

# BİLGİSAYAR OYUNLARINA KÜLTÜREL BİR YAKLAŞIM: THE SIMS 2 MODELİ\*

Burak Doğu\*\*

## Yeni Bir Araç: Bilgisayar Oyunları

Bilgisayar oyunları henüz çok yeni bir araçtır. Bu yüzden bu aracın nasıl çalıştığına dair kesin bir yargıda bulunamamaktayız. Konuya yönelik yapılan araştırmalar ise, genellemeler ve yüzeysel bir deneysellik ile sınırlanmaktadır. Bu nedenle, bilgisayar oyunlarının diğer medya ile karşılaştırılması gereği ortaya çıkmaktadır. İlk film yapımcılarının tiyatroya yönelmeleri gibi, bu alan incelemelerinde daha çok sinema ve anlatıya yaklaşılmaktadır (Crawford, 1987).

Sinema, televizyon, basın -tüm görsel ve işitsel medya- bilgisayar oyunları ile gelen görsel estetik ve kültürel forma adapte olmak için sayısal biçimde yenilenmek noktasında birleşmektedir. Bunu gerçekleştirebilmek adına medya alanında alışlagelmişin dışında ortaklıklar kurulurken, video oyun şirketleri için de yeni oluşumların önü açılmaktadır. Bilgisayar endüstrisi ise bugün hâlâ temelindeki dinamik yapısı gereği, üretimde standartlaşmaya gidememektedir. Her yeni yazılım ile beraber kullanıcı arayüzünün tekrardan keşfedilmesi gerekmektedir. Bilgisayar oyunlarında, dinamik yapı standartlaşmayı kabul etmemekte, devrimsel yapılar ise karmaşıklığa yol açmaktadır (Crawford, 1987). Bu durum teknolojinin ve içeriğin sürekli değişiminin bir sonucu olarak görülebilir. Diyebiliriz ki, elekt-

\* Bu çalışma, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Bölümünde 2006 tarihinde tamamlanan "Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı" başlıklı Burak Doğu'nun yüksek lisans tezi temel alınarak gerçekleştirilmiştir.  
\*\* İzmir Ekonomi Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Bölümü'nde Araştırma Görevlisi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde Doktora Öğrencisi.



ronik medyanın ortalama insanın hayatındaki yeri televizyon ile birlikte artmış, yaygınlaşan bilgisayar teknolojileri ve video oyunları ile dönüşüme uğramıştır. Yakın zamanda hayatımıza giren portatif medya ürünleri ise, oluşumu özellikle yaşam tarzı bağlamında çok daha farklı bir düzeye taşımıştır. Yeni medya kuramını oluşturan ve güncel tutan şey işte bu sürekli devinimdir.

### Bilgisayar Oyunlarının Kültürel Etkileri

Oyunlar, medyanın evriminde önemli bir role sahip olmanın yanı sıra, her zaman sosyal bir fonksiyon ifa etmiştir. Toles, bu konudaki görüşünü şu şekilde ifade eder: "Oyunlar, kültürün gerçeklik algısının farklı yollardan dışavurumunu sağlayan dünyalardır. Sosyal insanın uzantılarıdır" (Provenzo, 1991: 23). Sosyal bireyin uzantıları olarak toplumsal yapılara gündelik yaşam içerisinde anlam kazandıran oyunlar, McLuhan'a göre özeline değil, sosyal benliklerin parçalarıdır. Oyunlar, kültürümüzün sosyal mekanizmalarının bir bölümünü oluşturmakla beraber, gündelik yaşantının getirdiği baskılardan kaçışı da sağlamaktadır (Provenzo, 1991: 72). Gerçek yaşamda sahip olunması zor olan bazı şeylerin sanal ortamda kolayca elde edilebilmesi, bireyi oyun dünyasına itmektir. Belli sorumluluklarından arınan kişinin kaçış niteliği taşıyan eyleminin gerekçesi bu şekilde açıklanabilir.

Oyunlar kültürel buluşlardır. Bu anlamda içinde buldukları kültürün küçültülmüş kontrol sistemleri olarak görülebilirler (Özcivelek, 1996: 29). Bireyin öğrenme ve sosyalizasyon sürecinde etkin rol oynadıklarından, toplumun genel kültür yapısını oluşturmada önemli bir yere sahiptirler. Bilgisayar oyunları ise bilgisayar teknolojisinin kullanıldığı, nesiller üzerinde sosyalleştirici etkiye sahip ilk örneklerdir. Dahası, bu etki kitlesel ölçekte ve dünya çapında yaygın durumdadır (Kinder, 1991: 117). Henüz bu oluşumun ilk dönemlerini yaşıyor olsak dahi, bu araç ile büyüyen bir kuşak şimdiden kendini göstermektedir.

Bilgisayar oyunlarının estetik bir değere sahip olduğu da yadsınmaz. Nitekim bu konuda Jesper Juul, bilgisayar oyunlarının kurgusal dünyalar sunan temsili bir tür olmaktan öte, kurallar ve sistemler oluşturan, aynı zamanda insan ilişkilerini estetik etkiyle yapılandıran bir sanat biçimi olduğunu ileri sürmektedir (2003: 8). Bu tanımdan da anlaşılacağı üzere, bilgisayar oyunları bireysellik üzerine kurulu dünyalar değil, aksine "insan ilişkilerini yapılandıran bir sanat biçimi"dir. Sanatın, kültürel estetiği simgeleyen bir değer olduğunu dikkate alırsak, bilgisayar oyunlarının ardındaki toplumsal dayanağın önemini daha iyi kavramış oluruz.

Sosyal iskeletimize etkileşimli medyanın entegrasyonu, belli kültürel kalıpların geliştirilmesiyle mümkündür. Bu kültürel kalıplar bilgisayarın ortaya çıkışıyla yer edinmeye başlamış olmakla beraber, etkileri sadece etkileşim alanıyla sınırlı kalmıştır. Oyunların bilgisayar üzerinden oynanmaya başlanmasıyla kültürel değerlerin temsil edilebildiği yeni bir platform oluşmuştur. Bu yeni platform bireyin farklı bir kimlikle kendisini ifade etmesini sağlamıştır.

Eugene F. Provenzo, içinde bulunduğumuz durumu şöyle özetler: "Yeni teknolojilerin ortaya çıkışıyla çok farklı bir kültürel oluşuma sürüklenmekteyiz. Henüz ilkel düzeyini yaşadığımız bu oluşumun içinde bilgisayar oyunları çok kuvvetli öğretim araçları olarak yer edinmiştir. Gerçekliğin ya da hipergerçekliğin arttığı, insanların birbirlerini zarar vermeden vurabileceğini düşündüğü bir eğride yol alıyoruz" (aktaran Keegan, 1999: 8). Gerçek-



ten de bilgisayar oyunları ile gelen dönüm noktasını fark etmek zor değil. Bu oyunlar dünya çapında kitlesel ölçekte bir nesli sosyalleştiren ilk sayısal medya teknolojisi olarak öneme sahiptir.

Görsel bir türün estetik ya da biçimsel karakteri, oyuncunun nesneye nasıl davet edildiği ve ona karşı nasıl bir yaklaşım sergilediği konusunda önemli bilgi verir. Çağdaş görsel kültürün ayırt edici bir ögesi olarak da bu unsur öne sürülebilir (Darley, 2000: 147). Bilgisayar oyunlarının anlatı biçimini ve görsel estetiğini ön plana çıkararak sunduğu dünya ile oyuncunun kurduğu bağ, etkileşim elemanının da dahil olmasıyla yeni bir boyut kazanmıştır.

Jenkins bilgisayar oyunlarının, daha büyük bir kompleks olan medya-üstü hikaye anlatımının (*transmedia storytelling*) parçası olduğunu ileri sürer (aktaran Juul, 2003: 16). Bu durumda bilgisayar oyunlarının medya dışında da parçalarının olduğu varsayılabilir. Bunlar kültürel oluşumların gerçekleşmesini sağlayan alt elemanlardır.

Bilgisayar oyunlarında kullanılan imgeler, küresel medyanın görsel havuz kaynağından geldiği için benzer türlerde karşımıza çıkabilmektedir (Wark: 9). Yerel kültürün yansımaları küresel ölçekte bilgisayar oyunlarında kendini gösterse de, çoğu zaman doğduğu kültürün özelliklerini muhafaza eder. Elbette ki, oyunların "yabancı" bir kültüre uyarlanmasında sorunlar yaşanabilir. Bu noktada farklı kültürel oluşumları hızla artan bir şekilde birbirine bağlayan formlara dikkat çekmekte fayda vardır. Küreselleşen dünyanın farklı toplulukları popüler kültür bağlamında ortak bir potada buluşurken, bilgisayar oyunları yeni bir araç olarak yerel özellikleri temsil etmektedir. Öte yandan, farklı kültürel nesnelerin sunumunda genel kabul gören küresel yapı elemanları yerel niteliklere atfedilmektedir. Örneğin, *Nintendo* oyunu Japonya'da enformasyonun mekansal kültürdeki yansımalarının canlandırılmış halidir. *Manga*'nın<sup>1</sup> ve *anime*'lerin<sup>2</sup> zengin grafik geleneğinde, *Nintendo* ileri bir gelişmişlik düzeyini temsil eder. Sektördeki firmalar da teknolojilerin kabulü sorununa kültürel çözümler getirirken, oyunların Japonya çıkışı olduğunu belli eden unsurlarını göz ardı edememişlerdir (Wark: 7-8). Doğrudan bu yönde çalışmalara girişen firmalar, en ufak ayrıntıyı atlamamak adına önlemlerini baştan almışlardır. Mesela, *Street Fighter II*'nin geliştiricisi Capcom'un, 350'si grafik sanatçıları ve yazılımcılardan oluşan 600 kişilik ekibinin 100'ü California'da, 500'ü Japonya'da görev almıştır. Bu şekilde bir yöntem izlenerek Amerikan ve Japon görsel kültürünün uluslararası platformda ortak normları yakalanmaya çalışılmıştır. Benzer bir şekilde firmanın Japon takımı, Mickey Mouse'un rol aldığı *The Magical Quest* adlı oyunda da ayrıca görev üstlenmiştir (Wark: 8). Bu tür stratejiler bilgisayar oyunlarının farklı piyasalarda yer edinerek kültürel anlamda tutunmalarında etkili olmuştur.

Bilgisayar oyunlarının ortaya çıkıp yaygınlaşmasından bu yana belli ikonlar popülerite kazanmıştır, ya da diyebiliriz ki, bilgisayar oyunlarının gelişip yaygınlaşması popüler ikonlar aracılığıyla gerçekleşmiştir. Bu ikonlar doğrudan oyun dünyasından doğmuş olabileceği gibi, sinema ya da çizgi karikatürlerden de bu alana aktarılmış olabilmektedir. Örneğin, bunlardan Mickey, ironik bir biçimde çizgi karikatürden sinemaya, oradan televizyona, daha sonra da bilgisayar oyunlarına taşınmıştır (Wark: 8). Tabii, bilgisayar oyunları dünyasında doğup, sinemaya ya da basılı yayınlara aktarılmış olan karakterler de mevcuttur. Bunlardan en bilineni bugüne değin 200 milyon kopya satan *Super Mario*'dur. Bu durumda popüler olanın sadece Mario değil, ama onun içinde bulunduğu oyunlar olduğunu söyleyebiliriz. Oyun dünyasının ortaya çıkan ilk pop ikonudur Mario. Donkey Kong'un yara-



tıcısı Sigeru Miyamoto tarafından Nintendo için tasarlanan Super Mario karakterinin popüleritesi televizyon ve sinema serilerine sıçramış, ilk televizyon versiyonu 1989'da yayın hayatına başlayan *Super Mario Bros Super Show* olmuştur. Sonraki yıl Captain N ile oyunların televizyona yansımaları devam etmiştir.

Peki, nasıl oluyor da bilgisayar oyunları toplumda tanımlanabilir bir kültürel altgrup oluşturabiliyor? Boorstin'in çalışmalarına dayanarak şunu söylebiliriz: bilgisayar oyunları, kültürel bağlılık yaratabilen sosyal olarak kodlanmış bir ürün türüdür. Coğrafi olarak dağınık alanlardaki geniş kitlelerin kullandığı ürünler, tüketim kanallarını takiben yaygınlık kazanır (Provenzo, 1991: 15-16). Pazarlama stratejilerine bağlı olarak yayılan bilgisayar oyunları, daha uzun vadede bir yaşam tarzına dönüşebilir.

Bilgisayar oyunlarındaki karakterler, oyuncuların hayal gücüne yönelik kullanımı için tamamen boş bir araç olarak sunulmuşlar ve diğer medyaya aktarılmışlardır. Oyun karakterlerini sinema ve televizyona taşımak bunların popüler kültürün merkezine yerleştirilerek yayılmalarını sağlamak demektir. Bu karakterler giderek artan oyun kültürü kapsamını genişleterek popülerite kazanmakta ve medyanın genişleyen alanına çekilmektedir. Toplumun kültürel altyapısı bu karakterlerin kimliklerini belirlemede belirleyici olmaktadır.

Bilgisayar oyunları endüstrisi bilinen imgeleri kullanarak oyuncunun senaryoyu keşfetmesini sağlamaktadır. Televizyon çeşitli görüntüleri gündelik yaşama taşırken, bilgisayar oyunları bu süreci tersine çevirerek kullanıcının gündelik yaşamdan medya alanına transferini gerçekleştirmektedir. Medya üretim aynasının çift yönlü olarak yansması bu yeni araç ile sağlanmaktadır. Bu anlamda, bilgisayar oyunları kişinin kendisini bulmasında aktif bir rol üstlenmiştir.

Bilgisayar oyunları kompleks ve birbirinden farklı yetenekler gerektirir. Bunlardan bazıları bilgisayar kültürüne bağlı bir sosyalleşme ortamı kurar. Oyuncu bilgisayar ile etkileşime geçtiğinde programdan neler öğrenebileceğini, içinde bulunduğu sanal ortamda neler yapabileceğini görür. Dinamik ekran görüntüsünden büyük miktarda veri almaya alışıp, aynı zamanda oyunda geliştirdiği stratejileri diğerlerine genellemeyi öğrenir. Kısacası, nasıl öğrenmesi gerektiğini öğrenir (Turkle, 1984: 501). Bu süreçte yeni bir kültürel ortamın oluşması için zemin hazırlanır.

Bilgisayar oyunları kültürümüz için büyük bir paradigma kayması (*paradigm shift*) niteliğindedir, çünkü kitlesel anlamdaki ilk simülasyonel medya örneğini teşkil eder (Wolf ve Perron, 2003: 3). Yapısal bir dönüşümü daha beraberinde getiren bu oluşum, sadece bilgisayarda değil, toplumun genel kültürel karakteristiğinde de farklılıkların önünü açmaktadır. İnternet ve sanal gerçekliğin oluşturduğu yeni ortam, tarihte toplulukların inşa sürecindeki açıklamalarının farklılaştığı bir dönüm noktasıdır (Poster, 1995: 35). Kültürel ifadenin bir aracı olarak oyun, dönemin modasını şekillendirirken, yaşam tarzlarında da yeniliklerin körukleyicisi konumunda yer alır.

#### **Oyunlarda Roller, Kimlikler ve Yaşam Tarzları**

Bilgisayar oyunları, oyuncusuna göre farklı roller sunan bir mekanizmadır. Oyuncu, kendisine tayin edilen rolü belirtilen sınırlar dahilinde oynayan kişidir. Roller, oyunun türüne göre değişiklik arz edebileceği gibi, oyuncunun cinsiyetine göre de belirleyici olabilir. Bilgisayar oyunlarında rollere göre atanan değerler, yaşam standartlarında belli kalıpların oluşumunu beraberinde getirmiştir. Cinsiyetin ve yaşın belirleyici etken faktörler olarak karşımıza çıktığı yaşam tarzlarına, oyun içi ve oyun dışı perspektiften yaklaşım sunulabilir.



İlk yaklaşımda sanal ortamlarda kurulan yaşam tarzları kastedilmektedir. *The Sims 2*, bu noktada doğrudan bir örnektir. İkinci yaklaşım ise bilgisayar oyunlarının oluşturduğu oyun dışı yaşam alanına atıfta bulunur. Marka haline gelen bilgisayar oyunlarında çoğu zaman oyun dışı uygulama alanları oluşmaktadır. Fan kulüpleri ve piyasaya sunulan oyuna dair tüketim malzemeleri konunun en iyi örnekleridir. Oyun dışı yaklaşıma, oyunlar için oluşturulan fiziksel mekanları ve bu mekanlarda gelişen kültürü de dahil edebiliriz. Ayrıca, MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*) gibi sanal ortam uygulamaları da aynı kapsama girmektedir. Oyun salonları ve sanal ortamdaki oyun alanları bu anlamda kişilerarası etkileşimin ön planda olduğu alt kültür platformlarıdır.

Birey-grup ilişkileri uyum süreçleri ve benzerlik açısından ele alınabilir. Oyun salonları ve sanal ortamlar birey-grup ilişkilerine makinelerin de dahil edildiği geniş kapsamlı uygulama alanlarıdır. Uyum süreçlerinin bu kapsamda farklılaştığı görülmektedir. Sosyal kimlik kuramı, sosyal kimliği bireyin kendini ait gördüğü sosyal gruplardan (sosyal kategorilerden) elde edilen bir belirli imajı olarak yorumlar (Meşe, 1999: 38). Bu ortamlarda geliştirilen ilişkiler, doğrudan doğruya bir hedefe yönelik olduğundan, kimlik ediniminde bireylerin ortak yaşam tarzı oluşturmasına olanak verir. Yaşam tarzı çalışmalarını da bireylerin aktiviteleri, ilgileri ve farklı konular hakkında sahip oldukları görüşler ile ilgilenir. Bu noktada aktiviteler, serbest zaman uğraşları bağlamında ortak kimliklerin oluşmasında bahsi geçen ortamlarda etkin rol oynamaktadır.

Bilgisayar oyunlarında kimliğin inşası, oyuncunun yönettiği karakter üzerinde inşa ettiği uygulamaları kapsar. Bu uygulamaların gerçekleştiği süreç, oyuncunun geçmiş yaşam deneyimlerinden bağımsız değildir. Bundan öte, oyuncunun içinde bulunduğu geniş anlamdaki sosyal yapı ana etken olarak öneme sahiptir. Bu noktada mevcut sosyal yapı üzerinde, içinde bulunulan periyodun bir yaşam tarzı haline alan modasının baskın olduğunu görmekteyiz. Bireyin kendisini bilgisayar oyunları vasıtasıyla ifade ettiği, fakat sadece kendisini değil, sosyokültürel yapının bir elemanı olarak bütünü simgelediği de varsayılabilir. Bireyin bilgisayar oyunlarındaki genel davranışları, dönemin şartlarına bağlı olarak farklılık gösterir. Bu durumda bilgisayar ile yetişen bir kuşağın bilgisayar oyunlarındaki tutumunun önceki nesil ile benzeşmesi beklenemez.

Sanal topluluklar, simülasyon kültürünün bireyin kimliğine dair geleneksel nosyonlar ile çatıştığı dramatik bir örneği gözler önüne serer. Kimlik, her şeyden önce edebi anlamda tektir. Ancak, elektronik kişisel sunumların mümkün olduğu ve bizim de içinde bulunduğumuz bu dönemde, çok daha fazla kimlik elde etme şansımız bulunmaktadır. Toplum, bu anlamda kişisel sunumların ve bireysel yaratıcılığın öne çıktığı bir platforma dönüşmektedir. Oyunlar da bu durumda "kimlik atölyeleri" (Turkle, 1994: 6) biçiminde bir faaliyet alanı olarak görülebilir.

### Kurgusal Dünyalar

Oyunlara genel bir perspektiften yaklaştığımızda, karşılaştığımız ilk şey kurgusal dünyalarının sınırlarıdır. Her ne kadar teknolojinin olanaklarıyla farklılaşmış olsalar da, bilgisayar oyunlarında da benzer bir durum söz konusu olmaktadır. Sınırları aşarak oyunun içine girebilmek, onun kültürel bağlantılarını ortaya çıkarmak suretiyle mümkün olabilir. Oyunun kendi dahili alanı ile dış dünyanın sınırları, kurgusal yapısının çözümlenmesi ile çizilmiş olur. Oyuncunun, oyun dışına çıktığı anda yaşadığı yabancılaşma bu durumla ilgilidir. İşte, oyuncunun oyunu bıraktıktan sonraki süreçte, oyunun aklında halen yer ettiği



bu durum üst oyun (*meta-game*) olarak adlandırılır (Salter, 2002:8). Bu nokta, oyuncunun sanal olandan koparak gerçek kültürüne adapte olmak için çabaladığı anı simgeler. Oyuncu toplumsala uyum sağlayabilmek adına, geçici süreyle bıraktığı -fakat halen devam etmekte olan- oyunu unutmak durumundadır.

Oyunlar, senaryo yapıları dahilinde temsil ettikleri ortamı yansıtır. Fakat bu ortam gerek karakter tanımları, gerekse olay örgüleri açısından eksik bırakılmak durumundadır. Yani belirli türden temsili oyunlarda kurgu tamamlanmış değildir. Bazı oyunlarda ise kurgunun mantık çerçevesine bütünüyle oturtulması mümkün değildir. Bunların hayali dünyaları sadece oyuncuya anlık haz vermek üzerine kuruludur. Bahsedilen bu oyunların çoğu türünde oyuncunun mevcut haklarını kullanarak sürekli aynı hedefe ulaşması gerekmektedir. Hakkını kaybettiği anda karakterinin yeniden dirilmesi de oyunun bir parçasıdır. Fakat, oyuncunun bunun mantığını kavramaya çalışması gereksizdir.

Kurgusal dünya, oyunları zaman boyutunda ele aldığımızda daha iyi anlaşılabilir. Oyunlarda zaman kavramı ikili bir yapıda işler: Oyun zamanı (*play time*), oyuncunun oyunu oynarken geçirdiği gerçek süreyi ifade eder. Kurgusal zaman (*fictional time*) ise oyun dünyasında geçen zamana atıfta bulunur. Oyunda zaman neredeyse her daim kronolojik bir çizgide ilerler. Bu süreçte oyun durumu çizgisi (*game state line*) de evrilmektedir. Oyuncu, oyunda etkileşimde bulunduğu her an, oyun durumunu değiştirir. Tabii eğer oyun soyut ve sırayla oynanan (*turn-based game*) bir yapıya sahipse, oyuncunun tek tek hamleleri etkileşimi sağlayan temel unsur olarak karşımıza çıkar. Gerçek zamanlı oyunlarda (*real-time game*) ise oyuncu herhangi bir hamle yapmasa dahi bir sonuç doğabilir. Ayrıca, bahsedilen ilk türde özel durumlar haricinde oyun zamanı sınırlanmamaktadır. Zaten oyuncu kendini tümüyle oyun dünyasına verdiği takdirde, zaman mefhumunu geçici olarak unuttur. Hızlandırılmış, yavaşlatılmış ya da gerçek zamanlı her oyun, zamanı kurgu dünyasının bir parçası olarak kullanır.

Zaman algısının dışında, oyuncunun oyunun genel yapısını kavramaya yönelik algıları da sürekli canlı tutulmak durumundadır. Bu algılama durumu iki kanaldan işler:

a. Sözlü muhakeme (*Verbal reasoning*): Sembollerini anlamlı diziler halinde toplama sürecidir. Dil, sözlü muhakeme için kullanılan en yaygın araçtır, bunun dışında cebir ve programlama da diğer araçlar olarak fonksiyona sahiptir.

b. Uzamsal muhakeme (*Spatial reasoning*): Nesnelere arasındaki ilişkiden yola çıkarak fikir oluşturma sürecidir. Geometri ve grafikler bu türe örnek teşkil eder.

Bilgisayar oyunları, tasarımları yönünden ele alındığında doğrudan doğruya uzamsal niteliktedir. Sözel giriş aracı olarak klavye, sözel çıkış aracı olarak ekran, uzamsal girdiler için ise fare kullanılır (Crawford, 1998). Anlamlandırma sürecinde sözlü muhakeme ön plana çıkar, ki oyunun kurgu dünyasının kavranması ancak bu yolla mümkündür. Geleneksel türler, araç üzerinde hakimiyeti gerektirmedikinden böylesine bir çoklu çalışma prensibine gerek duymaz.

Kurgu dünyaları, aynı zamanda bilgisayar oyunlarının diğer geleneksel türlerden ayrılmasını ifade eder. Bu, yeni anlatı yapıları ve etkileşim olanağı sayesinde bütünüyle farklı senaryoların oluşturulabilmesi anlamına gelir. Yeni anlatı yapıları, adapte olunması gereken yeni oyun alanları açar. Bunlar, daha geniş anlamda yeni sosyokültürel platformlardır ve değişen oynama süreci ile oyun kültürüne işaret ederler.



## Sanal Gerçeklik ve Simülasyon

Sanal gerçeklik ve simülasyon, bilgisayar oyunlarının temel dayanağını oluşturan platformlardır. Günümüzün ileri teknolojilerine bağlı olarak gelişen bu iki eleman, yapıları itibarıyla benzer niteliktedir. Sanal gerçeklik (*virtual reality - VR*) nesnelerin temsiline dayalı olan simülasyon ile birlikte çalışır. İlk olarak 1950'lerin sonlarında ciddi denemelere konu olan sanal gerçeklik, kullanıcının bilgisayar tarafından simüle edilen çevreyle etkileşim kurmasına olanak tanıyan teknolojidir. Tarihsel süreç içerisinde sanal aşamaya gelinceye kadar izleyici konumunda yer alan bireyin pozisyonu siberuzamla birlikte değişmiştir (Toksöz, 1999: 67). Yaratılan anlamlar dünyasında kontrol yeteneğini ön plana çıkaran izleyici, bundan böyle "kullanıcı" olarak medyanın kapsamına dahil edilmiştir.

Yapay yaşamın geliştirilmesindeki ana prensiplerden birisi geribeslemedir. Oyun bağlamında geribesleme, benzer durumlar ile karşılaşıldığında farklı sonuçlara ulaşmayı kolaylaştıran hafıza sistemidir. Mesela, bir tamagochi<sup>3</sup> kendisiyle oynandığında ya da yemek yedirildiğinde nasıl davranması gerektiğini hatırlayacak şekilde programlanmıştır (Tofts, 2003: 6). Bu durumda geribesleme bir hafıza sisteminden öte işlev görür. Kullanıcıdan aldığı tepkiyi sayısal ortama iletmek suretiyle etkileşimin sürekliliğini sağlar.

Sanal gerçeklik, simülasyon geleneğini devam ettirir, ancak aralarında önemli bir fark bulunur. Simülasyon, gerçek fiziksel mekana bağlı, onun uzantısı olan yapay bir uzam oluşturur. Oysa sanal gerçeklikte sunulan yaşam, gerçek olandan bütünüyle kopuktur. Yapılan ayrımı bir örnekle pekiştirmek gerekirse; simülasyonda sualtı temsili sunmak için oda içerisindeki bir duvara görüntü yansıtma yeterlidir. Sanal gerçeklikte ise kullanıcı sualtı temsili hareket ederken, aslında fiziksel bir odada bulunmaktadır. Bu sistem kullanıcısına farklı bir dünyada olduğu yanılsamasını yaşatarak üç boyutlu etkileşim deneyimi sunar. Simülasyonda da sanal gerçeklikte olduğu gibi temsil edilen ortam, gerçeğinin bire bir taklidi olmak durumunda değildir.

Darren Tofts, yapay yaşamların gerçekten var olmadıkları için asla gerçekten sonlanmadıklarını varsayarak şu soruyu yöneltir: Bilgisayar kapandığında yaratmış olduğumuz karakterlere ne olur? (2003: 6) Oyun ve gerçek yaşam birbirlerinden kesin sınırlarla ayrılmaz. Yapay yaşamların bilgisayar kapandığında dahi devam etmesi hali, teknolojik bir sonuçtur. O-Game benzeri oyunlarda oyuncunun dışında da gelişen bir dünya mevcuttur. Oyundışı sürede oyuncunun zihninde tasavvur ettiği dünya, kendi planları doğrultusunda devam edebileceği gibi, daha farklı bir gelişim de gösterebilir. Zihinde ciddi anlamda yer edinen bir yapay yaşam, elbette ki kullanıcıyı geri çağırma ve onun müdahalesini beklemektedir. Bilgisayar oyunları dünyasından gerçek yaşama yapılan transferler oyun dışındaki süreci kapsadığı gibi, belli davranış kalıplarının yerleşmesinde de etkin rol oynar. Özellikle uzun vadeli strateji oyunlarında bu durumu rahatlıkla gözlemlemek mümkündür. Teknik gelişmeler sonucu sanal ve gerçek dünyaların algılanma biçimleri giderek benzeşmektedir. Dünyalar arasındaki sınırların giderek kaybolması, dünyalararası transferin kontrolsüz biçimde artması sonucunu doğurabilir. (Toksöz, 1999: 80) Bu durumda iki dünya arasındaki sınırların bulanıklaşması söz konusudur.

Simüle etmek, bir sistemin orijinalinde yer alan davranışlarının temsile aktarılması yoluyla modellenmesi anlamına gelir. Buradaki anahtar kelime "davranış"tır. Değişkenlerin dönüştürülmesi yoluyla sistemin davranışları öngörülebilir hale getirilebilir. Simüle ederken gerçek sistemin belli temel karakteristikleri aktarılır, taklit edilir. Bireyin karşılaştığı



her yeni durumda, önceki yaşamında geliştirmiş olduğu belli davranış kalıplarına başvurulur. Bunlar arasından seçimler yapılarak yeni konuma uyarlanır. Şemaların kullanımı bireyin gündelik yaşamını kolaylaştırdığı gibi, belli standartlar geliştirmesine de yardımcı olur. Kalıpların bir bütün halinde düşünüldüğü takdirde, bireyin yaşam tarzının etkisi altında geliştiği fikri de bu noktada öne sürülebilir. Dolayısıyla, bu kalıpların karşılıklı bir etki içinde ortaya çıktığı görülmektedir. Sözü edilen kalıplar bilgisayar oyunlarına da transfer edilmektedir. "Dünyalararası transfer" niteliğindeki bu hareketin şemalar bazındaki uyarlamalarının, gerçek yaşamdan bilgisayar oyunlarına doğru ya da tam aksi bir yönde geliştiği varsayılabilir.

Transfer sürecinde kullanıcının pratiğine duygusal boyutun da katılması söz konusu olabilir. Gerçek yaşam ile sanal alanın eş değerde görüldüğü fikir yapısında, farklı türden bir neden-sonuç ilişkisi de yaratılabilmektedir. Bilgisayar oyunlarının gerçek yaşam davranışlarına ne kadar etki ettiği, bu bağlamda ele alınmalıdır. Örneğin, *The Sims*'te geliştirilen davranış kalıplarının gerçek yaşama aktarılması, ya da gerçek yaşamda geliştirilen çerçevenin bu oyunda simüle edilmesi mevcut neden-sonuç yapılarının izin verdiği ölçüde gerçekleşmektedir. Bu platformda kullanıcıların bilmesi gereken şey, simüle edilen ile gerçek arasındaki ilişkiyi sınıflandırmaktır ki, bu da dünyadan temsiller ile dünyanın kendisini idrak etmek anlamına gelir. Kullanıcı ve bilgisayar arasında bir çeşit sibernetik devre, sürekli geribeslemeye dayalı bağ kurulur (Friedman: 4). Kullanıcı bu bağ aracılığıyla gerçek dünyadan temsilleri algılar ve sınıflandırır. Mevcut örnekler göz önünde bulundurulduğunda, simülasyonların en azından iki tür etkinliğe atıfta bulunduğu görülür. Bunlardan ilki, *role-playing* adı altında katılımcıları önceden belirlenmiş kural ve koşullar altında bir araya getiren etkinliktir. Diğeri, niceliksel model üzerine kurulu komplike bir sayısal sistemi teşkil eder. Yeni bilgisayar simülasyonları daha gelişmiş düzenekler olarak bir anlamda her ikisini birden kapsar (Starr, 1994: 3).

Simülasyon yeni bir araç değildir. Oyuncak ve oyunlar gibi alışlagelmiş uygulama alanlarıyla ve bunların yanı sıra, bilimsel modeller gibi teknikler aracılığıyla bugüne kadar mevcudiyetini sürdürülmüştür. Yine de, teknoloji problemi yüzünden simülasyonun potansiyeli bilgisayarın icadına değin sınırlı kalmıştır. Bilgisayar oyunları ise bu alana apayrı bir boyut kazandırmıştır. Bugünkü simülasyon alanının sınırları ve oyuncularının birbirleriyle etkileşimleri göz önünde bulundurulduğunda, önceki aktivitelerin kültürel yapıya yaptığı etkinin boyutları daha iyi anlaşılabilir. Haliyle, bunların günümüzdeki sayısal oyun kültürünün gelişimine etkisini göz ardı etmemek gerekmektedir. Çünkü teknolojik oluşumu destekleyen sosyal yapı, bu süreçte değişime uğramaktadır.

#### Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı: *The Sims 2* Örneği<sup>4</sup>

Bilgisayar oyunlarının gündelik yaşantımıza etkileri çok yönlü olmakla beraber, bazı türlerde bu etkiler daha fazla hissedilmektedir. Özellikle yaşam tarzı oluşumlarının yeni medya ile de desteklendiği son yıllarda, bilgisayar oyunları bu süreçte bir araç haline gelmiştir. *The Sims* serisi oyunları bunun en güzel göstergesidir.

*The Sims 2*, Maxis tarafından geliştirilmiş ve EA tarafından piyasaya sürülmüş bir strateji-simülasyon oyunudur. Yaşam simülasyonu olarak alanında bir ilki temsil eder. Will Wright'ın fikriyle hayata geçirilen oyunun orijinali 2000 yılında çıkmış, yaklaşık dört yıl sonra ikinci sürümü tanıtılmıştır. Aradan geçen bu sürede oyuna ekstra özellikler getiren



expansion pack'ler ile devamlılık sağlanmıştır. *The Sims*'in doğuşundan bu yana piyasaya giren ekstra sürümleri toplamda on adettir, ayrıca mobilya ve giyime ilaveler sunan iki adet yama daha eklenmiştir. Tüm zamanların en çok satan PC oyunu olarak kayda geçen *The Sims*, *San Francisco Chronicle*'de yayınlanan bir incelemede, *The Real World* ve *Big Brother* gibi televizyon programlarına Maxis'in cevabı olarak nitelendirilmiştir. (San Francisco Chronicle, 2004) Gerçek yaşamın kendisini simüle edecek şekilde tasarlanmış bir uç örneği temsil eden oyunun mikro evreninde, zaman-mekan daralmasını somutlaştırma olanağına sahibiz. Gerçekten de oyunu birkaç saat oynayan bir oyuncu *The Sims 2*'nin boyut ve derinliğinin farkına varabilir.

2000 yılında piyasaya çıkışının ardından on yedi farklı dildeki sürümüyle 8 milyon gibi ciddi bir satış rakamını yakalayan *The Sims*, büyük bir taraftar kitlesi çekmeyi başarmıştır. (Time, 2002) Alışıl gelmişin aksine, oyuncularının yarısından fazlasını kadınların oluşturduğu oyun, ilginçliklerin yaşandığı fantastik bir alan olmaktan ziyade, sıradan yaşamın bir uyarlaması niteliğindedir. Oyunda simüle edilmiş karakterler işe gitmek, pizza sipariş etmek, yeni arkadaşlar edinmek gibi gerçek yaşam aktivitelerini gerçekleştirmektedir (Salter, 2002: 4). Nitekim bu sıradanlık, bilgisayar oyunlarında erkeğe göre daha az aktif olan kadını çekmekte yeterli olmuştur.

### *The Sims 2* de Kurgu Yapısı <sup>5</sup>

Kurgu yapısı, oyuncuyu oyuna çeken başat unsurdur. Oyuncu bir kez bu dünyaya girdiğinde, orada hapsolmesi için oyunun tümüyle onu sarması gerekir. Düzgün kurulmuş bir altyapı, oyuncunun motivasyonunun düşmesine neden olacak şekilde açık vermez. *The Sims 2* nin bu hususta geniş kapsamına rağmen sağlam bir kurgu yapısına sahip olduğu söylenebilir. Anlatısı gereği kendine mahsus özellikler taşıyan oyunda, metinlerin bir araya gelerek karmaşık bir sistem oluşturduğu gözlenebilir. Ayrıca *The Sims 2*, ilk oyunun temeli üzerinde yeniden yapılandırıldığından, daha az kusurlu bir görünüme sahiptir.

*The Sims*'in gerçek yaşamı ne derece simüle edebildiği tartışma konusu olmakla beraber, bu oyunun alanda henüz bir prototip olarak görülebileceği unutulmamalıdır. Nitekim Wright, "Entertainment in the Interactive Age" konulu konferansta, insan doğasının sadece beş unsur ile ifade edilemeyeceğine, bunun teknik imkanlar nedeniyle sınırlandırıldığına vurgu yapmıştır. (Frasca, 2001). Bahsedilen beş unsur, karakterin gündelik yaşamındaki ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik kontrole ilişkin mekanizmanın parçalarıdır.

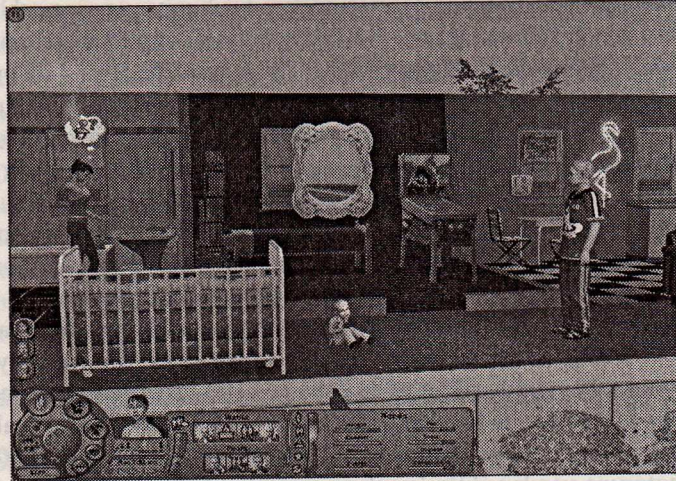
*San Francisco Chronicle*'de *The Sims 2* yi ilk oyun ile karşılaştırılırken şöyle yazılmıştır: "İki boyutlu karakterler kağıt bebeklere benziyordu ve sadece yeme, uyuma, banyo gibi temel ihtiyaçları vardı. Üç boyutlu karakterler ile daha gerçekçi bir görüntü elde edildi. Pekleştirilen yapay zeka sayesinde sim karakterleri hafızaya ve dolayısıyla anılara sahip oldular. Ayrıca, artık daha duygusal gereksinimleri var" (San Francisco Chronicle, 2004). Gerçekten de, oyun motoruna yapılan eklemeler sayesinde, sim'lerin anılarının gelecekteki davranışlarını etkilemesi dahi sağlanmıştır. Gerçek yaşamda olduğu gibi, karakterler ilişkilerini düzenlerken geçmişteki deneyimlerinden bağımsız hareket etmemektedir.

*The Sims 2* nin ilk oyun ile karşılaştırıldığında göze çarpan ilk farkı yaşam döngüsüdür (*life cycle*). Buna göre sim karakterleri düzenlenen altı yaş grubundan geçerek doğar, büyür ve ölürlür. Karakterlerin öleceğinin bilinmesi, oyuncuyu bağlayıcı bir gerekçedir. Bu yüzden, sim karakterlerinin diğerleriyle olan ilişkileri ön plana çıkmaktadır. Kurulan iliş-



kiler sonucu oluşan soyağacı, geçmiş oyun deneyimlerinin somut bir görünümü niteliğindedir. *The Sims 2*'de gerçek yaşamdan alıntılar mümkün olduğunca oyuna dahil edilmiştir. Kullanılmayan sandalyelerin masa altına itilmesi, çocuk doğurmadan önce sim karakterlerinin hamile kalması gibi ayrıntılar atlanmamıştır. Sim karakterlerinin yaptıkları eserlerin duvarlara asılması ya da bunların satışa çıkarılması, hatta seçilen alanların resmedilmesi dahi oyunda gerçekçiliği yakalayabilmek adına birer opsiyon olarak sunulmaktadır. Oyundaki bu gibi ayrıntılar göz önünde bulundurularak *The Sims 2*'nin oyuncuyu her yönüyle oyuna dahil edecek şekilde tasarlandığı söylenebilir.

Oyunun kontrol mekanizması ve genel görünümüne göz atmak kurgusal dünyanın anlaşılması açısından yarar sağlayacaktır. Oyuncu, oyun esnasında müdahalelerini ekranın alt kısmındaki kontrol panelini kullanarak yapabilmektedir. Kontrol paneli aynı zamanda, oyuncuyu yönettiği karakterler hakkında bilgilendirici niteliktedir. Oyunun kontrol panelinde genel görüntü ve mod değiştirme fonksiyonlarının yanısıra, sim karakterinin istek ve korkuları ile ihtiyaçları yer almaktadır. Bunların dışında yine aynı kumandadan seçmek suretiyle, sim karakterinin işi, ilişkileri, yetenekleri hakkında bilgilere ulaşabilmektedir. Kontrol panelinde göze çarpan tutku sistemi de, *The Sims*'in ikinci sürümüyle birlikte oyuna dahil edilmiştir. Romantizm, aile, bilgi, popülerite ve servet olarak belirlenen tutkuların seçilen herhangi biri, karakterin diğer yönleri üzerinde baskın olmaktadır. Sim karakterinin istek ve korkuları da buna göre belirlenmekte, ileriye dönük beklentileri bu sistem doğrultusunda oluşmaktadır.



Şekil I: *The Sims 2*'den oyun

anında kaydedilmiş görüntü ve kontrol paneli

Kaynak: [http://en.wikipedia.org/wiki/Image:TheSims2\\_Windows\\_In-Game\\_Screenshot.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/Image:TheSims2_Windows_In-Game_Screenshot.jpg)

Tutku ve kariyer sistemleri bir arada düşünüldüğünde, oyunun hedefe dönük yönünün



ön plana çıkarıldığı görülmektedir. Oyunda doğrudan belirlenen bir hedef olmamasına rağmen, tutku ve ihtiyaçların dengelenmesinde ortaya çıkan gereklilik, oyuncuyu belli davranışlara itmektir. *The Sims 2*'deki bu yeni özellikler, bizi ilk oyuna yönelik genel bir eleştiride bulunmaya yöneltiyor: Nasıl oluyor da temizlikten yemek yemeye kadar sim'lerin her hareketinin oyuncu tarafından yönlendirilmesi beklenebiliyor? (Park, 2004: 4). *The Sims 2*'de özgür irade (*free will*) opsiyonu sayesinde, oyuncunun kontrolü bıraktığı hallerde dahi, sim karakterleri kendi başlarının çaresine bakabilmekte, hatta fazlasını yaparak gelişimlerini sürdürmektedir. Tabii, tutku ve kariyer sistemlerinin yanı sıra, genel ihtiyaçlar ile morali iyi bir seviyede tutmak, bir yandan da gelir-giderlerini düzenlemek, diğerleriyle olan ilişkilerini güçlendirmek gereksinimi oyunu daha çetin bir mücadeleye çevirmektedir. Oyunun tekdüze yapısının da bu sayede kırıldığını görmekteyiz.

Oyuncuların kendilerini bilinen başka karakterlerin yerine koyarak oynadığı oyunlarda kurallar yerini empatiye bırakır. Bu yaklaşımda kavrama, tanımlama ve yerine geçilen karaktere uyma söz konusudur. *The Sims 2*, bu türe uygun bir sanal uygulama alanı sunar. Oyuncuların seçtikleri modele/kişiyeye uygun karakter atamaları ve bunları arzu ettikleri şekilde yönetmeleri oyunun sunduğu platformda mümkün hale gelir. Nasıl bir futbol oyununda oyuncu kendisini ünlü bir futbolcunun yerine koyabiliyorsa, *The Sims*'te de yarattığı bir karakterle kendini özdeşleştirebilir ya da doğrudan doğruya istediği karakteri oluşturabilir. Bundan da öte, kendisini simüle edebilme imkanına sahiptir. Oyunda sunulan gelişmiş sim editleme fonksiyonu bunu sağlamada son derece başarılıdır. Bu fonksiyon, asıl olarak sim karakterinin fiziksel özelliklerini belirlemeye yönelik olmakla beraber, oyuncunun kendisini yönettiği karakteriyle özdeşleştirme çabasının bir sonucu olarak görülebilir.

Kurgusal dünyanın temelinde oyunun üzerinde şekillendiği metinler bütünü vardır. Bu metinler, uzam ve zaman kompleksinde bir araya gelerek geniş bir çerçeve oluşturur. Uzam ve zamanın bilgisayar oyunlarında kullanımı türlere göre değişmekle beraber, bunların oyuna birbirlerinden koparılmadan yerleştirilmeleri gerekmektedir. Bilgisayar oyunlarında oyuncu uzam kıstasıyla sınırlandırılmaktadır. Anlatının gerekliliklerini yerine getirmede bağlayıcı bir etken olarak uzam, aynı zamanda yazılımı yapanın oyuncuyu yönlendirmede bir araçtır. Uzam, farklı oyun türlerinde farklı kullanımlara sahne olmaktadır. *The Sims*'te uzam; keşfedilmesi, ele geçirilmesi gereken bir toprak parçası değil, oyuncunun yaşam alanını genişletme isteğini rahatlıkla yerine getirebilmesini sağlayan boş alanlar ya da belli amaçlara yönelik kullanımı sağlayan merkezlerdir. Oyuncu farklı eklemler yoluyla uzam oluşturma edimini gerçekleştirir, öte yandan mevcut sabit alanlarda karakterinin gelişimine yönelik faaliyetlerde bulunur. Oyun içindeki uzamı somutlaştırdığımızda, yine Maxis tarafından geliştirilen bir oyun olan *SimCity 4*'ten oyuncunun isteği doğrultusunda hazırlanan mekanları *The Sims 2*'ye aktarabilme imkanının sunulduğunu görmekteyiz.

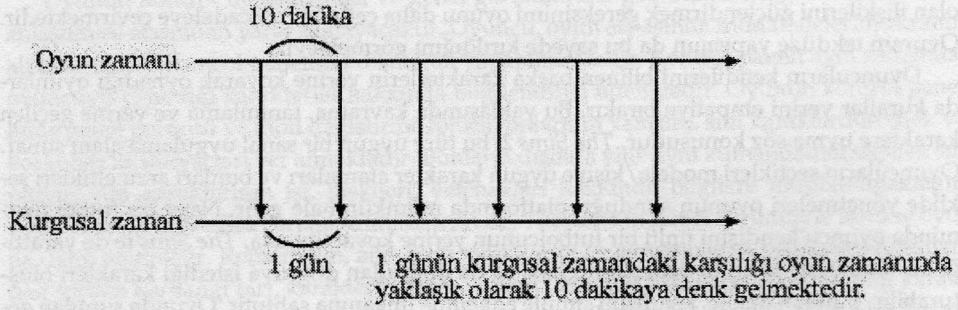
Zaman ise oyunun dengesini kuran önemli unsurlardan biridir. Uzamdan bağımsız olmamak kaydıyla oyunun bütünü sarar. *The Sims 2*'de zaman ilk oyuna göre daha düzenli kullanılmıştır. Gün içindeki saatler dengesi ile sim'lerin yaptıkları işler arasındaki bağlam daha tutarlı bir hale getirilmiştir. Ayrıca, zaman kavramı daha uzun vadede yaşam döngüsü ile birlikte anlam kazanmıştır. *The Sims 2*'de zaman kavramı *SimCity*'dekine benzer biçimde işlemektedir. Her iki oyunda da, 'oyun zamanı' ve 'kurgusal zaman' mevcuttur. Oyundaki olaylara bağlı olarak kurgusal zaman, gerçeğinden daha hızlı akar. *The Sims 2*'de oyuncu, *SimCity*'de olduğu gibi oyunun hızını seçebilmekte, bu sayede oyun zamanı



ile kurgusal zaman arasındaki dengeyi belirleyebilmektedir. Hızı oyundaki olayların gelişimine bağlı olarak arttırarak oyun zamanından kazanma şansına sahip olabilmektedir. Oyun arayüzü, kurgusal zamanı gösterge formatında okuyucusuna sunar. Aşağıdaki grafik, *The Sims 2* de zamanın kullanımına ilişkin daha somut bir görüntü verir.

Şekil II: *The Sims 2* zaman grafiği

Juul'un *SimCity* için geliştirdiği grafikten uyarlanmıştır (Juul: 2003:128).



*The Sims 2* oyuncusunu süre anlamında kısıtlamamaktadır. Yani, öngörülen bir sürede tamamlanması gereken görevler vermemektedir. Hatta oyuncusuna kurgusal zamanı durdurma olanağı dahi sunmaktadır. Çünkü *The Sims*'ten farklı olarak *The Sims 2* de karakterlerin yaşı ilerlemekte ve bu sayede oyunda daha gerçekçi bir ortam yaratılmaktadır. Oyundaki ölü zaman (*dead time*) kavramına da değinmekte fayda vardır. Ölü zaman, oyunun kurgusal zamanında "boş" olarak nitelendirilebilecek cinsten davranışlar için harcanan süreyi ifade eder. Bu süre oyun zamanına da yansır. *The Sims 2* için de ölü zaman söz konusu olabilmektedir. Örneğin, oyuncunun tek bir karakteri yönettiği oyun modunda, sim karakteri uyurken oyuncunun müdahale etmesi gereken pek fazla durum söz konusu değildir. Yine de, oyuncu ölü zamanı oyunu hızlandırma opsiyonu ile daha kısa sürede geçebilmektedir.

*The Sims 2* müzikleriyle de oldukça dikkat çekicidir. Soundtrack'ini ünlü Devo grubundan Mark Mothersbaugh'un bestelediği oyunda, sabit ritimler ile oyuncuyu yormayan bir ortam oluşturulmuştur. İsteğe bağlı olarak seçilen müzik türleri, oyuncunun o andaki durumuna hitap eder niteliktedir. Ayrıca, oyuna dışarıdan ilave müzik yüklemek de mümkündür ki, bu sayede oyunun kişiselleştirilebildiğine tanıklık etmekteyiz.

*The Sims 2*, oyun olduğu kadar oyuncak olarak da görülebilir. Çünkü küçük insanlar bilgisayarın içinde gündelik yaşamlarını sürdürürken, oyuncu onları istediği gibi yönlendirebilme imkanına sahiptir (Kosak, 2004: 1). Bu konuda Wright şöyle söyler: "Çoğumuz için *The Sims* oyundan daha öte bir şey. *The Sims*'i sadece oynamıyoruz, gerçek duygular, durumlar ile kurduğumuz etkileşimler aracılığıyla kendimizi ve hayatımızı ifade ediyoruz. Yaşamımız boyunca deneyimlemediğimiz modellerle karşılaşırız. Bu da gerçek yaşamın flu görünümünü yerine parlaklık getiriyor" (Time, 2002). Bu tür oyunlar, yaşama renk katma arayışındaki oyuncuların sahip olduğu araçlar olarak görülebilir. Çünkü oyuncular, *The Sims* serisinde istedikleri gibi doldurabilecekleri boş bir kurgusal dünyaya sahiptir.



### Anlatı Yapısı ve Etkileşim

Anlatı, gösterene (söylem) ve gösterilene (zihinsel imaj, anlamsal temsil) sahip bir göstergedir. Gösteren, birçok farklı anlamsal görüngüye sahip olabilir. Düz bir sözlü anlatım ya da aktörler tarafından icra edilen bir diyalog şeklinde alıcıya yansıtılabilir. Metnin anlatsal özelliği ise gösterilen düzeyinde temsil edilmektedir. Terimlerle ifade edilen anlatı, araçtan bağımsız olmak durumundadır. Anlatı temsili, metin temelinde okuyucu tarafından kurulur. Ancak her metin anlatsal yorumlamaya yatkın değildir. Problem çözme modeli, yoruma daha müsait olduğundan bilgisayar oyunları anlatılarında sıklıkla kullanılır.

Kültürel yaklaşım perspektifinde metin ile oyunu açıkça ayırmak zordur. Oyun her zaman kendi metinselliğini içinde barındırır, ancak bu metinsellik kaydedilebilir olmadığı gibi, sürekli de değildir ve kolay analiz edilemez (Cover, 2004: 175). Metinlerin formatı kültürler bazında farklılaştığından yorumlanış şekilleri de değişir. Bu nedenle, metin-oyun ilişkisine genel bir açıklık getirmek mümkün değildir.

*The Sims 2*, anlatımıyla diğer çoğu oyundan farklı bir niteliğe sahiptir. Oyuncu, inisiyatifine bırakılan açık yapıyı belli bir düzeni takip ederek geliştirebileceği gibi, girift bir biçimde kontrol de edebilir. *SimCity* örneğine bu noktada bir kez daha başvurmakta fayda vardır. *SimCity*, oyunun gelişiminde iki yöntem arasından seçme şansı sunar: Oyuncu, sıfırdan başlayarak bir düzen kurabilir ya da halihazırda mevcut olan spesifik senaryoyu sürdürebilir (Starr, 1994: 8). *The Sims 2*'de de benzer bir durum söz konusudur. Semtin çevre evlerinde yaşamlar geliştirilmiştir. Oyuncu, oyun başlarken verilen bu yaşamları aynı çizgide geliştirebileceği gibi, gerçek yaşamından kesitleri oyuna yansıtmayı da tercih edebilir ya da gerçekleşmesini istediği durumları simülasyonda oluşturduğu senaryoya uyarlayabilir. Juul'un beliren anlatılar (*emergent narratives*) (2003: 140) kavramı bu uygulamayı ifade eder. Bahsi geçen ilk durum, savaş strateji oyunlarındaki "campaign game" opsiyonuna benzemektedir. Oyunun konusuna ve öyküsüne bağlı kalınarak hazırlanan senaryolar, oyuncuyu bağlayıcı özelliği pekiştirici nitelikte olduğundan, yapımcılar tarafından tercih edilen bir yöntemdir. Ancak, *SimCity* ya da *The Sims 2*'nin bu tür opsiyonlara ihtiyaç duyduğu söylenemez. *SimCity*'nin oyuncularını, yaptıkları şehirleri gerçek dünyanın bilinen belli başlı şehirlerine benzetmesi için zorlamaması gibi, *The Sims 2* de açık yapıyla oyuncunun inisiyatifini serbest bırakır, spontane kurgular üzerinde çalışmasını teşvik eder. Bu durumdan yola çıkarak, oyuncunun iradi isteğinin daha az sınırlı olduğunu söyleyebilmekteyiz.

*The Sims 2* açık uçlu bir oyundur. Başarılması gereken belirli spesifik görevleri (bir adanın işgali ya da prensesin saklı tutulduğu kaleden kurtarılması gibi) ve buna bağlı yazılan hikayeleri yoktur. Oyundaki hemen herşey oyuncunun inisiyatifindeki bir çizgide gelişir (Aldrich, 2003: 19). Metin ağırlıklı bir kategoride yer alan bazı oyunlar, kullanıcının temsili anlamlandırması sürecinde yanılığara yol açabilmektedir (Juul, 2003: 118). *The Sims 2* anlamlandırma sürecinde oyuncusuna geniş alan bırakarak, bu türden yanlış yorumlamaların önüne set çeker.

*The Sims 2*'nin anlatılarında *SimCity*, *SimAnt* gibi muadillerinden farklı olarak kişilerarası ilişkiler söz konusudur. Diğer türlerde gerçekte sadece tek bir karakter (şehir, karınca kolonisi gibi) vardır ve bu karakter kendi bilincine sahip değildir, sadece kullanıcının yaptığı hamlelerin sırasına göre tepki verir. Olası gelişmeler sanal dünyanın o anki durumuna



bağlıdır. Oysa *The Sims 2*, birbirinden farklı çok sayıdaki karakteriyle karmaşık bir bütündür.

*The Sims 2*, aynı zamanda dahili etkileşim modelinde işlemektedir. *SimCity* örneğinden yola çıktığımızda, belediye başkanının somut bir biçimde var olmadığı halde, harici yollar-dan oyuna dahil olduğunu görmekteyiz. Belediye başkanı burada aynı zaman-mekan düz-lemine bulunmamakta, oyuna dışarıdan müdahale etmektedir. Oysa, *The Sims 2* karakterleri tümüyle oyunun içinde yer almakta, kurulan yaşam simülasyonunun her aşamasında var olmaktadır. Tüm karakterler, kurgunun baş aktörleri olarak oyuna katılmaktadır (Ryan, 2001). Oyuncu, bu düzlemde karakterler üzerinde eşit derecede inisiyatif sahibi olabilmektedir.

*The Sims 2*, bilgisayar oyunları tarihinde bugüne kadar görülen farklı türden oyun karakterlerinin (yaratıklar, uzaylılar vb.) yerine bildiğimiz sıradan insanı getirerek oyun anlatı mekanizmasında çok ayrı bir yapı oluşturmuştur (Frasca, 2001). Oyunun temelini teşkil eden sıradan insan, diğerleriyle kurduğu ilişkiler bağlamında sıra dışı niteliktedir. Bu yüzden, bilgisayar oyunları arkadaşlık, aşk gibi karmaşık insan ilişkilerini ele almaktansa, genellikle nesnelere manipüle edilmesiyle ilgilenir. Çünkü, duyguların kurallarla yürütülmesi zordur (Juul, 2003: 8). *The Sims 2* bu zorluğu göze almış ve ilişkileri bir kurallar çerçevesine yerleştirmiştir.

*The Sims 2* de anlatının oyuncuya aktarılması boyutunda basit ikonik öğeler ön plana çıkar. Türlerine göre gruplandırılarak oyuncuya sunulan ikonlar, iletişim sürecini hızlandırdığı gibi, oyunun oynanabilirliğini artırır. Göstergibilimsel incelemelere konu olabilecek cinsten kompleks bir yapıdaki bu sistem genel hatlarıyla ikiye ayrılabilir: Sim'lerin kendi aralarında kurduğu iletişim ve sim'ler ile oyuncu arasında kurulan iletişim. İkinci, aynı zamanda ilkini de içinde barındırır. Sim'lerin kendi aralarındaki konuşmalar oyuncuya konuşma balonları aracılığıyla aktarılır. Düşünce balonları ise sim'lerin herhangi bir konu hakkındaki görüşünün ne olduğu konusunda fikir verebileceği gibi, o anki ihtiyaçlarına da işaret ediyor olabilir. Ayrıca balonların, içinde bulundurduğu imajın yaptığı göndermeye göre de gruplandırıldığı görülmektedir. Durağan düz metinler yerine, şekilsel öğeler ile anlatım kolaylaştırılmış ve ilgi çekici hale getirilmiştir.

Oyunda sinematografik etki yaratmak için bazı geçişlerin arasına kısa videolar yerleştirilmiştir. Geçiş sahneleri tam ekranda üstten ve alttan daraltılarak siyah bant konmak suretiyle sunulmaktadır. Bu sayede görselin etkisi artırılarak oyuncuya önemli bir işi başardığı hissi verilmektedir. Bu tür uygulamalar oyunun genel çizgisi dahilinde etkileşimin düşürülerek oyuncunun bir süre için kenara itilmesiyle gerçekleştirilmektedir. Bu uygulamalar önemli bir sahnenin sinemada yavaşlatarak ya da durdurularak verilmesi durumunun, bilgisayar oyunlarına uyarlanmış biçimiyle bir takım görsel efektler ile süslenmiş şeklidir.

Bilgisayar oyunlarında oyuncu kaybetmeye yakın olduğu son süreçte sıklıkla mevcut olanı kapatarak yeni anlatılara yönelme ihtiyacı hisseder. Konuya üreticiler açısından yaklaşıldığında, böylesine bir durumun hoş karşılanmayacağı aşikardır. *The Sims 2*'nin sürekliliği içinde bu türden bir kaçış söz konusu değildir. Bunu sağlamak ve oyuncunun dikkatini daimi kılmak adına oyunun yeni çizgilerle farklı açılımlara yöneltilmesi planlanmıştır. *The Sims 2* de kaybetmek durumuna belli kasıtlar dışında rastlanamayacağına göre, ancak gidişatın oyuncunun istemediği bir yöne sapması hali sorgulanabilir.



### Kültürel Alan ve Yaşam Tarzı

Bilgisayar oyunları, alternatif hayal dünyaları sunmakta, buna ilaveten halihazırdaki popüler kültür sistemleriyle ilişkilendirilmektedir. *The Sims 2* de bu yaklaşım bir ekstra özellik olarak yamanmamış, aksine oyunun bütünüyle kendini oluşturan gövde olarak inşa edilmiştir. Buna karşılık, geliştirilen alternatif hayal dünyaları senaryonun kurulumunu ve dolayısıyla anlatının oluşumu sağlamak için kullanılmıştır. Ayrıca oyuncunun dışındaki diğer karakterlerin, oyunun seyrine olan etkilerini destekleyen de yine popüler yaşam tarzıdır. Yani, oyunun bilgisayar tarafından yönetilen kısmı (diğer karakterlerin yaşantıları ve bunların oyuncunun oluşturduğu karakterler ile oyun içindeki kesişmeleri) bu temel üzerine kuruludur.

*The Sims 2*'in tüketim ideolojisine vurgu yaptığı, günümüzün popüler yaşam biçimini aynen yansıttığı görülmektedir. Oyuncu, oyunun içinde karakterler tarafından gelen talepler doğrultusunda aldığı her yeni eşya ile ödüllendirilmektedir. Öyle ki, oyuncu kendi zevklerine hitap eden çeşitli eşyaları oyun için özel tasarlanan internet sitelerinden temin edebilmektedir. Hatta, oyun alanının dışında -FRP internet sitelerinde sıklıkla görülen- oyuncuların geliştirdikleri karakterlerini vitrine çıkarması durumuna da rastlanmaktadır. Her oyuncunun kendi zevkine göre yarattığı ve geliştirdiği karakterler arasından daha ilgi çekici olanları internet sayfalarında sergilenmektedir. Oyunun bu yönü, bir çeşit açık kod yazılımlı uygulama gibi işlev görmektedir.

*The Sims 2* için yapılan eleştiriler, oyunun tüketime yönelik bir yetiştirme simülasyonu özelliğinde olduğu düşüncesinde toplanabilir. Konuya diğer taraftan baktığımızda, üretici kesimin piyasanın beklentilerine cevap verdiği düşünülebilir. Bu anlamda expansion pack'lerin arkasındaki itici güç, müşterilerin ekstra özelliklere olan açlığı olarak değerlendirilebilir. Fakat böylesine bir düşüncenin, günümüzün tüketim koşulları göz önünde bulundurulduğunda, fazlasıyla masum olduğu iddia edilebilir.

*The Sims 2*, oyuncularını oyun içindeki nesnelere gelişimine aktif olarak katılma teşvik eder. Oyunun sanal dünyasındaki bu nesnelere oyuncunun işbirliğini gerektiren sürükleyicilerdir. Hatta bundan da öte, oyunun varoluş nedenidir. Gerek oyunun kendisiyle birlikte sunulan, gerekse internet ortamından yüklenebilen nesnelere genel olarak bakıldığında, çeşitlilik arz ettikleri görülmektedir. Bu çok çeşitli yapı, her türden oyuncunun zevkine hitap edebilmek için sürekli genişletilmektedir. Eğer oyunda mevcut yapının yerine tek tip yerleşimlerde tek tip yaşamlar sunulmuş olsaydı, yaşam tarzı diye bir oluşum düşünülemezdi. Yani, oyundaki farklı yaşam tarzlarını destekleyen unsur, aslında oyuncuya sınırsız olduğu izlenimini veren bu çeşitlilik olgusudur. Oyunda farklılaşmayı getiren çeşitliliği çıkarıp attığımızda, geriye yaşam tarzlarından yoksun saf bir yaşam simülasyonu kalacaktır ki, bu hemen hiçbir oyuncunun yaşayamayacağı türden bir yaklaşımdır. Yaşam tarzlarından arındırılmış bir yaşam simülasyonu, bilgisayar oyunu konusu olmaktan çok uzaktır.

Oyunda, oyuncunun kendi istekleri doğrultusunda düzenlemiş olduğu bir yaşam alanı ve bu alan üzerinde arzu ettiği karakterler ile bu karakterlere ait davranış kalıpları yer almaktadır. İlk bakışta, oyuna dahil olmaya gerek kalmaksızın, ikonik mesajlar sayesinde mevcut ortama dair fikir sahibi olunabilmektedir. Oyundaki postmodern öğeler duvardaki posterlerden, mobilyaların tasarımına kadar her alanda sunulmuştur. Yaşam tarzını bir bilgisayar oyununda yansıtmamanın temel yolu, bu tür elemanların doğru imajları oluşturacak biçimde kullanımından geçmektedir. Bir malı tanıtmak, o malın özelliklerini tanıtmaktan çok, onunla ilgili bir imaj kurmayı, bir görüntüyü gerçek kılmayı da beraberinde getirmektedir (Gürbilek, 2001: 35). Gerçekten de oyundaki ilişkiler bir kenara bırakıldığında,



*The Sims 2*'nin sadece görsel yönüyle bu ortamı çok iyi sağladığı görülmektedir. Oyunda sunulan ilişkiler bütünü ise bu ortamdan bağımsız değildir. *The Sims 2*, Amerikan tüketim kültürünü model alarak, senaryosu için formüle edilmeye uygun bir hale getirmiştir.

Oyunun resmi İnternet sitesi<sup>6</sup> renkli görünümüyle kullanıcılarına çok yönlü imkanlar sunmaktadır. Oyun ile ilgili güncel haberlerden, kullanıcıların görüşlerine kadar *The Sims 2* ile bağlantılı her türden unsur bu geniş kapsamlı yapıda yer almaktadır. Fan kulübü üyelerine tanınan ayrıcalıklarla İnternet sitesinde çeşitli aktivitelere katılmak, bu portal işlevi gören sitenin sürekli kullanıcıları için önemli addedilebilecek bir uğraştır. Oyun için yeni malzemelerin indirilebildiği İnternet sitesine, oyuncular tarafından yaratılan sim karakterlerin yüklenmesi de mümkündür. Blogların da yer aldığı adresten *The Sims 2*'ye dair birçok ilaveye ulaşılabilmektedir.

*The Sims 2* için İnternet üzerinden aylık olarak bir bülten de yayınlanmaktadır. *The Sims Resource* (TSR) adını taşıyan bülten, oyuna dair güncel ayrıntılar sunmaktadır. TSR, *The Sims 2*'yi İnternet üzerinden takip edenlerin sayısı hakkında fikir vermektedir. TSR'nin onüçüncü yayınında 1,111,567 kayıtlı üyesinin bulunduğu görülmektedir. TSR'nin birinci ve on üçüncü sayıları arasındaki üye sayısı farkı bir yılda 320 bini bulmuştur. Günlük downloadların sayısı ise bu süre zarfında neredeyse ikiye katlanmıştır. TSR'de oyunla ilgili toplam dosya sayısı ve forum alanlarına ilişkin istatistik verilerin yanı sıra, haberler, röportajlar, oyun için ipuçları, yeni tasarımlar gibi ekler de yer almaktadır. Bu gibi araçlar, oyuncunun hayatını bütünüyle sararak, oyunu gerçek yaşamdan koparılamaz hale getirmekte önemli bir işlev yüklenmiştir.

*The Sims* serisi geniş kapsamıyla farklı kesimlerin türlü odak noktaları oluşturabileceği bir platformdur. Bir oyun olduğu kadar, yaşama dair genel bir uygulama alanı niteliğindedir. Oyunun uygulama alanı insan ilişkilerinden ziyade, yaşam yönetimi üzerinedir (Frasca, 2001). Basite alınamayacak kadar karmaşık olan bu alan, yeni açılımlara dönük bir görünüm sunar. Oyuncuların oyunun hemen her alanına kendi kültürel değerlerini ve yaşam tarzlarını yansıtmaları nedeniyle, *The Sims 2* farklı kimliklerin yönetildiği bir sahne olarak görülmeye çıkmıştır.

### Sonuç

Bilgisayar oyunları, kullanıcıları üzerindeki etkilerinden bağımsız olarak düşünülemez. Bu bağlamda özellikle *The Sims 2* açısından düşünürsek, bilgisayar oyunlarının yaşayışımıza ve davranışlarımıza, doğrudan olmasa dahi, tesir ettiği söylenebilir. Belli davranış kalıplarının oluşması ve devamlılığının sağlanması açısından bireyin tutumunu belirlemede rol oynar. Yaşam tarzları, söz konusu kalıplara örnek teşkil ettiğinden, sunumdaki yaklaşım da öncelik kazanır. Yaşam tarzımızı belirlemede rol oynayan bilgisayar oyunları, geniş anlamda kültürel yapılanmaya etki etmektedir. Gelişimini farklı boyutları da içine alarak sürdürürken, mevcut değerlerin değiştirilmesinde ve yenilerinin yaratılmasında öncü olmaktadır. Bireylerin birer oyuncu olarak görüldüğü bilgisayar oyunları endüstrisinde, yeni kimliklerin inşası ancak belli davranış kalıplarının benimsenmesi yoluyla gerçekleşebilmektedir.

Bilgisayar oyunları, sadece basit bir eğlendirme formu olarak değil, aynı zamanda kültürel değerlerin temsil edildiği kompleks bir araç olarak öneme sahiptir. Atanan roller, bireylerin kendi kültürel algıları çerçevesinde hayata geçirilebilmektedir. Popüler kültür



imgeleri bu amaçta yoğun olarak kullanılan araçlardır. Oyunlar gündelik yaşamın rutininde kaybolan sosyal yapılara anlam kazandırarak sosyal benliklerimizin uzantısı haline gelmişlerdir (Provenzo, 1991: 75). Bu durumda oyunları gündelik yaşamdan koparmak yerine, tam içine yerleştirerek değerlendirmek daha uygun olacaktır. Çünkü, gündelik yaşam pratiklerindeki yansımalar, bireyin oyunlardaki kavrayışıyla örtüşmektedir.

İleri teknolojilerin sanal kültürü şekillendirdiği şu aşamada, bilgisayar oyunları gelişim için önemli bir uygulama alanını temsil etmektedir. Oluşturduğu yeni platformlara değerler atarken, bir yandan da halihazırdaki sistemin uygulama alanlarıyla pekiştirilmesini sağlamaktadır. Bilgisayar oyunlarının sanal ortamdaki yaşam tarzlarının belirlenmesine yönelik tutumu ise gerçek yaşam alanında somut bir görünüm kazanabilmektedir.

#### DİPNOTLAR

- 1 Japonya çizgi romanına verilen ad.
- 2 Japonya çıkışlı bir çeşit animasyon türü.
- 3 Bandai firması tarafından 1996 yılında piyasaya sürülen sanal hayvanın adıdır. Bu sanal hayvan yumurta şeklindeki küçük bir bilgisayara yerleştirilmiştir.
- 4 *The Sims 2*'nin oyun türlerindeki konumlandırılması için bkz. Burak Doğu (2006) "Yeni Medyanın Belirleyici Bir unsuru Olarak Bilgisayar Oyunları", *New Media and Interactivity International Conference*, İstanbul: Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi, Kasım, <http://www.milef.com/newmedia/tr/index.html>
- 5 Oyunun incelemesinde yine bir Maxis ürünü olan *SimCity* üzerinden karşılaştırılmalar yapılmıştır. *SimCity*, konu alınan simülasyon alanında *The Sims*'den önce ortaya çıkan prototip niteliğinde bir örnektir.
- 6 <http://thesims2.ea.com>

#### Kaynakça

- Aldrich, C. (2003). *Simulations and the Future of Learning An Innovative (and Perhaps Revolutionary) Approach to e-Learning*, Pfeiffer.
- Cover, R. (2004). "New Media Theory: Electronic Games, Democracy and Reconfiguring the Author-Audience Relationship", *Social Semiotics*, C:14, S:2, Ağustos.
- Crawford, C. (1987). "Similarities with Other Media", *The Journal of Computer Game Design*, C:1, S:5, Aralık 1987, İnternet adresi: [http://www.erasmatazz.com/library/JCGD\\_Volume\\_1/Other\\_Media.html](http://www.erasmatazz.com/library/JCGD_Volume_1/Other_Media.html)
- Crawford, C. (1998). "Spatial Versus Verbal Reasoning", *The Journal of Computer Game Design*, C:6, İnternet adresi: [http://www.erasmatazz.com/library/JCGD\\_Volume\\_6/Spatial\\_Vs\\_Verbal.html](http://www.erasmatazz.com/library/JCGD_Volume_6/Spatial_Vs_Verbal.html)
- Darley, A. (2000). *Visual Digital Culture, Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, London: Routledge.
- Frasca, G. (2001). "The Sims: Grandmothers are Cooler Than Trolls", *Game Studies.org, The International Journal of Computer Game Research*, C:1, S:1, Temmuz, İnternet adresi: <http://www.gamestudies.org/0101/frasca>
- Friedman, T. "Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space", İnternet adresi: <http://www.duke.edu/~tlove/civ.htm>
- Gürbilek, N. (2001). *Vitrinde Yaşamak*, İstanbul: Metis Yayınları.



- Juul, J. (2003). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, University of Copenhagen, Yayınlanmamış Doktora tezi.
- Keegan, P. (1999). "Culture Quake", *Mother Jones*, C:24, S:6, 42-9.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games - From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, LA: University of California Press.
- Kosak, Dave (2004). "The Sims 2 Extended Review (PC)", *Gamespy*, 10 Eylül, İnternet adresi: <http://pc.gamespy.com/pc/the-sims-2/546749p1.html>
- Meşe, G. (1999). "Sosyal Kimlik ve Yaşam Stilleri" İzmir:Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Özcivelek (Durlu), L. (1996). "Representation and Women: Construction of Gender-Roles in Computer Games", Degree of Doctor of Philosophy in Art, Design and Architecture, Institute of Economics and Social Sciences, Ankara: Bilkent University. Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Park, A. (2004). "The Sims Review", 14 Eylül, İnternet adresi: <http://www.gamespot.com/pc/strategy/thesims2/review.html>
- Poster, M. (1995). *The Second Media Age*, UK: Polity Press.
- Provenzo, E. F. (1991). *Video Kids - Making Sense of Nintendo*, Harvard University Press.
- Ryan, M.L. (2001). "Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media", *The International Journal of Computer Game Research*, C:1, S:1, Temmuz.
- Salter, C. (2002). "Playing to Win", *Fast Company*, C:65, Aralık, 80-84.
- San Francisco Chronicle (2004). *The Sims 2 Review*, 07.09.2004, İnternet adresi: <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?file=/chronicle/archive/2004/09/07/BUGLF-8IUN21.DTL>
- Starr, P. (1994). "Seductions of Sim, Policy as a Simulation Game", *The American Prospect*, C:5, S:17, 21 Mart, İnternet adresi: <http://www.prospect.org/print/V5/17/starr-p.html>
- Time (2002). *Sim Nation*, Vol.160, No.22, P.78-80, N 25, İnternet adresi: <http://www.time-warner.com/corp/about/companies/timeinc.html>
- Tofts, D. (2003). "Avatars of the Tortoise: Life, Longevity and Simulation", *Digital Creativity*, C:14, S:1.
- Toksöz, R. (1999). "Yeni Bir Medya Türü Olarak Etkileşimli Bilgisayar Oyunları" Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Kamu Yönetimi ve Siyaset Bilimi Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Turkle, S. (1984). *Video Games and Computer Holding Power*, Original Publication: The Second Self: Computers and the Human Spirit, New York: Simon & Schuster.
- Turkle, S. (1994). "Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs", *Mind, Culture, and Activity*.
- Wark, M. "The Video Game as Emergent Media Form", İnternet adresi: <http://stage.itp.tsoa.nyu.edu>
- Wolf, M. J. P. ve Perron, B. (der.) (2003). *The Video Game Theory Reader*, Routledge.

## ÖZET

## BİLGİSAYAR OYUNLARINA KÜLTÜREL BİR YAKLAŞIM: THE SIMS 2 MODELİ

Bilgisayar oyunları yeni medyanın bir ürünü olarak sadece teknik anlamda yeni oluşumların önünü açmakla kalmamış, aynı zamanda kültürel bir değer olarak yeni uygulama alanları yaratmıştır. Bu uygulama alanları arasında yaşam tarzı olgusu ayrı bir



öneme sahiptir. Çalışmada *The Sims 2* örneği üzerinden bilgisayar oyunlarının kurgusal dünyasına yaklaşılmış ve bu alandaki kültürel etkiler göz önüne alınmıştır. Bilgisayar oyunlarının kültürel etkileri toplumsal alandaki rollerin belirlenmesiyle de ilişkilidir. Gündelik yaşantıda göz ardı edilemeyecek bir kullanım alanına sahip olan bu yeni medya türü, gelişimini sadece teknolojik yeniliklerin ışığında değil, aynı zamanda kültürel oluşumların paralelinde sürdürmektedir. Etkileşimi, dolayısıyla geribesleme seviyesi bu derece yüksek bir aracın kimliklerin oluşumunda gördüğü işlev yadsınamaz. Medyanın popüler imgeler aracılığıyla hayatımıza bu derece girdiği bir dönemde, yeni medya kitlesel anlamda değil, ama bireysel olarak yaşam alanımızı çizmektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Bilgisayar Oyunları, Yaşam Tarzı, *The Sims 2*

---

### ABSTRACT

---

#### A CULTURAL APPROACH TO COMPUTER GAMES: *THE SIMS 2* MODEL

Computer games, which are an output of new media, not only pioneered new formations in a technical manner, but also created new areas of practice by having a cultural value. The concept of lifestyle has a distinct importance between these new areas of practice. This paper aims to approach to the fictional world of computer games with *The Sims 2* model, for considering the cultural effects at this scope. The cultural effects of computer games are related to the assignment of roles in the social sphere. This new form of media which has a wide range of use in the daily life, continues its development under the influence of technological innovations, also with the perspective of cultural formations. This medium, highly capable of interaction, has a strong feedback, and functions in the constitution of identities. This era, in which the media penetrates our lives by the help of popular images; new media draws the lines of our life spheres in terms of individual approach instead of mass interpretation.

**Keywords:** Computer Games, Lifestyles, *The Sims 2*