşitli ilk jenerasyon video oyun karakterleriyle savaşmaya davet eder. Oyun, sergi mekanında çok büyük bir alana uzunlamasına yayılır. Oyunun kahramanı özgürce uzatılmış elektronik ekranda ilerler ve hem oyuncu hem de seyirciler kahramanını yakalamak için onunla birlikte hızlıca hareket etmeleri gerekir. Feng membo'nun bu çalışması, çocukluğunda şahit olduğu Çin'de yaşanan kültürel devrim, Batı'nın teknolojisi ve video oyunların görsel dilinin bir birleşimi olarak yorumlanabilir. Membo, aynı zamanda, yapısökümcü teknikler ve Batı'nın ikonografisini kullanarak güncel Çin'i yorumlayan, 80'lerin sonu ve 90'ların başında Çin'de meydana gelen 'Politik Pop' akımının kurucusu olarak da görülmektedir. Fakat Membo yaptığı bir röportajda, "ben kendimi politik pop sanatçısı yerine video oyun sanatçısı olarak tanımlıyorum. Fakat bu tarihle ilgilenmediğim anlamına gelmez, sadece tarihten sorumlu olmadığım anlamına gelir" sözleriyle sanatçı olarak konumunu belirtmiştir.¹⁷⁵

4.3. Kullanıcının Mekanı

Video oyunu oynarken, oyunun oynandığı aygıt/cihaz da tıpkı oyuncu gibi 'kullanıcı mekanı' olarak adlandırılan maddesel, fiziksel mekanda konumlanır. 'Kullanıcının mekanı' diğer yaklaşımların oluşmasında çok özel bir pozisyona sahiptir. Oyunda kullanıcının nerede konumlandığı, oyun kurallarına, görsel işitsel temsil öğelerine ve

¹⁷⁵ Feng Mengbo, **From Visions of Happiness:10 Asian Contemporary Artists**, the Japan Foundation, Tokyo, 1995:5

anlatıya etki edebilmektedir. ‘Kullanıcı mekanı’nın etkisi farklı türden oyunlar arasında değişiklik gösterirken, oyun oynama edimini (gameplay) direkt olarak etkilediği söylenebilir. Buna en belirgin örnek olarak *konum-tabanlı* (location-based) olarak tanımlanan, algılanan mekanın oyun alanına dönüştüğü oyunlar verilebilir. ‘Kullanıcı mekanı’nı farklı türlere ayırmak ve diğer uzamsal yönelimler üzerindeki etkisini analiz etmek için ‘kullanıcı mekanı’nın tarihsel dönüşümüne bakmak, bu mekanları sınıflandırmamızı sağlayacaktır. ‘Kullanıcının mekanı’, ilk olarak *arcade salonu oyunları*, ikinci olarak *kişisel/özel alan oyunları*, üçüncü olarak *mobil ve konum-tabanlı(location-based) oyunlar* ve son olarak *internet ve ağ bağlantılı (networked) oyunlar* fenomeni olarak gruplanabilmektedir¹⁷⁶

Kullanıcı, kamusal alandaki atari salonlarından, PCler ve konsol oyunları ile birlikte ev hayatına taşınmış, daha sonra gameboy ve mobil telefonlar gibi mobil cihazlara geçmiş ve bugünkü ağ bağlantıları sayesinde yeni ve farklı bir kamusal alan olan çevrimiçi oyunları deneyimlemiştir. *Mobil ve konum-tabanlı oyunlar* direkt olarak oyuncunun fiziksel ortamını oyun mekanının içine yerleştirir. GPS gibi yer tespit sistemleri, WIFI gibi kablosuz bağlantı servisleri olduğu gibi küçük mobil bilgisayarlar (veya mobil telefonlar) kullanıcının mekanını oluşturan aygıtlardır. Bu tip konum-tabanlı oyunlarda kullanıcı mekanı, bütün oyun mekanına eşittir. *Ağ tabanlı (networked) oyunlarda* oyuncular mobil/telsiz bilgi işlem aygıtlarıyla donatılır; ve oyuncunun fiziksel ortamdaki pozisyonu oyun ediminin can alıcı ögesidir. *İnternet ve ağ bağlantılı oyunlarda* kullanıcının mekanı bireysel ve genellikle hareketsiz kullanıcıların mekanlarının toplamı olarak görülür. Örneğin, popüler ağ bağlantılı bir çevrimiçi FPS oyununda 10 farklı oyuncuyu, 10 farklı bireysel fiziksel ve coğrafi mekanla birleştirir. İlk bakışta kullanıcı mekanının bu heterojen formu oyun oynama edimini etkilemez gibi görünür. Fiziksel olarak ayrı yerlerde konumlanmış bu insanlar tek bir ortak görsel işitsel temsili mekanda birbirleriyle etkileşime geçerler. Kullanıcı mekanı muazzam ve çok büyük rakamlarda aynı anda çevrimiçi oyuncudan oluşabilir, ve hepsi tek bir temsili oyun mekanını paylaşır. Bu mekan onlara binalar ve eşyalar gibi kalıcı değişiklikleri arkalarında bırakmalarına izin verir. *İnternet ve ağ bağlantılı oyunlar*, farklı coğrafi kombinasyonları internet aracılığıyla yada aynı mekanda LAN (Local Area Network) aracılığıyla bir araya getirir. LAN partisi, çok sayıda oyuncunun kendi kişisel

¹⁷⁶ Stockburger, 2006, *age*, 145.

bilgisayarlarını getirip, genellikle büyük çadırlar, toplantı ve spor salonlarında biraraya gelerek ağ bağlantılı bir oyunu birbirlerine karşı oynadıkları kullanıcı mekanıdır. Kullanıcı mekanının bir parçası olan kullanıcıların farklı bireysel konumları, bu tip oyunlarda tekrar fiziksel ortamda birleşir.

21. yüzyılın sanatı da gitgide daha çok kendi oyun alanının kurallarını ortaya çıkartmaya ve var olanları değiştirmeye başladığı söylenebilir. Bu ayrıca sanat işlerinin, eğer bağlam yeterli düzeyde geliştirildiyse, kendilerine tahsis edilmiş müze ve galerilerin dışında varolmaları anlamına da gelmektedir. Sokak Sanatı'nın ortaya çıkması da bu stratejiye göre işler. *Kullanıcı mekanını*, video oyun sanatçılarının işlerinde, kullanıcıyı nerede konumlandıklarına bakarak irdemek mümkündür. Bu fenomene "Invader" takma ismi altında çalışan Fransız sanatçının devam eden projesi *The Invader Project* örnek gösterilebilir. *The Invader Project* (işgal projesi) *Space Invaders* adlı oyunun anlatısını başlangıç olarak alır ve onu kent mekanına taşır. Sanatçı dünyanın bir çok noktasına seyahat ederek, *Space Invaders* oyunun işgalcilerini farklı boyutlarda seramik parçalarıyla sokaklara taşır. Kamusal alana yerleştirdiği bu işgalcileri kendi internet sitesinde harita üzerinden sunar. Tüm dünyayı saran bu işgalin dışında sanatçı, çeşitli galerilerde yaptığı bu çalışmanın dökümantasyonunu sergileyerek sanat mekanlarında da kendine yer bulur.

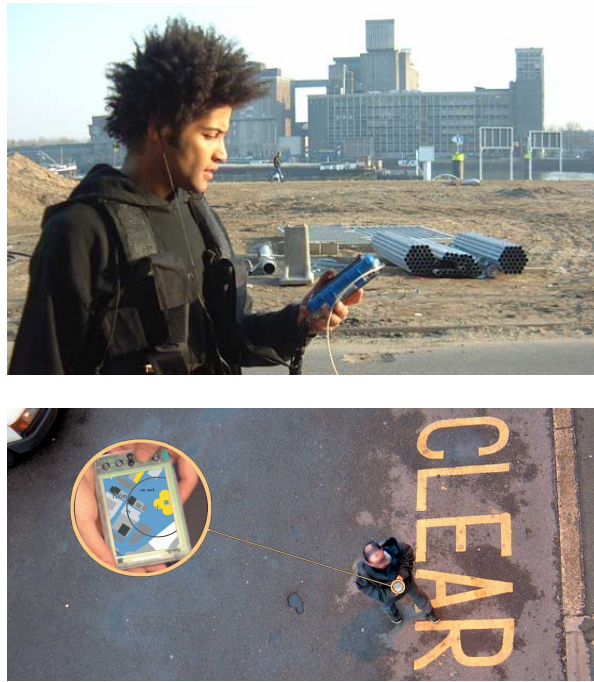


Şekil 64: *The Invader Project*, Paris, Invader 1999

<http://www.space-invaders.com/>

Kamusal alanda üretilen Video Oyun Sanatı'na Blast Theory sanat kolektifinin *Can you see me now?* adlı oyun/performansı ilginç bir örnektir. İlk olarak Aralık 2001'de İngiltere'nin Sheffield şehrinde oynanan bu oyun, Blast theory elemanlarının sokakta

global konumlama sistemli (GPS) kablosuz mobil bilgisayarlar kullanarak kovalamaları ve evlerinde bilgisayar başındaki çevrimiçi oyuncuların ellerine geçen veriler doğrultusunda Blast Theory oyuncularından kaçmaları üzerine kuruludur. İki grup tarafından da paylaşılan sanal harita vasıtasıyla çevrimiçi oyuncular için amaç, Blast Theory koşucularından olabildiğince kaçmaktır. Blast Theory üyeleri yakalama stratejilerini telsizlerle yaparken bu konuşmaları çevrimiçi oyuncular da dinleyebilir ve ona göre kaçma stratejileri geliştirirler. Bu oyunla birlikte şehirde bir kareografi oluşur, hem sanal hem fiziksel mekandaki katılımcıların performansı, her iki mekanı da oyuna dahil ederek farklı hareket motifleri oluştururlar.



Şekil 65: *Can you see me now*, Blast Theory, 2003.

http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html

4.4. Anlatının Mekanı

Duchamp, sanatçının yaratıcı edim sırasında ilkel duygularını malzemesine transfer ettiğini söyler; böylece malzeme, bu duyguların izleyiciye aktarılmasını sağlayan bir aracıya dönüşür. Aktarım aslında malzemeyi sanat haline getiren temel yaratıcı edimdir - ya da malzemeyi sanat haline getirmek için gereken duygusal emektir. Her bir sanat eseri deyim yerindeyse sanatçının kendi kendisiyle karşılaşmasını, yani

sanatçının malzemesi aracılığıyla duygularını yeniden yaşayıp, yeniden düzenlediği analitik seansı temsil eder.¹⁷⁷

Video oyunlarda oyun tasarımcısının ya da oyuncunun; anlatıyı, zamanı ve uzamı biçimlendirmesine olanak tanıyan yapılanması, bu oyunların etkileşimsellik niteliğini vurgular. Etkileşimsellik, oyuncunun, bir fail olarak oynaması, dijital oyunları yeni bir öykü anlatma tipi olan siber-drama olarak tanımlaya götürmüştür.

Oyun araştırmacısı Janet Murray postmodern dünyada öykülerimiz anlatacak yeni bir ortama ihtiyaç duyduğumuzu ve bunu bilgisayarda bulduğumuzu söyler: "Dijital ortam, yeni küresel toplumun ve postmodern içsel yaşamın mücadelelerini ve bilmecelerini keşfetmek ve canlandırmak için uygun yerlerdir" demiştir.¹⁷⁸ Manfred Jahn, metinle, resimle, görüntüyle, performansla ya da bunların hepsinin birleşimiyle bir hikayeyi anlatan ya da sergileyen herşeye "anlatı" dendiğini belirtir.¹⁷⁹ Bu tanım, daha çok anlatının aktarılış biçimine vurgu yapmaktadır. Anlatının içeriğine vurgu yapan Edward Branigan'ın tanımı ise şöyledir: "Anlatı, bir başlangıcı, ortası ve sonu olan, neden-sonuç zinciriyle kurulmuş olay ya da olayların, uzamsal ve zamansal bir biçimde düzenlenmesidir."¹⁸⁰

Bilgisayar oyunlarında anlatı değişen bir nicelik ve işlevle yer alır. Yer yer oynanan oyunu cazip kılmak için bir arka plan oluşturmak üzere devreye girer (*Age of Empires II*), ya da oyunda gerçekleştirilen hamlelerle birlikte şekillenen bir unsur olarak yer alır (*Fallout*). Bazı oyunlarda anlatının kesinlikle yer almadığı hatta anlatıya dair herhangi bir öğeye rastlanamayacağı söylene de oyunu oynayan kişinin aklında oluşturduğu kurgu da anlatı etkinliğinin oyunla içiçe olduğunu gösterir. Özgür Eren bu duruma *Tetris* oyunu buna örnek vermiştir.¹⁸¹ İlk bakışta yukarıdan düşen blokların şekillerine göre yerleştirilmesi kuralı üzerine kurulu olan *Tetris* oyununun herhangi bir anlatısal özellik barındırmadığı söylenebilir. Ancak bu oyun konusunda Janet Murray'ın "Hamlet on the Holodeck" adlı kitabında yer verdiği tespiti ilgi çekicidir: "Tetris, 1990'larda Amerikalıların aşırı çalışmayla dolu

¹⁷⁷ Kuspit, **age**, 169.

¹⁷⁸ Janet Murray, **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**, Cambridge: MIT Press,(1997), 38.

¹⁷⁹ Jahn Manfred, *Narratology: A Guide to the Theory of Narrative*. English Department, University of Cologne. 2005.

¹⁸⁰ Edward Branigan, **Narrative Comprehension and Film**, (NewYork:Routledge, 1992), 102.

¹⁸¹ Özgür Eren, *Bilgisayar Oyunlarında Dramatik Yapı: Alternatif Yaklaşımlar*, (Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, 2009), 21.

hayatlarının mükemmel bir canlandırmasıdır. Bu öyle bir iş bombardımanıdır ki dikkatimizi vermemizi ve bir şekilde aşırı kalabalık iş takvimlerimizi uydurmamızı talep eder, ve bir sonraki saldırı için masamızın üzerini sürekli temiz tutmamızı gerektirir.”¹⁸² Janet Murray’ın yorumu, oyunun açık bir anlatı içermemesine rağmen oynayan kişinin bu oyunu dramatik bir kurgu dahilinde yorumlayarak oynayabileceğine dair bir örnek sunmaktadır. Daha önce oyun auteur olarak ele aldığımız Jason Rohrer’in çalışmaları bu tip anlatıya örnek verilebilir. Oyuncu etkileşimin sınırlılıkları içinde anlatıyı oyuncunun zihninde oluşturur.

Her anlatı, barındırdığı hikayedeki dramatik çatışma dahilinde belli değerleri gözler önüne serer. Karakterlerin yapıp ettikleri belli kriterler dahilinde değerlendirilir ve belli bir yorumla oyuncuya aktarılır. Dramatik çatışma üzerine kurulu olan her anlatı, seyircisinin neye gülüp neye üzüleceği, neye sinirleneceği konusunda bir haz politikası örgütler. Bunu, karakterlerin eylemlerini bir değerlendirme süzgecinden geçirerek yapar.¹⁸³ Oyun temel işlevlerinden biri, bağlamlar oluşturma, başka bir deyişle anlam çerçeveleri çizme yetisinin gelişmesidir.¹⁸⁴ Video oyunlar bu çerçeveyi hazır verir. Video oyunlarında anlatıyı tanımlarken etkileşim unsurunu hesaba katmak gerekmektedir. Son kertede bilgisayar oyunu oynayan bir oyuncu, kendisine sunulan bir olay örgüsünü izlemenin ötesine geçerek oyun türüne göre değişen derecelerde olay örgüsüne müdahale etmekte ya da olay örgüsünü bizzat kendi oluşturmaktadır. Bu interaktivitenin oranına göre oyunun içerdiği anlatı formu da değişmektedir.

Bu bağlamdaki ilginç savlardan biri Henry Jenkins, oyun tasarımcılarının hikayeler yerine dünyalar yarattığını savunur ve bu yüzden oyun tasarımcılarını " daha az hikaye anlatıcısı ve daha çok anlatı mimarları" olarak tanımlar. Jenkins'in önerdiği uzamsal hikaye modelinden *Gömülü anlatılar* bir hikaye anlatmak için oyun mekanının tümünü kullanan anlatı yapılarıdır. Oyuncu farklı lokasyonlarda ilerlerken ve kaçınılmaz durumların parçalarını çözerken hikaye anlatılır. Natalie Bookchin'in the Intruder'ı gömülü anlatılara iyi bir örnektir. Oyuncu bir yerden diğer yere hareket ederken kendi avatar'ının geçmişiyle ilgili yeni bilgiler edinir ve olay örgüsünü yeniden kurar. Anlatı tam olarak/ genel anlamıyla oyun mekanı içindeki odalara ve

¹⁸² Murray, **age**, 46.

¹⁸³ Eren, **age**, 29

¹⁸⁴ Gregory Bateson. **A Theory of Play and Fantasy in Steps to an Ecology of Mind**. Granada, New York, 1973

nesnelerin içine kaydedilir/ kazılır. Jenkins bu durumlarda "oyun dünyası bir çeşit enformasyon mekanına, bir hafıza sarayına" dönüşür. Henry Jenkins'in önerdiği uzamsal hikayenin bir diğer modeli *gelişen anlatılardır*. Bu modelde, "oyun mekanları anlatı potansiyeli yüksek bir biçimde tasarlanır, oyuncuların hikaye-oluşturmasına fırsat verir."¹⁸⁵ Oyuncuların simule edilmiş dünyalar inşa ettiği, başlı başına anlatı öğeleri meydana getirebilen *The Sims* gibi oyunlar bu gelişen anlatılara örnek olarak verilebilir.

Anlatının bilgisayar oyunlarında nasıl şekillendiğini anlayabilmek için etkileşimli anlatıyı ortaya çıkaran hipermetin kavramının incelenmesi gerekir. Janet Murray, hipermetni(hypertext); imajlar, video, metin veya tablo gibi birbirine linklerle bağlanmış dokümanlar topluluğu olarak tanımlar. World Wide Web'in ulaşılabilirliğinin artmasıyla birlikte hipermetin kurgulara olan rağbet de artmıştır. Hipermetnin en temel özelliklerinden biri dallanmadır. Tonguç İbrahim Sezen, hipermetnin dallanma özelliğini, okur, ya da kullanıcıya, metin içinde düğüm (node) adı verilen noktalarda seçenekler sunmak olarak açıklamaktadır.¹⁸⁶ Sezen'in aktardığı şekliyle Cotton ve Oliver'e göre "düğümler, bir ya da daha çok seçenek içerebilen yol ayrımlarıdır; kullanıcı burada istediği gibi seçim yapabilir ya da görüntülenen sorulara verdiği yanıtlara göre yönlendirilir."¹⁸⁷

Video oyun sanatçıları da oyunun sunduğu etkileşimli anlatı özelliği üzerinden farklı hikayeler sunarlar. Bu bölümde uzamsal perspektif geliştirmek amaçlandığı için, oyun mekanının oluşumunda önemli rol oynayan anlatının farklı oluşum biçimlerine odaklanmak yerinde olacaktır. Mary Flagan'ın [*domestic*] oyunu bir otobiyografi örneğidir. İlk olarak 2003 yılında Sydney'de *Playthings* sergisinde sergilenen oyun, *Unreal Tournament* adlı oyunun modifikasyonudur. Oyun, hafızanın otobiyografik keşfi ve oyun kültürüne feminist müdahale olarak okunabilir. Flagan'a göre, *Domestic* zaman ve mekanın karşılıklı kavramsal ilişkilerini araştırıyor ve oyunların hatırlanmış bir deneyimi 'tekrar oynama'yı sağlayıp sağlayamayacağını sorguluyor. Flagan bu oyunla, çocukluğunda yaşadığı bir yangın deneyimini oyun ortamına

¹⁸⁵ Henry Jenkins, "Game Theory" *Technology Review*, March 2002.

¹⁸⁶ Tonguç İbrahim Sezen, "Kıyamet Sonrası Dünyada bir Katil ya da Kahraman Olmak: İnteraktif Anlatıda Öykü ve Karakter Yapılanışı "Fallout" Bilgisayar Oyunu Örnek Olayı", (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2005)

¹⁸⁷ Bob Cotton, Richard Oliver, **Siberuzay Sözlüğü: Multimedya'dan Sanal Gerçekliğe**, (İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1997), 28.

taşıyarak, bu çocukluk hatırasının ‘mekanını’ keşfetmeye çalışır. Flagan kiliseden dönerken, evinde yangın olduğunu farkeder, ve babası içerdedir: *"Yolun üstündeki kirlilik alandan ev/ farklı görünüyor /ve camlardan /duman çıkıyor dışarı. / Babam nerede?"* (domestic duvar yazısı)



Şekil 66: *domestic*, Mary Flanagan, 2003

<http://www.maryflanagan.com/domestic>

Oyun ortamı iki temel öğeden oluşturulmuştur: Olayla yeniden hesaplaşan şiirsel metinler ve Flagan’ın çocukluk fotoğrafları. Flagan oyun mekanını "imajların ikonik anlamlar taşıdığı klostrifik konseptte bir ortam” diye tanımlamaktadır. Özellikle, fotoğraf ve metnin kullanımı çoğunlukla biçimsiz ve yine çoğunlukla kafa karıştıran bir oyun dünyası yaratmaktadır. Oyuncular oyunda ilerledikçe, yangın imgesi bütün oyun ortamı gasp eder. Oyuncular bu ateşle mekandaki çeşitli şekillerde temsil edilmiş ‘başa çıkma mekanizmalarını’ (hem metin ve imaj) kullanarak karşı gelebilirler.

Farklı bir şekilde, video oyunlarla etkileşime girmeye başlayan edebi çalışmalar, sanal ortamda anlatının oluşumuna dair oldukça ilginç örnekler oluştururlar. Metin tabanlı çalışmaların video oyunlarla birleştiği noktada görsel işitsel temsilde farklı tipografik kullanımlara rastlanır. Griffith Üniversitesi’nde Net Sanatı ve Elektronik Edebiyat dersi veren Jason Nelson, kendini dijital şair olarak tanımlar. İki boyutlu ve hipermetin üzerine kurulu işlerinde bir çok farklı seviyede yazı, çizim, ses dosyası, eski video görüntüleri ve Dubuffet, Basquiat gibi sanatçıları anımsatan deli karalamalarını kullanarak etkileşimli şiir/oyunlar üretir. Bu öğelerin dijital asamblaj metoduyla biraraya gelişi görsel açıdan avangard sanat çalışmalarını anımsatır.



Şekil 67: *Game, Game, Game And Again Game*, Jason Nelson, 2003

<http://www.secrettechnology.com/gamegame/gamegame.html>

Game, game, game and again game ve *I made this. You play this. We are enemies* oyunları görsel işitsel öğeleri, oyun oynama edimini ve etkileşimli kullanıcı deneyimi farklı bir şekilde bir araya getirir. Jason Nelson, çalışmalarında metni, oyunsu arayüzleri ve yaratıcı etkileşimli anlatıyı birleştirir. Bu iki oyun erken dönem video oyunların ikonografisine benzer basit öğeler içerir ve ses, metin ve imaj seçimlerinde Dadaistik bir tavır sergiler. Nelson kendisini "post, post, ve yeniden post modernist bir şair ve sanatçı"¹⁸⁸ olarak tanımlar. Oyunları bir nevi anti-oyunlardır. Oyuncu dağınık, karman çorman bir mekanda, görsel ve işitsel bombardımanın içindeki etkileşimli anlatılarla anlam üretmeye zorlanır.



Şekil 68: *I Made This. You Play This. We Are Enemies*, Jason Nelson, 2002

<http://www.secrettechnology.com/madethis/enemy6.html>

Nelson'a ilham aldığı sanatçılar sorulduğunda, "Soyut sanatçı Basquiat ile *Mario Brothers* oyunun yaratıcısı Miyamoto ve yazar James Joyce'un eğlence parkında büyümüş ve Steampunk robotları tarafından büyütülmüş bir çocuğu olsaydı, o çocuk

¹⁸⁸ Sanatçının kendi web sitesi: <http://www.secrettechnology.com/>

benim sanat oyunlarım olurdu"¹⁸⁹ demiştir. Nelson, *Game, game, game and again game*'i dijital bir şiir, bir retro oyun, tasarım karşıtı bir ifade ve sanatçının değişen dünya algısının kişisel bir keşifi olarak tanımlar. Batı dünyasının kültürel çevrelemesi, inanç sistemleri, tasarlanmış kültürler ve oyunlar, kapsüllenmiş felsefe ele aldığı konular arasındadır. Yine aynı görsel dilde *ürettiği evidence of everything exploding* oyununda Nelson, Bill gates, NASA, James Joyce, Dadaism, Neil Gaiman, Fidel Castro'dan belgeler kullanır ve tarihin değiştiği ya da değişmediği bu garip zamanları keşfeder. Eğlence endüstrisi kıyamet günü ve komplo takıntısıyla birlikte bağlantısız fikir ve dökümanlar arasına bağlantılar üretir. Oyun, gizli/şiirsel bağlantılar inşa ederek yarı-tarihsel dökümanların içinde kendi kehanetini ve komplosunu yaratır.

¹⁸⁹ Keith Stuart, "Basquiat meets Mario Brothers? Digital poet Jason Nelson on the meaning of art games"13 September 2011, <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2011/sep/13/the-meaning-of-art-games> [9.12.2010].

5. SONUÇ

Bu çalışmada ele alınan bölümler, Video Oyun Sanatı'nı farklı perspektiflerden ele alarak geniş bir çerçeveden bakmayı denemiştir. Her ne kadar bu alanda iş üreten tüm sanatçıları ayrıntılı olarak ele almak mümkün değilse de, Video Oyun Sanatı'nın oluşumunda rol oynayan önemli işler ve video oyununu kullanma biçimleri tez kapsamında sunulmuştur. Çalışmanın da üzerinde durduğu gibi günümüzde video oyunlarını, bir sanat formu olarak göstermek oldukça mümkün gözüküyor. Güçlü temsili özellikleri, bütünlük içeren formları, felsefi uzantıları ve politik çıkışları ile video oyunları Antik Yunan'dan Rönesans'a, sinemadan kavramsal sanata birçok gönderme yapabiliyor ve onları sanat kılan özellikleri yoğun ve üstelik etkileşimli bir şekilde içerebiliyor. Başka bir deyişle, sanat deneyimleyicisine projekte edilen dünyalar video oyunlarla birlikte, deneyimleyicinin içine projekte edildiği dünyalara dönüşüyor.

Bugün, sadece Video Oyun Sanatı'na odaklanmış, sanat oyunları üreterek veya onları dönüştürerek kendini ifade etmeyi tercih etmiş sanatçılar ve bu sanatçıların işlerine yer veren küratörler, sanat galerileri ve sergiler var. Bu durum oyunların, özellikle kavramlar ve politik eleştiriler çevresinde dönüp duran günümüz sanat dünyasınca benimsenmiş olduklarını gösteriyor. Oyunlar bir sanat formu veya sanat yapmaya uygun bir yapı olarak birçok çevre ve eleştirmen tarafından tanınmasına rağmen, her oyununun bir sanat eseri olup olmadığı konusundaki şüpheler yoğunluğunu koruyor (benzer şüpheler zaman zaman sinema için de gündeme getirilmiyor değil). Bu şüpheleri Jordan Magnuson'un bakış açısına göre irdelemek gerekirse, oyunlar, halen aşkınlık anlamında yoğun bir estetik deneyimi tamamen yaşatamıyor; halen Öteki ile bir karşılaşma sunamıyor; ve halen resim, heykel, müzik, film gibi "geçerli" sanat formlarında bulunan anlamlar, amaçlar veya gerçeklikleri tam anlamıyla dışavuramıyor.¹⁹⁰ İlginç olan ise bu engeli, oyunun

¹⁹⁰ Jordan Magnuson "Art as Political Platform: Protesting with Game" <http://www.necessarygames.com/growing-pains-video-games-and-future-art/art-political-platform-protesting-games>

bizzat kendisinin (dinamiklerinin ve mekaniklerinin) ve oyuncudan beklentilerinin oluřturmasıdır. Bu sanatsal aşkınılařma sürecini sekteye uğratan başka bir etken ise oyunların sosyo-kültürel manifestolarıdır; oyunlar bir form olma yolunda girizgahlar yaparken, kendilerini mevcut kültürün prangalarından kurtulmuş; zevksizlik, cinsel kliřeler, ilkel rekabetler veya řiddetli kapıřmalar üzerine yoğunlařan anarřik, düşük bir kültür formu olarak tanımlamasıdır.¹⁹¹

Sanatın ve tanımının zamana göre deęiřtięini kabul edersek, Video Oyun Sanatı'na bakıřın belki her sanat dönemi ve beraberinde gelen kabullerle deęiřebileceęini önerebiliriz; belki birtakım akademisyen ve eleřtirmenler tarafından öngörüldüęü gibi oyunlar, sinemanın doęduęu noktada ve bir sanat formu olabilmesi için benzer ařamaları katetmesi gerekiyor veya belki de video oyunlarının ancak başka hiçbir sanat formunu taklit etmedięi, kendi farkını ortaya koyduęu zaman sekizinci sanat formu olarak kabul görebilecek. Son ihtimalden yola çıkarsak, oyunların dięer sanat formlarına öykündüęü yönlerinden arınması ve yukarıdaki aşkınılařmaya bizzat engel olan oynanabilirlięe yeni açılımlar getirmesi, bir sanat formu olarak kendine disiplinlerarası deęil de özgün bir yer edinmesine yardımcı olacaktır. Zira oyunun ham maddesi veya plastięi, çeřitli dinamiklerin ve mekaniklerin oluřturduęu oynanabilirliktir. Başka bir deyiřle üretilen, ancak oynandıęı zaman bir sanat eserine dönüőecektir. Oyun, oynanabilirlięi dięer tüm sanat formlarından ayrılabilir ve özgün sanat eserlerine kavuřabilir ki bu duruma yakın dönem sanat oyunları ile örnek vermek mümkün. Bu yaklařımı video oyunları çıkmadan önce oyun kavramı ile üretilen sanat eserleri de destekliyor. Açılıřı, Marcel Duchamp, "Satranç plastik bir oyundur. Onu inşa edersiniz. Satranç mekanik bir heykeldir. Satranç hamleleri belki görsel deęil ama düşünsel olarak güzel olanı tetikler, güzel olanın hayalini kurdurtur." yorumu ile yapıyor.¹⁹² Dadacıların çift yönlü çalışan oyunbaz iřleri ve Öyvind Fahlström'ün mıknatıslı resimleri oyun sanatının en temel örneklerini verirken, oynama eylemine odaklanıyor; eserin ancak oynandıęı zaman gerçekteřtięini vurguluyorlar. Bu bakıř açısı, aşkınılařma sorunsalına neden olan oynanabilirlięin aslında tek çözüm yolu olduęunu da iřaret ediyor. Günümüz video oyunu sanatçılarından, Jason Rohrer yaptıęı sanat oyunlarında sadece oyun

¹⁹¹ Mark Finn, "Console Games in the Age of Convergence", **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference**, ed. Frans Mäyrä (Tampere: Tampere University Press, 2002): 45-58.

¹⁹² Claudia Mesch, Cold War Games and Postwar Art, *Reconstruction: studies in contemporary culture* 6.1 (Winter 2006) <http://reconstruction.eserver.org/061/mesch.shtml>

mekaniklerini kullanarak, anlamlar oluşturabiliyor, duygular tetikleyebiliyor; anlatıya ihtiyaç duymayan salt oynama edimleri kurgulayarak, oyun sanatının belki de temellerini inşa ediyor.

Oyunlar, her geçen gün teknolojik açıdan gelişmekte ve yaygınlaşmakta, dolayısıyla sahip olduğu ifade ve estetik potansiyeller de artmaktadır. Özellikle oyun konsolları, yeni kontrol aygıtları ve oyuncu algılama sistemleri ile geleneksel etkileşim biçimlerini değiştirmekte, oyun arayüzlerini yeniden tanımlamaktadır. *Xbox* için çıkarılan *Kinect* sistemi, kontrol aygıtını tamamen ortadan kaldırmış, arayüzü oyuncuya indirgemıştır. Arayüz artık oyuncunun kendisidir. Bu ve benzer donanım ve yazılım gelişmelerini hesaba katarak, sanat yapma eğilimindeki oyunların, oynama eylemi, başka bir deyişle oynanabilirlik üzerine yapacağı deneyler, birçok tartışmanın geride kalmasını ve video oyunlarının bir sanat formu olarak kayıtlara geçmesini sağlayacaktır. Bu deneyleri ilk etapta bağımsız oyun yapımcıları, sanat kolektifleri ve en önemlisi alana dair yeni yaratıcı formüller üretebilen oyun "auteur"leri¹⁹³ gerçekleştirecektir. Şüphesiz bu girişimlere en büyük destek güncel sanat ortamları dışında, eleştirel düşünceden gelecektir. Yapılmakta ve yapılacak olan akademik çalışmaların, kuramsal keşiflerde ve önermelerde bulunmalarının yanı sıra toplumsal bir farkındalık kazandırmak adına da duyarlı ve sorumlu olmaları gerekmektedir. Video Oyun Sanatı, sanatçı, küratör ve eleştirmen topluluklarına ilgi çekici zorluklar sunuyor. Bu tarz işlerdeki teknolojik uygulamalar sanatçı, küratör ve eleştirmen arasındaki ilişkiyi yeniden düşünmeye ve belki de yeniden düzenlemeye zorluyor. Küratörler, video oyunu sanatını uygun bağlamlara yerleştirebilmesi açısından gerekli bilgi ve deneyime; Video Oyun Sanatı eleştirmenleri ise, söz konusu işleri doğru tarihsel estetik ve eleştirel kapsamlarda analiz edebilmek için ilgili sanatsal altyapıya ihtiyaç duyacaktır.

Video Oyun Sanatı, güncel sanatın yeni popüler "oyuncağı" olarak, sergisinden konferansına birçok ortamda kendini gösterebilmektedir. Ülkemizde de AMBER Sanat ve Teknoloji Festivali (2008)¹⁹⁴ kapsamında açılan *Gamerz* sergisi ile ISEA (2011) yan etkinliği olan *Space Invaders* sergisi¹⁹⁵ ve seminer dizisi, yerel çalışmalar

¹⁹³ 'Oyun auteur' kavramı için bkz. Demirbaş, Yavuz. "Bir İletişim Formu Olarak Bilgisayar Oyunlarında Auteur Oyun Kuramı", Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2008.

¹⁹⁴ detaylı bilgi için bakınız: <http://08.amberfestival.org/>

¹⁹⁵ detaylı bilgi için bakınız: <http://isea2011.sabanciuniv.edu/other-event/isea2011-and-kurye-video-space-invaders>

anlamında önemli birer basamak teşkil etmektedir. Video Oyun Sanatı'nın genel izleyici ile anlayış ve takdire dayalı bir diyalog kurması şu an için pek kolay gözüküyor; ama doğru bağlamlar ve kapsamlar sunulduğunda iletişim ve etkileşim kurulamaması için hiçbir neden yok. Oyun kültürüne sahip bir izleyici, sanatçı için sorun doğurabilir; çünkü sanat eserine bir oyun olarak çok fazla bağlanabilir ve bir sanat eseri olarak değerlendiremeyebilir. Aynı şekilde, video oyun bilgisi, bazı Video Oyun Sanatı işlerini değerlendirmek için can alıcı da olabilir. Bazı oyunlara aşinalık ya da video oyunlarına genel olarak aşinalık bazen sanatçının katılımını anlamak ya da sanat eserini anlamlandırmak açısından önemlidir. Örneğin FPS (first person shooter) tabanlı sanat oyunlarındaki temsili üç boyutlu mekanlarda gezme becerisi herkese tanıdık gelen birşey değildir; fakat bu durum gittikçe değişmekte, yeni jenerasyonlar ile birlikte oyunlara daha alışkın ve yatkın sanatseverler türemektedir.

Son olarak, güncel sanat pratiğinde Video Oyun Sanatını keşfetmek için oyunların parlak yüzeyine bakmak hatalı olacaktır. Video Oyun Sanatı'nı 'kendilerini sanatçı olarak tanımlayıp tanımlamadıklarını' gözetmeksizin üreten herkesin, video oyunlarını mecra olarak nasıl kullandıklarını sorgulayarak bulabiliriz.

KAYNAKÇA

- Aarseth, Espen . "The Game and its Name: What is a Game Auteur?" **Visual Authorship: Creativity and Intentionality**. University of Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2005.
- Adams, Ernest W. "Will Computer Games Ever Be a Legitimate Art Form?", **Videogames and Art**, ed. Andy Clark, Grethe Mitchell (Bristol: Intellect Books, 2007):255-264.
- Akay, Ali. **Postmodern Görüntü**. İstanbul: Bağlam Yayınları, 2002.
- _____. **Sanatın Durumları**, İstanbul: Bağlam Yayınları, 2005.
- Akbulut, Hasan. "Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü". **Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu**. ed. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü, Işık Barış Fidaner. İstanbul: Kalkedon, 2009: 25-81.
- Akıncı, İ. Orton. "Güncel Sanatın Özgür Bir Şekilde Kitlelere Ulaştırılmasında Yeni Bir Model Önerisi:"Dijital Çoğaltmalar". Doktora Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal bilimler Enstitüsü, 2011.
- Altuğ, Evrim. "Bütünlüğün peşindeki imzaların izinde", **Sanat Dünyamız**, s. 121. (2011): 68-78.
- Ames, Andrew Yashar. " Games: The Art of Making, Bending, and Breaking Rules", Master Thesis. Rhode Island School of Design, Fine Arts in Digital+Media, 2008.
- And, Metin. **Oyun ve Bugü**. İstanbul: İş Bankası Yayınları, 1974.
- Andrews, Jim. "Videogames as Literary Devices", **Videogames and Art**, ed. Andy Clark, Grethe Mitchell (Bristol: Intellect Books, 2007): 54-58.
- Arapoğlu, Fırat. "Sosyal Süreçleriyle Fluxus ve Ötesi". Yüksek Lisans Tezi. Trakya Üniversitesi Sosyal bilimler Enstitüsü, 2009.
- Arcangel, Cory. "Don't Touch My Computer" Home Users Guide. http://www.beigerecords.com/cory/rss_media/dtmc.pdf [20.05.2010]
- Arey, Daniel. "The Art of Games" Gamasutra 2008, http://www.gamasutra.com/view/feature/3559/the_art_of_games.php [12.04.2010].

Artun, Ali "Kuramda Avangardlar ve Bürger'in Avangard Kuramı", **Avangard Kuramı**, Peter Bürger, çev. Erol Ezbek. İstanbul: İletişim Yayınları, 2004.

_____. "Sanat ve 1968 Baharı / Bir Kronoloji", Sanat Dünyamız, s.110. (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2009):32-47.

_____. "Sanat Hayali, Yönetim Disiplini ve Sanat Yönetimi, Avangard ve Taylorizm" **V. İTÜ Sanat Tarihi Konferansları 2006**. Ankara Mimarlar Derneği, konuşma metni, <http://www.aliartun.com/content/detail/> [12.07.2011].

Baumgärtel, Tilman. "Modification, Abstraction, Socialication, On Some Aspects of Artistic Computer Games". http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/computer_games/ [18.05.2010].

_____. "Modifications" **Games: Computerspiele von künstlerInnen**, (Frankfurt Am Main: Revolver, 2003):98-103.

_____. "The Ludic Hack: Artistic Explorations of Computer Games". **Network art: practices and positions**. ed. Tom Corby. New York: Routledge, 2006.

Becker-Ho, Alice, Guy Debord. **A Game of War**. London: Atlas Press, 2007.

Binark, Mutlu, Günseli Bayraktutan-Sütçü. **Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun**. İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2008: 41-48.

Bittani, Matteo "Game Art (This is not) A Manifesto (This is) A Disclaimer." **GameScenes. Art in the Age of Videogames**. Monza: Johan & Levi, 2006.

_____. "Game Art" **GameScenes: Art in the Age of Videogames**. ed. Matteo Bittanti Domenico Quaranta Monza: Johan & Levi Editore, 2009: 7-14

Bolter, Jay David, Richard Grusin. **Remediation: Understanding New Media**. Boston: MIT Press, 2002: 88-103.

Bookchin, Natalie . "The Intruder", Frontiers: A Journal of Women Studies, Vol. 26, No: 1, University of Nebraska Press, 2005: 43-47.

Bourriaud, Nicolas. **İlişkisel Estetik**. çev. Saadet Ezen. İstanbul: Bağlam Yayıncılık, 2005.

_____. **Postprodüksiyon. Senaryo Olarak Kültür: Sanat Dünyayı Nasıl Yeniden Programlıyor?** çev. Nermin Sarbaşılı. İstanbul: Bağlam Yayınları, 2004.

Branigan, Edward. **Narrative Comprehension and Film**. New York: Routledge, 1992.

Brown, Duane. "Here We Go Again". **Austin Game Developers Conference**, 2007. <http://www.jnoodle.com/careertech/files/arevideogamesart.pdf> [23.01.2011].

Burnett, Ron. **İmgeler Nasıl Düşünür?** çev. Güçsal Pular. İstanbul: Metis Yayınları, 2007.

- Cannon, Rebeca. "Meltdown" **Videogames and Art**, ed. Andy Clark, Grethe Mitchell (Bristol: Intellect Books, 2007): 38-53.
- Canossa, Alessandro, Graeme Kirkpatrick, Simon Niedenthal, Cindy Poremba,
- Catanese, Paul. "Where Have All The Video Game Console Artists Gone?" **Level Up Conference Proceedings: Proceedings of the 2003 Digital Games Research Association Conference** Utrecht: University of Utrecht, November, 2003.
- Champion, Erik. "Keeping It Reel: Is Machinima A Form Of Art?". **Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: Proceedings of the 2009 Digital Games Research Association Conference**, ed. Atkins Barry, Kennedy Helen, Krzywinska Tanya. London: Brunel University, 2009. http://www.digra.org/dl/display_html?chid=09291.09190.pdf
- Chaplin, Heather, Aaron Ruby, **Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution**. Chapel Hill, North Carolina: Algonquin Books of Chapel Hill, 2006.
- Charles, Alec. "Playing with one's self: notions of subjectivity and agency in digital games", **Eludamos: Journal for Computer Game Culture**, vol.3 no. 2 (2009): 281-294.
- Clarke, Andy. "An Interview with Brody Candon", **Videogames and Art**, ed. Andy Clark, Grethe Mitchell (Bristol: Intellect Books, 2007): 85-93.
- Clark, Toby. **20. Yüzyılda Sanat ve Propaganda: Kitle Kültürü Bağında Politik İmge**. çev. Esin Hoşsucu. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2004.
- Connor, Steven. **Postmodernist Kültür: Bağdaş Olanın Kuramlarına Bir Giriş**. çev. Doğan Şahiner. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2005.
- Cook, Sarah. "Online Activity and Offline Community: Cultural Institutions and New Media Art". **Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse**. ed. Fiona Cameron, Sarah Kenderdine. Cambridge: MIT Press, 2007: 113-130.
- Cotton, Bob, Richard Oliver. **Siberuzay Sözlüğü: Multimedya dan Sanal Gerçekliğ e Resimli Terimler Sözlüğü**. çev. Ezden Arıkan, Emer Bendeoğlu. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, 1997.
- Craig, Kathleen. "Dead in Iraq: It's No Game." Wired News, 2006, http://www.wired.com/news/culture/games/0,71052-0.html?m_E [18.01.2010].
- Crawford, Chris. **The Art of Computer Game Design**, McGraw-Hill Osborne Media <http://library.vancouver.wsu.edu/art-computer-game-design> [17.10.2010].
- Çatak, Güven. "Tasarım Eğitiminde Bilgisayar Oyunlarının Kullanımına Dair Bir

- Model Önerisi". Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, 2009.
- Danto, Arthur C. **Sanatın Sonundan Sonra**. çev. Zeynep Demirsu. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2010.
- DeAguilera, Miguel, Alfonso Mendez. "Video games and education", **CIE Computers in Entertainment**. s.1 c.1. (2003): 57.
- Debord, Guy. Situasyonist Tanımlar. **Sanat Manifestoları: Avangard Sanat ve Direniş**. ed. Ali Artun. İstanbul: İletişim Yayınları, 2010.
- DeMaria, Rusel, Johny Lee Wilson, **High Score: The Illustrated History of Electronic Games**. California: McGraw-Hill/Osborne, 2004.
- Demirbaş, Yavuz. "Bir İletişim Formu Olarak Bilgisayar Oyunlarında Auteur Oyun Kuramı", Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2008.
- Doğu, Burak. "Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı". Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2006.
- Dovey, Jon, Helen W. Kennedy, **Game Cultures: Computer Games as New Media**, (Berkshire: Open University Press, 2006): 135-143.
- Dressler, Iris ve Hans D. Christ, "Preface", **Games: Computerspiele von künstlerInnen**, (Frankfurt Am Main: Revolver, 2003): 92- 97.
- Edwards, Benj. "Ten Things Everyone Should Know About Space Invaders" <http://www.1up.com/do/feature?cId=3168373> [9.11.2010].
- Engeli, Maia. "Strip – Shift – Impose – Recycle – Overload – Spill – Breakout – Abuse: Artists' (mis-)Appropriations of Shooter Games". **Computer Games as a Sociocultural Phenomenon. Games Without Frontiers - War Without Tears**. ed. Andreas Jahn-Sudmann and Ralf Stockmann. London, New York: Palgrave Macmillan, 2008.
- _____. "Aesthetics Within Ego Shooter Games", **Engineering Nature: Art & Consciousness in the Post- biological Era**, ed. Roy Ascott (Oregon: Intellect Books, 2006): 159-162.
- _____. "Messages For A First Person Perspective", **Proceedings COSIGN 3rd Conference on Computation Semiotics for Games and New Media**, 10-12 September 2003, University of Teesside, UK, 2003: 31-36.
- Eren, Özgür. "Bilgisayar Oyunlarında Dramatik Yapı: Alternatif Yaklaşımlar". Yüksek Lisans Tezi. Mimar Sinan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, 2009.
- Eskelinen, Markku. "Towards Computer Game Studies". **First Person: New Media As Story, Performance, and Game**. ed. Michael Crumpton, Pat Harrigan,

- Noah Wardrip-Fruin. Massachusetts: MIT Press, 2004.
- Featherstone, Mike. **Postmodernizm ve Tüketim Kültürü**. Çev. Mehmet Küçük. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2005.
- Fidaner, Işık Barış. "Mod Yapımı: Oyun İle Oynayanlar". **Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu**. ed. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü, Işık Barış Fidaner. İstanbul: Kalkedon, 2009: 171-184.
- Finn, Mark. "Console Games in the Age of Convergence", **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference**, ed. Frans Mäyrä (Tampere: Tampere University Press, 2002): 45-58.
- Foster, Hal. **Gerçeğin Geri Dönüşü: Yüzyılın Sonunda Avangard**. çev. Esin Hoşsucu. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2009.
- Frasca, Gonzalo. "Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative", <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [23.092010].
- Fromme, Johannes, Melanie Gecius. "Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen (Sex roles in video and computer games)". **Handbook media: computer games**. ed. J. Fritz & W. Fehr. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, (1997):126.
- Fusco, Coco. Interview with Ana Finel Honigman, "Cyber Distopia", **Contemporary – Special Issue: Focus Digital & Media**, s. 47, London, 2003.
- Galard, Jean. "Yapıtsız Sanat" çev. Elif Gökteke. **Sanat Dünyamız**. s. 121, (2011):26-32.
- Galloway, Alexander. "Countergaming", **Gaming: Essays on Algorithmic Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006: 107-126.
- Garite, Matt. "The ideology of interactivity (or, video games and the taylorization of leisure)", **Level Up Conference Proceedings: 2003 Digital Games Research Association Conference The Netherlands: University of Utrecht**. http://www.digra.org/dl/display_html?chid=05150.15436.pdf
- Gee, P. James. **What Video Games Have To Teach Us About Learning and Literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2004.
- Harvey, David. **Postmodernliğin Durumu**, çev. Sungur Savran, İstanbul:Metis Yayınları,2006:59.
- Hassan, Ihab. "Toward a Concept of Postmodernism" **The Dismemberment of Orpheus: Toward a Postmodern Literature**. Madison: University of Wisconsin Press, 1982.
- Haydaroglu, Mine. "Bütünsel yapıt: Gesamtkunstwerk". **Sanat Dünyamız**. s.121.

2011.

Hieronimi, Andrew. "Playtime in White Cube - Game aArt: Between Interactive Art and Video Games", MFA thesis. University of California, Design and Media Arts department, 2005.

Herz, Jessie Cameron. **Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds**. London: Little Brown and Company, 1997.

Holmes, Tiffany. "Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre" **MelbourneDAC2003**, the 5th International Digital Arts and Culture Conference. **School of Applied Communication**, RMIT, Melbourne, Australia. **46-52** <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Holmes.pdf> [3.8.2010].

_____. "Serious Play: Counter-actions and Interventional Dissent in the Game Space", **ISEA the International Symposium on Electronic Art**, 25 July - 3 August, Singapore, 2008.

_____. Art Games and Breakout: New Media Meets the American Arcade. Ed. MKyrK, Frans. **Computer Games and Digital Cultures**. Tampere University Press, 2002.

Huhtamo, Erkki. "Game patch - the son of scratch". **Craking The Maze: Game Plug-ins and Patches as Hacker Art**. (1999) http://switch.sjsu.edu/nextswitch/switch_engine/front/front.php?artc=119 [17.12.2009].

Huizinga, Johan. **Homo Ludens: Oyunun Toplumda İşlevi Üzerine Bir Deneme**. çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2010.

Hunger, Francis. "The Idea of Doing Nothing: An Interview with Tobias Bernstrup", **Videogames and Art**, ed. Andy Clark, Grethe Mitchell (Bristol: Intellect Books, 2007): 107-115.

Hunger, Francis. "Perspective Engines: An Interview with JODI", **Videogames and Art**, ed. Andy Clark, Grethe Mitchell (Bristol: Intellect Books, 2007): 152-159.

İnal, Yavuz, Ercan Kiraz. 2008. "Bilgisayar Oyunları İdeoloji İHerir mi? Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış" **Türk Eğitim Bilimleri Dergisi**. c.6 s.3: 524-544.

Irvin, Sherri. "Appropriation and Authorship in Contemporary Art", **British Journal of Aesthetics**, vol. 45, no. 2 (2005): 123-137.

Jansson, Mathias. "First Museum Shooters", **HZ Journal**, s. 16, March 2011, <http://www.hz-journal.org/n16/jansson.html> [5.07.2010].

_____. "Interview: Robert Nideffer and "The Tomb Raider Patch" (1999)", 04/13/2010, **Gamescenes, Art in the Age of Videogames**, <http://www.gamescenes.org/2010/04/interview.html>

Jenkins, Henry. "Art Form for the Digital Age". Technology Review. <http://www.technologyreview.com/magazine/sep00/viewpt.asp> [10.05.2010].

_____. "Games, the New Lively Art". <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html> [20.10.2010].

Jenkins, Henry, Kurt Squire. The Art of Contested Space. **Game On: The History and Culture of Videogames.** ed. Lucien King. New York: Universe Publishing, 2002: 64-75.

Juul, Jesper. "Games Telling Stories? A brief Note On Games and Narratives". **Game Studies: the International Journal of Computer Game Research** c:1, s1. (2001) <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [20.10.2010].

Karkın, Necmi. "Resim Sanatında Yapıbozma". Yüksek Lisans Tezi. Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2005.

Keith, Stuart. "The game of Art: A Profile of Digital Artist Cory Arcangel" <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2009/dec/04/games-art> [4.12.2010].

Keith, Stuart, "Basquiat meets Mario Brothers? Digital poet Jason Nelson on the meaning of art games"13 September 2011, <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2011/sep/13/the-meaning-of-art-games> [9.12.2010].

Kızılkaya, Emre. "Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı". Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2010.

Kuspit, Donald. **Sanatın Sonu.** Hev. Yasemin Tezgiden. İstanbul: Metis Yayınları, 2006.

Küçük, Mehmet. **Modernite Versus Postmodernite.** Ankara: Vadi Yayınları, 1994

deLahunta, Scott. "Virtual Reality and Performance", PAJ: A Journal of Performance and Art, PAJ 70 (Volume 24, Number 1, January 2002, pp. 105-114 (Article) Published by The MIT Press

Leontjew, Alexej. "Die psychologischen Grundlagen des Spiels im Vorschulalter, in Kittler vd. (1969), 184. aktaran, Refik Toksöz, "Yeni bir Medya Türü Olarak Etkileşimli Bilgisayar Oyunları". Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1999.

Locke, John. **Some Thoughts Concerning Education.** ed. F.W Garforth Woodbury. New York: Barron's Educational Series, 1964.

Loguidice, Bill, Matt Barton. **Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time.** Boston: Focal Press/Elsevier, 2009.

Lowry, Sean. "Ghostly Familiarities: The Concealment of Strategic Appropriation in

Contemporary Artistic Production Methodologies", **ACUADS**, 2006, 27-29 September 2006, Faculty of Art & Design, Monash University School of Art, Victorian College of the Arts Melbourne, Victoria

Ludovico, Alessandro. "Video-Game Art: Changing Software Meanings", www.springerlin.at/dyn/heft_text.php?textid=1435&lang=en. [4.10.2010].

Magnuson, Jordan. "Art as Political Platform: Protesting with Game". <http://www.necessarygames.com/growing-pains-video-games-and-future-art/art-political-platform-protesting-games> [4.05.2010].

Manfred, Jahn. **Narratology: A Guide to the Theory of Narrative**. Cologne: English Department, University of Cologne, 2005.

Manovich, Lev. "Reading Media Art." Mediagramm. ZKM, Summer 1995.

_____. Don't Call It Art http://www.manovich.net/DOCS/ars_03.doc [14.4.2010].

Mengbo, Feng. **From Visions of Happiness: 10 Asian Contemporary Artists**. Tokyo: Japan Foundation, 1995.

Michael, David, Sande Chen. **Serious games: Games that educate, train, and inform**. New York: Thompson Publishing, 2005.

Mitchell, Grethe ve Andy Clarke, "Videogame art: remixing, reworking and other interventions" **Level Up Conference Proceedings: Proceedings of the 2003 Digital Games Research Association Conference**. ed. Copier Marinka, Raessens Joost Utrecht: University of Utrecht (2003):338-349.

Morris, Dave, Leo Hartas. **Game Art: The Graphic Art of Computer Games**. New York: Watson- Guptill Publications, 2003.

Morris, Sue. "WADs, Bots and Mods: Multiplayer FPS Games as Co-creative Media", **Level Up Conference Proceedings: Proceedings of the 2003 Digital Games Research Association Conference** (Utrecht: University of Utrecht, November, 2003)

Most, Glenn W. "Nietzsche, Wagner et la nostalgie de l'oeuvre d'art totale", çev. Jeanne Bouniort, ed. Jean Galard, Julian Zugazagoitia, Paris: Gallimard-Musée du Louvre (2003): 23-24.

Murray, Janet. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**. Cambridge: MIT Press, 1997.

Nachmanovitch, Stephen. "This is Play", New Literary History, Vol. 40, No. 1, The Johns Hopkins University Press, 2009: 1-24,

Nieborg, David B. "Am I Mod or Not? - an Analysis of First Person Shooter Modification Culture." **Creative Gamers Seminar: Exploring Participatory Culture in Gaming**. Hypermedia Laboratory (University of Tampere). 2005.

Available: GameSpace.nl/research.htm.

Nideffer, Robert F. "Game Engines as Creative Frameworks", **Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts**, ed. Margot Lovejoy, Christiane Paul, Victoria Vesna, http://nideffer.net/promo/pdf/context_providers.pdf (Chicago: Intellect Books, 2011): 175-197.

_____. "Shift-Ctrl: Computer, Games, and Art.", **Leonardo Journal of Art, Science, and Technology**, MIT Press. 35:1. (Winter 2002). Vol. 35, No: 1, 5-13, 2002. <http://nideffer.net/promo/pdf/leonardo.pdf>
With Antoinette LaFarge. Gallery Article.

_____. "Game Engines as Open Networks." **Structures of Participation in Digital Culture**. Edited by Joe Karaganis. Social Science Research Council. New York, NY. 2007.

Ochalla, Bryan. "Are Games Art? (Here We Go Again...)" http://www.gamasutra.com/view/feature/1695/are_games_art_here_we_go_.php?page=1 [22.01.2011].

Oliver, Julian. 2006. **The Game is Not the Medium... or How To Ignore the Shiny Box**. http://selectparks.net/~julian/share/text/The-Game-is-not-the-Medium_Oliver-2006.pdf [23.01.2011].

Özpınar, Ceren. "Yazı olarak Sanat Yapıtı". **Sanat Dünyamız** s.110 İstanbul: Yapı kredi Yayınları (2009): 59.

Pierce, Celia. 2002. Story as a Play Space: Narrative in Games. **Game On: The History and Culture of Videogames**. ed. Lucien King. New York: Universe Publishing, 2008: 112-119.

Pichlmair, Martin "Pwned - 10 Tales of Appropriation" *Proceedings of the "medi@terra conference 2006: Gaming Realities"*, Athens, 2006: 218-227.

Platon, **The Plato's Republic**. çev. Paul Shorey. London: The Loeb Classical Library, 1937.

Ploug, Kristine. "Art games: An introduction" <http://www.artificial.dk/articles/artgamesintro.htm> [23.03.2010].

Poole, Steven. **Trigger Happy: Video Games and the Entertainment Revolution**. New York: Arcade Publishing, 2000.

Poremba, Cindy. "Discourse Engines for Art Mods", **Eludamos: Journal for Computer Game Culture**, vol. 4, no.1 (2010): 41-56.

_____. "Play with me: Exploring the autobiographical through digital games" Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference.

Pias, Claud. "Appropriation Art & Games : Games of prodigality and boredom", **Games: Computerspiele von künstlerInnen**, (Frankfurt Am Main: Revolver,

2003):112-117.

Quaranta, Domenic, "*Game Aesthetics*" **GameScenes: Art in the Age of Videogames**. ed. Matteo Bittanti, Domenico Quaranta. Monza: Johan & Levi Editore ,209:295-306.

_____. "Cory Archangel: NES Landscapes, 2005", **GameScenes: Art in the Age of Videogames**. ed. Matteo Bittanti, Domenico Quaranta. Monza: Johan & Levi Editore, 2009:50.

Reilly, Chris. "Everything I Do is Art, But Nothing I Do Makes Any Difference, Part II Or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Gallery" http://www.chris-reilly.org/everything_ptII.php?sub=vid [13.10.2010].

Richter, Hans. **Dada, Art and Anti Art**. New York, Oxford: Thames&Hudson, 1997.

Rodriguez, Hector. "The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens ". *Game Studies*. c. 6, s. 1 (2006):4.

Rousseau, Jean-Jacques. **Emile: Or, on Education** çev. Allan Bloom. New York: Basic Books, 1979.

Ruhrberg, Karl, Klaus Honnef, Christiane Fricke, Manfred Schneckenburger. **Art of the 20th Century**. ed.Ingo F. Walther. Köln: Taschen, 2000.

Saltz, David Z. "The Art of Interaction: Interactivity, Performativity, and Computers", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 55, No. 2, Perspectives on the Artsand Technology (Spring, 1997), pp. 117-127 , Blackwell Publishing .

Sarup, Madan. **Post-yapısalcılık ve Postmodernizm**. çev. Abdülbaki Güçlü. 2. Bs. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 2004.

Schechner, Richard. **Performance Studies: An Introduction**. New York: Routledge, 2002.

Schell, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2008.

Schiller, Fredirich. **İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup**. çev. Melahat Özgü. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları,1990.

Anne-Marie Schleiner, "Parasitic Interventions: Game Patches and Hacker Art", 2008, <http://opencore.net/patchnew.html> [12.03.2010].

_____. "Does Lara Croft Ware Fake Polygons: Gender Analysis of the 1st Person Shooter Adventure Game with Female Heroine and Gender Role Subversion and Production in the Game Patch. <http://switch.sjsu.edu/web/v4n1/annmarie.html>. [19.06.2010].

_____. "Against Console Games: PC Games and NOT Console Games are healthy for Girls and Women", **Games: Computerspiele von künstlerInnen**, (Frankfurt Am Main: Revolver, 2003):118- 123.

Schmitt, Stefan. "**Half a Century of Digital Gaming: Game On, at the Science Museum, London, 21 October 2006–25 February 2007**", Technology and Culture, Volume 48, Number 3, July 2007, The Johns Hopkins University Press, pp.582-588

Schroeder, Randy.1996. Playspace invaders: Huizinga, Baudrillard and video game violence." **Journal of Popular Culture**, c.30 s.3: 143.

Seigel, Jerrold. "Loving and Working," **The Private Worlds of Marcel Duchamp: Desire, Liberation, and the Self in Modern Culture**. Berkeley: University of California Press, 1997.

Sekar, Dee. "Games Theory & Art, A New Modern Perspective", Aesthetica 29.

Sezen, Tonguç İbrahim. "Kıyamet Sonrası Dünyada bir Katil ya da Kahraman Olmak: İnteraktif Anlatıda Öykü ve Karakter Yapılanışı "Fallout" Bilgisayar Oyunu Örnek Olayı". Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2005.

Sherry Mayo, "**The Prelude to the Millennium: The Backstory of Digital Aesthetics**", The Journal of Aesthetic Education, Volume 42, Number 1, University of Illinois Press, Spring 2008, pp. 100-113

Sicart, Miguel. "The Ethics of Computer Game Design", **Changing Views: Worlds in Play**, ed. Suzanne de Castell, Jennifer Jenson, (Vancouver: University of Vancouver, 2005):15.

http://www.digra.org/dl/display_html?chid=06276.55524.pdf

Smith, Randy. "Video Games: The State of the Art", **AMODA Presentation Series, 2003** http://www.roningamedeveloper.com/Materials/RandySmith_AMODA.ppt. [23.01.2011].

Soykan, Ömer Naci. "Sanatın Kaynağı Sorunu, Oyun ve Dans." **Felsefe Dünyası**, s.2 (1991):41.

Sönmez, Necmi. "Gesamtkunstwerk ve Çağdaş Türk Sanatı Üzerine Notlar", **Sanat Dünyamız**, s.121 (2011):20-25.

Squire, Kurt. "From Content to Context: Videogames as Designed Experience", Educational Researcher, Vol. 35, No. 8 (Nov., 2006), pp. 19-29 Published by: American Educational Research Association.

Stallabrass, Julian. **Sanat A.Ş: Bağdaş Sanat ve Bienaller**. çev. Esin Soğancılar. İstanbul: İletişim Yayınları: 135-146.

- Steiger, Janet. "Authorship Approaches", **Authorship and Film**. ed. D. A. Gerstner ve J. Steiger. New York: Routledge, 2003.
- Stockburger, Alex. Modalities of Space in Video and Computer Games. Doctoral Thesis. University of the Arts, London. 2006.
- _____. "From Appropriation to Approximation", **Videogames and Art**, ed. Andy Clark, Grethe Mitchell (Bristol: Intellect Books, 2007): 25-37.
- Stuart, Keith. "The Game of Art: A Profile of Digital Artist Cory Arcangel" <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2009/dec/04/games-art> [22.01.2011].
- Scacchi, Walt. "Computer Game Mods, Modder, Modding, and Mod Scene". <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2965/256> [2.12.2010]
- Şahiner, Hülya Toksöz. "Sanat ve Teknoloji Bağlamında 20. Yüzyılda Gelişen Yönelimler ve Kişilik", Mimar Sinan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, İstanbul: 2002.
- Şahiner, Rıfat. "Sanatta Yapıbozumu Stratejisi ve Derrida'cı Anlam Sökümü", **Sanat Dünyamız**, sayı 110, (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2009): 166-177.
- Şahiner, Rıfat. **Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu**. İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi, 2008.
- Tamblyn, Christine. Computer Art as Conceptual Art. **Art Journal** c.49 s.3: 253-256.
- _____. "Computer Art as Conceptual Art", *Art Journal*, Vol. 49, No. 3, Computers and Art: Issues of Content (Autumn, 1990), pp. 253-256, Published by: College Art Association
- Tavinor, Grant . "**Videogames and Interactive Fiction**", *Philosophy and Literature*, Vol. 29, No. 1, The Johns Hopkins University Press April 2005: 24-40.
- Tekerek, Nurhan. "Oyun Kavramı'ndan Drama'ya Drama'dan Dramatik Eğitim'e". **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**. s. 22 (2006): 47-73.
- Thomas, Michael J. "The Game-as-Art Form: Historic Roots and Recent Trends", *Leonardo*, Vol. 21, No. 4 (1988), pp. 421-423 Published by: The MIT Press.
- Thompson, Jim. **The Computer Game Design Course: Principles, Practices and Techniques for the Aspiring Game Designer**. London: Thames&Hudson, 2007.
- Toksöz, Refik. "Yeni bir Medya Türü Olarak Etkileşimli Bilgisayar Oyunları". Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1999.

- Treister, Suzanne. "From Fictional Videogame Stills to Time travelling with Rosalind Brodsky 1991-2005", **Videogames and Art**, ed. Andy Clark, Grethe Mitchell (Bristol: Intellect Books, 2007): 130 - 143.
- Uysal, Arda. "Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı". Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2005.
- Vorderer, Peter, Jennings Bryant. **Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences**. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2006.
- Wade, Alex. "The State of the Art: Western Modes of Videogame Production" Situated Play, **Proceedings of DiGRA 2007 Conference**.
- Wagner, Richard. "Outlines of the Artwork of the Future." (1849) **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**. ed. Randall Packer and Ken Jordan. New York: Norton & Company, 2001.
- Wands, Bruce. **Dijital Çağın Sanatı**. çev. Osman Akınhay. İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları, 2006: 164-183.
- Weil, Benjamin. "Art in Digital Times: From Technology to Instrument", Leonardo, Volume 35, Number 5, The MIT Press, 2002: 523-526.
- Wilson, Laetitia. "Serious Play: Counter-actions and Interventional Dissent in the Game Space" ISEA2008 14th International Symposium on Electronic Art 459-460
- Winet, Jon. "In Conversation Fall 2003: An Interview with Joseph Delappe", **Videogames and Art**, ed. Andy Clark, Grethe Mitchell (Bristol: Intellect Books, 2007): 94-106.
- Wolf, Mark J.P. "An Introduction To The Video Game Theory", http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf_arti_ing/mwolf_ing_.pdf [20.12.2010].
- Wolf, J. P. Mark. Formal Aspect of the Video Game. **The Medium of the Video Game**. ed. Mark. J. P. Wolf. Austin: University of Texas Press, (2003): 49-113.
- Wolf, Mark J. P. **The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond**. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2008.
- Wood, Debora . "Art and Transformation", **Issues in Integrative Studies**, vol. 16, (1998): 57-71.
- Zimmerman, Eric, Katie Zalen. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

EK 1: Ludografi / Oyun Listesi

- *Ars Doom* (Orhan Kıpçak, Reini Urban, 1995-2005) <http://rurban.xarch.at/ars/>
- *Between* (Jason Rohrer, 2008) <http://www.esquire.com/features/best-and-brightest-2008/rohrer-game>
- *Bio-tek Kitchen* (Leon Cmlelewski, Josephine Starrs, 1999) <http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/starrs.html>
- *Borderland*, (Julien Alma, Laurent Hart, 1998) <http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet?cmd=netzkollektor&subCommand=showEntry&entryId=138607&lang=en>
- *Blacklash*, Mongrel: Richard Pierre-Davis 1998 <http://www.mongrel.org.uk/>
- *Can You See Me Now?* (Blast Theory, 2003) http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html
- *Civilization* (Firaxis 1991- 2003) <http://www.civilization.com/>
- *Cockfight Arena* (Eddo Stern ve c-level, 2001-2003) <http://c-level.org/cockfight.html>
- *Dead-in-iraq* (Joseph Delappe, 2006) <http://www.unr.edu/art/delappe/DeLappe%20Main%20Page/DeLappe%20Online%20MAIN.html>
- *Counterstrike* (Valve 2004) <http://www.counter-strike.com/>
- *Doom* (id software 1993) <http://www.idsoftware.com/games/doom/doom3/>
- *[domestic]* (Mary Flanagan , 2003) <http://www.maryflanagan.com/domestic>
- *Escape From Woomera* (Julian Oliver ,Kate Wild, Stephen Honegger, Ian Malcom, Andrea Blundell, Julian Oliver, Justin Halliday, Matt Harrigan, Darren Taylor, Chris Markwart, 2002 - 2003) <http://www.escapefromwoomera.org>
- *Everquest* (Sony, 1998) <http://everquest.station.sony.com/>
- *evidence of everything exploding(e.o.e.e)* (Jason Nelson, 2009) <http://www.secretechnology.com/explode/evidence.html>
- *Femcity* (Mathias Fuchs + Slyvia Eckermann, 2003) <http://www.creativegames.org.uk/art/femcity/fc.html>
- *FluiD- arena of identities* (Slyvia Eckermann, Mathlas Fuchs, 2003) <http://sylv-eckermann.net/fuchs-eckermann/fluiD/>
- *game game game and again game* (Jason Nelson ,2007) <http://www.secretechnology.com/gamegame/agame.html>
- *Gravitation* (Jason Rohrer, 2008) <http://hcssoftware.sourceforge.net/gravitation>
- *Half-Life* (Valve Software, Vivendi Universal 1998-2001) <http://store.steampowered.com/app/70>
- *i made this. you play this. we are enemies.* (Jason Nelson , 2008) <http://www.secretechnology.com/madethis/enemy6.html>
- *Intruder* (Natalie Bookchin, 1999) <http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder>

- *Kabul Kaboom!*, Gonzalo Frasca, 2001
<http://ludology.typepad.com/games/kabulkaboom.html>
- *Left to my Own Devices* (Geoffrey Thomas, 2003)
<http://www.lefttomyowndevices.com/>
- *Long March: Restart* (Feng Membo, 2008)
<http://ps1.org/exhibitions/view/320>
- *Madrid*, Gonzalo Frasca, 2004 <http://www.newsgaming.com/games/madrid/>
- *Mario Bros* (Nintendo, 1983)
- *Mortal Kombat* (Acclaim Entertainment 1993)
<http://www.mortalkombat.com/>
- *Museum Meltdown* (Tobias Bernstrup, Pelle Tornssaon, 1995-1999)
<http://www.bernstrup.com/index2.html>
- *n o w h e r e* (Sylvia Eckermann, 2005-2006) <http://sylvia-eckermann.net/nowhere/index.html>
- *Pacman* (Namco 1980) <http://pacman.com/>
<http://www.free80sarcade.com/pacman.php>
- *PainStation* (Volker Morawe, Tilman Reiff: //fur//, 2001-2003-2004)
<http://www.fursr.com/>
- *Passage* (Jason Rohrer, 2007) <http://hcssoftware.sourceforge.net/passage/Jason>
- *Pong* (Atari, 1972) <http://www.pong-story.com/>
- *Quake* (id Software 1995- 2003)
<http://www.idsoftware.com/games/quake/quake/>
- Q4U (Feng Membo, 2001-2005) <http://www-news.uchicago.edu/releases/02/020109.q4u.shtml>
- *September 12*, (Gonzalo Frasca, 2003)
<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>
- *Sim City*, Maxis, (1989-2011) <http://simcity.ea.com/>
- *Spacewar* (Steve Russell, 1961) <http://spacewar.oversigma.com/>
- *Street Fighter*, (Capcom, 1987-1991) http://www.jap-sai.com/Games/Street_Fighter/Street_Fighter.htm
- *Space Invaders* (Japan Taito 1978, US Midway 1978)
<http://www.free80sarcade.com/spaceinvaders.php>
- *Super Mario Brothers* (Nintendo 1985- 2005)
- *SOD* (Jodi: Joan Hermskeerk, Dirk Paesman, 1999)
- *Tekken Torture Tournament* (Eddo Stern ve Mark Allen, 2001)
http://www.eddostern.com/tekken_torture_tournament.html
- *Tetris*, Alexey Pazhitnov, US Atari & Nintendo, 1985-1989)
- *The Sims* (Electronic Arts, Maxis, 2000-2002)
- *Tomb Raider* (Core/ Eidos 1996-2008) <http://www.tombraider.com/>
- *Trigger Happy* (Jon Thomson & Alison Craighead, 1998) <http://thomson-craighead.net/th/title.html>
- *Unreal Tournament* (GT Interactive 1999)
<http://www.unrealtournament.com/>
- *Velvet Strike* (Anne Marie Schleiner, Brody Condon, Joan Lenadre, 2002 - 2004) <http://www.operatorsociety.net/velvet-strike/>
- *Waco Resurrection* (Eddo Stern with Michael Wilson, Jessica Hutchins, Brody Condon, Peter Brinson, Mark Allen ,2004)
http://www.eddostern.com/waco_resurrection.html

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : MAHALLİ, Dilde
Uyruğu : T.C.
Doğum tarihi ve yeri : 19.03.1984 İstanbul
Telefon : 0 [532] 631 52 80
e-mail : dmahalli@gmail.com

Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Tarih
Yüksek Lisans	YTÜ / Sanat Tasarım	2008 - devam
Lisans	Bahçeşehir Üniversitesi / VA&VCD	2004 - 2008
Lise	Marmara Rd.Tv.Gaz.Tek. Lisesi	2001 - 2004

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2007 - devam	Serbest	Grafik Tasarımcı
2010 - devam	Giyotin Film	Tasarım Direktörü

Yabancı Dil

İngilizce
Fransızca