

2024, 11(2): 403-421

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.403-421>

Makaleler (Tema)

DİJİTAL OYUN OYNAMA ANILARI VE TOPOGRAFİK NOSTALJİ¹

Levent Y. İnce²

Öz

Bu çalışma, dijital oyunlarla ilgili olarak bellek ve nostalji kavramlarını disiplinler arası bir çerçevede ele almaktadır. Bu doğrultuda Edmund Husserl'in zaman-bilinç fenomenolojisi, Svetlana Boym'un nostalji teorileri ve Martin Jay'in deneyim üzerine olan görüşlerinden yararlanılmış, dijital oyunların nostaljik deneyimleri uyandıran ve sürdüren zamansal nesnelere nasıl işlev gördüğüne dair teorik bir temel sunulmuştur. Çalışma, belleğin oyun içerisindeki zaman-kuran bilinç çerçevesinde nasıl işlediğini incelerken, dijital sanatta nostaljik estetiğin yaratılması ve yansıtılması konularına da odaklanmaktadır. Ayrıca, oyunların etkileşimli anlatılar ve görsel-işitsel tasarımlar yoluyla anılara ve duygulara nasıl aracılık ettiğini analiz etmektedir. Bu çalışma, aynı zamanda "topografik nostalji" kavramını tanıtarak, oyuncuların anılarının, oyunları oynadıkları fiziksel mekânlar ve oyunların sanal manzaralarına dair canlı hatıraları tarafından nasıl şekillendiğini incelemektedir. Mevcut literatür ve teorik perspektiflerin kapsamlı bir incelemesiyle, bu çalışma dijital oyunların oynanma deneyimlerinin irdelenmesine dair genel bir bakış sunmaktadır. Araştırmacının kişisel deneyimlerinin, literatürde yer alan felsefi içgörüler, sanatsal analizler ve iletişim

¹ Bu makale ve ona eşlik eden "topografik nostalji" terimi, 2025 Baharında tamamlanması planlanan *Bunun İçin Geri Dönmek: Oyunu Tekrar Oynama Deneyimini Anlamak* başlıklı henüz yayımlanmamış doktora tezine dayanmaktadır.

² Levent Y. İnce, Öğretim Görevlisi, TED ÜNİVERSİTESİ, ORCID ID: 0000-0002-3880-4747, leventyince@gmail.com

Makale Geliş Tarihi: 3 Ekim 2024 | Makale Kabul Tarihi: 9 Aralık 2024

© Yazar(lar) (veya ilgili kurum(lar)) 2024. Atıf lisansı (CC BY-NC 4.0) çerçevesinde yeniden kullanılabilir. Ticari kullanımlara izin verilmez. Ayrıntılı bilgi için açık erişim politikasına bakınız. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından yayınlanmıştır.

teorileriyle sentezi yapılmış; böylelikle etkileşimli medyanın çağdaş yaşamda bellek ve nostaljiyi şekillendirmedeki rolüne ilişkin incelikli bir anlayış kazandırılması ve gelecekteki ampirik çalışmalara zemin hazırlaması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyunlar, deneyim, bellek, hatırlama, topografik nostalji

VIDEO GAME PLAYING MEMORIES AND TOPOGRAPHIC NOSTALGIA³

Abstract

This study delves into the concepts of memory and nostalgia as they relate to video games, utilising an interdisciplinary framework. Drawing on Edmund Husserl's phenomenology of time-consciousness, Svetlana Boym's theories of nostalgia, and Martin Jay's insights into experience, this research provides a theoretical foundation for understanding how video games serve as temporal objects that evoke and sustain nostalgic experiences. It explores how memory operates within the framework of time-constituting consciousness in gaming, investigates the creation and reflection of nostalgic aesthetics in digital art, and analyses the mediation of memories and emotions through interactive narratives and audiovisual design. Additionally, this study introduces the concept of topographic nostalgia, examining how players' memories are shaped by the physical locations where they played the games and their vivid recollections of the virtual landscapes within the games themselves. Through an extensive review of existing literature and theoretical perspectives, this study provides an overview of the exploration of digital game-playing experiences. By synthesising personal experience with philosophical insights, artistic analysis, and communication theory, this study provides a nuanced understanding of the role of interactive media in shaping memory and nostalgia in contemporary life, setting the stage for future empirical research.

Keywords: Videogames, experience, memory, retention, topographic nostalgia

Giriş

Dijital oyunlar, 1950-1970 yılları arasında ortaya ilk çıktıklarında haklı olarak sadece bir eğlence aracı olarak görülmüştür, çünkü oyun tarihinde gördüğümüz ilk örnekler görsel-işitsel içerik açısından bir etkinliği veya

³ This article and the accompanying terminology, "topographic nostalgia", are derived from the subject of the unpublished PhD thesis titled *Going back for it: Understanding the video game replay experience*, scheduled for submission in Spring 2025.

mekânı betimlemede nispeten ilkelidiler ve bunun için herhangi bir anlatı yapısı kullanmıyorlardı. 1970'lerin sonunda daha gelişmiş ve karmaşık oyunların ortaya çıkmasıyla anlatı, oyunun içine girmeye başlamış fakat genellikle oyun dünyasını kurmakla sınırlı kalmış ve oyun deneyimini dolaylı olarak etkilemiştir. Dolayısıyla, dijital oyunların “anamlı bir eğlence” biçimi olarak kabul edilmesi veya bir sanat formu olarak görülmesi için zaman geçmesi gerekmiştir. Yine de, 1980'ler kadar erken bir dönemde bile, oyunların görsel-işitsel öğeleri, hikâye anlatımı ve uyandırdığı duygusal tepkilerle “yaratıcılık egzersizleri, görsel veya işitsel tatmin ve bazen de kişisel içgörüler sunduğu” (Blakeman, 1980, s. 27) kabul ediliyordu, ancak bu görüş pek yaygın değildi.

İlk dönemde üretilen dijital oyunlar, anlatı biçimiyle fazla ilgilenmiyor gibiydi ya da en azından bu tür bir içerik, oynanışın yanında ikincil görülüyordu. Oyunların odağını öncelikle oyun mekanikleri, sadelik ve eylemin dolaysızlığı oluşturuyordu. Bu dönemin oyunları genellikle tekrarlayan kısa faaliyet ve görevleri içeriyordu; örneğin, raketleri hareket ettirmek (*Pong*) veya hedeflere ateş etmek (*Space Invaders*), ki bunlar pek kapsamlı anlatılara ihtiyaç duymuyordu. Ancak, anlatı eksikliğinin yaratıcılık veya istek yoksunluğundan değil, dönemin teknolojik ve kültürel sınırlamalarına pragmatik bir yanıt olduğunu düşünmek daha doğru olur. Bilgisayarlar ve çevre birimleri teknolojik olarak kısıtlıydı ve birçok kişi kişisel bir cihaza erişim sağlayamıyor, sınırlı sürelerini popüler oyun salonlarında⁴ geçirmek zorunda kalıyordu. Kişisel bilgisayarların veya öncesinde özellikle *SEGA*, *Atari* ve *Nintendo*'nun ürettiği oyun konsollarının evlere girmesiyle, oyunlardaki anlatıların daha yoğun biçimde kendini göstermesi de bu düşünceyi destekler biçimdedir. Sınırlılıklarına ve belirgin ilgisizliklerine rağmen, oyunlar yine de hayali dünyalar ve mekânlar yarattılar; ister bir masa tenisi müsabakası, ister uzay gemilerinin istilasını savuşturmaya çalışan bir istasyon veya bir dizi mağara ile zindandan oluşsun, oyunlar içinde hareket edebileceğimiz alanları kurmaya başladılar.

Roger Ebert gibi başka medya türlerine hakim, ünlü eleştirmenlerin (ve diğer birçok kişinin) oyunların bir sanat formu olmadığını (2012) iddia etmesine rağmen, (ki bu eleştiri büyük ölçüde medya türüne veya hikâye yazarlığa değil, içeriğe ve özneye, yani oyuncunun etkileşimine yönelik gibi görünmektedir) günümüz oyunları genellikle sanat olarak kabul edilmektedir (Jenkins, 2005; Smuts, 2005; Gee, 2006; Tavinor, 2009). Oyunlar bize sanatsal bir vizyon aktarır ve oluşturdukları temsiller aracılığıyla, görsel-işitsel ve oyun-anlatısal (*ludonarrative*⁵) içerikleriyle, duygu, düşünce ve eleştiriler uyandırır. Dijital çağın bir kültürel eseri olarak oyunlar, “mevcut ve yeni sanatçıların yaratıcı niyetlerini gerçekleştirmeleri için yeni fırsatlar sunar ve izleyici üzerinde etki yaratma yeteneği sağlar” (Bourgonjon vd., 2017, s. 8). İnteraktif bir medya ve sanat formu olarak dijital oyunlar, sundukları benzersiz ve kişisel deneyimler ile birleşmiş oyun anılarını kurar. Oyunla

⁴ 1970'lerin başında popülerleşmeye başlayan *Arcade* oyunlarının altın çağı 1978-1983 tarihleri arası kabul edilmektedir. 1983'te yaşanan dijital oyun krizi ile birlikte kişisel bilgisayarların (PC) erişilebilir ve yaygın hale gelmesi ve *Nintendo*'nun üçüncü jenerasyon konsolu *NES* (*Nintendo Entertainment System*, 1985) ile Kuzey Amerika pazarına girmesi oyun salonlarına popülerliğini kaybettirmiştir. Bu konu hakkında detaylı okuma için bkz. Lowood, H., & Guins, R. (Eds.). (2016). *Debugging game history: A critical lexicon*. MIT Press.

⁵ *Ludonarrative*, “*ludus*” (oyun) ve “*narrative*” (anlatı) kelimelerinin birleşiminden oluşan bir kelimedir. Oyun tasarımcısı Clint Hocking (2007) tarafından *BioShock* (2K, 2007) hakkında bir eleştiri yazarken, oyunun anlatısı ile oynanış ve hikâye öğeleri arasındaki çatışmayı (*ludonarrative dissonance*) açıklamak amacıyla türetilmiştir.

İlgili anıların özgülüğü genellikle mekân veya yer kavramını da içerir. Diğer bir deyişle, bu anılar yalnızca oyunların anlatı içeriğiyle kurulan ve oyuncu tarafından keşfedilen oyun dünyasına değil, aynı zamanda oyunun gerçekleştiği mekâna, çevreye de odaklanır.

Bu çalışma, bahsedilen oyun oynama eyleminin hatırlanması ve ona eşlik eden çok sayıda mekânsal düşünce aracılığıyla, oyuncuların dijital oyunlar ve oyun oynama etkinliğiyle olan ilişkilerini yorumlamak için "topografik nostalji" kavramını ortaya koymaktadır. Bu kavramla, oyun oynama eyleminin fiziksel ve sanal mekânlarının etkileşimi yoluyla bellek mekânının oluşumunu ve buna yönelik nostaljiyi anlamak için gevşek bir çerçeve kurmayı ve bu topografyaların tanımının kişisel deneyimden nasıl ortaya çıktığını göstermeyi amaçlıyorum.

Anlatı, etkileşim ve mekân

Oyun çalışmaları alanının ilk dönemlerinde araştırmacılar, dijital oyunların öncelikle kurallar ve mekaniklere odaklanan oyun oynama eyleminin güncel, dijital bir uzantısı olarak mı (Aarseth, 1997; Frasca, 1999; Jenkins, 2004; Juul, 2005) yoksa tiyatro, sinema veya televizyon gibi anlatı ortamlarının bir devamı ya da farklı bir irdelemesi olarak mı (Atkins, 2003; Laurel, 1993; Murray, 2017) değerlendirilmesi gerektiğini tartışmışlardır. Her iki bakış açısı da değerli içgörüler sunsa da bu çalışma tartışmayı sürdürmek veya genişletmek yerine her iki perspektifi de kullanarak (veya ortalayarak), sanal mekânların oyun-anlatısal ve mekânsal oluşumuna -yani oyun dünyalarına- odaklanacaktır. Bu yaklaşım, dijital oyun mekânlarının ve oyunların oynandığı fiziksel alanların birbirine eklenmiş deneyimleriyle kullanıcının oyun anılarına dair oluşan katmanlı anıların doğası üzerindeki etkilerini keşfetmeyi ve anlamayı amaçlamaktadır.

Dijital oyunların popülerleşmeye başladığı süreçte, bazı erken dönem oyunlar sınırlı görsel-işitsel araçlarla mekân betimlemesi yaparak hareket ve etkileşim için oyunculara kolay anlaşılabilir mekanikler sunmayı tercih ederken aynı dönemdeki kimi oyunlar ise özellikle görsel-işitsel içeriklerden feragat ederek oynanışa detaylı anlatılar entegre etmeye başladı.⁶ Oyunlar geliştikçe ve kullanılan teknolojiler ilerledikçe, oyun anlatıları çağdaş film ve televizyonla rekabet etmeye başladı. Bu durum yalnızca içerikte değil, aynı zamanda kompozisyon ve düzenleme tarzlarında, hikâye anlatımı araçlarında ve diğer üretim konvansiyonlarda da bir yakınlaşmaya yol açtı. Medya türlerinin dışsal etkilerinin yanı sıra, etkileşim ve gezinilebilir bir mekânın dijital ortamda betimlenmesine dair potansiyel, oyunlarda; mekân, zaman ve anlatı yapısını oluşturmakta özgün, yeni yollar denemeye ve geliştirmeye yöneltti.

⁶ *Space Invaders* (1978) veya *Pac-Man* (1980) gibi oyunlar, anlatı bileşenleri olmaksızın, tekil bir mekânın görsel temsiline sahiptir ve oyuncuya tek veya iki boyutlu hareket ve etkileşim imkânı sunar. Buna karşılık, *Colossal Cave Adventure* (1976) veya *Mystery House* (1980) gibi oyunlar ise oyun dünyasını kurmaya yardımcı olan, oynanışa entegre sözel ve görsel anlatı betimlemelerine sahiptir.

Daha önce belirtildiği gibi, dijital oyunları diğer medya türlerinden ayıran temel özelliklerden biri, etkileşim ve eylemlilik kapasitesidir. Oynanıştaki mekanik (veya fiziksel) deneyimler benzer olabilir, ancak anlatı biçimlerinde ve alımlamada ince farklar vardır. Bir yandan, bir oyunun hikayesi, anlatı yapısı ne olursa olsun, bir okuyucunun kitapla kurduğu etkileşime benzer şekilde oyuncu etkileşimleri aracılığıyla ortaya çıkar. Ancak, oyuncunun konumu hikâyedeki karakterlerin önüne geçer ve ona değişken bir biçimlendirme eylemliliği sağlar; oysa daha doğrusal bir medya, örneğin bir roman, okuyucuyu gözlemci veya yorumlayıcı bir perspektife yerleştirir (Aarseth, 1997; Eskelinen, 2001). Her ikisi de dünya inşa eden sürükleyici deneyimler olabilir, ancak kurulan dünyaya ait hikâye anlatısındaki eylemlilik, var olan etkileşime bağlı olarak büyük ölçüde değişir. Manovich'in (1998) belirttiği gibi, dijital oyunlar "kullanıcıya, içerisinde gezinilecek ve hareket ederek haritası çıkarılabilecek bir alan sunar" (s. 2). Uzamsallığa yapılan bu vurgu, oyun deneyimini şekillendirmede mekân ve etkileşimin önemini altını çizmektedir.

Oyun dünyasındaki gezinilebilir mekânın betimlenmesi, her ne kadar bir kitapta olduğu gibi betimleyici, bir sahnede olduğu gibi performatif ya da sinema perdesinde olduğu gibi görsel-işitsel olabilse de birçok başka mekân türünden belirgin bir şekilde ayrılır. Sürükleyici ve ansiklopedik bir ortam olan dijital oyunlar, "ziyaret etmeyi arzuladığımız yerler için belirli bir konum sağlayabilir" (Murray, 2017, s. 98), içlerinde dolaşmaya ve keşfe olanak sağlar. Deneyim anlayışımıza kolayca yerleştirebileceğimiz ve tanıyabileceğimiz öğeleri içerisinde barındırır:

Siber uzay, rastgele hareket ettiğimiz bir mekânı temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda keşfedebileceğimiz veya gezinebileceğimiz gerçek bir mekânlar diyarıdır. Daha yakından bakıldığında, dijital oyunların sanal mekânı gerçekten anlamlı bir şekilde yerleştirilmiştir: Sadece belirli bir süre için homojen bir alanda ileri geri ve yanlara hareket etmekle kalmayız, seyahat eder, sızdırır, saldırır ve kaçarız; kısacası, sanal hareketlerimiz bir anlam taşır. Ayrıca, bu hareketler yalnızca sanal alanın Kartezyen yapısında gerçekleşmez; daha ziyade yollar, karanlık ve perili ormanlar, kasabalar gibi anlamlandırabileceğimiz ortamlarda gerçekleşir (Arnold, 2013, s. 95, vurgular orijinalinde).

Anlatısal oyun oynama (*narrative gameplay*) ve keşif deneyimini anlamının başka bir yolu, *hodolojik mekân* kavramı olabilir. Psikolog Kurt Lewin'in yazılarından ödünç alınan bu terim, oyuncunun oyun dünyasında ve hikâyesinde yönelebileceği olası patikaların çokluğunu ve tercihlerin çeşitliliğini vurgulayarak, oyun oynama deneyiminin *yaşanan* mekânı oluşturduğunu açıklar (Günzel, 2019). Buna karşılık, çeşitli medya türlerinin doğrusal mahiyeti, metaforik bir biçimde, topolojik olarak düz ve zamansal olarak sabit bir Öklidyen mekânı temsil eder. Dolayısıyla, tasvir edilen sanal mekân tek başına oyun deneyiminden sorumlu olmadığını, daha ziyade oyun deneyimine ait anılardaki katmanlı uzamsallığın bir parçası olduğunu düşünmek gerekir:

Mekân deneyimi, hem mekân temsillerinin, perspektif görüntülerin hem de topografik mekânın etkileşimiyle oluşturulur. Oyun deneyimi her iki tür temsil tarafından da etkilenir. Görüntülere ve bunların oyuncu üzerindeki etkilerine ek olarak, oyun deneyimi ve oyuncunun zihnindeki mekân, oyunu oynarken edindiği deneyimler tarafından belirlenir (Theilhaber, 2019, s. 64).

Dijital oyunlara ait sanal dünyalar keşif için zengin ortamlar veya *bir mekân olasılığı* sunarken oyunun donanımının maddi nitelikleri de bu deneyimi şekillendirmede önemli bir rol oynar. Oyun oynarken çevremizdeki alanda bulunan ve mekânı kaplayan fiziksel nesnelere ikincil bir önem sırasında veya tamamen göz ardı edilmiş olsa bile, mevcut olmayan gerçekliği üreten şey varlıklarıdır. Murray'ın (2017) bilgisayarların, (*prosedürel, katılımcı ve ansiklopedik*⁷ olmalarının yanı sıra) *mekânsal* niteliklerine atfettiği gibi, dijital medyanın mevcut imkânları (*affordances*), var olmayan bir gerçekliği deneyimlememizi ve orada bulunuyormuş gibi gezinmemizi sağlar:

Bilgisayarın kendisi, herhangi bir fantezi içeriği olmaksızın bile, büyüleyici bir nesnedir. Bazen çevresini algılayan ve içsel süreçleri yürüten özerk, canlı bir varlık gibi davranabilir, ancak aynı zamanda kendi bilincimizin bir uzantısı gibi görünebilir; kelimelerimizi klavye aracılığıyla yakalar ve ekranda düşünme hızımıza uygun şekilde gösterir. ... Bilgisayarın büyüğü, bizim için hem kamusal hem de çok özel ve samimi bir alan yaratır. Psikolojik terimlerle, bilgisayarlar, dış gerçeklik ile kendi zihinlerimiz arasında bir eşikte konumlanan belli belirsiz nesnelere (Murray, 2017, s. 125).

Oyuncunun hem somut olan bilgisayar ile hem de soyut olan oyun dünyası ile aynı anda etkileşime girdiği bu çift yönlü deneyim, fiziksel ve sanal olanı harmanlayan katmanlı bir gerçeklik yaratır. Bu nedenle, Husserlci anlamda, dijital oyunlardaki katmanlı deneyimin ilginç durumu, bir yanda maddi medya (yani oyun donanımı) ve bu donanımın yer aldığı mekânın algılanan varlığından, diğer yanda oyunun aktarılan içeriğinden (örneğin, görsel-işitsel içerik, görsel mekânlar, anlatı vb.) kaynaklanır. Bir oyun oynarken, bir bilgisayar sanal bir ortamda çeşitli varlıklar ve nesnelere tasarlanmış bir dünyayı bize ekrandaki arayüz ile gösterir ve bu arayüz aracılığıyla onlarla etkileşime gireriz. Bu etkileşimde, doğal/fiziksel nesnelere içeriğe göre ikincil konuma gelir, çünkü yönelmişliğimiz (*intentionality*) ekrandaki içeriğe odaklanır ve oyun dünyası algımızın temel konusu olarak "yapay biçimde mevcut" hale gelir (Arnold, 2013, s. 92). Oyun oynama anında, görsel içeriği oluşturan piksellerin sanal doğası, oyunun anlatısına kapıldığımızda, betimlenen anlatı kadar gerçek hale gelir.

⁷ Janet Murray'nin çalışmalarında kullandığı ve *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice* adlı kitabında derlediği dijital ortam terimlerine dair sözlüğün çevrimiçi versiyonu için bkz. <https://inventingthemedium.com/glossary/> Erişim: 20 Eylül 2024.

Bununla birlikte, deneyimin her iki yönü de oyun oynama deneyiminin öznel hafızasının bir parçası olarak hatırlanır. Daha önce oynadığımız bir oyunu düşündüğümüzde, hikâyenin, karakterlerin ve oyunun geçtiği ortamın yanı sıra, oyunu oynadığımız zaman ve mekânı da hatırlarız. Kardeşimizin odasını, ebeveynimizin ofis bilgisayarını ya da bir arkadaşımızın evinde oynadığımız bir oyun seansını hatırlarız. Belirli bir bulmacayı nasıl çözdüğümüzü, arkadaşımızla yürüttüğümüz ortak bir çaba ya da çevrimiçi bir rehberin yardımıyla geçemediğimizi, engelin üstesinden nasıl geldiğimizi hatırlarız. Bir sonraki seviyenin veya aşamanın nasıl görüldüğünü, oyunda elde ettiğimiz başarı ile nasıl hissettiğimizi ve neredeyse ertesi gün olduğundan artık oyunu bırakmak zorunda kaldığımız anı da hatırlarız.

Yıllar sonra, tekrar oynamak için geri döndüğümüzde, oyunu ilk kez oynadığımız mekânla ya da birlikte oynadığımız arkadaşla herhangi bir bağlantımız olmasa bile, hem bağlamın hem de oyun deneyiminin kendisinin farkında olarak o deneyimi yeniden yaşarız. *Yönelimsel bilincimiz* artık hem hatırlanan fiziksel mekânı (arkadaşın evi) hem de sanal mekânı (oyun dünyası) kapsar. Bu mekânlar izole bir şekilde deneyimlenmez; oyuncunun hafızasında iç içe geçer ve geçmiş ile gelecek, zaman, mekân ve nostalji algısını katmanlı hale getirir (Bergson, 1991). İşte *topografik nostalji* kavramı burada devreye girer. Sanal dünyanın bir mekân olarak varlığı, yalnızca görsel ve mekânsal boyutlarıyla değil, aynı zamanda anlatı, karakterler, ses, müzik ve uyumlu bir çevre yaratan mekaniklerle de inşa edilir:

Topos, hem söylemde hem de dünyada bir mekâna işaret eder. Sözcüğün her iki anlamında da topografya fikri, Antik Yunan'daki hafıza sanatıyla ilişkilidir. ... alışıldık çevresindeki yerleri (fiziksel topoi) hikâyelere ve söylemin bölümlerine (retorik topoi) bağlar; ancak aralarındaki bağlar çoğunlukla keyfidir, sembolik olmaktan ziyade semiyotiktir (Boym, 2021, s. 124, vurgular orijinalinde).

Bir oyuna dâhil olduğumuzda bilincimiz bu sanal mekâna yönelir. Oyun dünyası, tekrar eden etkileşimler yoluyla, gerçek bir çevreye benzer şekilde, tanıdık ve anlamlı bir yer haline gelir. Geçmişte bu anlamlı yeri deneyimlediğimiz gerçek dünya ortamı, şimdi algıladığımız sanal mekâna ve bulunduğumuz uzama yansır.

Deneyimlerin deneyimleri

Yeniden yapımlar (*remake*), yeniden düzenlemeler (*remaster*) veya "ilhamlar" bir yanda tutacak olursa, her dijital oyunun birbirinden farklı olduğunu kabul etmek gerekir: Tüm dijital oyunların farklı biçimleri, hikâyeleri, dünyaları, mekanikleri ve kuralları vardır. Bununla birlikte, oyun deneyimi öznel ve benzersiz olsa da oynanış kavramı oyunlar arasında bazı benzerlikler taşır. Oynanabilirlik açısından, oyuncunun oyunu ve mekaniklerini, sınırlamalarını anlaması için bir miktar hakimiyet ve aşinalık edinmesi gereklidir. Bu aşinalık, dijital

medyanın sözel olmayan bir dilini oluşturur: Oyuncuların oyunla *iletişim kurmaları*⁸ bu dil sayesinde daha kolay hale gelir. Daha önce oyun oynamış olan kişiler -veya belirli bir türdeki oyunları oynamış olanlar-, çok fazla oyun oynamamış birine göre oyun tarafından çok daha kolay sarmalanır. Bu etkileşim, önceki bir oyun oynama deneyiminin hafızasından faydalanır ve bu anlamda, daha önceki bir hafızanın korunması ve hatırlanması dijital oyun üretiminde bir tasarım özelliği haline gelir:

Oyun geliştiricileri, çeşitli medya türlerindeki deneyimlerin küratörüdür ve bunları kendi tasarımları için ham malzeme olarak kullanırlar. Dijital oyunlar, deneyimlerin aktarımından oluşur; bu, deneyimleri dönüştüren, arabuluculuk eden ve uyarlayan ve tanıdık içeriğin yeni bir deneyimini yaratmayı amaçlayan bir süreçtir: erişilebilir, anlaşılabilir ve anlamlı bir şey. ... Dijital oyunlar bu anlamda, deneyimlerin deneyimleridir (Crawford vd., 2019, s. 944, vurgular orijinalinde).

Bu durum, söz konusu aşinalık yaratan deneyimin ortak bir özne, yani bir *oyuncu* oluşturacağını ya da çağıracağını söylemek değil, aksine bu aşinalığın ve tekrar eden karşılaşmanın, özneler ve ilgi nesneleri arasında sözel olmayan bir kelime hazinesi geliştirdiğini vurgulamaya çalışır. Ayrıca, deneyimin *geçmiş* ve *şimdiki* yönlerinin, birikmiş “bilgi” ve “tam ve aktif farkındalık” (Williams, 2015, s. 84) ile oyun hafızalarının katmanlı yapısını oluşturduğunu belirtir. Özellikle uzun zaman önce keyif aldığı bir oyunu tekrar oynayan biri için bu durum oldukça belirgin hale gelir; çünkü “deneyim, çoğu zaman yalnızca öznel terimlerle anlaşılmasına rağmen, ötekilikle karşılaşma ile gelir ve bu karşılaşmada benlik aynı kalmaz” (Jay, 2005, s. 356).

Martin Jay (2005), Wilhelm Dilthey, Martin Buber ve Walter Benjamin’e atıfla incelediği deneyim kavramı ve kavrama ait ayrımı anlatmak için kullanılan *Erlebnis* ve *Erfahrung*, Williams’ın deneyimi hem geçmişten hem de şimdiki karşılaşmadan biriken bir şey olarak yorumlamasıyla benzer fakat kendine has bir anlayışla karşılık bulur. *Erlebnis*, doğrudan, “yaşanmış deneyim”e atıfta bulunur -oyuncuların oynanış sırasında öznel olarak anlatıyı ve mekaniklerini keşfederken oyun dünyasıyla sarmalanmalarınıdır. Bu durum tanıdık, “düşünce öncesi ve kişisel”dir (Jay, 2005, s. 11) ve aynı kelime dağarcığı içinde ifade edilebilse de tam olarak anlatılamaz. Öte yandan, *Erfahrung*, zamanla aynı oyun veya benzer türdeki oyunlarla yapılan çoklu karşılaşmalardan elde edilen birikmiş bilgiye ve yansıtıcı bir “öğrenme sürecine dayanan deneyim”e (Jay, 2005, s. 11) atıfta bulunur. Hemen her şeyin değiştiği ama bazı şeylerin aynı kaldığı durumlarda belirgin bir ötekilik duygusu vardır. Her oynayıp, yalnızca tekrar eden benzer oyun oynama eylemi için değil, aynı zamanda şu anda bulunduğumuz mekânlar için de tanıdıklık hissi ile birlikte farklı bir deneyim sunar.

Dijital oyunlar, oyuncuların yalnızca görsel içerikle değil, anlatı ve mekaniğiyle de etkileşim kurduğu ve bu sayede oluşan sanal dünyada gezinmemize olanak tanıyan sürükleyici ortamlar yaratır (Jenkins, 2004).

⁸ Bu olguyu örnekleyen ve dijital oyunlarının dilini tartışan *Gaming for a Non-gamer* adlı dikkat çekici bir video serisi bulunmaktadır: <https://youtu.be/ax7f3JZJHSw?si=z0NS1Ro6Z2C87rKz> Erişim: 24 Eylül 2024

Tartışıldığı üzere, bu etkileşimler, oyunun anlatısı ve mekanikleri ile oyuncunun önceki deneyimleri ve hafızası tarafından şekillenir. Dolayısıyla, oyun oynarken algıladığımız şeyin, geçmiş deneyimlerimiz ve içinde bulunduğumuz kültürel çerçeveler aracılığıyla filtrelendiğini söylemek doğru olur. Çocukluk döneminde ev dışında gerçekleşen fiziksel oyun oynama eylemlerine benzer şekilde, oyun mekânları veya ortamlar duygusal ve sosyal bir öneme sahiptir ve bireyin kimliğinin bellek ve hatırlama yoluyla oluşmasına yardımcı olur (Sandberg, 2003). Bu bakış açısı, deneyimin doğası gereği zamansal ve mekânsal olduğunu, çünkü her zaman belirli bir an ya da fiziksel, kavramsal veya sanal bir mekâna bağlı bulunduğunu vurgular. Çoğu zaman bir çocukluk dönemine atıfta bulunan oyun oynama anıları, “modern hayatın bozulmuş çeşitliliğinden kurtarılmaya değer deneyimin, mutluluk anısına sıkı sıkıya bağlı olduğu” (Jay, 2005, s. 355) bir duruma tekabül eder ve aynı oyunu bir kez daha oynayarak canlandırmak istediğimiz bir etkileşime işaret eder.

Bergson’un (1991) farklı hafıza türleri hakkındaki açıklamaları, bedeni, “üzerinde etkili olan nesnelere etkide bulunduğu nesnelere arasında yer alan bir iletken” (Bergson, 1991, s. 78) olarak konumlandığı için oyun oynama anılarına da uygulanabilir. Bu bağlamda, Bergson deneyimin veya deneyim hafızasının iki şekilde varlığını sürdürdüğünü ileri sürer: *bedenin eylemleri*, davranışlar ile tepkileri hatırladığı motor mekanizmalar ve *bağımsız hatıralar* olarak toplanan olayların soyut görüntüleri. Tanıma ve hatırlama, oyun içeriği veya oyun oynama etkinliği gibi dışsal bir nesne tarafından tetiklendiğinde ya da bu nesnelere ilişkin toplanmış geçmiş, soyut görüntüleri hatırlama çabasıyla gerçekleşir.

Bergson’un hatıra ve alışkanlık olarak belirttiği hafıza yaklaşımının aksine, Husserl’in zaman-bilinç fenomenolojisi, geçmişin şimdiki deneyimle nasıl bütünleştiğine dair farklı bir bakış sunar. Husserl’in çerçevesinde hafıza, belirli geçmiş olayların aktif bir şekilde hatırlanması olarak ele alınmaz; bunun yerine, şimdi anının yapısal yönleri olarak *retansiyon* ve *protensiyon*⁹ unsurları dahil edilir. Retansiyon, geçmiş bir deneyimin bilinçli bir hatırlanması veya imgesi değil, “henüz geçmiş” olanı şimdiki anın sürekliliğinin temel bir parçası olarak pasif bir şekilde tutmadır. Husserl’in bilinç zamansallığı, bu nedenle, şimdiki anın sürekliliğini destekleyen, devam eden bir akışın parçası olarak yakın geçmişi konumlandırır. Hatırladığımız hafıza, içinde yaşadığımız an ile ilgilidir, ancak hafızanın nesnesi *geçmişe* aittir (Brough, 1975):

Husserl’e göre, bilincin Präsenzzeit’i [deneyimleme eyleminin zamansal olarak genişletilmiş karakteri] iki yapısal yön daha içerir: Retansiyon yönü geçmiş zamana yönelik bağlam sağlayarak, sürekli nesnenin yeni geçmiş olan aşamasının bilincini bize temin eder; protensiyon yönü ise, daha belirsiz bir şekilde, deneyimlenmek üzere olan bir şeyi öngörerek, birincil izlenim için geleceğe yönelik bir zamansal bağlam sağlar (Gallagher, 2013, s. 138).

⁹ Çeşitli fenomenoloji yazınlarında zaman-bilincinin temel momentlerine ait terimler Türkçeye çevrilmeden “Retansiyon, Kök-izlenim ve Protensiyon” olarak kullanılmıştır. Dolayısıyla bu çalışmada da bu şekilde kullanılmıştır.

Yıllar sonra bir oyunu yeniden oynarken, oyuncu tanıdık anları hatırlamanın yanı sıra, bu tanıdık çerçeve içinde olası yeni etkileşimleri de beklediği bir zamansal senteze girer. Bu anlamda, bir oyunun yeniden oynanması, basit bir biçimde tanıdık bir geçmişe dönüşü değil, tanıdık bir oyun dünyasıyla her karşılaşmada sanal ve gerçek mekânlara dair yeni anlam katmanları uyandıran karmaşık bir zamansal döngüdür.

Husserl'in retansiyon kavramı, bu süregiden sentezi destekler; geçmiş anlar, hafıza olarak aktif bir biçimde hatırlanmaya ihtiyaç duyulmadan şimdiki deneyime katkıda bulunur. Dolayısıyla, oyun dünyasının tanıdıklığı, yalnızca sanal mekânın belirli anlarına indirgenemez; her karşılaşma, oyuncunun birikmiş gerçek dünya deneyimleri ve şimdiki anın retansiyonel sürekliliği tarafından yeniden şekillendirilir:

Şimdiki zaman-fazı, yalnızca bir retansiyon sürekliliğinin sınırı olarak düşünülebilir; tıpkı her retansiyon fazının, yani zaman bilincinin her şimdiki zamanı için yalnızca böyle bir sürekliliğin bir noktası olarak düşünülebileceği gibi. Ancak bu doğruysa, tamamlanmış bir retansiyon serisinin, onu önceleyen bir algı olmadan düşünülememesi gerekir (Husserl, 1973, s. 55).

Bu, geçmiş anılar ve şimdiki deneyim arasındaki etkileşimin, bilinç içerisindeki zaman akışının sürekli olarak devam eden algı yoluyla yeniden şekillendiğini gösterir; bu akış, aktif bir hafızadan ziyade retansiyon aracılığıyla henüz geçmiş olanı içerir. Dolayısıyla, güncel oyun oynama deneyimi, geçmişi durağan bir hatırlama olarak değil, geçmiş anları yeniyile "birleştiren" sürekli bir akış olarak ele alır ve bu, Husserl'in "geçmiş an, her zaman yenisine bağlıdır" (Husserl, 1973, s. 31) ifadesiyle de uyumludur.

Oyun dünyalarına/mekânlarına duyulan nostalji

Dijital oyunlara duyulan nostalji veya nostaljik oyun oynama eylemleri, oyun çalışmaları literatüründe özellikle oyun medyasının perspektifinden, retro oyun oynama (*retrogaming*) kavramı üzerinden sıklıkla tartışılan bir konudur. Bunun dışında, nostaljik hissiyatın metalaştırılması bağlamında oyunsal-anlatının, günümüzden daha iyi olduğunu düşündüğümüz bir geçmiş zamana dönüş için aracı olarak işlevsel bir şekilde kullanılmasıyla bağlantılı olarak tartışılmaktadır (Sloan, 2015; Suominen, 2008; Wulf vd., 2018). Dijital oyunların nispeten kısa tarihi elli yılın biraz üzerinde olmasına rağmen, teknolojinin hızlı ilerlemesi ve gelişimi, aynı zamanda oyunların gündelik yaşamın her yerinde bulunabilirliği, sadece birkaç yıl önce çıkmış bir oyunun bile farklı yaşta oyuncularında nostaljik hisler uyandırmasına neden olur.

Boym (2007), "nostalji, bir yere duyulan özlem gibi görünür, ancak aslında farklı bir zamana –çocukluğumuzun zamanına, hayallerimizin yavaş ritimlerine– duyulan bir özlemdir" der (s. 8). Buna ek olarak, daha önce deneyimlenmiş bir oyuna duyulan nostaljik hissiyatın, bir anlamda farklı bir zamanın ürünü olan bir dijital mekânın kendisine duyulan özlemi de çağrıştıracakını öne sürmek mümkündür. Bu, tam

olarak, “mitik geri dönüşün imkânsızlığına, belirgin sınırları ve değerleri olan bir ‘büyülü dünyanın’ kaybına duyulan yas” (Boym, 2007, s. 12) değildir, çünkü büyüdü dünya, oyuncunun oyunlar aracılığıyla gerçekten dönebileceği dijital ve kalıcı bir dünyadır. Boym (2008), “teknoloji çözümler sunar ve köprüler kurar, nostaljinin harcamayı sevdiği zamanı tasarruf eder” (s. 346) diye belirtirken, bu özlemin oyunun ya da oyun dünyasının geçmişteki varoluşunun -veya günümüzde ona erişim imkânının- doğrudan bir sonucu olmadığı, daha ziyade oyuncunun onunla daha önce nasıl etkileşimde bulunduğu ve bir bellek oluşturduğu ileri sürülmelidir. Garda (2013), görünüşte öznel olan bu hissiyatın kolektif bir hafıza oluşturduğunu öne sürer ve şunu ifade eder:

Nostalji, nesnenin kendisine ait değildir, daha çok, onunla içsel olarak yaşanan ilişkiyle oluşur. Ancak bu, nostaljinin tamamen kişisel bir duygu olduğu anlamına gelmez, çünkü çoğu zaman belirli bir kuşak ya da alt kültürün kolektif anılarını yansıtır (s. 2).

Boym’un (2008) ayrımına göre, yeniden kurucu (*restorative*) nostalji, “yuva” (*nostos*) kavramına odaklanır ve kaybedilen yuvayı zaman içinde yeniden inşa etmeye, özgün biçimini korumaya çalışır. Düşünsel (*reflektive*) nostalji ise, enerjisini özlemin kendisinden (*algia*) alır. Bu terimler zıt kavramlar gibi görünse de, birey sıklıkla ikisi arasında gidip gelebilir. Bu terimleri, oyuncunun dijital oyunlarla olan ikircikli ilişkisini de göz önünde bulundurarak, yalnızca doğal değil, aynı zamanda oyunlara ait sanal mekânlardaki nostaljik etkisini anlamak için kullanabiliriz.

Oyuncular, dijital oyunları yeniden oynama bağlamında *yeniden kurucu nostalji* hissiyatını deneyimlediklerinde, oyunu ilk kez oynadıkları koşulları yeniden yaratmaya çalışabilirler. Sanal mekâna geri dönmek için, daha önce ayrıldıkları bir aile evine dönebilir ya da mevcut alanları için benzer donanımları (bilgisayarlar, konsollar, oyun kolları veya benzer çevre birimleri) bulabilirler, bu da onları etkili bir şekilde *retrogaming* eylemine dahil eder. Buradaki arzu, oyun deneyimini ilk haliyle hatırlamak veya yeniden oluşturmaktır -yani geçmişteki şeylerin nasıl olduğunu koruyarak, oyunu benzer şekilde tekrar deneyimlemek. Tüm deneyim, oyuncuların kaybettiklerini hissettikleri bir benlik veya zamana yeniden bağlanma çabası haline gelir.

Öte yandan, *düşünsel nostalji*, oyuncuların hem oyun deneyimindeki hem de kendilerindeki değişiklikleri kabul ederek, oyunları tekrar oynama deneyiminden keyif almalarını ve oyun algılarının nasıl geliştiğini fark etmelerini sağlar. Bu seferki oyun oynama eylemi, geçmişte oluşan hafızayla çelişerek, oyun hikayesinin veya oynanışın önceki seferlere göre daha hantal, eskimiş veya eğlenceli olmadığı hissini verebilir. Alternatif olarak, oyunsal-anlatıya ilişkin idrak ve anlatının nüanslarına dair farkındalık, oyunu yeni bir ışık altında göstererek geçmişte hatırlanandan tamamen farklı ve çok daha keyifli bir deneyim olarak anlamlandırılmasına sebep olabilir. Her halükarda, oyunun uyandırdığı nostaljik hisler ve değişen doğasına

duyulan takdir, bu deneyimi bir biçimde tekrarlayarak hafızayı besler. Bu yeniden oynama yıllar boyunca tekrarlanabilir ve her seferinde genel deneyime farklı bir anlayış katılır.

Düşünsel nostalji, geçmişin tamamen geri kazanılamaz olduğunu kabul eder ancak bunun yine de kişisel ve duygusal tarihin değerli bir parçası olduğunu vurgular. Oyunun şimdi olduğu hali ve hatırlanan haliyle birlikte değerlendirilmesini teşvik eder:

Nostalji, temelindeki çift-değerliliğiyle bizi boşu boşuna umutlandırır; tekrarlanamayanın tekrarı, maddi olmayanın maddileşmesi ile ilgilidir nostalji. Susan Stewart şöyle yazar: "Nostalji, hiçbir tekrarın sahici olmamasının yasını tutan ve tekrarın özdeşliği tanımlama kapasitesini reddeden tekrardır." Nostalji zamanda mekânın, mekânda zamanın haritasını çıkarır ve özne ile nesne arasındaki ayrıma ket vurur; nostalji Janus gibi çift yüzlüdür, iki yanı keskin bıçak gibidir. Nostalji parçalarını gün ışığına çıkarmak için iki yönlü bir hafıza-mekân arkeolojisine ve yine iki katmanlı bir yanılısamalar ve gerçek pratikler tarihine ihtiyaç vardır (Boym, 2021, s. 19).

Metnin devamında daha detaylı olarak ele alınacak olan, *Fallout 4* gibi bir oyuna, hikâyeyi tamamlamış olmama rağmen geri dönmek tuhaf bir eylem olarak tanımlanabilir. Bir yandan, birçok medya türünde olduğu gibi, bu türde de yüz binlerce oyun mevcut¹⁰ olduğunu biliyorum ve bir oyuncu olarak, mümkün olduğunca çoğunu oynamak istiyorum ve bunun yerine geçmiş bir deneyimi tekrar etmek gereksiz bir yineleme gibi hissettiriyor. Öte yandan, yine diğer birçok medya türünde olduğu gibi, aşına olduğum bir esere geri dönmek, tanıdıklık hissini yaşamak ve oyundaki bulmacaları çözmekte ya da engelleri aşmakta yani oyun mekanikleri üzerinde bir hakimiyet kurabilmiş olmamdaki beceriler bağlamında bir tatmin yaşamak rahatlatıcıdır. Ancak 2015'ten beri çok kez tekrar oynadığım, 700 saatten fazla vakit geçirdiğim bir oyuna neden geri döndüğümü açıklamakta hâlâ zorlanıyorum. Yaratılan ve oyunu tekrar çalıştırarak eriştiğim dünya -içinde dolaşmama ve yaratmama izin verilen dünya- beni kendisine çekiyor ve *orada olmanın* nasıl bir his olduğunu hatırlıyorum.

Her yeniden oynayışımında, farklı bir evde, farklı bir odada ve farklı bir bilgisayarda oynadığım önceki oyun zamanlarından birini hatırlıyorum. O zamana ait oyundan bağımsız başka düşünceler, sorunlar, çözümler veya değişiklikler aklıma geliyor. Oyun her seferinde biraz daha hızlı çalışıyor ve her seferinde daha yüksek bir çözünürlüğe (görsel-işitsel gerçekliğe) ulaşıyor ve bu durum hayalini kurduğum dünyaya daha iyi bir erişim sağlıyor. Oyunu oynarken, evime misafir olan arkadaşlarımı hatırlıyorum; kardeşimin omzumun üzerinden ekrana bakıp bana sorular sorduğunu ya da uzaktaki bir arkadaşına oyunun ekran görüntüsünü gönderdiğimi hatırlıyorum. Oynadığım oyun hakkında hissettiklerimi, ifade edemediğim coşkunu tepkiyi, bu oyunla aynı şekilde duygusal etkileşime giremeyecek birileriyle paylaşıyorum. Fark etmeden sadece

¹⁰ 14 Eylül 2024 itibarıyla, MobyGames veritabanında 285.066 dijital oyun listelenmiştir (<https://www.mobygames.com/>). Erişim: 14 Eylül 2024.

oyunla oynamış değil, başka biriyle oyun üzerinden oluşturduğum deneyimin anısını inşa ediyorum. Boym'un (2021) belirttiği gibi:

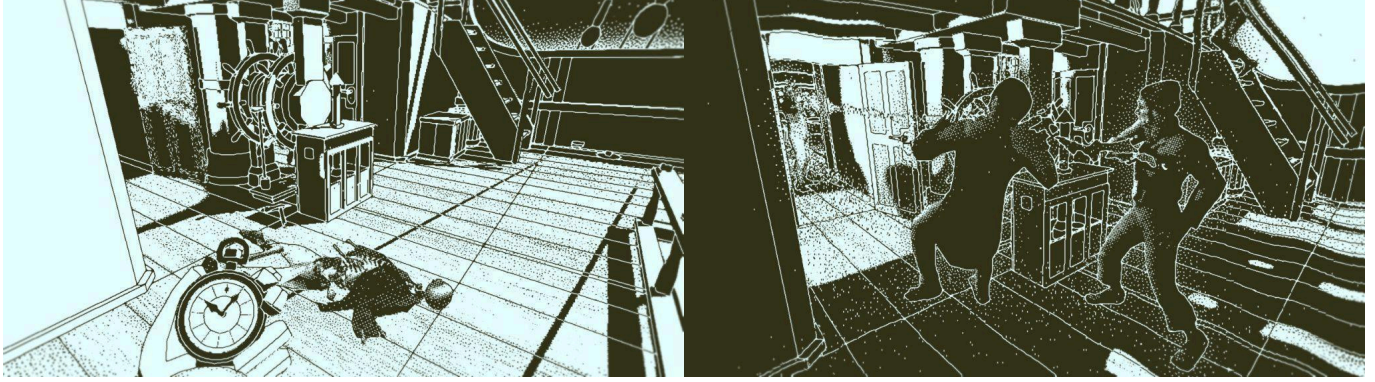
İnsanın en iyi hatırladığı şey duygularının renklendirdiği anılardır. Dahası hafızanın duygusal topografyasında, kişisel ve tarihsel olaylar genellikle birbirine karışır. ... Bu tür "aşağılayıcı dipnotlar"dan ve tercüme edilemeyen kültürel öğelerden oluşan bir hafızanın duygusal topografyasını anlatmaya çalışırken insanın ister istemez dili tutuluyor. ... Hatırlamanın düşünmeden kopartılması şart değildir. Hatırlıyorum öyleyse varım ya da hatırladığımı düşünüyorum, öyleyse düşünüyorum (s. 92).

Tüm bu oyun anıları zihnimde kendi coğrafyalarını oluşturuyor ve istediğimde ziyaret edip anımsamak için bulunduğum yerden farklı bir mekân kuruyor. Bu anılar birbirine karışmıyor, ancak birikimleri kendi oyun dilimi oluşturmama ve başkaları ile bu dili kullanarak iletişim kurmama yardımcı oluyor. Kendine özgü koordinatlara sahip sanal dünyalara her geri dönüş, bu içsel manzarada daha fazla aşinalıkla gezinmemi sağlıyor. Zaman içerisinde bu deneyimler dijital ve fiziksel kesişimlerin kişiselleştirilmiş bir haritasını oluşturuyor. Bana ait olmayan ama benim de içinde olduğum bir kültürün, üzerine inşası için gerekli olan topoğrafyayı hazırlıyor. Yaşadığım *topografik nostalji* hissi, beni bir mekâna geri çekerken içinden geçtiğim tüm doğal ve sanal yerleri de çağırıyor. Takip eden bölümde, daha önceki kısımlarda tartışılan algılama ile tanıma kavramlarına uyan ve aynı zamanda anlatıları ve oynanışları aracılığıyla yazar için farklı deneyim ve hafıza biçimlerini örnekleyen üç farklı oyun analiz edilmekte ve hatırlanmaktadır.

Oyun dünyalarını deneyimleme ve hatırlama ilişkisi

İlk örnek, *Return of the Obra Dinn* (3909 LLC, 2018), zaman mefhumunu kendi oyunsal-anlatısı için katmanlandırarak, görsel-işitsel içeriğini de daha önceki bir döneme ait (1980'ler) oyunlardan ilhamla üreterek oyuncuyu retro bir eserin içine yerleştiriyor. İkinci örnek, *The Curse of Monkey Island* (LucasArts, 1997), 1990'lardan sonra popülerliğini yitirmiş bir tür olan macera (adventure) oyunu. Kendine has espi anlayışı ve hikâye anlatımına büyük katkı sağlayan görsel tarzı ile türünün en önemli örneklerinden birini teşkil ediyor. Üçüncü örnek ise uzun soluklu bir serinin tek oyunculu son oyunu olan *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015). Daha önceki oyunlarda inşa edilen ve içerisinde serbestçe gezmeye olanak veren oyun dünyası bu örnekte oyuncuların inşa edebileceği yapılarla öznel mekânlara dönüşüyor. Üç oyunun hikaye anlatımı ve görsellikleri dışında onları birbirine bağlayan en önemli özellikleri sesleri. Oyunlarda kullanılan ses (özellikle diyaloglar) ve müzik, oyunsal-anlatı ve görsel tasarımın daha etkili bir biçimde hayata gelmesini sağlıyor ve oyun hafızasına eklenecek yeni bir katmanı ışığa çıkarıyor.

Lucas Pope'un macera/bulmaca türündeki oyunu *Return of the Obra Dinn*, üst üste örtüşen zaman çizgilerinin ve mekânların ilginç bir kesişimini temsil eder. Oyunun konusu, Pope'un daha önceki oyununda da (*Papers, Please, 2013*) bulunan sıradan (ve sıkıcı) bir işi alıp onun etrafında zekice yapılandırılmış bir oyun anlatısı oluşturma yöntemini takip eder. Bu oyunda, oyuncu, 1807'de Doğu Hindistan Şirketi'nin Londra ofisinde çalışan bir sigorta uzmanı rolünü üstlenir ve kayıp olarak bildirilen bir yolculuktan dönen bir gemiyi araştırmakla ve gerçekleşmiş olayları -ve ölümleri- tasniflemeyle görevlendirilir.



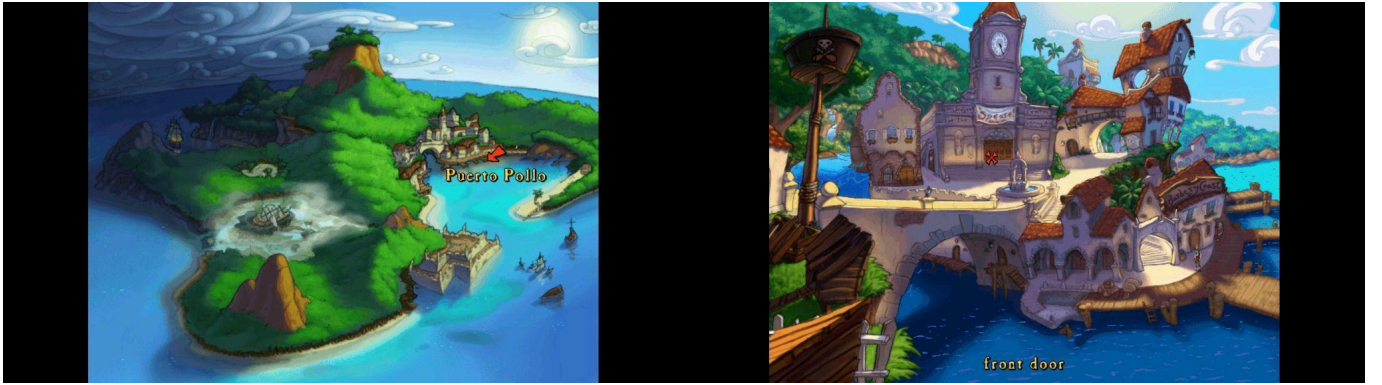
Görsel 1: *Return of the Obra Dinn*'den ekran görüntüleri

Oyun, oyuncu karakterine; geminin mürettebat listesi, çeşitli krokiler ve resimler içeren bir dosya ile üzerinde bir kurukafa gravürü bulunan ve ölümü temsil eden bir cep saati verir. Oyuncu saati ilk kez eline aldığı anda, *Memento Mortem (ölümü hatırla)* yazılı bir ara başlık ekranı belirir: Bu, *Memento Mori (ölümlü olduğunu hatırla)* söylemine gönderme yapan bir kelime oyunudur. Saat, oyuncunun zaman içinde geri gidip mürettebat üyelerinin son anlarına tanıklık etmesine olanak sunar ve oyuncunun seyahat sırasında ne olduğunu anlaması için bir araya getirmesi gereken parçalı anlatılar sunar. Oyuncunun karşılaştığı yapboz parçalarını andıran bu ipuçlarının her biri, oyunda "anı" (memory) olarak etiketlenmiştir. Oyuncu kendi oyun anılarını, oyunun ona sunduğu kurgusal anıları birleştirerek kurar.

Return of the Obra Dinn'in mekanikleri, oyuncuları zaman içinde bir arkeoloji yapmaya zorlar; hikâyeyi, geminin ve mürettebatın birbirinden kopuk anları ve anılarından bir araya getirerek, zamanı şekillendirilebilir ve çok katmanlı bir olguya tanık olarak benzersiz bir deneyimin içine girer. Dolayısıyla, oyun uzamına ve hikayesine ilişkin bilgi, oyuncunun anlatıyı keşfetmesi ve içinde dolaşması yoluyla kurulur. Oyuncu sadece oyun tasarımcısının kurguladığı gemiyi keşfetmekle kalmaz, aynı zamanda belirli rotaları, haritalar ve çizimler üzerine yerleştirerek özgül bir deneyim oluşturur. Ortaya çıkan mekân, oyunun dünyasına özgü, ancak aynı zamanda oyuncunun deneyimiyle şekillenen özel bir yerdir. Bu oyunu çok sık yeniden oynamamış olsam da, çocukken oynadığım oyunlara benzeyen grafik yapısı ve zamansal anlatılara getirdiği özgün yorumla oldukça akılda kalıcı bir oyun olarak dağarcığımda yer etmiştir. Oyun dünyası çoğunlukla ölü

şeylerden oluşsa da, gezinmeme olarak tanıdığı görsel ve sözel alan üzerinden ortaya çıkan anlatı, oyun dünyasını diğer birçok oyundan daha canlı hissettirdi.

Mekânsal bağlamda yüzeysel olarak *Return of the Obra Dinn*'e benzer ama mekanik ve anlatı açısından tamamen farklı bir diğer deneyim ise *The Curse of Monkey Island* adlı oyundur. Yıllar içerisinde birçok oyunun bulunduğu bir seriye ait olmasına rağmen, bu özel oyun sık sık döndüğüm bir deneyim olmuştur ve anlatısı ile bir önceki örnekte bahsi geçen canlı bir mekân oluşturma durumuna vurgu yapar. *Return of the Obra Dinn* gibi kasvetli bir “kim yaptı/dedektiflik” oyunu değil, birkaç ada ve gemide geçen eğlenceli ve hiciv dolu bir korsanlık macerasıdır. Bu oyunda oluşturulan hayali mekâna hiç gitmedim ama her yeniden oynayışımda, yaz tatilindeymişim gibi hissettiğimi biliyorum.



Görsel 2: *The Curse of Monkey Island*'dan ekran görüntüleri

Plunder Island'ın, beni *Puerto Pollo*'nun farklı kısımlarına götüren yollarını ve geçişlerini, eşlik eden sesleri, müzikleri ve görselleri canlı bir şekilde hatırlıyorum. Var olmayan ama tasvir edilen ve deneyimlenen, tıpkı bir “negatif alan” (Boym, 2008, s. 352) gibi, özellikle deniz kenarında bir tatile gitme fırsatım olmayan yaz dönemlerinde geri dönmek için özlem duyduğum bir yer olduğunu biliyorum. Oyuna dair anılarım, oyunu oynadığım farklı evleri, odaları ve kullandığım farklı bilgisayarları da bana hatırlatıyor. Oyunu ilk oynadığım zamanı ve oyundaki birçok bulmacayı çözemediğimi de çok iyi anımsıyorum. Yapbozun parçalarını çözerek adım adım ilerlemeye dayalı bir oyun yapısı olduğu için, çözümü bulamadığım anlarda aynı yerde takılıp kaldığımı hatırlıyorum. Çevrimiçi kılavuzlar –ne yapmam gerektiğini açıklayan basılı *paratext*ler– kullanmak zorunda kaldım ve bu rehberleri içeren dergiyi bilgisayar masamda nereye koyduğumu çok iyi hatırlıyorum. Gelecekteki tekrar oynayışlar, bulmacalara hakim olduğum için aynı dışsal yardımı gerektirmedi ama her oynayışta ilk zamanda başvurduğum çözümleri hatırladım. Taşındığımız her yeni evde oyunu tekrar oynadığımda, var olan fiziki değişikliklerden bağımsız olarak, oyunda geri döndüğüm mekân aynı kaldı ve bu aşinalık, oyunu oynarken deniz kenarında bir tatil yerinde olduğum hissini yeniden canlandırdı.

Hem anlatı tarzı ve hem de oynanış mekanikleri açısından önceki örneklerden tamamen farklı bir oyun ise *Fallout 4*. 1997'den beri üretilen bir dizi dijital oyun, birçok *paratext* ve bir TV şovu ile genişleyen kıyamet

sonrası bir alternatif gelecekte geçen oyun dünyasında, *Fallout 4*, oyuncuyu ABD'nin harap olmuş ve seyrek nüfuslu, yarı-kurgu ve detaylı bir versiyonu olan Commonwealth of Massachusetts'e yerleştirir. Seçimlerle dallanan ve çeşitli sonuçlara gebe bir ana hikaye kurgusu, ufak değişikliklerle tekrar eden yan görevler oyunun temel kurgusunu oluşturur.¹¹ Bunlardan bazıları oyuncuların harita üzerinde üsler kurmasını, geliştirmesini ve korumasını gerektiren ek görevlerdir. Üslerin inşa edileceği yerler oyun dünyasında önceden belirlenmiştir, ancak nasıl inşa edileceği veya ne şekilde geliştirileceği oyuncuya bırakılır. Bu özgürlük, oyun dünyasıyla etkileşimde eşsiz bir eylemlilik sunar ve oyuncunun kendi hikayesini oluşturmasını sağlar.



Görsel 3: *Fallout 4*'ten ekran görüntüleri

Bu devasa tek oyunculu rol yapma oyununda kendi eylemlerinizin sonucunu görebileceğiniz ve sürekli eylem içerisinde bulunacağınız bir sanal alan mevcuttur. Üs inşası yoluyla oyuncu, geliştiricilerin tasarladığı topolojik alanın üzerine inşa ettiği mimari yapıların varlıklarıyla bağ kurar: Deneyimlenen mekân, kısmen oyuncu tarafından yaratılır. Oyunu tekrar oynadığım her seferde, bir önceki oynanıpta hangi noktalara ne tür bir üs inşa ettiğimi, neyin işe yarayıp yaramadığını ve üssü önceki oyun oturumlarından hatırladığım şekilde, tanıdık hale getirmek için eklemem gereken şeylerin neler olduğunu anladığımı hatırlıyorum. Her seferinde, hiç farkına varmadan veya tümüyle tamamlanana kadar fark etmeden, o konumda yıllar önce tamamladığım mimari tasarıma benzer bir tasarım oluşturmayı başardım. Birbirine bağlı, kesintisiz bir harita üzerinde inşa edilen birçok üs, bana sunulan ıssız arazide gezinmemi kolaylaştırdı ve bu dijital dünyada, geri dönmek istediğim -ve sık sık yaptığım- bir özgürlük ve aidiyet duygusu ile var olmamı sağladı.

Daha önce de aktarıldığı gibi nostalji ilk bakışta farklı bir zamana –çocukluğumuzun zamanına duyulan bir özlem gibi düşünülebilir ve yine Boym'un (2021) belirttiği gibi daha geniş bir perspektiften bakıldığında nostaljik öğelere duyulan ilgi değişen zamana da ilerlemeye bir başkaldırı olarak değerlendirilebilir. Yeni oyunları deneyimlemek yerine eski oyunlar ile oyun mekânlarını hatırlama ve bunlara geri dönmek de bu bağlamda anlamlıdır. Özdüşünsel bir noktadan değerlendirdiğimde, hayatımdaki birçok şeyin değişimini

¹¹ Oyun motorundaki adıyla "Işıltılı" (*radiant*) görev sistemi, genellikle Bethesda Game Studios oyunlarında ve bir görevin çeşitli bileşenlerinin (konum, karakterler, görevler vb.) oyun tarafından yarı-sonsuz olarak oluşturulduğu ve çok sayıda kombinasyon nedeniyle belirli bir benzersizlik katan diğer bazı rol yapma oyunlarının da kullandığı rastgele bir görev üreticisidir.

kabullenmekle birlikte, dijital araçların sürekliliği sayesinde eski deneyimleri yineleyebilmenin rahatlatıcı bir yönü olduğu söylemek doğru olacaktır.

Sonuç

Dijital oyunlar, eğlenmek, rahatlamak ve zaman geçirmek için etkileşime girdiğimiz bir medya türüdür. Oyunları kimi zaman sosyal bir etkinlik olarak da oynarız; ister oyunun içinde, ister oyunla ilgili konuşarak başkalarıyla iletişim kurarız. Aynı zamanda hem anlatıları hem de mekanikleri aracılığıyla oyunlardan bir şeyler öğreniriz ve kendimizi geliştiririz. Oyun oynama, kimliğimizi oluşturmamıza ve daha büyük bir grubun içinde yerimizi bulmamıza da yardımcı olur. Topluluklar yaratmamızı, paylaşmamızı ve kolektif anılar oluşturmamızı sağlar. Oyunlarla yaşadığımız zaman ve mekânın, onlar sayesinde görselleştirilen anların ve mekânların detaylarını tüm bu kesişimlerle hatırlarız.

Sonuç olarak dijital oyunlar, oyuncuların geçmişteki sanal dünyalara ve deneyimlere kolayca geri dönmesine olanak tanıyarak, değerli anılar ve duygularla yeniden bağlanmanın verdiği bir tatmin duygusu sunar ve bu sayede nostaljiyi harekete geçirir. Bu süreç, sanal ve fiziksel oyun alanlarını nasıl algıladığımızı şekillendiren düşünsel ve yeniden kurucu nostaljiyi birlikte içerir. Sarmalama potansiyelleri nedeniyle oyunlar, tekrar deneyimlemek isteyeceğimiz bir zaman diliminde, bize sunacağı bir mekân olasılığı için alıcı haline gelirler. Oyunlar, diğer medya türlerinden farklı olarak, nostaljik tatminin soğurucu bir biçimini sağlar. Nostalji bazen kaybedilmiş bir zamana veya mekâna duyulan özlem olarak tanımlanırken, oyunlar deneyimleri açısından her ikisini de bir arada sunar. Artık oynadığımız oyunun kendisi dışında her şey değişmiş olsa bile, bir oyun dünyasını yeniden yaşamak ve sanki zamanda dondurulmuş haliyle ziyaret etmek yine mümkündür.

Jay, Husserl, Boym ve diğerlerinin teorileri aracılığıyla oyun anılarını keşfetmek, dijital oyunların sanal ve doğal mekânlarla ilgili nostaljik deneyimleri nasıl uyandırdığı ve sürdürdüğüne dair ilginç bir bakış açısı sunar. Jay'ın deneyimi bir aracılık olarak ele alması, kültürel ve teknolojik çerçevelerin, oyuncuların dijital oyun deneyimleriyle nasıl etkileşime girdiğini ve onları nasıl hatırladığını nasıl şekillendirdiğine dair bir içgörü sunar. Husserl'in zaman-bilinci kavramı, oyuncuların geçmiş oyun deneyimleri, mevcut etkileşimleri ve gelecekteki beklentilerinin, oyun içinde ve dışında zamanın katmanlı bir deneyimini nasıl oluşturduğunu göstererek bu analize zamansal bir boyut ekler. Son olarak, Boym'un yeniden kurucu ve düşünsel nostalji kavramları, oyuncuların yalnızca sanal dünyayla değil, aynı zamanda oyunu ilk oynadıkları fiziksel bağlamı da hatırladıkları, oyunlara geri dönüşlerin duygusal etkisini anlamak için ışık tutar. Bu sanal ile gerçek mekânların kesişmesi ve hatırlama eylemindeki patikalar arasındaki gezintilerimizin ürettiği zihinsel harita, "topografik nostalji" olarak adlandırılabilir bir kavramı oluşturur. Dijital oyunların hem sürükleyici deneyimler hem de duygusal hafızanın depoları olarak sahip oldukları bu ikili rol, onların bireysel kimliklerin

şekillenmesinde ve dijital çağda nostalji ile hafızaya dair daha geniş kültürel anlatıların oluşturmasındaki önemini vurgular.

Kaynakça

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Arnold, T. (2013). Movement and involvement: Phenomenological adventures in cyberspace. In D. Kılıçkiran, C. Alegria, & C. Haddrell (Eds.), *Space and Place: Exploring Critical Issues* (pp. 91-98). Brill.
- Atkins, B. (2003). *More than a game: The computer game as fictional form*. Manchester University Press.
- Bergson, H. (1991). *Matter and Memory*. Zone Books.
- Blakeman, M. C. (1984). The Art Side of Video Games. *Video Games*, 2(4), 27-30.
- Bourgonjon, J., Vandermeersche, G., Rutten, K., & Quinten, N. (2017). Perspectives on video games as art. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 19(4), 1.
- Boym, S. (2007). Nostalgia and its discontents. *Hedgehog Review*, 9(2).
- Boym, S. (2008). *The future of nostalgia*. Basic Books.
- Boym, S. (2021). *Nostaljinin geleceği*. Metis Yayınları.
- Brough, J. B. (1975). Husserl on memory. *The Monist*, 40-62.
- Crawford, G., Muriel, D., & Conway, S. (2019). A feel for the game: Exploring gaming 'experience' through the case of sports-themed video games. *Convergence*, 25(5-6), 937-952.
- Eskelinen, M (2001). The gaming situation. *Game Studies*, 1(1).
- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. *Parnasso*, 3(1), 365-371.
- Gallagher, S. (2013). Husserl and the phenomenology of temporality. In H. Dyke & A. Bardon (Eds.), *A Companion to the Philosophy of Time*, (pp. 135-150).
- Gee, J. P. (2006). Why game studies now? Video games: A new art form. *Games and culture*, 1(1), 58-61.
- Günzel, S. (2019). What do they represent? Computer games as spatial concepts. In E. Aarseth & S. Günzel (Eds.), *Ludotopia: Spaces, places and territories in computer games*, (pp. 13-40). Transcript Publishing.

- Husserl, E. (1973). *The phenomenology of internal time-consciousness*. Indiana University Press.
- Jay, M. (2005). *Songs of experience: Modern American and European variations on a universal theme*. University of California Press.
- Jay, M. (2012). *Deneyim şarkıları: Evrensel bir tema üzerine modern çeşitlemeler*. Metis Yayınları.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game* (pp. 118-130). MIT Press.
- Jenkins, H. (2005). Games, the new lively art. J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of computer game studies*, (pp. 175-189). MIT Press.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Laurel, B. (1993). *Computers as theatre*. Addison-Wesley.
- Manovich, L. (1998). *Navigable Space*. Yayınlanmamış metin.
http://manovich.net/content/04-projects/021-navigable-space/18_article_1998.pdf
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.
- Sandberg, A. (2003). Play memories and place identity. *Early child development and care*, 173(2-3), 207-221.
- Sloan, R. J. S. (2015). Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home. *Games and Culture*, 10(6), 525-550.
<https://doi.org/10.1177/1555412014565641>
- Smuts, A. (2005). Are video games art? *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*, 3(1), 6.
- Suominen, J. (2008). The past as the future? Nostalgia and retrogaming in digital culture. In *Proceedings of perthDAC2007. The 7th International Digital Arts and Cultures Conference. The Future of Digital Media Culture* (Vol. 15, p. 18).
- Tavinor, G. (2011). Video games as mass art. *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*, 9(1), 9.
- Theilhaber, K. (2019). From Background to Protagonist: Spatial Concepts in 'Portal' and 'Echochrome'. In E. Aarseth & S. Günzel (Eds.), *Ludotopia: Spaces, places and territories in computer games*, (pp. 61-74). Transcript Publishing.
- Williams, R. (2015). *Keywords: A vocabulary of culture and society*. Oxford University Press.
- Wulf, T., Bowman, N. D., Rieger, D., Velez, J. A., & Breuer, J. (2018). Video games as time machines: Video game nostalgia and the success of retro gaming. *Media and Communication*, (2), 60-68.