

"Klasik" Video Oyununda Oyun Unsurları ve Sanal Gerçekçilik

Fatih Sel* • Kerem Karaosmanođlu**

ÖZ

Video oyunları, bir bilgisayar simülasyonu olarak sanal dünyalar, bir oyun formu olarak da oyun sistemleri kurarlar. Sanal dünyaların sanal gerçekliđi ile oyun sistemlerinin gerçeklik bozucu özelliklerini bir araya getirmeleri, mecranın karmařık yapısına dair ilgi çekici sorunsallardan biridir. Bu çalıřma, Bernard Suits'in oyunlara dair kavram analizinden hareketle video oyunlarındaki söz konusu ontolojik çatıřmayı ele alır. Bu amaçla, Suits'in belirlediđi, verimsizlik ilkesi çerçevesinde temel oyun unsurları olan hedef, vasıta ve kurallara odaklanarak bir video oyunundaki temsillerin gerçekçilik bakımından oyun unsurları ile nasıl bir etkileşime girdikleri, farklı dönem ve türlerden dört klasik video oyunu üzerinden incelenmiştir. Gerçeküstü ve gerçekdışı kavramları birbirinden ayırt edilerek önce oyun unsurlarının, temsillerin gerçekçiliđini bozucu ya gerçekçiliđe uyum sağlayıcı etkileri belirlenmiştir. Bu etkilerin bir oyundan diđerine yahut bir oyun unsurundan diđerine gösterdiđi farklılıklar ve süreklilikler karşılařtırılmal olarak analize tabi tutulmuřtur. Oyun unsurlarının gerçekçi veya gerçek dışı tasarlanmasının, sanal dünya temsilleri ve sanal dünyaya oyuncu katılımı bakımından doğurduđu sonuçlar temelinde, video oyununun anlam inřasında özel bir etkisi bulunduđu savunulmuřtur.

Anahtar Kelimeler: video oyunları, sanal gerçeklik, gerçekçilik, gerçekdışı

* Doktorant, Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
fatih.sel@bilgi.edu.tr, ORCID: 0009-0001-8079-2719

** Doç. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi
keremkar@yildiz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6135-6110

Game Elements and Virtual Realism in “Classic” Video Games

ABSTRACT

As a computer simulation and a game form, video games build virtual worlds and game systems. Combining the virtual reality of virtual worlds with the reality-distorting features of game systems is one of the interesting problems regarding the complex structure of the medium. This study deals with this ontological conflict in video games based on Bernard Suits’ conceptual analysis of games. For this purpose, focusing on goals, means and rules which are the basic game elements determined by Suits, the interactions between video game representations and game elements in terms of varying levels of realism were examined through four classic video games from different periods and genres. By distinguishing the concepts of fantasy and unreal, firstly, the effects of game elements that distort the realism of the representations or adapt to it were determined. The differences and continuities of these effects from one game to the other or from one game element to another were analysed comparatively. It has been argued that the realistic or unrealistic design of game elements has a special effect on the meaning-making of the video game, based on its consequences in terms of virtual world representations and player participation in the virtual world.

Keywords: video games, virtual reality, realism, unreal

Extended Abstract

Video games are computer simulations that generate virtual realities. They are also digital games and consist of game systems. While the virtual reality of virtual worlds has an innate tendency to attain ever more realism as the history of video games shows, for game systems realism is not the primary concern at all. Possible reality-distorting effects of game systems are a significant factor in terms of a video game's meaning-making processes, and therefore require an analysis of its own.

For an analytical framework the study refers to American philosopher Bernard Suits' conceptual analysis of games. Suits' project of defining a universal condition of gameplay and gameness is especially useful as it provides a set of analytical tools for the identification of game structure in the complex body of a video game embellished with narratives, procedures and various forms of representation. Goals, means and rules which are the basic game elements determined by Suits with his additional emphasis on the inefficiency principle, can establish relations on different levels of realism with the simulated world of a video game. In other words, goals, means and rules of a game system can adapt to the realism of the virtual world and work in harmony with it or distort that reality in different degrees. The distortion at stake is different from an extraordinary or fantasy content of a video game. It is defined as "unreal" in the sense that it does not pretend or claim to be real. The unreal conditions that can be frequently encountered in video games or other forms of games are the unique effects of game elements.

To analyse these effects on the part of each separate game element, four video games representing the four popular genres of the first three decades of commercial video games were selected. Sharing the theme of heroism with different aspects and contexts, the four classic texts, Gun Fight, Donkey Kong, Final Fight and Resident Evil were examined as cases and their various constructions of goals, means and rules were clarified. Then, the operations of each game element in each video game were discussed comparatively. Finally, each game element's impact on a video game's simulated world were discussed. In terms of goals, it was observed that in video games, a game goal can provide two kinds of pathways, one being practical and the other fictional. The relations between fictional and practical goals, fictional not being always present, lead to different degrees of realism and possible ambivalence for the meaning of gameplay process. In terms of means, it was shown that the arrangements made in this regard prioritise the character and functional properties of game system and might lead to interruptions in the game world's realism therefore the continuity of its representations. In terms of rules, it was determined that the rules that ensure the inefficiency, in the Suitsian sense, of means must generate an unreal effect for this very reason. In other words, to ensure the gameness of a video game, regardless of the case rules, had to adhere to distorting virtual realism. Accordingly, by means of

the level of their adaptation to the realism of the simulated world, rules of a game determined the quality of a video game experience as either simulation or game oriented.

Based on the analysis, it can be argued that the video game is exposed to a dynamic effect in different layers arising from its very "game" character. The game elements' designed attitudes toward virtual realities are a decisive factor for both representational content and player engagement. Accordingly, we see the unreal effect as a particularly significant topic that requires special attention when a video game's meaning making process is studied.

Giriş

Bir kültür endüstrisi ürünü olarak ortaya çıktıkları 1970’lerin başından bu yana, video oyunları, sanal deneyim üretme becerilerini sürekli geliştirmiş, geldiğimiz noktada oyun içeriklerinin görsel-işitsel gerçekçiliği mecraya ait sıkça tekrarlanan bir klişeye dönüşmüştür. Bunun yanında, bu teknik gelişimin bir sonraki ayağında, sanal dünyaya “fiziksel” katılımı bilgisayara ve konsola göre ciddi düzeyde artırdığı varsayılan sanal gerçeklik (*VR – Virtual Reality*) cihazlarının bulunduğu –yahut çoğunlukla bunların henüz tam potansiyeline erişmediği eklenerek, bulunacağına– dair popüler bir kanı da oluşmuştur. Oyun sistemi ve sanal gerçeklik ilişkisi, esasen yalnız sanal gerçeklik cihazlarının kitleler için erişilebilir bir maliyetle üretilmeye başladığı son on senelik dönem değil, bir bütün olarak söz konusu elli yıllık süreçte, mecraya ait temel meselelerden biridir. Bu anlamıyla sanal gerçeklik kavramı ve *VR* teknolojileri arasında bir ayırım yapmak ve *VR* cihazlarının, dijital oyun dünyasının bütünüyle geçiş yapacağı “bir sonraki aşama” olmaktan ziyade, video oyunu deneyiminde kendine has bir alan oluşturduğunu ve sanal gerçeklik kavramını, video oyunlarının klasik platformlarıyla paylaştıklarını söylemek daha doğru olacaktır.

Teknik anlamda sanal gerçeklik teknolojisi, Mel Slater ve Maria V. Sanchez-Vives’e göre (2016), gerçek duyu algılarının yerine bilgisayar tarafından üretilenleri koymayı amaçlar: Duyusal algılar etkili bir şekilde ikame edilirse, beyin algısal modelini mevcut duyu veri akışından yani *VR*’dan çıkarmak zorunda kalacaktır (s. 4). Böylece bilinç, bilinen gerçekliğin dışında, sanal bir ortama aktarılmış olur.¹ *VR* cihazları için tanımlanan bu ideal, esasen genel olarak video oyunlarının simülasyon mantığı için de geçerlidir. Michael Zyda (2005), oyun içerse de içermese de sanal gerçeklik ortamının amacının, sanal bir dünyaya girildiği illüzyonunu yaratmak, yani katılımıcısında bu hissi oluşturmak olduğunu söyler (s. 30). Bu doğrultuda, makalede sanal gerçeklik kavramını, artırılmış gerçeklik ve benzeri kavramlarla birlikte derecelendirilmesi yapılan teknolojik² bir terimden çok, oyuncuda başka bir mekânda olma hissiyatını oluşturma kapasitesine sahip sanal ortamlar (ya da dünyalar) anlamında kullanacağız. İnşa ettiği ortam ister sembolik ister fotogerçekçi olsun ister fantastik öğeler içersin ister fizik kurallarını bire bir simüle etsin, bir video oyununun kendine ait, deneyimlenebilir bir alternatif gerçeklik ortamı inşa ettiği açıktır. Bu dünyanın ilk ve en temel görevi,

¹ Bu perspektif üç boyutlu temsilleri önceliyor gibi görünse de hem *VR* oyunları hem *VR* cihazlarının farklı alanlardaki kullanımları iki boyutlu temsillerden oluşan sanal dünyalardan faydalanmaktadır.

² *VR*’ı bir teknoloji olarak tanımlarken, Brooks (1999) duyuları gerçek dünyadan koparıp *immersion* etkisi yaratabilecek görüntüleri elzem bir kriter kabul eder. Bu bağlamda, masaüstü görüntü aygıtlarının statüsünün tartışmalı olduğundan bahseder. Temel dayanağı, bu görüntü aygıtlarının gerçek boyutlu imgeler meydana getirmiyor olmasıdır (s. 17). Bu tür bir yaklaşımın tutarsız bir kritere dayandığı açıktır: Büyük boyutlu görüntüler sanal gerçeklik olarak sayılabilirken, aynı sanal dünya bir masaüstü görüntü aygıtı üzerinden aktarıldığında sanal gerçeklik olmaktan çıkacaktır. Nitekim bazı video oyunları hem sıradan bilgisayarlar hem de *VR* cihazları ile oynanabilmektedir.

oyuncuyu kendi gerçekliğine ikna etmektir. Bu anlamda bir video oyunundan diğerine değişen sadece bunun nasıl yapıldığıdır.³

Video oyunlarının oluşturduğu sanal gerçeklik ve bunu yaparken başvurdukları gerçekçilik yöntemlerine, istisnasız bir şekilde “oyun”⁴ olma durumları eşlik eder. Video oyunu ontolojisinde bu ikili karakter, simülasyon ve doğal olarak (dijital) oyun kavramları üzerinden ifade bulur. Video oyunları sanal gerçeklikler inşa etmeleri bakımından simülasyon (Aarseth, 2007), bunlar vasıtasıyla oluşturulan deneyimlerin yapılanma şekli bakımından oyun olarak tanımlanırlar (Juul, 2005). Ancak sanal gerçeklik ve oyun kavramları, video oyunlarının gerçeklik oluşturma yolculuklarında başvurdukları gerçekçilik stratejisi açısından, birbirine zıt karakterdedir. Oyun faktörü, video oyununun gerçek ve gerçekçi olma çabalarına etki eden, zaman zaman kesintiye uğratan ya da bunlara uyum sağlamaya çalışan bir değişkendir. Bu durum hem sanal düzlemde gerçeğe yaklaşmanın arzulandığı hem de bu alternatif gerçeklik inşa edilirken bir yandan gerçekçiliğin bazen aşırı boyutlarda büküldüğü, mantığın pek çok noktada kırıldığı ve temsil politikalarının karmaşılaştığı bir vaziyeti netice verir. Bu açıdan, oyun olma durumunun, video oyununun gerçeğe yaklaşma dürtüsünü ne şekilde etkilediği girift ve önemli bir konudur.

Bu çalışma, video oyununun, oyun niteliğinden gelen özelliklerinin, yarattığı sanal gerçekliğe etkisini gerçekçilik ile ilişkisi üzerinden incelemektedir. Temel olarak, video oyununun içerdiği oyun sisteminin olası gerçeklik bozucu özelliklerinin, video oyunu temsilleri üzerindeki etkileri tespit edilip bunun anlam inşası ve oyuncu katılımı süreçlerine nasıl yansıdığı sorgulanmaktadır. Bu amaçla, simülasyon ve oyun kavramlarının video oyunu bünyesindeki rolleri ile başlanıp ardından Bernard Suits’in oyun tanımı ve bu tanımda belirlediği oyun unsurları ortaya konulmuştur. Söz konusu teorik çerçeve doğrultusunda, örnek olarak belirlediğimiz dört video oyununda, Suits’in oyun unsurlarının nasıl çalıştıkları ve oyun sistemlerini kuran her bir unsurun, oyunun kurgusal boyutundaki gerçekçilik iddiası ile nasıl bir ilişki kurduğu sorularına yanıt aranmıştır. Örnekler, oyun unsurları özelinde karşılaştırmalı olarak içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Analiz, oyuncuların video paylaşım sitelerine yükledikleri, “tam çözüm” adı verilen oynanış videoları (vghchannel, 2014, 14 Aralık; World of Longplays, 2015, 5 Mayıs; arcadegamesfreak, 2013, 14 Temmuz; LongplayArchive, 2020, 30 Haziran) üzerinden gerçekleştirilmiş ve oyunların doğrudan oynanarak deneyimlenmesi yoluyla desteklenmiştir.

Simülasyon, Oyun ve Gerçeklik

³ Görsel-işitsel “gerçekçiliği” bunun yöntemlerinden biri olarak görebiliriz.

⁴ Makale boyunca Türkçede aynı kelimeyle ifade bulan üç kavramdan *play* için oynama, *game* için oyun, *gameplay* için ise oyun oynama kelimeleri tercih edilecektir.

Video oyunlarının simülasyon olarak tanımlanması konusunda genel olarak bir uzlaşma bulunmaktadır (Aarseth, 2007; Parker ve Becker, 2013). Ancak bu, bilgisayar simülasyonlarının bilimsel veya pedagojik bir araç olarak kullanılmalarının gösterdiğinden çok daha farklı bir karakterdedir.

Bilgisayar simülasyonları, doğa bilimleri ve sosyal bilimlerde sıklıkla kullanılmakta ve bilimsel çalışmalardaki konumları ve işlevleri üzerine pek çok felsefi tartışmaya yol açmaktadırlar. Literatürde, bilgisayar simülasyonunu kendi başına bir deney (1), yalnızca bir araç (2) ya da teori ve deney arasında bir yöntem (3) olarak gören üç temel görüş bulunur (Varenne, 2001, s. 551). Örneğin Stephan Hartmann (1996), simülasyonların, bir araştırma yöntemi (1), hipotez, model ve teori üretmek için kullanılabilirlik (2), deney yerini tutabilecek (3) ya da deneylere destek verebilecek (4) pedagojik (5) bir araç olmak gibi beş farklı fonksiyonunu tartışır (s. 85-91). Bilgisayar simülasyonları, bilimsel amaçlı kullanıldıklarında temel fonksiyonları “gerçek” dünyayı temsil etmek değil ya da yeniden inşa etmek değil, gerçek dünyaya dair ampirik veya teorik bilgi üretmeye yardımcı olmaktır. Bilimsel kullanımda öne çıkan bu araçsallık nedeniyle, çoğu zaman görsel ve işitsel öğelerin gerçekçiliği esas değildir. Bu sebeple temalar için kullandıkları görsel temsiller, minimalist ve sembolik kalmaktadır.⁵ Kimi pedagojik amaçlarla kullanılan bilgisayar simülasyonları ise pratik amaçları doğrultusunda (örneğin bir aracın kullanımını öğretmek) bu tür bir gerçekçiliği önceleyebilirler.

Video oyunları, bilgisayar simülasyonu olarak deneysel değil “yaratıcı” amaçlar doğrultusunda işlerler. Simülasyonun imkanlarını, bilimsel kullanımın aksine, ampirik çıkarımlar sağlayacak fonksiyonlarından tamamen kurtararak eğlence odağında, zaman zaman gerçekçiliği maksimize edecek şekilde kullanırlar.⁶ Söz konusu yaratıcı amaçlar doğrultusunda, video oyunları bir simülasyon olarak, iki veya üç boyutlu görseller (imgeler ve animasyonlar) ve ses kullanarak iki şeyi simüle ederler: Birincisi, sınırları belli, deneyimlenebilir, gerçek ya da kurgusal referanslı bir dünyayı; ikincisi, kendine ait kuralları ve kısıtlamaları ile bir oyun sistemini. Simülasyon bünyesinde aynı anda hem kendi içinde tutarlılığa sahip bir sanal gerçeklik kurulumu hem de bu gerçeklik belirli kurallardan oluşan bir oyun sistemine bağlanır.

Simülasyon kavramını bu şekilde belirleyici olarak aldığımızda, oyunun video oyunu bünyesinde nasıl konumlandırılacağı sorusu ortaya çıkar. 2000’lerin başından itibaren şekillenmeye başlayan Oyun Çalışmaları alanı ise başlangıçta daha çok video oyunlarının bir oyun formu olarak nasıl konumlandırılacağı sorusuyla boğuşmuştur.

⁵ Buna rağmen, Hartmann (1996) bilimsel simülasyonların farklı boyutlardaki “gerçekçi” niteliklerine yönelik olarak, türetilen modellerin her zaman idealleştirme ve yaklaşımlar içerdiklerinin unutulmaması gerektiğine dair uyarıda bulunur (s. 87).

⁶ Video oyunlarının bu sapmasından dolayı, bazı teorisyenler oyunlar için kullanılan simülasyon kavramından en azından çoğu oyun türü için feragat edilerek yalnızca sanal kavramının kullanılması gerektiğini dahi savunmuşlardır (Karhulahti, 2015).

Örneğin, şu anda modası geçmiş olan, tartışması, oyun incelemelerinde anlatının mı yoksa oyun yapısının mı temel olarak görülmesi gerektiğine dair naratoloji – ludoloji tartışması uzunca bir süre devam etmiştir. Bu tür tartışmaların kaynağı elbette video oyunlarının karmaşık yapısıdır. Video oyunları, benzer yeni medya üyeleri gibi, farklı mecraları kendi bünyesine katarak eklektik bir metinsel yapı inşa edebilir (Boulter ve Grusin, 1998). Anlatı, en sık ve en göze batanlardan olsa da video oyunlarının kullanım kullanmamada serbest oldukları parçalardan sadece bir tanesidir. Oyun şeması ise anlatıya göre video oyunları için çok daha elzem bir parça olsa bile, “oyun” yoğunluğu bir video oyunundan diğerine ciddi farklar gösterebilir. Örneğin, Amerikan oyun geliştirme firması Telltale Games’in 2010’ların başında ünlenen macera türü video oyunlarında animasyonlar ve anlatı had safhada iken, gerçekten oyun yapısına sahip olup olmadığı tartışılabilir kısımlar nadir diyalog tercihlerinden ve karakterleri kısa süreli kontrol etmekten ibarettir. Oyunun video oyunlarındaki baskınlığı yine tarihsel olarak ve türle ilintili olarak değişmektedir. Erken dönem video oyunları, özellikle 1970’lerin Amerikan ve Japon yapımı *arcade* oyunlarında “oyun” özelliklerinin son derece baskın olduğu, anlatının bulunmadığı, sanal dünyanın gerçeği taklit kaygısından çok, soyut oyun şablonlarını zaman zaman temsillerle harmanlayarak simüle etme amacı güttüğü bir durum söz konusudur. Geldiğimiz noktada ise, global oyun endüstrisinin özellikle –AAA tabir edilen– büyük bütçeli video oyunları, soyut oyun sistemleri kurmaktan çok gerçek ya da kurgusal referanslı olabilen fakat her şartta gerçek gibi hissettiren mekânsal deneyimler ve kimlik deneyimleri sunmayı öncelemektedir. Türe göre oyun yoğunluğunun gösterdiği farklılık, dövüş oyunlarının üzerine kurulduğu rakibi alt etme amaçlı, “raunt” temelli oyun yapıları ile, 2000’li yıllarda iyice popülerleşen “açık-dünya” tipi, oyuncunun sanal dünyayı keşfetmesine öncelik veren ve bazen saatlerce oyun sistemlerine tabi olmadan “oynanabilen” oyunlar arasındaki farklarda belirgindir. Tüm bu örnekler, video oyunlarının oyun temellerini dahi oldukça esnek kullanabildiklerini net bir şekilde göstermektedir.

Bu tür bir çeşitlilik söz konusu olduğunda, video oyunu yapısında oyun sistemini ele alırken neyin ölçü alınacağı net bir şekilde tanımlanması gerektiği açıktır. Burada önemli olan, oyuncunun rolüne değil, bizzat sisteme odaklanabilen bir teorik yaklaşım benimsemektir. Örneğin hem Oyun Çalışmaları alanında hem oyun geliştirme süreçlerine dair eserlerde sıklıkla referans verilen (Perron, 2014, s. 74; Fullerton, 2008, s. 92) Roger Caillois’nın (1961) oyun sınıflandırması bunlardan ilkinde daha yakındır. Caillois’ya göre oyunlar iki eksenle kategorizasyona tabidirler. Bunlardan birincisi, oyunların içeriğini ve odak noktalarını belirleyen, insandaki temel güdülerden neşet eden *agon* (rekabet), *alea* (şans), *mimicry* (rol yapma) ve *illinx* (baş dönmesi) kavramlarını, ikincisi ise *paladia* (doğaçlama, kuralsız oyunlar) ve *ludus* (kurallı, formel

oyunlar) kavramlarını içerir (s. 11-27).⁷ Caillois’ın kategorizasyonu video oyunlarına uygulandığında çoğu zaman *agon* ve *mimicry* kavramları öne çıkarılmış, bu da *agon* kavramı özelinde, rekabet ve mücadele kavramlarının muğlak bir biçimde iç içe geçmesini netice vermiştir (Furze, 2014, s. 145). Yine Marko Siitonen (2014), aynı video oyununda oyuncunun benimsediği oynama şekline göre farklı kategorilerin geçerli olabileceğini ifade eder. Örneğin, bazı oyuncular anlatıyı dikkate alıp rol yapmaya odaklanırken (*mimicry* – rol yapma), bazıları oyunun öngörülemez iniş çıkışlarından haz almak için oynar (*alea* – şans). Bazıları ise tamamen kazanma (*agon* – rekabet) odaklı bir oynama hali benimseyebilirler. Kuralları (*ludus*) veya doğaçlamayı (*paidia*) incelemenin oyuncuya kaldığı bir durumda (s. 170), söz konusu kavramlar video oyununun yapısından çok oyuncunun oyun oynama sürecine dair bilgi vermektedir.

Oyunun daha yalın ve oyuncu tavrına bırakılmaksızın tespit edilmesini sağlayabilecek bir yaklaşım için Amerikan filozof Bernard Suits’in kavram analizine başvuracağız. Suits’in oyun tanımı, kimi zaman, fazla dar bulunarak eleştirilmişse de (Hudecki ve Johnson, 2020), bütünü itibarıyla oyun sistemini belirli sabit unsurlar üzerinden tanımlayabilmesi bakımından bir hayli açıklayıcıdır. Oyun kavramını dayandırdığı şartlar, video oyununun eklektik yapısında oyunun aldığı görevi ve bunun verdiği neticeleri, bu çalışma özelinde de gerçekçilik ve sanal gerçeklikle olan ilişkisini tartışmak için uygun bir perspektif sağlar.

Bernard Suits’in Oyun Tanımı

Suits’in (1978/2005) oyun tanımı bir zıtlık üzerine kuruludur. Oyun kavramını çalışma kavramının antitezi olarak gören Suits, gerçek bir oyun halini teşhis etmede en önemli ölçü olarak “verimsizlik” özelliğini görür: “Oyunlar, teknik faaliyetlerden, en verimli yöntemleri kullanmamaları ile ayrılırlar” (s. 37). Tüm oyunlar, çalışma fikrinin özünde bulunan verimlilik, yani “bir hedefe ulaşmak için kullanılması mecburi olan bir kaynağın en az miktarda harcanması” (s. 62) esasının tersini ilke edinirler. Yani bir oyunda, belirli bir “hedef” doğrultusunda daha verimli yöntemler kullanılabilirken bunların yerine daha verimsiz yöntemlerin tercih edilmesi esastır. Bu verimsizlik ilkesine göre, verimsiz eylemler bizzat oyun “kuralları” tarafından dikte edilir. Bu durum pek çok oyunda, özellikle sportif oyunlar gibi rekabetçi türlerde kolaylıkla gözlemlenebilir.

⁷ Bu sınıflandırmada *agon* pek çok spor türünde olduğu üzere rekabetçi oyunları ifade eder. *Alea*, her türlü şans oyunu içerir. *Agon*’un aksine kazanma şartlarını belli bir becerinin üzerine değil talih faktörü üzerine kurarlar. *Mimicry* ise rol yapma oyunlarına tekabül eder. Caillois’ya göre “-mış gibi” yapmak bu tür oyunlardaki temel kuraldır. Baş dönmesi anlamına gelen *illinx* kategorisi ise insan algısını dağıtarak yahut sersemleyerek bir vertigo hissinden haz alma temelinde kurulan oyunları ifade eder. Diğer ekseninde ise *palaidia* ve *ludus* kavramları bulunur. *Palaidia*, adı geçen kategorilerin henüz sıkı kurallarla düzenlenmemiş ve doğaçlama bir halde işleyen basit hallerini tanımlar. Bir ucu *palaidia* olan spektrumun zıt kutbu ise, bu basit halleri ve doğaçlama durumundaki özleri terbiye edip daha kesin şekillerde kalıcı oyun formlarına döndüren *ludus*’tur (1961, s. 11-27).

Örneğin, futbolun kuralları topu elle tutmaya izin vermez. Ancak oyundaki spesifik amacı, yani topu kale çizgisinin ötesine taşıma “hedefini” düşündüğümüzde, bunu ayakla yapmak, elle yapmaya göre daha verimsiz bir seçenektir. Bir anlamda, futbola karakterini veren, oyuncuların yeteneklerini ortaya çıkaran bizzat eylemdeki bu temel verimsizliktir. Verimsizlikle şekillenen bu tür eylemler, oyunun belirli hedefi doğrultusunda oynama eylemini oluşturan “vasıtalar”dır.

Şu ana dek Suits’in oyun tanımındaki üç temel unsurdan söz etmiş bulunuyoruz: Hedefler (*goals*), vasıtalar (*means*) ve kurallar (*rules*). Her oyunun net bir şekilde belirlenen hedefi veya hedefleri, bu hedefe ulaşmak için kullanılacak vasıtaları ve bu vasıtaların niteliğini ve sınırlarını belirleyen kuralları vardır. Ancak bu üç unsurun bulunması oyun oynama halinin oluşması için yeterli değildir. Bunu sağlayacak dördüncü unsura oyuncu tavrı (*lusory attitude*) adını verir. Oyuncu tavrı, verimsiz denilebilecek diğer eylemleri oyunlardan ayırt etmeye yarar. Örneğin, nükleer silahlara sahip iki düşman devletin, birbirlerini yenmek için nükleer silahları değil de daha “verimsiz” vasıtaları seçerek savaşmayı tercih etmeleri bir oynama halini netice vermez. Çünkü verimsiz vasıtaların kullanılması amaç, kural ve vasıta denkleminin dışında bir sebepten, bu eylemin neticeleri ve yol açabileceği aşikâr sorunlardan kaynaklanmaktadır. Diğer bir ifadeyle, oyun oynama hâli, ancak oyun oynamak amacından meydana gelebilir (Suits, 1978/2005, s. 54). Suits’in felsefesindeki kesinlik ve evrensellik arayışının, bir oyun sistemine dair –en azından– asli özellikleri yakalayabildiğini kabul edersek video oyunlarının değişen oyun yoğunluğunda tutarlı değerlendirmeler yapmamıza imkân vereceğini varsayabiliriz.

Vaka İncelemeleri

Tekrar etmek gerekirse, makalenin ve analizin temel amacı, oyun unsurlarının sanal ortamda gerçekçilik ile ilişkisini ve bunun sanal gerçekliğe etkisini değerlendirmektir. Analiz oyun unsurlarına odaklanacağı için bunların değişkenlik, deneyimin ise tematik olarak süreklilik arz ettiği bir örneklem oluşturmak gerekir. Oyun unsurlarının değişkenliğini, örnekleri farklı oyun türlerinden seçerek sağlayabiliriz.⁸ Örnekleri dönemsel olarak popüler olan farklı türlerden seçmek yine oyun unsurlarının tarihsel hareketliliğini yansıtmayı da sağlayacaktır. Türlerdeki ve oyun imkanlarındaki değişime karşın, örneklerin tematik olarak benzerlik göstermesi ise oyun sistemlerindeki değişimi, oyun sistemi dışındaki içerikten daha net bir şekilde ayırabilmemizi ve karşılaştırmalı değerlendirmelerin daha anlamlı olmasını temin edecektir.

Bu çerçevede, video oyunu tarihi boyunca bolca yorumlanmış olan kahramanlık

⁸ Video oyunlarında tür, tema veya daha sık olarak, oynanış özellikleri üzerinden tanımlanmaktadır (Arsenault, 2009, s. 154).

teması sabit tema olarak seçilmiştir. Oyuncuya bir kahraman tipinin kontrolü verilerek çeşitli kahramanlık deneyimleri sunulmasının etrafında, 1970’ten 2000’lere kadarki süreçte popülerlik göstermiş olan dört ayrı türün dört önemli örneğine odaklanılacaktır: 70’ler bağlamında *shooter* türündeki 1975 yılında Taito tarafından geliştirilen Gun Fight, 80’lerin ilk yarısı bağlamında *platformer* türünden 1980 yılında Nintendo tarafından geliştirilen Donkey Kong, 80’lerin ikinci yarısı bağlamında *beat em up* türünden 1989 yılında Capcom tarafından geliştirilen Final Fight ve 90’lar bağlamında *third person shooter* türünden 1996 yılında Capcom tarafından geliştirilen Resident Evil. Oyunlar, makalenin başlığında işaret edildiği şekilde, iki açıdan “klasik” olarak tanımlanabilir. Birincisi, daha geniş anlamıyla, sanal gerçeklik cihazlarından öncesini temsil etmeleri bakımından geleneksel veya klasik video oyunlarıdır. İkincisi, söz konusu dört örnek, video oyunu tarihi açısından önemli rol oynamış, klasik eserlerdir.

Seçilen video oyunlarına dair veri, mevcut oynanabilir bir versiyonuna ulaşılamayan ilk örnek hariç en fazla otuz dakikalık bir doğrudan oynama süreciyle ve yine her bir örnek oyun için, oyuncuların video paylaşım sitelerine yükledikleri, “tam çözüm” adı verilen oynanış videoları (vghchannel, 2014, 14 Aralık; World of Longplays, 2015, 5 Mayıs; arcadegamesfreak, 2013, 14 Temmuz; LongplayArchive, 2020, 30 Haziran) incelenerek elde edilmiştir. Bunlara ek olarak oynanış ve oyun içeriğine dair bilgi sağlayan ikincil yazılı kaynaklardan da yararlanılmıştır. Elde edilen veriler doğrultusunda, öncelikle söz konusu video oyunlarının, oyun hedefleri, vasıtaları ve kuralları bakımından birer incelemesi yapılarak her oyundaki üç temel oyun unsuru detaylı bir şekilde ortaya konacaktır. Suits’in “oyuncu tavrı” dediği dördüncü unsur, tamamen oyuncunun oyuna katılımındaki “niyetini” ilgilendirdiği için örnekler temelinde ayrı bir analiz gerektirmemektedir. Dört oyunun kendi içinde oyun unsurlarının belirlenmesinden sonra, oyun unsurlarının, video oyunlarındaki sanal dünya yahut sanal gerçekliğin “gerçekçiliği” ile girdikleri ilişki karşılaştırmalı olarak değerlendirilecektir.

Oyun 1: Gun Fight

Video oyunlarının ticari anlamda ilk dönemi olan 1970’lerde çıkan oyunlarda, oyun yapımcılarının yaygın olarak bu yeni mecraı klasik oyunların ve elektro-mekanik arcade makinelerinin dijital hali olarak algıladıklarını görürüz. Öte yandan, Gun Fight gibi bazı oyunlar, bu şablonun dışına çıkarak kurgusal deneyimlere de öykünmüşlerdir. Gun Fight, hem popüler bir film türüne ait geleneği video oyununa taşımakta hem de simüle ettiği düello “oyununu” kurduğu dijital dünya içinde tekrar inşa etmektedir.

Gun Fight, açık bir “kahramanlık” vurgusu yapmasa da Amerikan *western* filmle-
rinin bir geleneği olan düello mantığını konu alır. Kahramanlık temasıyla, bu film türüne ait kahraman tipi olan silah ustası kovboyu oyuncunun kontrolüne vererek temas sağlamış olur. Oyunda herhangi bir hikâye, buna bağlı bir başlangıç ve son

bulunmamaktadır. İki oyuncu da oyuna belli sayıda mermi ile başlar, yukarı aşağı, sağa sola hareket edebilirler. Alandaki kaktüsleri ve yukarı-aşağı gidip gelen arabayı rakibin kurşunlarına karşı siper olarak kullanabilirler. Oyundaki temel amaç, rakibi daha fazla öldürerek ondan daha yüksek bir puan kazanmaktır. Suits’in terimleriyle ifade edecek olursak Gun Fight’ı oyun yapan unsurlar bakımından, “hedef” rakibi onun bizi vurduğundan daha fazla vurmak, bunu gerçekleştirmek için kullanılan temel “vasıtalar” ise ateş etmek, etrafta hareket etmek ve engelleri avantaj kazanacak şekilde kullanmaktır (Görsel 1).

Oyunun “kuralları” çerçevesinde ortaya çıkması beklenen vasıtaların verimsiz olması şartı farklı şekillerde tezahür eder, ancak temelde iki kategoriye ayrılabilirler: oyuna dair verimsizlikler ve kurguya dair verimsizlikler. İlkine dahil edilebilecek durumlar arasında şunlar gösterilebilir: Mermi sayısının altı ile sınırlı olması (her iki kovboy da mermilerini bitirdikten sonra mermi sayıları tekrar yenilenir), kovboyların ekranın kendilerine ait yarısını terk edip diğer yarısına geçemiyor oluşu, kovboyların tek bir kurşunla ölmesi. Bunlar bizzat simülasyon tarafından dikte edilen ve oyuncunun ihlal edemeyeceği kuralların yarattığı verimsiz eylemleri meydana getirir.

Kurguya dair verimsizlikler ise simülasyonun imkanlarını hiç yaratmadığı, teknik olarak destekleme imkanının bulunmayacağı ancak sanal dünyanın kendi kurgusunda bir “ihtimal” olarak düşünebildiğimiz durumları kapsar. Örneğin, kovboyların ekranın ortasından geçen arabaların içine saklandıklarını ve daha iyi siper aldıklarını hayal etmek mümkündür, fakat bunlar verili simülasyon için zaten mümkün olmayan, kendi kurguladığımız ihtimallerdir. Pratik olarak karşılığı bulunmayan ve simülasyondan bağımsız olarak ancak hayal edebileceğimiz bu tür kurgusal durumları, analizde göz ardı edeceğiz ve vasıtaların verimsizliğine örnek olarak almayacağız.

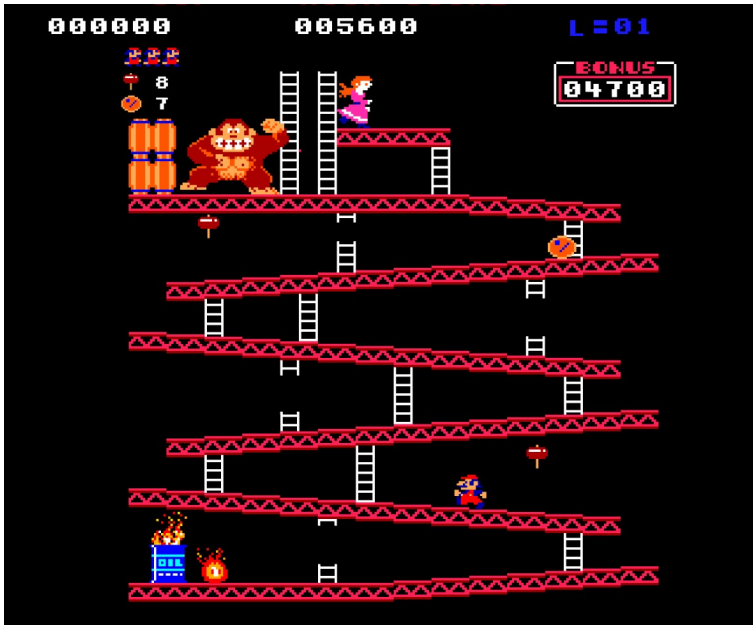


Görsel 1. Gun Fight’in temel görünümü

Oyun 2: Donkey Kong

1980’ler, oyun tarihinde anlatının ciddi anlamda oyun metinselliğinin bir parçası olmaya başladığı ilk dönem olarak öne çıkmaktadır. Donkey Kong, bunun erken örneklerindedir. Oyunda kontrol ettiğimiz karakterin, oyuna başlamadan önce kısa bir animasyonun özetlediği bir motivasyonu vardır: bir goril tarafından kaçırılan bir kadını kurtarmak. Böylece karakterimizin kahraman statüsü de inşa edilmiş olur. Donkey Kong, 1980’lerde örnekleri giderek artan ve video oyunlarında bugüne kadar kesintiye uğramayacak olan, kurtarma (kadının, savaş esirlerinin, ülkenin ve bazen tüm evrenin kurtarılması) eylemi üzerinden tanımlanan kahramanlık temalı deneyimleri ilk kurgulayan oyunlardandır.

Oyunda gorilin fırlattığı varillere çarpmadan ve canavarlara yakalanmadan, en alttan başlayarak en üst platforma tırmanıp kadına ulaşma çabası verilir. Oyunda pratik hedef, en tepe platforma varıp kadının yanına ulaşmak ve bu süreçte mümkün olan en yüksek puanı toplamak iken, kurgusal hedef kadını kurtarmaktır. Bu bakımdan pratik ve kurgusal hedefler paraleldir, fakat bire bir örtüşüklerini söylemek de zordur. Söz konusu hedefe ulaşmak için oyunun sunduğu temel vasıtalar, serbest dolaşma, merdivenlerden inme-çıkma ve zıplama hareketleridir. Platformda rastgele yerleştirilmiş olan sınırlı sayıda çekiçleri alarak kısa bir süre için varilleri ve canavarları ortadan kaldırmak da mümkündür (*Görsel 2*).



Görsel 2. Donkey Kong'un birinci bölümü

Oyun unsurlarını ilgilendiren verimsiz eylemleri netice veren ve simülasyon tarafından dikte edilen kurallardan bazıları şu şekilde sıralanabilir:

- Karakter, variller veya canavarlar ile her temas ettiğinde “ölür.” Karakter bir oyunda yalnızca üç defa ölebilir.
- Karakter her öldüğünde en alt platformdan başlamak zorundadır.
- Çekiç sadece kısa bir süre kullanılabilir. Bu sürenin sonunda yok olur.
- Kaçırılan kadın, hareketsiz şekilde karakter tarafından kurtarılmayı beklemekte ve oyuna dahil olmamaktadır.
- Gorilin elindeki variller tükenmez. Bu sebeple “verimli” sayılabilecek bir başka yol olan beklemek ve tehlike tamamen geçince tırmanmak mümkün değildir.

Oyun 3: Final Fight

Final Fight, 1980’lerin ikinci yarısında ortaya çıkıp epey popüler olan ve oyuncu kültüründe *beat em up* olarak isimlendirilen aksiyon odaklı türün en popüler örneklerinden biridir. Bu türde, düzenin alt üst olduğu, çoğu zaman kentsel bir ortamda, dövüş ustası karakterlerin, serseriler, çeteciler ve başka “işe yaramaz” ötekilerce kaçırılan bir kadını kurtarma çabası verdikleri ve bunu karşılığın çıkarılan herkesi döverek yaptıkları, oldukça spesifik bir sivil kahramanlık teması tekrarlanır. Kahramanın asıl görevi, kadının elinden alınması ile tepe noktasına varmış olan düzenin alt üst olması durumuna karşı mücadele ederek sonunda düzeni yeniden tesis etmektir. Bu çerçeveye bire bir uygunlukta işleyen Final Fight’ta, video oyunu teknolojilerinin gelişmesine paralel olarak, ele aldığımız ilk iki oyuna göre daha geniş bir dünya ve daha çeşitli bir içerik, daha uzun anlatı kesitleri ve daha çok hareket imkânı bulunmaktadır. Video oyunun sanal deneyim üretme becerilerinin, oyun odağına yavaş yavaş baskın geldiğinin işaretlerini bu örnekte gözlemleyebiliriz.

Oyun, üç erkek dövüşçü karakterden (Cody, Haggar ve Guy) birini kontrol etme imkânı verir. Her bir karakterin kendine has yetenekleri bulunduğu için her birinin oynanış deneyimi farklıdır. Oyun unsurları bakımından tanımladığımızda, oyundaki pratik hedef, bu karakterlerden biri ile oyun süresi boyunca bilgisayarın karşımıza çıkardığı herkesi yenmek ve nihai bölüm sonu düşmanını (*boss*) alt ederek oyun sürecini tamamlamaktır. Kurgusal olarak ise, anlatının hatlarını çizdiği alt üst olmuş düzen içinde kötülerini yenmek ve kaçırılan kadını kurtarmaktır. Bu amaç doğrultusunda kullanılan vasıtalar, ileri-geri yürüme ve zıplama gibi temel fiiller dışında, farklı dövüş hareketlerinin ve etrafta bulunan ya da düşmanlardan düşen nesnelerin veya silahların sokak dövüşlerinde kullanılmasını içerir (*Görse1 3*).



Görsel 3. Final Fight'ta Tünel ve Park bölümü

Oyunun simülasyon tarafından dikte edilen ve verimsiz vasıtaları netice veren kuralları şu şekilde listelenebilir:

- Gun Fight ve Donkey Kong'dakinin aksine, karakterlerin alabileceği hasar bir veya birkaç "can" olarak değil, belli bir miktar olarak belirlenmiştir. Sağlık barı ile gösterilen bu sağlık miktarı, karakter darbe alınca azalırken, bazı nesnelerin kullanımıyla tekrar artırılabilir.
- Karakterlerin buldukları silahlar sadece belli bir sayıda kullanılabilirler. Örneğin, bir kılıçla belli sayıda hamle yaptıktan sonra kılıç kaybolur.
- Oyunda ilerleyebilmek için, varılan belirli bir noktada oyuncunun karşısına çıkan tüm düşmanları yenmesi gerekmektedir. Aksi halde karakter oyun dünyasında ilerleyemez. Yani dövüşmeden, koşarak veya kaçarak ilerleme imkânı yoktur.
- Oyuncu her bir mekânda düşmanları yenmek için kısıtlı bir süreye sahiptir.

Oyun 4: Resident Evil

Bir başka popüler klasik video oyunu Resident Evil, diğer örneklerden üç boyutlu grafikler içermesi ile ayrılırken, kahramanlık temasının 1990'lardaki trendlerini temsil eder. Dönemin video oyunlarında kahraman tipi, bir önceki dönemin sivil kahramanlarından farklılaşarak devlet – ordu – istihbarat için çalışan casus, polis, özel kuvvetler elemanı gibi profesyonellere evrilmiştir. Bununla bağlantılı olarak düzen, yeniden tesis edilecek, alt üst olmuş bir vaziyette değil, aksine tehditlere karşı korunması gereken, bunun da özel becerili, profesyonel kahramanlara düştüğü, dimdik duran bir yapıdır.

Bu denklem içinde kahramanlık bir kadını kurtarmaktan çok insanlığı, dünyayı kurtarmaktan geçer. Hatta kadınların da bu şekilde kahramanlık rolü üstlenebileceği bir durum söz konusudur! Resident Evil, oynanış açısından ise bu dönemde yaygınlaşan üçüncü şahıs perspektifli aksiyon oyunlarına ve hayatta kalma – korku (*survival – horror*) oyunu denen alt türe aittir.

Bahsi geçen kahramanlık temasının bir örneği olarak, oyunda Chris Redfield ve Jill Valentine adlı bir erkek ve bir kadın iki özel kuvvetler elemanından birini kontrol ederiz. Oyunun hikayesine göre, olağan dışı olayların gerçekleştiği bir bölgeyi araştırmak üzere gelen güvenlik ekibinin üyesi olarak bir konakta mahsur kalırız. Oyun ilerledikçe koridor ve odalarında canavarların cirit attığı konağın altında bir laboratuvarın bulunduğunu, bir ilaç şirketinin illegal deneyleri neticesinde ortaya çıkan virüsün insanları ve diğer canlıları zombiye dönüştürdüğü gibi sırları öğreniriz.

Resident Evil, Suits’in oyun unsurlarına dair çizdiği denklemin daha modern oyunlarda karmaşıklaşmasına dair de güzel bir örnek teşkil eder. Örneğin, oyuncunun kurgusal düzeydeki hedefi, oyunda aşama kat edildikçe keşfedilecek ve anlatı yardımıyla özelleşecek bir olaydır: Zombi salgınının ardında ne olduğu, mekânın özelliği vb. gibi. Pratikte ise, oyunun başlangıçta sunduğu iki temel amaç, zombilerle karşılaşmalarında hayatta kalmak ve oyun mekanlarını, yani oyunun ve hikâyenin geçtiği konağı keşfedip gerekli araçları edinerek ulaşılamayan kısımlarına erişmektir. Bu açıdan pratik hedef, genel itibarıyla, düşmanları öldürerek veya onlardan kaçarak hayatta kalmak ve oyun mekanının varılması gereken noktalarına aşama aşama varıp anlatının sonuna erişmek olarak derlenebilir. Bu amaçları gerçekleştirmek için kullanılacak vasıtalar, yürüme, koşma, etrafla etkileşime girme (kapıları açmak, objeleri almak-bırakmak), silah kullanma (ateş etmek, kesici alet kullanmak), etrafta bulunan nesnelere birleştirilerek yeni nesnelere meydana getirmek gibi oldukça geniş bir repertuara sahiptir (*Görsel 4*).

Oyunun kurallarına odaklanırsak, verimsizlik durumunu ortaya çıkaran kısıtlamalar doğrultusunda:

- Karakter evin belli yerlerine, belli şartları yerine getirmeden erişemez.
- Karakter, belli bir miktar hasar alabilir. Bu bakımından, Final Fight örneğindeki gibi, sağlık ölçülebilen, kısıtlı fakat dinamik (azalıp artabilen) bir kaynaktır.
- Karakterler, genel olarak sıradan düşmanlardan savaşmadan kaçarak evi dolaşabilirler de bazı belirli durumlarda kaçma şansına sahip değildirler. Oyunda ilerleme kat etmek için bu *boss* savaşlarında düşmanlarını alt etmek zorundadırlar.
- Karakterlerin sınırlı sayıda mermisi vardır. Mermi etraftan bulunabilir veya üretilebilir.



Görsel 4. Resident Evil’in başlangıç kısımları

Oyun Unsurları ve Gerçekçilik

Oyun unsurlarının bu noktaya kadar ele aldığımız dört örnekteki dağılımlarını değerlendirmeden önce, sanal gerçeklik, gerçekçilik ve gerçekdışı kavramlarını tekrar kısaca netleştirmekte fayda vardır. Oyun unsurlarını kendisi açısından değerlendireceğimiz gerçekçilik kavramı, daha önce değindiğimiz üzere, fantastik veya gerçek referanslı temsil ve simülasyonları içine alabilir. Gerçekçi bir temsil-simülasyon, fantastik de olsa “gerçekmiş gibi” davranmaktadır. Gerçek-dışı kavramı ise hiçbir gerçekçilik iddiasında bulunmayan, yani gerçekmiş gibi davranma kaygısı gütmeyen temsil ve simülasyonu ifade eder. Gerçekdışı, bu anlamıyla gerçekçiliğin zıttı, kasıtlı olarak gerçekçilik bozucu bir olgudur. Bu denklemde, sanal gerçeklik, bilgisayar simülasyonunun ürettiği, gerçekçi ya da gerçekdışı özellikler barındırabilen, içinde yer alma hissiyatını oluşturabilen alternatif gerçekliktir.

Oyun unsurlarını tespit ettiğimiz dört örnekte, sanal deneyimlerin ilk video oyunundan sonuncuya doğru, giderek daha gerçekçi nitelikler taşıdığını söylemek mümkündür. Örneğin, Gun Fight görsel olarak oldukça basit, tek ekranla sınırlı bir oyun alanında geçen, ihtiva ettiği sanal olaylar açısından inandırıcılıktan uzak, gerçekdışı olguları bol bir video oyunu iken, Resident Evil’a geldiğimizde üç boyutlu modeller, serbestçe dolaşılabilen geniş bir mekân, anlatı ile desteklenen derin bir anlam ağı ile karşı karşıya kalırız. Ancak oyun unsurlarının gerçekçiliği ya da gerçekdışılığı bu genel resimden daha karmaşık ve değişken bir manzara çizer. Şimdi her bir oyun unsuru başlığının gerçekçilikle olan bu farklı etkileşimlerine odaklanacağız.

Hedefler

Oyun unsurlarından ilki olan oyun hedeflerine baktığınızda, dört örnekte gerçekçilikle ilişkisi bakımından en esnek oyun unsurunun bu olduğunu görmekteyiz. Gun Fight örneğinde hedef doğrudan oyunun işlevsel mantığı ile tanımlanır (en çok öldüren kazanır). Kurgusal bir arka planın desteklemediği bu durum gerçekdışı bir hedeften ibarettir. İki karakterin, defalarca kez birbirlerini öldürerek sayısal olarak üstün gelme hedeflerinde, gerçekçi olma, gerçekmiş gibi yapma iddiası bulunmamaktadır.

İkinci örnek olan Donkey Kong’da engelleri aşarak en üst platforma varmak pratik hedefine, kurgusal hedef olan kaçırılan kadını kurtarma anlamı da eklenmiştir. Oyundaki hedef, bu bakımdan iki şekilde ifade bulabilmekte ve bunlar birbiriyle çelişmemektedir. Ancak bu video oyununda pratik hedefin kurgusal hedefe göre daha baskın olduğu da açıktır. Çünkü pratik hedef yani (ilk üç bölümde) en üst platforma varmak ve (son bölümde) çivileri sökerek gorili yere düşürmek, kurgusal hedef olan kadını kurtarmayı yeterince açıklamamakta ve kurguda boşluğa sebep olmaktadır. Örneğin, kontrol ettiğimiz karakterin en üst platforma varmasının neden gorilin kaçmasına sebep olduğunun yahut kadını kurtarmanın nihai yönteminin neden platformları sökmek olarak kurgulandığının kurgusal olarak güçlü bir izahı ve dayanağı yoktur (oyun araya girmeden kendi kendimize fark edebileceğimiz bir izahı). Bunlar sanal gerçeklik deneyiminden çok oyun niteliklerini ilgilendirmektedir. Bu durumları açıklamak kendi başına zorken bunu yapabilecek genişlikte bir anlatı da zaten oyunda mevcut değildir. O halde bu manzaraya göre diyebiliriz ki pratik ve kurgusal hedeflerin çelişmemesinden anlaşılacağı üzere oyun hedefleri gerçekdışı değildir, fakat pratik hedefin kurgusal hedefe baskın gelmesinden anlaşılacağı üzere “zayıf” bir gerçekçilik söz konusudur.

Üçüncü örnek olan Final Fight’ta hedefin kurgusal ve pratik boyutları baş başa gitmektedir. Oyunda pratik hedef, karakterimizin önüne çıkan herkesi alt etmek iken, kurgusal hedefimiz kötülerini yenerek kaçırılan kadını kurtarmak ve düzeni yeniden tesis etmektir. Burada pratik hedef olan kesintisiz şiddet ve dövüşlerden galip çıkma olgusu abartılıdır (ve bir dereceye kadar sinematiktir) fakat gerçekdışı değildir. Dahası Donkey Kong’dakinin aksine, oyun hedefinin pratik ve kurgusal boyutları arasında daha fazla uyum vardır. Kurgusal hedef olan kaçırılan kadının kurtarılması ile pratik hedef olan tüm suçluların güç kullanılarak dize getirilmesi ilişkisi birbirini mantıken desteklemektedir. O halde bu oyun özelinde pratik ve kurgusal hedeflerin birbirine yakın seyrettiği ve birinin diğerini güçlü şekilde bastırmadığı bir durum ve ortalama bir gerçekçilik söz konusudur.

Son olarak Resident Evil örneğinde, hedefler açısından gerçekçilik kaygısının diğerlerine kıyasla çok daha yüksek olduğunu söyleyebiliriz. Bunun en net ifadesi olarak oyundaki kurgusal hedefin pratiğe baskın gelmesidir. İzah etmek gerekirse, diğer üç örnekte oyunun hedefi daha en başından belli iken, burada bir somut hedefe değil, ne

olduğunu bilmediğimiz bir durumun içine bırakılırız. Yolunu bulmak, gizemleri çözmek bizzat oyunun en geniş kurgusal hedefleridir. Bağlama dair daha fazla bilgi edindikçe oyunun kurgusal hedefi de dinamik olarak kendini yeniler. Başlangıçta kurgusal hedef nerede olduğumuzu anlamak, kaybolan takım arkadaşlarımızı bulmak vb. iken oyunda ilerleme kaydettikçe virüs tehdidinin arka planını çözmeye dönüşür. Bir yerden bir yere ulaşmak, belli nesnelere yahut şifreleri elde etmek, bunları yaparken düşmanları öldürerek veya onlardan kaçarak karakteri hayatta tutmak gibi pratik hedefler, anlatının destek verdiği kurgusal hedeflere hizmet eden kısa-vadeli hedefler olarak rol oynarlar.

Vasıtalar

Örnek video oyunlarında oyuncuya sunulan oynama vasıtalarını, yani oyunda gerçekleştirebilecekleri eylemleri karşılaştırdığımızda, hedeflerden farklı bir durum gözlenmektedir. Gun Fight'ta hareket etme, ateş etme ve siper alma eylemleri, tasvir bakımından detaylı ve güçlü animasyonlar olmasalar da anlam bakımından gerçekçidirler. Donkey Kong'daki zıplama, tırmanma ve çekiç sallama eylemleri yine benzer şekilde gerçekliği örnek alır. Final Fight'ta gezinme, dövüş hareketleri, etraftaki nesnelere ve silahları kullanma yine gerçekçi referanslardır. Resident Evil'daki oynama vasıtaları, yürüme, koşma, kapı açma, silah kullanma gibi temel hareketlerin tamamı hem görSELLİKLERİ hem de anlamları bakımından ağırlıklı olarak gerçekçidir. Özetle tüm örneklerde vasıtalar, özellikle temel oynama vasıtaları çoğunlukla “gerçekmiş gibi” davranmaktadır.

Ne var ki her bir oyunda bu gerçekçiliği kıran vasıtalar eyleme dahil olurlar. Gun Fight'ta kurşunları ekranın alt ve üst köşelerinden sektirmek mümkündür.⁹ Donkey Kong'da karakterimiz zıplayarak havada asılı duran çekiçleri alıp kullanabilir. Final Fight'ta, alt edilen düşmanlardan ve kırılan varillerden yiyecekler (ananas, tavuk vb.) düşer. Karakter hasar almışsa bunları yerden aldığında sağlık bariyeri tekrar dolar, yani iyileşir. Resident Evil'da belli prosedürler dahilinde nesnelere birleştirilerek envanter (kurşun, ilaç, anahtar vb.) üretme eylemlerinden bazıları gerçek dışı vasıtalar. Bunun bir örneği, karakterimizin kırmızı, yeşil ve mavi renklerdeki bitkileri birleştirilerek farklı etkilere sahip karışımlar elde etmesidir. Mesela, bir kırmızı ve bir yeşil bitkiyi birleştirilerek kendisini tamamen iyileştiren bir karışım veya iki yeşil bitkiyi birleştirilerek tek bir yeşil bitkiden daha fazla iyileştiren bir karışım elde edebilir (Resident Evil Wiki, ____). Bunlar, sağlık miktarının belli düzeylerde (az, çok veya tamamen) artırılabilmesi, bunun belli işlevlere denk gelen renkler aracılığıyla kodlanması, farklı kombinasyonların sonuçları üzerinden, keşfe dayalı bir tür mini-oyun alanını ortaya çıkaran gerçek dışı

⁹ Bu mekaniğin, dönemin popüler video oyunu Pong'dan alındığı açıktır.

vasıtalarıdır.

Tam bu noktada, gerçekçiliğin zıttının sembolizm veya fantastik olmadığını tekrar not düşmemizde fayda var. Mesela, Final Fight’taki dövüş hareketlerinin bir kısmı imkân dışı ve bu sebeple gerçeküstü (fantastik) sayılabilir. Başta belirttiğimiz üzere, burada eylem fantastik de olsa gerçekmiş gibi davranmaktadır. Video oyunları yürümeyi, koşmayı olduğu gibi, büyü yapmayı veya uçmayı simüle ederken de gerçekçi bir yaklaşım benimseyebilirler.¹⁰ Ancak düşmanlardan düşen yiyecekler ve bunların dövüş sırasında alınabilmesi ve anında sağlığı onarması, yalnızca fantastik durumlar olmakla açıklanamaz. Fantastik durumlar, kurgusal olsa da kurgu içinde “gerçekmiş gibi” yapmakta, kendilerine ait bir gerçekçilik iddiası taşımaktadırlar. Final Fight’ta ve aynı türe mensup video oyunlarında sık sık görebileceğimiz, öldürülen düşmanlardan ya da kırılan nesnelere eşya düşmesi mekaniği, gerçekmiş gibi yapma zahmetinde bulunmaz. Bu bakımdan sadece vasıtaların geri kalanından ayrılmakla kalmayıp gerçekçiliğe doğrudan zıt bir yaklaşımı ifade eder. Yine Resident Evil’daki bitki kombinasyonları mekaniği, şifalı bitki ve ilaç çağrışımlarını içerse de oyunda kurgusal olarak da ayrıntılı bir izahı bulunmayan bir vasıta. Eylemin gördüğü işlev, temsil yönünü gerçektışı kılacak kadar ön plandadır.

Görsellikleri ve inşa ettikleri oyun ortamları arasındaki ciddi farklılıklara rağmen, dört video oyunundaki oynama vasıtaları, gerçekçilik bakımından en istikrarlı oyun unsurudur. Dört örnekte de temel oynama eylemleri gerçekçi temsiller üzerinden gerçekleşir. Oynama eyleminde merkezi role sahip bu vasıtalara, oyun niteliğini şekillendirmek ve belli işlevleri yerine getirmek amacıyla gerçektışı vasıtalar eklenmektedir. Gerçektışı vasıtaların, oyunun rekabet ve mücadele yönünü yönetme amaçlı müdahaleler olduğu da söylenebilir. Nitekim ekrandan seken kurşunlar ilave taktiksel imkânlara, havada asılı çekicinin kullanımı oyunun pasif ritmini kısa süreliğine değiştirme imkânına, düşmanların düşürdüğü yiyeceklerin veya çeşitli kombinasyonlarla elde edilen yeni nesnelere sağlığı onarması ise oynama süresini uzatma imkânına denk düşer.

Kurallar

Ele aldığımız dört örnekte kurallar açısından, özellikle üzerinde durduğumuz verimsiz eylemleri netice veren kısıtlamalar, gerçekçilik ile değişken-dinamik bir ilişki kurmaktadır. Vasıtalara “verimsiz” niteliğini katan kısıtlamalar, her bir örnekte şu şekildeydi:

- Gun Fight: İki tarafın da tüm kurşunları bitene kadar yalnız altı mermi kullanılabilir; tek bir isabet rakibi öldürür; rakibin alanına geçmek mümkün

¹⁰ Video oyunlarının en cazip yönlerinden biri, oyun endüstrisine hâkim olan fantastik içeriğin de gösterdiği üzere, gerçeküstü olanı gerçekçi bir üslupta deneyimlenebilir kılmadaki başarısıdır.

değildir.

- Donkey Kong: Karakterin toplamda üç canı vardır; tek bir isabet karakteri öldürür.
- Final Fight: Karakterin belli bir miktar canı (ya da sağlığı) vardır; ekrandaki tüm düşmanları yenmeden ilerleyemez; bıçak, kılıç gibi silahları yalnızca belli sayıda kullanabilir; ekrandaki düşmanları yenmek için belirli bir süresi vardır.
- Resident Evil: Karakterin belli bir miktar canı vardır; silahlar kurşun sayısı kadar kullanılabilir; belli canavarları (*boss*) yenmeden veya belli nesnelere-sifreleri bulmadan-üretmeden ilerleyemez.

İlk üç video oyunu, bahsi geçen kısıtlayıcı kuralların kurgusal bir açıklamaları da bulunmadığından, ağırlıklı olarak gerçekdışı bir tutum benimsemektedir. Resident Evil oyun kurallarının ve neden oldukları verimsizlik durumlarının, gerçekçilik kaygısına olumlu yanıt vermeye çalışmasıyla diğerlerinden ayrılmaktadır.¹¹ Hedeflere ulaşmak açısından verimsiz kabul edilebilecek durumlar, kurgu aracılığıyla gizlenmekte ya da meşrulaştırılmaktadır. Örneğin, Gun Fight’taki altı mermi kısıtlaması hedefe ulaşma açısından verimsiz bir eylemi netice vermektedir. Bu sınırlamanın bir gerçekçilik iddiası ve kurgusal bir açıklaması yoktur, yalnızca oyunun ve oynanışın niteliğiyle ilgisi vardır. Oysa yine kısıtlı mermi kuralı bulunan Resident Evil’da mermi sınırı, oyunun niteliğini etkilemenin yanında, gerçekçi bir temsil aracı olarak da işler. Bir silahın alabileceği ya da etraftan tedarik edilebilecek mermi sayısının sınırlı olması, kuralların gerçekmiş gibi hareket etmesine bir örnek teşkil eder.

Dört örneğin tamamının paylaştığı tek kısıtlayıcı ve gerçekdışı kural, sağlık-can limitidir. Gun Fight’ta tek bir kez vurulmak ölmek için yeterli olup bu durum en çok öldürenin kazandığı bir oyun sistemi yaratır: “vurulursan ölürsün, daha çok ölürsen kaybedersin.” Donkey Kong’da üç can hakkı ve tek isabetle bir can yitirme kuralları (üç defa ölürsen kaybedersin) oyunda her seferinde geliştirilebilecek bir “ilerleme” mantığı yaratır. Final Fight ve Resident Evil’daki “miktar” ile belirlenen sağlık durumları (canın tamamen biterse kaybedersin), tek isabette ölme mantığının aksine oynanışta devamlılığı sağlamaktadır. Böylece uzun süreli, kesintisiz bir oynama gerçekleşebilir. Özetle tüm örneklerde, hayatta kalma temel bir oyun hedefi, can miktarı-sayısı hedefe ulaşmanın şartlarını belirleyen kurallara tekabül eder.

Sağlık durumunun bu şekilde araçsallaştırılmasıyla birlikte hayat kavramına dair gerçekçi bir temsil imkânı ortadan kalkar. Gun Fight, kavramın gerçekdışı temsilinin yoğunlaştırılmış bir örneğini sunarken (daha çok öldüren/daha az ölen kazanır), Resident Evil ve Final Fight daha “hafif” fakat aynı şekilde gerçekdışı temsiller içerirler.

¹¹ Hatta bu video oyununda diğerlerindeki verimsizlik örneklerinin kaldırıldığına şahit oluruz. Mesela Final Fight’ta tüm düşmanları alt etmeden başka bir mekâna geçmek (ya da ilerlemek) mümkün değilken, Resident Evil’da daha verimli bir yöntem olan düşmanlardan kaçarak mekânı dolaşmak mümkündür. Yine, Final Fight’ta bulunan düşmanları alt etmek için verilen zaman kısıtı burada mevcut değildir.

Bunun en net kanıtı, bu iki oyunda sağlık kavramının ölçülebilir şekilde artıp azalmasını açıklayabilecek, fantastik bir kurgu yoluyla bile olsa bir meşrulaştırmanın bulunmamasıdır. Final Fight’ta karakterler, sağlıklarını tekrar doldurabildikleri müddetçe oyun sonuna kadar sayısız darbe alabilirler. Yine Resident Evil’da karakter sağlığını yenileyebildiği müddetçe nasıl yaralandığının yahut canı tamamen tükenmedikçe ne kadar süre yaralı kaldığının bir önemi yoktur. Bu iki oyunda sağlık kavramı, tamamen matematiksel bir mantıkla, azalıp artabilen sınırlı bir kaynaktır. Bu noktada Suits’in (1975/2005), bir eylemin verimli veya verimsiz olarak nitelenebilmesini, kullanılan kaynağın “sınırlı” olmasına bağladığını belirtmek gerekir. Çünkü kaynağın sınırsız olması halinde, bir şeyi az ya da çok kullanmanın verimli ya da verimsiz olarak tanımlanması mümkün değildir (s. 62-63).

Sağlığın, hesaplanabilir bir şekilde bir makine yakıtı misali hızlıca azalıp artması oyun içindeki vasıtaların verimliliğini ölçülebilir hale getirir. Diğer bir deyişle, örneklerin her biri oyuncudan, elindeki belli sayıdaki ya da belli miktardaki can-sağlığı kaynak olarak ve verimli – verimsiz eylemleri vasıta olarak kullanarak hedeflere ulaşmaya çalışmasını bekler.

Değerlendirme

Örnekler, oyun unsurlarının gerçekçilik konusunda birbirlerinden bağımsız hareket edebildiğini göstermektedir. Hedeflerin gerçekçilik konusunda pratik ve kurgusal boyutlarda ayrışarak oldukça esnek davranabildiği, vasıtaların genellikle gerçekçi tasarlandıkları açıktır. Kuralların ise verimsiz koşulları ortaya çıkarma amacı doğrultusunda gerçekdışı kalmaktan çekinmediği ancak Resident Evil gibi gerçekçilik düzeyi genel olarak yüksek örneklerde kurgusal düzenlemeler sayesinde oyunun diğer gerçekçi unsurlarıyla uyum sağlayabildiğini görmekteyiz.

Oyun unsurları, gerçekçilik ile kendi alanlarında otonom bir ilişki kurarken, sanal deneyimin farklı boyutları ile etkileşimdedirler. Hedefler sanal deneyimin kurgu ve anlam boyutunu, vasıtalar sanal dünya ve oyun nitelikleri boyutunu, kurallar ise mücadele ve oyuncu katılımı boyutunda, gerçekçi ya da gerçekdışı olmaları nedeniyle farklı neticeler vermektedir. Şimdi bu etki alanlarına odaklanacağız.

Oyun hedeflerinde, pratik ve kurgusal hedefler arasında bir zıt orantı göze çarpmaktadır. Final Fight veya Resident Evil örneklerindeki gibi kurgusal hedefin pratik hedefle uyumlu ya da pratik hedefe baskın olduğu durumlarda, video oyununun, oyun hedefleri bakımından gerçekçilik iddiasında bulunduğunu söyleyebiliriz. Oyun hedefleri, oyunun kurgusal boyutunda yoğunlaşırken, hedeflerdeki gerçekçilik iddiası tüm bir oyun sürecinin anlam çerçevesini belirler. Hedeflerin gerçekçiliğine bağlı olarak hedeflere ulaşmada kullanılan vasıtalar da sembolik de olsa bir anlam kazanır. Ancak

bunlardan daha ilginç ve önemlisi, oyun hedeflerindeki gerçekçilik düzeyinin, oyunun ve oyun sürecinin anlamının netleşmesinde oynadığı roldür. Örneğin, Gun Fight’taki oyun hedefinin gerçekdışı olması sebebiyle oyunun düelloyu, kovboyu ya da öldürme eylemini temsilindeki duruşu, bunlara dair anlam inşası belirsiz ya da daha doğrusu, “müphemdir”. Böylece oyun, öldürme eylemini ya da düelloyu ele alışından doğması muhtemel anlamlar bakımından hem ciddi hem gayrı-ciddi bir tavır almış olur. Buna karşın Donkey Kong bir kurgusal hedef sunması sebebiyle, anlam inşasında müphemlikten bir derece kurtulmaktadır. Kadın ve erkek rollerine, kahramanlık gibi kavramlara dair bir netlik mevcuttur. Ancak, aynı oyun sürecinin kendisi için pek söylenemez. Kurgusal hedefin pratik hedefle uyumsuz olmasının da etkisiyle, oyun süreci bir kurtarma eyleminden çok tek kişilik bir “spor” müsabakası gibidir. Örneğin, varillerin üzerinden atlamak veya merdivenleri tırmanmak gibi vasıtaları kullanarak en üst platforma ulaşma süreci bir gayret ifadesi olarak okunabilirse de oyun bunu teyit etmez, yani pratik öğeler hâlâ müphemdir. Final Fight’ta ise kurgusal hedef olan kaçırılan kadını kurtarmak ile pratik hedef olan tüm rakipleri yenmek-dövmek arasındaki uyum sonucu, oyun sürecini oluşturan şiddet bizzat kahramanlığın ifadesi haline gelir. Diğer bir deyişle ne temsil edilen kavramlarda ne de oyun sürecinin ifade ettiği manada bir ikilem yahut tereddüt vardır.

Vasıtalar açısından dört örnekte de ağırlıklı olarak gerçekçi bir seyir varken, bunlara azınlık olsalar dahi istisnasız olarak gerçekdışı vasıtaların eşlik ettiğini görüyoruz. Vasıtalar, oyun ve simülasyon sistemlerinin paylaştığı ortak noktadır. Simülasyonun temel fonksiyonunun sanal gerçeklik inşa etmek olduğunu düşündüğümüzde vasıtaların çoğunlukla gerçekçi olmaları şaşırtıcı değildir. Ancak gerçekçilik kaygısı düşük olan Gun Fight ve yüksek olan Resident Evil gibi iki oyunun bu unsur bakımından benzerlik göstermesi de dikkate değerdir. Bu durum bize, oyun sürecini düzenleme (kolaylaştırmak, zorlaştırmak, gerekli görülen bir şeyle ikame etmek vb.) amacıyla, zaman zaman gerçekdışı vasıtalarla sanal dünyaya müdahaleler yapıldığını (ve hatta bu tür müdahalelerin oyunun ve oyun geliştirme sürecinin doğal bir parçası kabul edildiğini) gösterir. Bu tür müdahalelerle gerçekçiliğin ara sıra kesintiye uğramasının, video oyunlarına ait evrensel bir nitelik olarak belirlenmesi teorik olarak mümkündür. Bir video oyununun, sanal dünyasının gerçekçiliğini bozucu müdahaleleri ne kadar kabulleneceği, yine örneklerden anlaşılacağı üzere, kurgu öğelerini nasıl ve ne derece kullandığı ile yakından ilişkilidir.

Kuralların gerçekçilik durumunun, oyun unsurları arasında diğerlerine nispeten daha öngörülemez olduklarını söyleyebiliriz. Örneğin, hedeflerin ve vasıtaların gerçekçi olduğu Final Fight gibi bir örnekte, oyun kuralları ekseriyetle gerçekdışı seyretmekteydi. Yine diğer unsurları gerçekçi olan Resident Evil örneğinde ise kurallar, verimsiz durumlar oluştururken dahi gerçekçi kalabiliyordu. Fakat kısıtlı kaynak olarak hayat kavramının gerçekdışı bir unsura dönüşmesi ile kurallar açısından dört oyunda

da gerçektışı bir işleyiş mevcuttu. Bu örneklere bakarak kuralların yoğunlaştığı boyutun, Suits’in teorisine göre oyun sistemi için elzem olan ve verimsizlik ilkesinden neşet eden “mücadele” (ya da birden fazla oyuncu için, “rekabet”) olgusu olduğunu söyleyebiliriz. Kurallar oyuncunun vereceği mücadeleyi belirleyeceği için, kuralların gerçekçilik düzeyi oyuncunun sanal dünyaya katılımının niteliğini doğrudan etkiler. Örneğin, Donkey Kong’da karakterin üç canı vardır, bu da oyuncunun üç kez başarısız olma hakkı olduğunu ifade eder. Sanal dünyanın gerçekçiliği böylece hem oyun hem de oyuncu lehine kırılmış olur. Bir video oyununda kurallar dünyanın gerçekçi akışını daha fazla bozdukça oyuncunun kontrol ettiği vasıtalar ve ulaşmayı amaçladığı hedefler gerçekçi bile olsa bu dünyaya katılımı daha fazla oyun niteliği kazanacaktır. Bunun aksi durum olan, oyuncunun rolünün sanal dünyanın gerçekçiliğini bozma düzeyinin azalması, deneyimin simülasyon niteliği artıracaktır. Örneğin, Final Fight’ta hedefler ve vasıtalar ağırlıkla gerçekçi olsa da oyundaki kuralların (kurgusal bir neden de olmadan) gerçekçiliğe tezat şekillendirilmesi, oyuncunun rolüne ve deneyimine gerçektışı bir nitelik kazandırır. Final Fight örneğinde, oyuncunun sanal ortamdaki varlığı, (hedeflerin belirlediği anlam çerçevesinde) karşısına çıkanları dövmeye çalışırken bir yandan da kimseyi es geçmemek, bunları kısıtlı sürelerde yapmak, kısıtlı kaynak olan sağlık miktarını sifıra indirmemek gibi kurallarla yine “sportif” bir hal alır. Kuralların daha gerçekçi tasarlandığı Resident Evil’da ise sağlık mekanikleri dışında, oyuncunun sanal dünyayı deneyiminde kısıtlamaların çoğu kurgu dahilinde açıklama bulur ve toplamda üç oyun unsuru da gerçekçiliği destekler. Böylece oyunun sunduğu sanal deneyim, sağlığın kısıtlı kaynak olması sayesinde hâlâ bir oyun içerir, fakat diğer örneklere kıyasla oyuncu bir spor türünü andıran bir faaliyetten çok, hayatta kalma simülasyonunda üstüne düşenleri yapmaktadır.

Detaylandırdığımız üç unsur ve gerçekçilik açısından üç etki alanı ilişkisini en kısa haliyle özetlemek gerekirse; dört “klasik” video oyununda oyun hedefleri anlam inşasını, oyun vasıtaları oyunun niteliklerini düzenlemek amacıyla sanal dünyaya müdahaleleri, oyun kuralları ise oyuncunun sanal deneyiminin oyun – simülasyon dengesindeki konumlanışını etkilemektedir.

Sonuç

Bu çalışmada, farklı türleri temsil eden ve kahramanlık temasında sanal deneyim inşa eden, aksiyon odaklı dört klasik video oyunu üzerinden, oyun unsurlarının video oyunlarının sanal gerçekliği ile olan ilişkisine dair temel bir inceleme gerçekleştirildi. Önce Bernard Suits’in oyun teorisi kapsamında belirlediği oyun unsurlarının bu dört örnekteki tezahürleri belirlenip ardından her bir oyun unsurunun gerçekçilik bakımından durumları, dört örnekte gösterdikleri benzerlik ve farklılıklar üzerinden karşılaştırmalı olarak ele alındı. Netice olarak, oyun hedefleri, oyun vasıtaları ve oyun kuralları

başlıkları altında, oyun unsurlarının gerçekçi veya gerçekdışı konumlanışları ile, video oyununun ürettiği sanal gerçekliğin farklı boyutlarına etkileri tartışıldı.

İncelemenin gösterdiği üzere, oyun unsurlarının gerçekçi ya da gerçekdışı tasarlanması hem içerik hem oyuncu katılımı açısından belirleyici bir faktördür. Üç farklı oyun unsurunda gerçekdışı harekete dair gözlemediğimiz neticeler, video oyununda özellikle anlam inşası açısından özel bir duruma işaret eder. Hedeflerde gerçekdışılık yoluyla oyun sürecinin anlamında oluşan müphemlik, vasıtalarda gerçekdışılık yoluyla simülasyonda zaman zaman kesintiler oluşması ve oyun kurallarında gerçekdışılık yoluyla simülasyonun temasından uzaklaşıp oyun deneyimine yaklaşıması, video oyununun “oyun” karakterinden doğan, farklı katmanlarda dinamik bir etkiye maruz kaldığını gösterir. Video oyununun sanal gerçekliğini oluşturan kavramlar ve temsiller, mecranın yalnızca “ergodik” ya da interaktif olması sebebiyle değil (Aarseth, 1997), bizzat metnin parçası olan oyun şemasının işleme biçimi nedeniyle de karmaşıklaşmaktadır. Bu da video oyununun metinsel politikaları değerlendirilirken, oyun unsurlarının ve gerçekçilik düzeylerinin de göz önüne alınması gerektiğini gösterir.

İnceleme, bundan sonrası için iki geniş araştırma konusunu da görünür kılmaktadır. İlki, oyun unsurlarının gerçekçilik konusunda farklı davranışlar ve dağılımlar gösterdiği örneklerin oluşturduğu durumları ilgilendirir. Bir video oyununda hedefler, vasıtalar ve kuralların gerçekçilik açısından kendi aralarında meydana getirebileceği farklı birleşimler ve bunların metinsel olarak ne tür sonuçlar doğurduğu başlı başına bir inceleme konusudur. İkincisi, oyun unsurlarının video oyunlarının yapısal çeşitliliğine bağlı olarak, değişmesi muhtemel rolünün incelenmesidir. Örneğin görsel değil metin-tabanlı video oyunları, bu çalışmadaki örneklerin ortak noktası olan kahramanlık temasından farklı temalar veya pek çok klasik türü bir arada kullanabilen ve daha karmaşık ve eklektik sanal dünyalar inşa etme becerisine sahip modern video oyunları kendi başına ele alınması gereken kategorilerdir.

Kaynakça

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature* (1. Baskı). Baltimore: Johns Hopkins University.

Aarseth, E. (2007). Doors and perception: Fiction vs. simulation in games. *Intermédialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermediality*, 9, 35-44.

arcadegamesfreak. (2013, 14 Temmuz). Final Fight 1 arcade gameplay [Video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=wymIQ1FywrA&t=698s>

Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 149-176.

Brooks, F. P. (1999). What’s real about virtual reality? *IEEE Computer Graphics and Applications*, 19(6), 16-27.

Boulter, J. D. ve Grusin, R. (1998). *Remediation: Understanding new media* (1. Baskı). Cambridge: MIT.

Caillois, R. (1961). *Man, Play and Games* (1. Baskı) (Çev. M. Barash). Chicago: University of Illinois.

Fullerton, T. (2008). *Game design workshop, second edition: a playcentric approach to creating innovative games* (1. Baskı). Burlington: Morgan Kaufmann.

Furze, R. (2014) Challenge. Wolf, M.J.P. ve Perron, B. (Ed.), *The Routledge companion to video game studies* (1. Baskı) (s. 143-151). New York: Routledge.

Hartmann, S. (1996). The world as a process: Simulations in the natural and social sciences. R. Hegselmann, U. Mueller, ve K. Troitzsch (Ed.), *Modelling and simulation in the social sciences from the philosophy of science point of view* (1. Baskı) (s. 77-100). Dordrecht: Kluwer.

Resident Evil Wiki. (____). *Herbs*. <https://residentevil.fandom.com/wiki/Herbs>

Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds* (1. Baskı). Cambridge: MIT.

Hudecki D. ve Johnson, R. H. (2020). A critique of Suits’s (alleged) counterexample to Wittgenstein’s position on the definability of ‘game’. *Journal of the Philosophy of Sport*, 47(1), 89-104.

Karhulahti, V.-M. (2015). Do Videogames Simulate? Virtuality and Imitation in Philosophy of Simulation. *Simulation & Gaming*, 46(6), 838-856.

LongplayArchive. (2020, 30 Haziran). Longplay of Resident Evil (1996) [Video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=sTzV88Ug7jY&t=293s&>

Parker, J. R. ve Becker, K. (2013). The simulation-game controversy: What is a ludic simulation?. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 5(1), 1-12.

Perron, B. (2014). Conventions. Wolf, M.J.P. ve Perron, B. (Ed.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (1. Baskı) (s. 44-82). New York: Routledge.

Slater, M. ve Sanchez-Vives, M. V. (2016). Enhancing our lives with immersive virtual reality. *Frontiers in Robotics and AI*, 3, 1-47.

Sii-tonen, M. (2014). Conflict. Wolf, M.J.P. ve Perron, B. (Ed.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (1. Baskı) (s. 166-172). New York: Routledge.

Suits, B. (1978/2005). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia* (1. Baskı). Ontario: Broadview.

Varenne, F. (2001), What does a computer simulation prove? N. Giambiasi ve C. Frydman (Ed.), *Simulation in industry, proceedings of the 13th European simulation symposium* (1. Baskı) (s. 549-554). Gent: SCS Europe Bvba.

vghchannel. (2014, 14 Aralık). Gun Fight - (1975) - Arcade - gameplay HD [Video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=NrkySVIdeCI&ab>

World of Longplays. (2015, 5 Mayıs). Arcade Longplay [499] Donkey Kong [Video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=UBHJhla8TO4&t>

Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25-32.