

Bülent Somay'la Röportaj // Posted on [Aralık 15, 2011](#)

k. mehmet kentel (ocak 2008)

2011 sonundan retrospektif bir not: Bülent Somay gibi bir isimle, oyunlar üzerine röportaj yapmak, oyunların nedenine, nasılına, ötesine ve berisine dair sohbet etmek, bir oyun dergisi için oldukça farklı bir şeydi. Oyungezer'in henüz ilk sayılarında, Anlam Arayışları'nın da emekleme adımlarında böyle bir işe kalkışmış olmak, bana önemli bir izlek ve referans noktası vermişti. Ekşisözlük'teki bir entry'den ilham alarak, "bir oyun dergisine Žižek konuk olana kadar, en iyisi bu" diyebilir miyiz? Diyelim. Bu upuzun sohbeti Serpil Ulutürk'le beraber gerçekleştirdik.

S: Oyun oynamaya nasıl başladınız?

Stratejilerle başladım. Civilization'la. Hatta Civilization 1'i hala uygarlık tarihi dersinde kullanırım. Çocuklara şunu anlatmak için: insan ölü gömerek "insan" oldu. Hayvanda asla olmayan bir şeydir bu. Hani diyoruz ya "konuşan hayvan", "şu hayvan, bu hayvan"; hayır, Sid Meier meselenin ruhunu yakalamış. Ölü gömme teknolojisini bulmadan hiçbir şey yapamazsınız oyunda, gelişemezsiniz. Ve bunun psikanalitik teoride çok önemli bir yeri vardır: ölü gömmenin uygarlıkla olan bağlantısı. Bu çok önemli bir nokta ve ben bunu uygarlık tarihi dersinde Civilization üzerinden anlatırım. Biraz daha imkanım olsa derste oyunu herkese oynatmak isterim, ölü gömme'yi keşfetmenin nelere yol açtığını herkes kendisi deneyimlesin diye. Ama hiçbir zaman Gerçek Zamanlı Stratejileri (GZS) sevmedim, mutlaka sıra tabanlı olacak. Bana düşünme fırsatı verecek. Hatta yarışmalar yapıyorlar ya, Starcraft'la falan. İnanılmaz geliyor bana.

S: Neden öyle?

Çünkü o oyuncular düşünmüyor, sadece refleksif oynuyorlar.

S: Bir otomatiğe bağlama hali var yani?

Evet, otomatiğe bağlıyor, ezberliyor. "Şimdi şunu, şimdi şunu kuracağım. Şurda şu kadar turp üreteceğim, onları üretirken şunları göndereceğim." Adam düşünmüyor, sadece oynuyor. Dikkat ederseniz ekran başında ölen insanların hepsi de GZS oynarken öldü.

S: Devasa Online'lar da öldürüyor ama.

Aa öldürmüyor canım, kim demiş? World of Warcraft'tan kim ölmüş? Bence Southpark'ın "Make love not WoW" bölümünün anlattığı WoW gerçek bir WoW değil. Bir yıl oldu ben oynamaya başlayalı, hiç öyle oynamadım.

M: Ama kimse zaten Bülent Somay'dan öyle oynamasını beklemiyor ki. Günlerce evden çıkmadan oyun oynayan insanlar var.

S: Evet, bizim aynen böyle yaşayan bir arkadaşımız var. Gerçi bunu Everquest'te yapıyor ama, başka hiçbir şey yapmadan sadece tek bir oyunu oynayarak yaşıyor adam.

Benim şöyle bir cevabım var buna: Ruh hastalığı her yerde ruh hastalığıdır. O adam eğer EQ oynamıyor olsaydı belki futbol hastası olacaktı, 24 saat futbol izleyecekti, ya da başka bir şey. Bir ara bu satanizm davaları sırasında, tabii olayı FRP'ye de bağlamışlardı. O zamanlar da çok tartıştım insanlarla. İntihar eden adamlar FRP oynamıyor olsalardı başka bir şeyden kafayı yiyeceklerdi, onu da yapmasalar Ogün Samast olacaktı. Oyun sadece bir araç.

M: Peki yapısal bir farklılığı olduğunu düşünmüyor musun oyunların? Bana biraz farklılarmış gibi geliyor. Şu ana ortaya çıkmış kadar hiçbir medyanın, kişiselleştirme ve içselleştirme mekanizmaları oyunların olduğu kadar güçlü değildi. Yani hiçbir filmi izlerken, karakterlerden biri öldüğünde “öldüm” demez izleyici, ama biz her gün yüz kere, oynattığımız karakterlerle beraber “ölüyoruz”, “öldüm”, “yine öldüm” diyoruz.

Kurtlar Vadisi'nde de birisi öldüğünde adamlar cenaze namazı kılıyordu ama?

M: Ama işte başkasının cenaze namazıydı o?

Ama orada ne var? Sen, “onun adamları” denen bir kategoriyle özdeşleşiyorsun. Dizide onu öldüren oyuncuyu Akmerkez'de kısıtıp dövmüşler, bundan daha iyi özdeşleştirme mi olur?

M: Tamam ama, potansiyel olarak oyunlar bunu daha da ileri taşıyor gibi görünüyor bana.

Öyle görünüyor, ama ben buna inanmıyorum. Avatar başka bir şeydir, persona (kişilik) başka bir şeydir ve sen ne yaparsan yap, bu ikisi özdeşleşmeyecek. Biz Ezgi'yle en çok kavgayı da o yüzden ediyoruz zaten. Ben büyücü oynatıyorum, o ise paladin. Onun beni koruması gerek savaşlarda. Ama biz tam zindana giriyoruz, o ya sigara sarıyor, ya birileriyle çet yapıyor; ben asla yapmıyorum öyle şeyler. Dolayısıyla ne zaman ölsem, ciyah ciyak bağırmaya başlıyorum “yine öldüm” diye. Bu sahneler sık sık yaşanıyor, ama sürekli kavga edersek bu ilişki yürümez. O zaman ne oluyor, Ezgi bana “niye bana bağırıyorsun?” diye sorduğu zaman, ben “ben bağırmıyorum Garret [WoW karakteri] bağırıyor” diye cevap veriyorum. Böylece karakterimden istifade edebiliyorum kolaylıkla. Yani o kadar özdeşleşme yok orada. Aslında dediğin doğru, potansiyeli yüksek, sana daha çok imkan veriyor, ama gerçekte öyle olduğundan emin değilim.

Ezgi: Şöyle bir şey de var. Oyunda, yönettiğin karakterin nasıl bir şey olması gerektiği konusunda bir dereceye kadar söz sahibisin, özellikle Devasa Online'larda. Özelliklerini sen belirliyorsun, hangi koşullarda nasıl davranacağı senin aksiyonlarınla ortaya çıkıyor. Ama filmlerde, dizilerde öyle değil.

M: Aslında benzer bir şey söylemeye çalışıyorum. İktidarın pozitif tarafını çok daha ortaya çıkartan bir yapısı var oyunların. Yazmıştım bunu daha önce. Film izlerken, filmde nefret et, her türlü eleştirel duruşu takın, ne yaparsan yap, o film devam edecek ve bitecek. Oysa oyunda öyle değil. Benim o oyunu bitirmemin bir tür iyiliğe –en azından oyunun bitirilmiş olması iyiliği- yaradığını kabul etmiş olmam lazım ki o oyun bitsin. Dolayısıyla oradaki mekanizma seni çok daha fazla içine katmış oluyor. Orada bir yapı var ve onun gerçekleştirilmesinde oyuncunun rolü çok fazla.

Ama burada, özellikle DVO'ların getirdiği bir avantaj var. Gerçek hayattaki değerler sistemiyle oyundaki değerler sisteminin örtüşmesini mümkün olduğunca engelliyebiliyorsun. Yani ben ne zaman Horde oynamaya başladım, o zaman aldığım keyif daha da arttı oyunda. İşkence yapıyorum, masum birilerini zehirliyorum; benim gerçek dünyadaki etik derdimle hiç örtüşmeyen bir şeyler yapıyorum. 55. Level olana kadar yapmadığım kötülük kalmadı ve bu karakterle hiçbir şekilde özdeşleşemiyorum.

Halbuki paladin olarak oynadığın zaman biraz daha tehlikeli. Kendini iyi bir insan olarak görmek istiyorsan –ki hepimiz isteriz- o paladinle özdeşleşirsin zaten. Bu yüzden de Horde daha iyi oynanıyor zaten, avatar’la persona arasındaki ilişki daha açık çünkü. Horde karakterime geçtiğimden beri “öldüm, mahvoldum” diye ağlamıyordum, eskiden olay çıkartırdım. Yine dizilerden bağlantı kuralım, ki ben bu bağlantıyı kurmaktan yanayım çünkü oyunların ve TV dizilerinin yükselişi zamanlama olarak hemen hemen denk düşüyor ve bu bir tesadüf değil. Ayrı bir janr oldular artık ve bana kehanet soracak olursanız, diziler sinemanın yerini alacak. Mesela bana ilk Dexter’ı izlememi söylediklerinde, “yok abi ben seri katil dizisi izlemem ne işim olur” demiştim. Ama iki bölüm izledim ve şimdi yeni bölümleri gelse de izlese diye bekliyorum. Ama Dexter eğer film olsaydı böyle olmazdı. Çünkü orada, ne olacaksa 2 saat içinde olup bitecekti. İzleyici filme bir şeyler yatıracaktı, sonra o yatırımlarının karşılığını alacak ya da alamayacak ve film bitecekti. Ama dizilerde öyle değil. Diziler hayatla paralel yürüyor, hayatın içine yerleşiyor. Ve sen de o dizinin içine giriyorsun, aktif oluyorsun. Fan sitelerine giriyorsun, yazıyorsun, dizinin nasıl gideceği konusunda tahminlerde bulunuyorsun. 2004’te Buffy bittiği zaman, fan sitelerinde para toplayıp Joss Whedon’a yeni dizi yapması için göndermek için bayağı uğraşmıştık mesela. Bu arada onu da söyleyeyim, şuan televizyonların başına gelebilecek en iyi şey Whedon’ın yeni bir dizi yapmasıdır. Ama yaptırmıyorlar farkındaysanız. Firefly’ı yarısında kestiler, o Serenity filmiyle toplamaya çalışmıştı o diziyi. Şimdi Firefly’ın DVO’su üzerinde çalışıyorlar. Bekliyorum, çıkınca WoW’u falan bırakıp ona gideceğim.

S: Peki bir arkadaşımızın (Olgay) sorusunu yönelteyim. Diyor ki, WoW gibi oyunlarda Türklerin Orc’lara benzetilmesi, Türklerin birçok kültürel öğesinin Orc’larda bulunması ve Türk oyuncuların da bundan gurur duyarak Orc oynatmaları, onlarla özdeşleşmeleri, bizim toplum olarak bir sosyal travma içinde olduğumuzu gösterir mi?

Güzel bir soru. Deniyor ki “Yüzüklerin Efendisi’ndeki Orclar Türk’tür, zaten orc-türk, söylenişleri de benziyor. Tolkien bunu düşünmüş. Mordor zaten Orta Asya falan...” Benim bildiğim Orclar hiçbir Doğu kültürünü temsil etmez. Ediyormuş gibi görünürler, haritanın Doğu tarafında dururlar ama etmezler. Jackson’ın karakterizasyonuna bakarsak –ki bu kitaptan çıkarak da söylenebilir ama filmde daha net-Türk’e benzeyen birileri var, ama bunlar Orc değil. İyi tarafta Rohan, gayet Orta Asya Türk prototipine uygundur. İlla kötü tarafta aramak istiyorsak Türkleri, Mordor’a sonradan yardıma gelen tiplerin arasında Türk’e benzeyenler vardır. Ama insan onlar, Orc falan değil. Biraz Tolkien bilmek lazım burada. Orclar’ın kötülüğü, melez ırk olmalarından gelir. Elfler’den bozmadır Orclar. Goblinler Cüceler’den, eğer bir ırk olmayı becerebilseydi Gollum da Hobbitler’den bozma olacaktı. Dolayısıyla Tolkien’deki kötülük korkusu melezliktendir, Türkler’den değil. Ona göre bütün kötülükler melezlerden gelecektir. Türkler ise, Orta Asya’daki halleriyle, hiç de melez bir ırk değil. Türkiye’dekiler tabi ki çok karışmıştır da. Neyse yani Orclar’ın Türkler’le ilişki kurularak anlatılması İngiltere’de iki tane akl-ı evvelden çıkmış, çok tutulmuş ama hiçbir dayanağı olmayan görüşlerdir.

M: Arkadaşımıza göre, Şamanizm, göçebelik gibi kavramları Türkler’le özdeşleştirmek mümkün.

O zaman Tauronlar daha da Türk. Bence bizim düştüğümüz hata şu: Biz bir İngiliz server’ında oynuyoruz, orada da dünya kadar Orc var. Onlar da mı kendilerini Türk hissediyorlar?

S: Yani bunun sebebi Horde’un daha oynanabilir bir taraf olması?

Kesinlikle. Bizim Guild Master'ımız, "doğru düzgün raid yapamıyoruz, olmuyor, 20-30 kişi Horde'a geçelim, onları hep beraber 60-70 level'a çıkartalım, sonra da Dungeon Raid yaparız" diye bir proje attı ortaya. Bu arada bu işi de ciddi götüren bir biz varız ha.

M: Kaçınıcı level oldunuz?

Ben 55, Ezgi 58 oldu. Neyse, dolayısıyla bu Türkler'e özgü bir şey değil. Kendimizi batırmayı seven bir millet olduğumuz için "vay efendim Türkler Orc oynuyor". E herkes oynuyor?

M: Sanırım şöyle bir şey var. Türk oyuncuların bazıları Orclar'ı Türk olarak kabul ediyorlar ve bundan hoşlanıyorlar, arkadaşımızın tespiti bu yöneydi en azından. Bunun da arızalı bir durum olduğunu söylüyordu.

Oynayan Türkler'in kim olduklarına bakmak lazım ama o zaman. Bazıları –ki Türklüğü ve Türkleri çok seven adamlardır bunlar- kendilerini özel olarak böyle göstermek için uğraşıyorlar ve başka birilerini de bu amaçta kullanıyorlar. Buna bizzat tanık olduğum oynadığım DVO'larda ve arkasında kesinlikle siyasi amaçların olduğunu düşünüyorum. Çoluk çocuk, mahallenin –ideolojik- abileri tarafından gaza getiriliyorlar, olay bu. Bu her yerde var, her millette var. Ve de birçok server'da seksist ya da ırkçı bir şeyler yazdığın anda kovuluyorsun zaten. Böyle konuşan Türklerin avantajı, bunu Türkçe yapıyor olmaları. Bu çok klasik bir mantık. Diğerleri umurlarında değil zaten, onlarla öldürmekten başka hiçbir şey yapılamaz. "Biz de kendi aramızda küfrede küfrede yaparız ırkçılığımızı, Orcluğumuzu. Dünyadan da kimse karışmasın, biz arada bir kendi Ermenilerimizi de öldürerek mutluyuz zaten."

M: Peki bu meseleyi şu soruyla kapatalım. Kurtlar Vadisi'ni, ona karşı getirilen yasaklamaları falan, nasıl buldun? Ne düşünüyorsun?

Yasaklamaya hiçbir sempatim yok. Devletin getirdiği hiçbir kısıtlamaya sempatim yok. Kurtlar Vadisi'ni niye yasaklıyorsun, bırak oynasın. Yani TV'de yasaklasalar kendi aralarında oynayacaklar Kurtlar Vadisi'ni. O toplumsal potansiyel varsa, bir şekilde kendini dışarı vuracaktır zaten. İlaveten ne olur, beni de yasakçı yapar. Ben kendi ahlâkımı korumak zorundayım. Eğer ben de "o yasaklansın, bu kaldırılсын, şu durdurulsun" falan demeye başladığım zaman, onlar gibi olmuşumdur. Sokakta adam vurmuyorumdur bir tek. Biz şiddeti türeten şeylerin diziler, sinema ya da oyunlar olduğunu düşünüyoruz. En büyük yanılısamamız bu. Şiddet bundan türemez; şiddet vardır, bunlar ona bir kanal oluşturur.



Zizek'in bize tanıttığı çok önemli bir kavram: **id evil**. Joel Schumacher'in 8 mm'si, insanı bayağı etkileyebilen bir film. Snuff bir film. Nic Cage kim çekti diye araştırıyor, ortaya çıkıyor ki porno sanayiinden gelmiyor. Herif kameramanı tutmuş çekirmiş. Niye yapıyor? 70'lerinde bir adam. Yapsa olacak? Ama yapıyor. Neden? "Because he could". Film kötü, renkler kötü, kamera kötü. Haz noktası ne? Ben bunu yapabiliyorum ve yanıma kalıyor. Sınıfsal bir pozisyondan söylüyor bunu Schumacher. Adam yarı aristokratik bir burjuva. Peki bunu sınıflar ötesi düşünelim. Neden burjuvaziye ait? "Yapabiliyorum, yaparım." Neden? Çünkü yanına kalma ihtimali daha yüksek. Sen al aynı imkanı sıradan insana ver, o da yapacaktır. Zizek'ten benim anladığım şu, kötülük bir sınıfa, ırka, ülkeye özgü değildir. Kötülük orada, duruyor, sadece bazı sınıfların yanına kalması daha kolay. Sen ver çocuğa silahı, "şöyle Hrant diye biri var, sık bunun kafasına" de, adamın yapacağı başka bir şey yok. Zaten idam da kalkmış, zaten yaşı da 17. Hayatta olamayacağı kadar adam olacaktır. Biz acaip ödüllendireceğiz onu. Adam Trabzon'da, kimsenin kâle almayacağı bir hayat süreceksen, bir karı bulup döveceksen, şimdi faşistlerin ilahı oldu. Hapishanede kral olacak. Çıktığında mitinglerle karşılanacak. İd kötülüğü serbest kalmış oldu. Biz ona kötülüğü yapma ve ödüllendirme imkanı verdi. Mehmet Ali Ağca eğer bütün bunları yapmamış olsa ne olacaktı ki? Hapiste yattı, kötü mü oldu? Papa'yla görüştü, basınla görüştü, "ben mesihim" dedi ciddiye alındı, insanlar onu örnek aldı. Hayal edebileceğinin ötesinde mükafatları var.

TV sendeki şiddeti açığa çıkartır mı? Çıkartmaz. **O şiddet zaten açığa çıkacak**. Holigan olacaksın, Oğün Samast da futboldan gelmiştir. Ya futbolcu olsaydı? Daha yetenekli olsaydı, daha çok çalışsaydı? Kim olacaktı? Hasan Şaş olacaktı. Hakemle, arkadaşlarıyla, rakiplerle, bayrak direğiyle kavga edecekti. Frenlenemeyen bir şiddet gösterisi. **Bilgisayar oyunları şiddete yol açar mı?** Açmaz. Varolan kötülük yapma niyetinin bir bahanesi olabilir. Hatta zararsız bir bahanesi de olabilir. Keşke tüm şiddete yatkın olan insanlar gelip WoW'da Horde olup Paladin öldürse. Orada ne kadar çok yaparsa, gerçek hayatta o kadar az yapacaktır çünkü.

M: Bu "becerebilme hissi"ni tatmin etme potansiyeli olan bir araç aslında.

S: Peki diğer tarafından bakarsak, normalde cesaret edemeyeceği bir şeyleri yapmak için dürtükleyebilir mi?

Bunları abilerinden de öğrenebilirsin. Çok yaratıcı şeyler yok TV’de ya da oyunlarda. Ergenlik öncesi çocukların “ben süperman oldum” diye camdan atlamaları daha tehlikeli, bunun riski daha çok. Ancak o yaştaki bir çocuk inanabilir bunlara.

M: Peki oyunların gerçekçiliği, kan efektleri, parçalanmış vücutlar, oyun fiziğinin gerçeğe yaklaşması. Bunlar nasıl yorumlanabilir?

En başta söylediğime geleylim. Ben oyunlara Sıra Tabanlı Stratejilerle (STS) başladım. Civilization, Master of Orion 2, Dune 1, Star Control 2’yi, çok keyifle oynadım. Ondan sonra stratejide yeni bir dalga geliyor diye Dune 2 çıktı. Oynadım ve kendimi kötü hissettim, bıraktım bir süre sonra. Warcraft çıktı, denedim, sevmedim; Starcraft çıktı, onu da sevmedim. Bu arada First Person Shooter’lar (FPS) da türüyordu, Doom çıktı Dune 2’nin çıktığı zamanlarda. GZS’lerle FPS’ler aynı zamanda ortalığa saçıldılar. Bence ikisinin de problemi aynı. İşte efendim “çok kan olması, cesetlerin parçalanması, bütün dünyanın sadece düşmanlardan oluşuyor olması” falan, bunlar mesele değil. Mesele, düşünmeyi ortadan kaldırmaları. “Sana bir misyon verdik, bir vazifen var, düşünme, yap!”. En büyük tehlike bence burda. Kandan, cesetten etkilenme durumu, zaten senin psiko-patolojine bağlı. Oyun olmasa da yapacağın şeyleri yaparsın, biçimi değişir sadece. Asıl tehlike, oyunun yapısında. Bu yüzden ben kategorik olarak reddediyorum FPS ve GZS oynamayı. Neden? Çünkü bana düşünme imkanı vermiyor.

S: Peki devasa onlinelar?

Orada öyle bir şey yok. Duruyorsun, düşünüyorsun, hareket ediyorsun. Zaman akıyor ama senin tek yaptığın görev tamamlamak değil. Oyun devam ediyor, sen istersen dur.

M: O zaman, modern, disipline edici bir pratikten bahsedebilir miyiz FPS ve GZS’lerin yapısı olarak? Senin kanalize edildiğin bir yol var ve sen sürekli tekrarlarla, “yap” denileni yaparak, “yapmaya” alışyorsun. Ne yaptığın çok önemli değil yani?

Evet. Dolayısıyla, “oyunlar katil yetiştirir mi?” Yetiştirir tabii. Düşünmeden yapmak öğretiliyor bu tip oyunlar sayesinde. Emire uymak öğretiliyor. Misyonları veriyor sana, ona giden en kısa, en kestirme yolu bulacaksın, o yolu ezberleyeceksin. Bu FPS ve GZS turnuvalarının olması boşuna değil. Birer robota dönüyor orada oynayan insanlar. Asıl kötü olan o. Kan efektini kaldırın, yerine çiçek atın tabancalar, pek bir şey değişmez.

M: Dolayısıyla sadece katil değil, aynı zamanda asker, mavi yakalı işçi, beyaz yakalı işçi, vs yetiştiriyor oyunlar.

Aynen öyle. Modern savaş bir FPS zaten. Bir uçak pilotunun misyonu var, “2 tane başka savaş uçağını indirmek”. Ama o uçaklar senin ekranında birer temsili nokta olarak gösteriliyor zaten. Eskiden savaşlarda elinde kılıç, tüfek olurdu, karşıdakinin kanı üzerine sıçrardı; insan insana bir ilişki kurardın. Şimdi o insan insana ilişki kalkmış durumda. Şimdi bir takım temsiller var. Ve oyunlar da bu temsili modern savaşa asker yetiştirmiş oluyor dolayısıyla. Bence esas büyük tehlike burda. Ha, yasaklansın diyor muyum? Hayır asla demiyorum. Ben hiçbir şeyin yasaklanmasından yana değilim, hiçbir işe yaramaz. Ama ben ilke olarak FPS ve GZS oynamayı tercih etmiyorum. Ben bu oyunu oynamak istemiyorum, bana verilen görevi düşünmeden kabul edip, ona ulaşmak için en kolay yolu bulma pratiğine girmek istemiyorum. Hayatta da oynamıyorum ki ben bu oyunu. Ben oturacağım, düşüneneğim, kararlar vereceğim, tercihler yapacağım, bazen iyi, bazen kötü olacağım. Birilerini

bulacağım, muhabbet edeceğim, bazen kenara çekileceğim. Terzi olacağım, bez toplayıp kendime şapka yapacağım. Sonra gidip 70 tane alliance öldüreceğim. Böyle bir yapının FPS'lerden temel bir farkı var: Seni insan yapıyor. Öteki seni makine haline getiriyor. Herkese tavsiyem, FPS oynamayın!

M: Peki, şöyle bir soru sorayım o zaman: Sence 30 sene sonra geriye dönüp baktığımızda, bu oyun oynayarak yetişen kuşağın –yani bizim kuşağın- neleri daha farklı yaptığını göreceğiz? Askerler daha mı iyi savaşıyorlar, tüm taktikleri öğrenmiş oldukları için; yoksa “nasıl olsa quick save yaptım” alışkanlığından çok daha rahat davranıp kötü mü savaşmış olacaklar?

Kötü savaşıyorlar, şükür ki iyi savaşmayacaklar. Çok ölecekler. Şimdi, bilgisayar oyunlarının en hoş tarafı neydi? Hayatta bizde olmayan bir imkan sağlıyorlardı. Normalde, vermemiz gereken bir karar olduğu zaman, hayat devam eder, bizim kararı vermemiz ve sonuçlarına katlanmamız gerekir. Hepimizin en temel fantazilerinden biri nedir? Bu karar anını dondurup, seçeneklerin hangi sonuçlara vardığını görebilmek ve buna göre bir karar vermek. “Save” sistemi, işte bu fantaziye doyurdu, bu imkanı tanıdı. GZS'lerde ve FPS'lerde bu quick save'e dönüştü, artık save menüsüne gidecek kadar bile üzerinde düşünemiyorduk. O da refleksif bir hal aldı. Devasa Online'larda bu hepten ortadan kalktı, artık save edemiyoruz. Tabi WoW gibi popüler oyunlarda, save olmasa bile geri dönüş imkanı çok fazla. Bir kere asla ölmüyoruz. 10 dakika geri dönemiyoruz, biraz para kaybediyoruz. Bir de, benim hiç hoşlanmadığım ve kullanmaktan kaçındığım, hocaya gidip “bütün yeteneklerimi siliyorum şu ana kadar geliştirdiğim ve şu yetenekleri istiyorum” imkanı var para karşılığında (resent talents). Benim başıma geldi bir keresinde. Yeni başlamıştım, 3 özelliğe eşit dağıttım yeteneklerimi. Öyle yapmam gerekmiyormuş meğerse, bir tanesine yoğunlaşmam gerekiyormuş. 1 altına sıfırladım karakterimi. Bu, çok ucuz. Bu kadar ucuz olmaması gerekirdi. Ya da hiç olmaması gerekirdi. Yani ben hayatıma bu hataları yapmış biçimde devam etmek zorunda kalmalıydım belki de.

M: Bu liberal düzenin yarattığı bir algı herhalde?

Evet, “her şeyden geri dönüş vardır.” Halbuki hayat böyle bir şey değil. Küçük yaşlardan itibaren böyle bir dünyanın içine giren çocuklarda “nasıl olsa save ettim” deyip balkondan atlama gibi durumlar gözükebilir. Özellikle ergenlikten hemen önceki zaman diliminde bu tip şeylere inanma ihtimali çok yüksektir. Burdan ne çıkıyor? “Ergenlik öncesi çocuklara oyun oynamayı yasaklayalım!” Hayır yasaklamayalım, ama öyle oyunlar tasarlayalım ki; “yaptığın hatanın geri dönüşü yoktur”u (kötü haber!), “yaptığın hatanın üstüne yaşamak mümkündür”le (iyi haber!) birleştirebilsin oyuncu. Tabi, Blizzard bu ideolojiyi veremez. Bizim oyun yapmamız lazım. Ve de, Blizzard'dan daha iyi oyunlar yapmamız lazım. Yani “biz ideolojik olarak sağlam, siyaseten doğrucu oyunlar yapalım”a takılırsak, berbat oyunlar yaparız, kimse de oynamaz; çok sıkıcı olacaklardır. Öyle oyunlar yapmalıyız ki, hem sağlam bir duruşu olmalı, hem de WoW kadar oynatmalı. Diyeceksiniz ki “yaptın mı?”, hayır yapmadım.

M: Peki, yapsaydın nasıl yapardın? Sorulardan bir tanesi buydu zaten. Nasıl bir dünya, nasıl bir hikâye, nasıl karakterler?

En derin hayallerimi soruyorsun di mi?

M: Evet evet. Sınırsız bir paran var, ne istiyorsan yapabiliyorsun.

Hımm... 2050 yılında başlayan bir oyun, ama öyle devasa teknolojik bir değişiklik, ışık hızına ulaşan araçlar falan olmayacak. 2050 yılında kapitalizm kendi kendini çökertmiş –olacağı bu zaten-, post-

kapitalist bir dünyada başımıza neler gelecek? Nereye gidecek dünya? Bu soruları soracak bir oyun. Türü tabi ki devasa online olurdu. Son derece totaliter bir dünyaya da gidebilir, son derece anarşist bir düzene de. Oyuncular buna kendi hareketleriyle karar verecekler.

S: “A Tale in the Desert” diye bir oyun vardı, biliyor musunuz?

Hayır?

S: O da bir devasa online. Mısır uygarlığının kuruluşu üzerine bir oyun. Daha para yok, elinizde hiçbir şey yok; iki parça taş var sadece. Ve bir uygarlık inşa ediyorsunuz. Parayı geliştiriyorsunuz, koyun ticareti kurmaya çalışıyorsunuz falan...

Benim derdim ne olurdu biliyor musun? Bu oyunun yaptığının tam tersini yapmak: Parayı nasıl bulacağımızı değil de, parayı nasıl ortadan kaldıracığımızı bulmak. İnsanların parasız bir dünyayı hayal edebilmesi lazım. Yoksa “para kapitalizmin en önemli aracıdır” falan demek çok kolay. Parasız bir dünya nasıl olur? Bunu hayal etmeye başlamak lazım. Tabi “buraya nasıl geldik” sorusunu soran oyunlar da iyi bir yol izliyorlar ama geleceği de düşünelim biraz.

S: Peki devasa oynarken roleplay yapıyor musunuz? Mesela biz bir ara SW: Galaxies oynuyorduk, orada bir kantinimiz vardı. Hiçbir şey yapmıyorduk, sırf oraya gidip, içip, sarhoş olup dans ediyorduk ve çok eğleniyorduk. Siz daha çok karakterinizi geliştirmekle ilgileniyorsunuz sanırım?

Evet, gerçek hayattaki gibiyim aslında biraz. Ben amaçsız eğlenmeyi de beceremeyen biriyimdir. Oyunda da öyleyim. Çet falan yapmam oyuncularla. Ha, konuşursam, roleplay yaparım. Yani oyundışı kimliklerle insanları tanımak istemem. Mesela benim ilk karakterim –ki masaüstü FRP’lerde de kullandığım bir karakterdi- Garret, korkağın tekiydi. Düelloları otomatik olarak reddeder, korkar çünkü. Benim tek bildiğim böyle arkadan çaktırmadan gelip “fireball” çakmaktır, karşıma çıksalar arkamı dönmeden kaçırım, grubumu da bırakırım.

S: Tam Fizban.

Evet tam Fizban. Aslında Fizban da değil. Neydi o Ejderhamızrağı’nda gözlerinde kum saati olan?

M: Raistlin.

Hah, evet, Raistlin. Şimdi oynattığım Horde karakteri de hızla Raistlin olma yolunda zaten. Önden pet’leri yolluyor, eğer onlara bir şey olursa anında onları da bırakıp kaçan bir tip.

M: Aslında bir şekilde, kendi kendine roleplay yapıyorsun, başkalarına sunmasan da?

Tabi tabi. Kendi kendime roleplay yapıyorum. Üstelik tam da olmadığım birisini yapıyorum. Ben gerçek hayatta her olayda, boyuma posuma bakmadan kafa göz dalan birisiydim, çok da dayak yedim, başım belaya girdi o yüzden. Ama oynattığım oyuncu bunun tam tersi.

S: Ben de bir kehânet sorusu sorayım. İnsanların artık televizyon yerine bilgisayar başında zamanlarını geçiriyor olması, uzun vadede nasıl bir değişim yaratacak sizce?

İyi ve kötü tarafları var. İyi tarafı, insanlar artık aktif olmak istiyorlar. Yani FRP’nin çıkması da böyle bir şey aslında. 60’larda Yüzüklerin Efendisi başucu kitabı oldu. İnsanlar dön-dolaş okudular fakat artık beşinci okumada ezberlediler. “Ben artık türkü dinlemek değil, türkü söylemek istiyorum.” demeye

başladı insanlar, Nazım'dan alıntılırsak. Böylece başladı FRP. Yüzüklerin Efendisi'nin masaüstü FRP olarak oynanmaya başlanmasının bir arkaplanı var. Burada Roland Barthes'tan bahsetmek yerinde olur. Barthes, metinleri ikiye ayırır: Okutan metinler/yazarın metinleri (*writerly texts*) ve yazdıran metinler/okurun metinleri (*readerly texts*). Yazarın metinlerinde, yazar metni bitirmiştir. Okuyucuya düşen onu okumaktır, başka bir şansın yok. "Evet" ya da "hayır" diyorsun sadece. Okurun metninde ise, yazar sadece bir çerçeve yaratıyor, gerisinin senin yazmanı bekliyor. Uçları açık, içine fantazilerini koyabiliyorsun. Yazarın metinlerinin ideal versiyonu pornografidir. Orada senin yapacağın bir şey yoktur, seni kapatır, fantazilerinin yeri yoktur orada. Gösterilebilecek her şey gösterilmektedir zaten. Ama erotik filmde, hayal kurarsın. En azından, orada olanların gerçek olup olmadığı, gerçekten sevişilip sevişilmediği hayalini kurarsın. Zizek bunu söyler. Pornografi, sana gösterilebilecek her şeyi gösterdiği için, seni tamamiyle nesne pozisyonuna iter.

S: Peki edebi metinlerden örnek verebilir misiniz bu okutan ve yazdıran metinlere?

Okuru açan, yazdıran metinlere örnek, Kafka'nın yazıları. Okuru kapatan, okutan metinlere örnek de Joyce'un yazıları mesela, Kafka'yla da aynı dönemden. Thomas Mann da mesela kapatan metine örnektir. Gerçekliği anlatır, anlatır, anlatır; biz de öğrencisi olarak oturur dinleriz. Güzeldir, severiz, okuruz; ama bize bir hayat alanı sunmaz. Halbuki Kafka çok farklıdır. Şato'yu okursun, sonra kendi hayatınla, kendi dünya ile paralellikler kurmaya çalışırsın, metni yeniden üretirsin farklı biçimlerde. Nitekim Şato o kadar iyi bir metindir ki yüzlerce kez yeniden yazılmaya çalışılmıştır, Stanislav Lem'in "Küvette Bulunan Günce"si, ya da Aziz Nesin'in "Güvercin Kakaları" öyküsü, Şato'nun yeniden yazımlarıdır aslında. Ama Joyce! Ulysess'i yeniden yazamazsın ki. Eğer okumaya tahammül edebiliyorsan, okursun, "evet bu!" dersin ve bitirirsin. Ya da "hayır böyle değil" dersin, bitirirsin. O yüzden Barthes bu tip kapalı metinlere "referandum metinleri" de der. "Evet" ya da "hayır" dersin. Oysa referandum her zaman çok anti-demokratik bir şeydir. Başka bir şey demek istiyorsam ne olacak? O yüzden ben referandum filmlerine de çok kızırım. Benim en nefret ettiğim çağdaş yönetmen Haneke'dir mesela. Seni sürekli referanduma bırakır çünkü. "Ya ordasın, ya burdasın". Ya kendini özel güvenli siteler kapatmış burjuvalar, ya da kafayı yemiş çeteler. Üçüncü bir seçenek yok mu? Yok. Ben farklı seçimlerin olduğu bir dünya istiyorum. Üstelik var farklı seçimlerim. Bana izin ver kendiminkini yazayım içine. Başka bir dünya var bunların dışında. Yoksa bile koyalım, anlatabiliyor muyum?

Neyse, sinema üzerinden gittik ama; konuyu toparlayalım. İlk masaüstü FRP'ler, aslında, kelimenin tam anlamıyla ilk "yazdıran metinler". Sana bir dünya çerçevesi sunuluyor, bir öykünün taslağı başlatılıyor, gerisi yolda yazılıyor. Tabi çok diktatör bir Dungeon Master vardır, kurallara, zarlara çok bağlıdır, kafasında bir senaryo vardır ve sonuna kadar onu uygulatmaya çalışır.

M: Ama yine de hep bir direniş noktası var. Oyunun zevkini öldürerek, roleplay'i yok ederek, bir şekilde oyunun omurgasını çürütebilirsin oyuncu olarak.

Evet, üstelik oyun da sana direniş imkanları verir. Benim bir oyunumda, DM, sırf biz bir yerden gitmeyelim diye, tamamı 10. level olan bir grubun karşısına kızıl ejderha çıkarttı. Ben arka arkaya üç kere 20 atarak öldürdüm ejderhayı. Ve sonuç olarak oradan geçtik, dünya kadar da expansion aldık. Sırf inattan... İyi bir DM, bizim ejderhaya daldığımızı görür ve konuştururdu bizi. O 8000'de 1 riski almazdı ve ejderhayla bizi muhabbete sokardı. Sonra biz ejderhayı pek severdik, o bize bir görev verirdi, "şuraya gidin şunu alın" diye, biz de ejderha bizi adam yerine koydu diye o kadar sevinirdik ki, giderdik istediği yere. Sonunda DM'in istediği olurdu.

M: O zaman iktidar ve özne arasındaki ilişkiden bakarsak, bu gri alanlar iktidarın hükmetme gücünü çok daha artıran bir şey. “Ya bu, ya o” tarzı ikili karşılaşmalar iktidara çok da hizmet etmiyor yani.

Ama zaten en iyi oynanan masaüstü FRP’de bile tam özdeşleşme yoktur. Varsa bu çok patolojik bir şeydir, başka yerlerde de –futbol taraftarlığı, TV izleyiciliği- kendini açığa çıkartabilir. Özdeşleşme ve dışarda bırakılma arasındaki gri alanda kaldığın sürece, FRP iyi bir şeydir. Godard’ın bir lafı vardır, çok severim: “Sinemanın hakikati saniyede 24 karedir”. Oyun için de benzer bir şeyi söylemek gerekiyor herhalde, tabi daha fazla kare. Dolayısıyla bizim orada yaşayabileceğimiz her şey bu hakikatin içinde. Bu durumun farkında olmak vardır, olmamak vardır. Türkiye’de bu hakikatin farkında olmak çok kolaydır. Zira internet bağlantılarımız o kadar kötü ki, bu hakikat bize sürekli hatırlatılıyor. O kadar çok lag oluyor ki, o hakikatten paçayı kurtaramıyoruz bir türlü. Benim korkum, bu hız sorunu çözüldüğünde, teknoloji en üst seviyeye ulaştığında, hız ve görüntü mükemmele en çok yaklaştığında, özdeşleştirmenin alacağı durum. Ekranlar da büyüdükçe büyüyor. Daha da beteri, o gözlükleri yaptıklarında ne yapacağız? Böyle bir durumda tam özdeşleşme olacak mı? Bana sorarsan yine olmayacak. Bu tartışmalar bizi Cyberpunk’a getiriyor. William Gibson’la ilgilenmişliğiniz var mı? (Mehmet “hayır” anlamında başını sallar, Somay azarlar.) Senin William Gibson okumuş olman gerekir.

M: Okumadım.

Okumalısın, hemen harekete geç.

M: Özür dilerim.

Her şeyden önce Neuromancer. Soru şu: Dijitalde yaşamaya başladığın zaman ne olacak? Gerçekle dijitalin arasındaki sınır, senin algılayabileceğin bir sınır olmaktan çıktığında ne olacak? Ki böyle bir şey mümkün. Ama şunu da unutmamak lazım. 80’lerin ikinci yarısından 90’ların ikinci yarısına kadar cyberpunk hüküm sürdü. Ama 95’ten beri bir şeyler yok. Neden? Birincisi, dünya oradaki teorinin tahayyül ettiği teknoloji düzeyine yaklaştı. İkincisi ise, insanlar bu fikirden çok hoşlanmadılar. O yüzden, Gibson’ın niyeti o değildi ama, anlattığı her şey distopya oldu. “Bedenin yok olması” mesela. Gözlerin yok olmasını düşünün, gözler gider yerine aynalar gelir.

S: Çok kaotik bir dünya bir de orası. İçinde durmak isteyeceğin bir yer değil.

Kaotik evet. Ve normal söylemi tersine çeviren bir kaotiklik. Normalde, doğanın kaotik olduğunu ve insan yapımı şeylerin düzen getireceğini söyler rasyonel teori. Halbuki buradaki, insan eliyle yaratılan bir kaostur. Böylesine bir kaosa, hayatta sadece oyun oynayan insanlar da ulaşabilirler. Ama biz öyle yapmıyoruz. Siz bile öyle yapmıyorsunuz, hatta belki oyun oynadığınız süre kadar yazı yazıyorsunuzdur. Fantazi dengelenmiş oluyor yani.

M: Bir de şöyle bir şey var, biz o fantaziyi, yani oyunu incelerken, onu eleştirirken, aynı zamanda gündelik hayat içinde bir rasyonele, bir mantığa oturtmuş oluyoruz. Ondan bilgi üretiyoruz. Böylece onu fantastikliğini kırıyoruz aslında kendimiz için.

Kırmıyorsunuz da, tırnağa alıyorsunuz diyelim. Sizin yaptığınız iş konusunda da bir şeyler söyleyeyim. Ben oyun dergiciliğinin çok önemli olduğunu düşünüyorum. Uzun zamandır alıyorum ben oyun dergilerini, dergilerin %70’i saçma sapan olduğu zamanlarda da alırdım. Neden? Şimdi, internetin şöyle bir avantajı var. Zizek’in Türkiye’de yaptığı son “anti-kapitalist mantalite” konuşmasında

anlattığı bir şeydi bu. İnternet, entellektüel mülkiyeti ortadan kaldırıyor. Mülk diye, mülkiyet hakları bir şey ortadan kayboluyor yavaş yavaş. Şimdiden film satmak, müzik satmak oldukça zorlaştı. Bir sürü yapımcı şirket arşivini bedavaya açmaya başladı. Download sitelerine reklam vererek ayakta kalmaya çalışıyorlar. Gruplar albümlerini indirilebilir yapıyorlar. Prince'in, Radiohead'in yaptığı gibi. TV dizileri, filmler çatır çatır indiriliyor internetten. Filmler, teknik imkansızlıklar yüzünden daha az oluyor, ama internet biraz daha hızlansın; asla kontrol edilemeyecek. Kitapta da aynı şeyler oluyor, olacak. Project Gutenberg'i düşünün. 10binlerce kitap var arşivlerinde. Böylece, herkes artık üretici konumuna da geçebiliyor. Film yapıyor, müzik yapıyor, bunu Youtube'da paylaşıyor. Böylece acayip bir kirlenme yaşanıyor internette. Ne yapacaksın? Nasıl seçeceksin? Eleştirmenlik, kaybettiği gücüne yeniden kavuşuyor şimdi. Benim bütün bu şarkıları dinleyecek, filmleri izleyecek, oyunları oynayacak bir vaktim yok. Benim yerime bunu yapan uzmanların önemi çok artıyor, artacak. Eleştiri, 19. yüzyılda önemliydi. Sonra zamanla önemini kaybetti eleştirmen. İşte şimdi yeniden kazanıyor bu kirlenme yüzünden. Dolayısıyla sizin yaptığınız iş çok önemli. Oyun oynamak istiyorum, oyun hayatımın kıymetli bir parçası, ve bu zamanı, oynanmaya geçecek bir oyunu arayarak geçirmek istemiyorum. Her gün binlerce şarkı upload ediliyor, tüm sinema tarihi önümüze ulaşılabilir olarak açık. Eskiden haftada 5 film izleme şansımız vardı zaten, onlardan 2 tanesine kendi kafamıza göre gidebiliyorduk. Artık her an, çekilmiş tüm filmleri izleme şansım var neredeyse. Nasıl seçeceğim aralarından? Eleştiri denen alanın saygınlığı artıyor. Ve sen kendine bu işte saygın bir yer biçiyorsan, bu işi ciddiye alacaksın; uzun vadede Mathew Arnold ve T.S. Elliot'tan da bir farkın yok, aynı mesleği yapıyor olacaksınız. Onları da okumak, onların bu işi nasıl yaptığına da bakmak zorundasınız.

M: Peki bu bir tür "uzmanlar iktidarı"na dönüşmeyecek mi sonunda?

O da olmayacak çünkü senin de eleştirin yapılabilecek artık.

M: O zaman sen interneti ciddi biçimde hiyerarşilerin kırıldığı bir yer olarak görüyorsun?

Tam fikrimi sorarsan, yeni hiyerarşilerin yaratıldığı bir alan, ama eski hiyerarşilerin de gücünü müthiş kıran bir alan olarak görüyorum. Klavye manyağı bir adamsan eğer, vaktinin çoğunu orada geçiriyorsan, ağzın hızlı ve iyi laf yapıyorsan; evet, yeni bir hiyerarşi kuracaksın. Ama eski hiyerarşileri de kırıyor. Bu da her zaman iyi bir şeydir, yeni hiyerarşileri vakti gelince düşünürüz.

S: Bir de tabii internet çok karşılıklı bir şey. Bir eleştiri yazıldığı zaman, onun altında mutlaka yorum bölümü olmak zorunda. Böylece okur, eleştirmeni eleştirmek imkanına sahip.

Evet. Eleştiri de böylece artık okur metni, "yazdıran metin" halini alıyor. Aslında eleştiri zaten öyleydi. Bütün mesele, 19. yüzyılda eleştiri yazabilecek o kadar azdı ki, bu gerçekleşmiyordu.

M: Peki bu yazdıran metin hikâyesine dönersek. Masaüstü FRP'nin ticarileşmesi, Wizards of the Coast'un yaptıkları, zarlar, kartlar, kutular, handbook'lar, rehberler, vs; tüm bunlar aslında FRP'nin "yazdıran metin" olma özelliğine sekte vuran şeyler, değil mi? Oyuncu kuralları olan belli bir mekanizmanın içine sokuluyor sonuçta. Metin kapanıyor yani?

Aslında o kadar değil. Wizards of the Coast, Forgotten Realms'i kapattı. Ama ne oldu? Hemen alternatif evrenler çıktı. Kapitalizm gelip, benim hayatımın en özgür alanını zapturapt altına almaya kalkarsa, benim buna direnmem gerekir. Noldu? FRP oyuncularının büyük çoğunluğu Forgotten Realms'de oynamıyor artık. Yine kapitalizmin getirdiği bir güdüyle, bir sürü insan bu piyasaya girip yeni evrenler yarattılar edinilen kârları görünce; birçoğu da tutmadı. Tamam kapitalist rekabet,

birbirlerini yediler falan; ama sonuç olarak Forgotten Realms tekeli kırıldı piyasadaki. Şimdi insanlar “kendi FRP’imizi kendimiz yaratabiliriz” diyor insanlar. Tek gereken şey hayalgücü. Benim yıllardır bayılarak oynadığım DM’imim Ferhan Ertürk, tek bir oyunda onlarca farklı evrene gidiyor, bir yerden girip bir yerden çıkıyor. Dragonlance’ten Ravenloft’a, karakterler, kurallar, her şey birbirine girer. Adam tam FRP anarşisti yani. Ve bunu yapmak o kadar da zor değil. Yeter ki biraz hayalgücü olsun oynayan insanlarda.

S: Lost’un FRP’sini yapmayı deneyenler var şimdi.

İyi olur mu çok emin değilim. Lost fazla postmodern bir dizi. Ve ben 3. sezonun sonuna doğru artık sıkılmaya başlamıştım. 4’ü büyük bir rahatlıkla seyretmeyebilirim. Onlar sürekli “türü belli etmeme oyunu” oynuyorlar ya, tamam çok güzel; ama bu kadar uzatılmaz. “Fantaziyim bak”, “haha değilim bilimkurguyum”, “yok yok aslında polisliyeyim”, “hehe bak gotikim”. Tamam iyi güzel, ama nereye kadar. Ben sıkıldım. İlk iki sezon çok iyiydi, bu numara da çok iyiydi. Türler hakkındaki önyargılarımızı da kırıyordu. Ama bir yerden sonra bu oyun da yeni bir şey söylemiyor.

S: Peki çok çıplak biçimde merakınızı cezbetmiyor mu orada neler olduğunu?

Samimi söylüyorum etmiyor şu an. Heroes’u çok daha fazla beğeniyorum örneğin; ve hatta Heroes’dan çok daha iyi FRP çıkar. Hadi bakalım hep beraber kaç tane özel yetenekli adam yaratabiliriz? Herkes özel yetenekli birileri olsun, ama özel yetenekler, “uçuyorum, kaçıyorum” klişeliğinde olmasın, başka şeyler hayal edebilelim. Dexter’dan bile FRP çıkar aslında.

S: Peki Heroes demişken. Eskiden süper kahramanlar çok özel karakterlerdi. Şimdiki yapımlarda, kahramanlıklar sıradan insanların üzerinden anlatılıyor. Bu süreç nasıl yorumlanabilir, değişen ne?

Süper kahramanlar, tam Büyük Bunalım (1929) sırasında ortaya çıkıyorlar. Kapitalizmin 20. yüzyıldaki en büyük krizi, ki daha sonra 2. Dünya Savaşı’na da yol açacaktır, kendi içinden süper kahramanları ortaya çıkarttı. Conan bile o zamanlarda yazıldı ilk kez. Neden? “Ben bütün bu dertleri kendi başıma çözemiyorum” demek için. “Ben kendi haklarımı, yetkilerimi, aşırı yetenekli birilerine devredevim, o benim yerime halletsin her şeyi.” Mantık bu. Peki ne zaman düştü çizgi-romanlar? 60’ların sonunda. Yani halk hareketlerinin yükseldiği, insanların sokakta olduğu zamanlar. Bu devirde gençlerin süper kahramanlara ihtiyacı yok ki, adam zaten sokakta tepkisini gösteriyor. Sonra 68 kuşağı yeniliyor, çizgi roman yeniden ortaya çıkıyor. 70’lerin ortasında, neo-liberalizmin yükselmesiyle çizgi roman da yükseliyor. Ve şimdi, neo-liberalizmin çökmeye, krize girmeye başlamasıyla, artık o süper kahraman fikri eskisi gibi yok. Hiçbir süper kahraman tek başına bir şey halledemiyor. Heroes’a bakın, sürekli bir dayanışma halindeler. Sadece bir tane kendi başına iş götürmeye çalışan adam var, o da zaten kötü adam. TV dizileri artık post-liberal olmaya başladı. Tabi bunu hiçbir yapımcı Joss Whedon (Buffy the Vampire Slayer) kadar radikal biçimde yapmıyor. Hatırlayın, hiçbir bölümde olayları Buffy çözmez, hep takım oyunu vardır ve hep yan karakterlerden bir tanesi kritik bir rol oynar.

(Somay burada birsürü bölümden anektod anlatır, Mehmet anlamsızca bakmaktadır. Somay Mehmet’e döner)

Sen görmedin mi Buffy’leri?

M: Şey, ben hiç sevmezdim Buffy’i (aslında ne demek istedi: “Burada soruları ben sorarım.”)

Çok ayıp bir şey Mehmet ya. Üçüncü sezonda mesela belediye başkanını nasıl hallederler? Halk ayaklanır, öğrenciler hep beraber sokağa dökülürler. Ayrıca belediye başkanını da Buffy tek başına öldürmez, beraber hazırladıkları bir bomba sayesinde ölür adam. Joss Whedon'ın bize söylediği işte bu. Süper kahraman devri artık geçti. O süper kahramanı bir sembol olarak kullanıyor; o sembol de "kadının gücünü" simgeliyor. O küçücük sarışın kız vampirlerin ısırp da yararlanacakları bir kız değil, onlarla mücadele edecek ve onları pataklayacak birisidir. Ama büyük sorunu da o çözmeyecektir. Bu adamın Amerikan dizi endüstrisi tarafından giderek dışlanıyor olması boşuna değil. Eğer yarım sezonda apar topar yayından kaldırılan, tamamen antikapitalist dizisi Firefly'ı izlememiş olsaydım, bütün bunları bu kadar rahat, kendimden emin biçimde söyleyemezdim. Orada hiçbir süper güç yok. Herkes sıradan insanlar. Dizilerde süper güçleri olanların da güçleri bir işe yaramıyor artık. Yani Hiro Nakamura'nın yeteneklerine sahip biri 1940'da ortaya çıksaydı her bölümde ayrı bir kötü adam çöpe giderdi. Ama şimdi bunu yapamıyor. Kırılgan tarafları öne çıkıyor, duygusallaşılıyor. Eğer "babam öldürüldü" tribine girmeseydi her şeyi hallededecekti adam. Süper kahraman, liberalizme olan güvenin sağlam olduğu yıllarda ortaya çıkar. Evet 30'larda kriz vardı ama Keynesci politikalar bizi kurtaracaktı. 70'lerde, 60'ların kaosundan sonra, "dünyayı yeniden kontrol edebileceğiz" inancı vardı. Ama şimdi, dünyanın bu şekilde çözülebileceği inancı kimsede yok. Liberalizmin hiçbir şeyi artık inandırmıyor kimseyi. Onunla beraber süper kahraman mitosu da çöküyor. Tabi bunu Amerikan dizi endüstrisinin filtresinden geçtiği kadarıyla ancak Heroes'daki kadar görebiliyoruz. O filtre Joss Whedon'ı eliyor mesela.

S: Peki "Buffy Sendromu" denen bir durum varmış galiba. Bir kasabada hergün onlarca olay oluyor, birsürü yaratık ölüyor, saldırılar oluyor, ama herkes normal hayatına devam ediyor. Ölüm kayıtsızlık yaratan bir dizi olarak gösteriliyor yani Buffy. Bunu nereye oturtmak gerek?

Orada dikkat edilmesi gereken şey, sıradan insanların ölmemesi. 80'lerin 90'ların filmleri olsa, bütün o keşmekeşte dünya kadar sıradan insanın ölmesi gerekirdi. Burada öldürmüyorlar. İnsan hayatının değersizleşmesi yok yani. Bu Buffy'e yüzeysel bir bakış. Bütün Buffy tarihi boyunca sıradan sebeplerden ölen tek bir insan var. Buffy'nin annesi, ki onun öldüğü bölüm de dizinin en kritik, en duygusal, en önemli bölümüydü ("The Body"). Müzik yoktur mesela bölümde, bir tuhaf olursun. Önce anlamazsın neyin garip olduğunu. Sonra fark edersin. Ben hala oturup ağlarım o bölümü izlediğimde. Hatta ölüm hakkında yapılmış en iyi kısa film olduğunu düşünüyorum, Kieslowski'nin öldürme üzerine yaptığı kısa filmle kapışırılar. Dolayısıyla ölüm kayıtsızlık yaratmakla suçlanamaz Buffy, hiç katılmıyorum. Tersine, ölüm en önemli şey. Tek "gerçek" ölümde dünya duruyor neredeyse. Ölüm yok zaten dizide. Ölenler, zaten ölümsüz. Sürekli yeniden geliyorlar. Buffy de Angel da kaç kere ölüp geri geldiler yani?

M: O zaman bu şöyle bir postmodern farkındalığın sonucu diyebilir miyiz? Tek bir devrim anı, tek bir final noktası yok. Devrim, senin de daha önce başka bir yerde söylemiş olduğun gibi, "devinim"den geliyor. Sürekli yenilenmek, sürekli mücadele etmek, devrimi yaşamak. Ve de dünyayı indirgenmiş, ikili karşıtlıklara hapsedilmiş olarak görmemek?

Evet, ve bu yüzden de tekil bir süper kahramanda odaklanmayacak olay. Hep beraber ne yapıyorsak yapacağız ya da beceremeyeceğiz. Superman'in beceriksizleştiği bir dönem var 50'lerde. Mesela o beceriksizlik şimdi Smallville'de doruğa çıkmış durumda.

M: Smallville'i sevmiyorsun di mi?

Yok.

M: Hah, iyi. Bir de onu seyretmek zorunda kalmayayım.

Yok yok hayır, arada bir gözüm ilişiyor sadece, ama takip etmiyorum. Günümüz teknolojiyle Superman bildiğimiz Superman olsa, her bölümde bir düşman çıkar, Superman kızılötesi gözleriyle onun dünyanın neresinde olduğunu görür, fırt diye uçar, önce bir üfürür, sonra adamı alır, bükür, katlar, içeri tıkar. Her bölüm 17 dakika sürer sadece, dizi olmaz. Şimdi ne yapıyorlar bunu önlemek için? Sürekli o süper güçlere karşı bir şeyler ortaya çıkıyor. Dünya kryptonit oldu Smallville’de, herkes elinde bir parça kryptonitle geziyor. Superman’e odaklanamıyorsun artık. Çevre karakterlerde bitiyor iş. Superman’in kendisi genelde kafasına birisi kryptonit çaktığı için yerde yatıyor oluyor.

M: Yine de tüm bu değişimlere rağmen, “iyi-kötü” ayrımı, ikiliği hala mevcut. Buffy’de de. Geçişler oluyor, ama iyi ve kötü diye iki tane tarafın olduğu varsayımı hala sorgulanmış değil. Gri bir alan yok sanki, ya siyahtasın ya beyzdasın.

Lex Luthor’a bakalım. Bu adam orijinal Superman’de düz, sıradan, “kötü” bir adamdı. Oysa şimdi bir sürü farklı tarafını görüyoruz, değişiyor, seviyor, kırılma noktaları var. Bu yine Star Wars’un getirdiği ikilem, her ne kadar Yüzüklerin Efendisi kaynaklı olsa da. Çağdaş fantazideki her şey Yüzüklerin Efendisi’nden türüyor zaten. Neyse, benim için Star Wars’taki en etkileyici sahne, Empire Strikes Back’tedir. Luke Yoda’nın yanında eğitim görürken, bir mağaraya girer, Darth Vader çıkar orada karşısına, onunla dövüşür, kafasını keser, sonra maskesini çıkartıp bakar: Kendisini görür maskenin içinde. Yani kötülük aslında içeride. Belki de çağdaş fantazinin bize söylediği en önemli şey bu. İyiyle kötü yine var, ki bence olması da gerekiyor.

M: Öyle mi düşünüyorsun?

Tabi. Ben her şeyin etik üzerinden çözülebileceğine inanan bir insanım. Sadece sorun şu, hiçbirimiz *bütünleşik* özneler değiliz. Dolayısıyla, evet, “iyi” ve “kötü” vardır, ama bunların kavgası ilk olarak içimizde yapılır. Herkes önce kendi “dark side”ını bulmalı, Luke’un da öyleydi. Yerdeniz’de de, Ged gölgeyi ancak ne zaman yenebilir? Gölgenin isminin ne olduğunu öğrendiği zaman, ki isim de kendi ismidir. Çağırdığı kötü yaratık kendinden başka bir şey değildir. Empire Strikes Back’teki o sahne de Yerdeniz’den alınmıştır zaten. Sonuç olarak, evet, iyi ve kötü var. Ama “iyiler” ve “kötüler” yok. Bu tabi zaman zaman mide bulandırıcı haller alıyor. Örnek Sopranos. Seyredemiyorum, ve o manyak mafya babasıyla da bir yakınlık kurmayı reddediyorum. Terapisti de manyak zaten, ona da psikanaliz yapma yetkisini kim verdiyse onla da problemim var. Dexter öyle değil ama mesela. Onla zaten özdeşleşmem beklenmiyor. Dizinin en güzel tarafı, Dexter’ın yaptıklarını meşrulaştıracak bir şeyler sunulmuyor sürekli, çocukluğu ya da gençliği falan hakkında. Adam bunları yapmaktan keyif alıyor. O yüzden Dexter hiçbirimiz için bir özdeşleşme nesnesi değil. Hatta şimdi onu yakalamaya çalışan adama oldukça sempatik yaklaşıyorum ben.

M: Peki şu kaçış edebiyatı meselesine ne diyorsun? “Kaçıştan kim korkar? Tabi ki gardiyanlar.” Sence nedir?

Bu tabi son derece güzel bir cevaptır; düz aydınlanmacı kafalara da çok güzel oturur. Ama yeterli değil, bu cevabı vermeli, ama sonra üzerine de düşünmeliyiz. Bu öyle bir kaçış olmalı ki, geriye dönüş yolu da açık olmalı. Dönüp diğerlerini de kurtarmayı düşünebilmeliyim. Yani eğer hapis haneden kaçırıyorsam, yerine başka bir hapis haneye gitmemin pek manası yok. Evet o dünyadan kaçtın, ama

hala özgür değilsin. Fantazi evrenleri kendi hapishanelerini kuruyor zaten. Bu yüzden fantazi edebiyatı yazarı olmak yetmez, okuru da olmak lazım. Oyuncu olmak yetmez, oyun tasarlamak lazım. Yani üzerinde düşünmeden 7/24 oyun oynamak bir özgürlük müdür? Bir kaçış mıdır? Hayır, tam tersine. Bu sefer de klavyenin kölesi olmuş durumdasın. Oyunu oynamak, oyun üzerine düşünmek, oyundan bilgi üretmek. Bütün bunları yaptığın zaman anlamlı. Hapishaneden kaçtıktan sonra ne yapacağım? Hapishaneyi yıkmaya çalışacak mıyım? Onu bir sosyal tesis haline getirmeyi başarabilecek miyim?

M: Cinsiyet ayrımcılığının olmadığı, ırkçılığın olmadığı, savaşların olmadığı birer kaçış alanı yaratabilecek miyim, mesela...

S: Peki ben çok geç kalmış bir soru sorabilir miyim? İlk sorumdu aslında bu benim-

M: “Sizin isminiz neydi, ne işle meşguldünüz?” (kahkahalar)

S: Sorum şu: İnsanı oyun oynamaya iten şey nedir?

Şu yaratıklar (kedisi Anya’yı gösteriyor) oyun oynarlar, avlanmayı öyle öğrenirler çünkü. Fakat bu gariban, sadece oyun oynayabiliyor, biz onu insan dünyasına kilitlediğimiz için. Ama eğer sokakta olsaydı, küçükken oyun aktivitelerini yapacaktı, büyüdüğünde de aynı hareketleri kullanarak kuş ya da fare yakalayacaktı. Bu oyun/gerçek dünya ayrımını hayvanlarda yapmak çok kolay: Avlandığımız zamanlar ve henüz avlanmadığımız zamanlar. İnsan için benzer bir ayrımı yapmak ise çok daha zor. Bir kere bizim yavru ve yetişkin arasındaki sınırlarımız çok muğlak. Bir zamanlar çocukluk dediğin şey 5-6 yaşında bitiyordu. Şimdi seninki bitti mi? (Mehmet’i gösteriyor) Daha bitmedi, üniversite okuyorsun çünkü. Biz insanlık olarak yavru dönemini uzattıkça uzatıyoruz, öyle bir noktaya geleceğiz ki yavrular yetişkinliğe adım atacaklar ve ölecekler. Hayvanlar, tabii burada etoburları kastediyorum. Otoburlar da çok fazla oyun oynamazlar, çünkü öğrenecekleri çok fazla bir şey yoktur. Siz hiç oyun oynayan bir koyun gördünüz mü?

(Serpil ve Mehmet aynı anda)

EVEEETT!!! Adı da Goyun.

Seçe seçe en oynamayan hayvanı seçmişsiniz ha! Neyse dolayısıyla, oyun eğitimidir. Daha doğrusu eğitim oyundur. Oyun olmayan eğitim eğitim değildir zaten. Biz onu tabii ki bozduk. Eğitimi önce kurallılaştırdık. Tabii bunda problem yok, oyunların da kuralları vardır zaten. Ama sonra ne yaptık? Eğitimi eğlenceyi, oyunu da çıkarttık. Hatta bir dönem, 19. yüzyılda özellikle, “eğleniyorsan öğrenmiyorsundur” vurgusunu çok fazla yapmaya başladık. 20. yüzyılın ikinci yarısında bundan bir çıkış var. Brecht’in meşhur lafı vardır “eğlendirmeyen tiyatro gülünecek tiyatrodur” diye, ki bu adam, didaktik, öğretici tiyatroyu savunan bir adam. Ama eğiterek öğretmeyi savunuyor aslında. Brecht’e yapılan bir okuma, onun metinlerini acaip sıkıcı yorumlar. Bu yüzden bir ara Türkiye’de dünyanın en sıkıcı Brecht oyunları gösterilirdi. Halbuki bu adam çok eğlendirici oyunlar sahnelemiş hayatı boyunca, eğitimin böyle olması gerektiğini düşünüyor çünkü. Eğitim sıkıcı olmamalı, eğitim oyun olmalı. O yüzden ben derste Civilization üzerinden bir şey anlatabiliyorum artık. Ödev olarak “gidin eve Civilization oynayın, şu tarihe kadar da uygarlığınızı yıkmadan getirin bakayım, sonra da diskette getirin, bakacağım neleri becerip neleri beceremediğinize” demek istiyorum.

M: Açın save’lerinizi kontrol yapacağım!

Yani ben eğitimle oyunu ayırmıyorum birbirinden. Eğitimin oyun olması gerektiğine inanıyorum zaten. Hatta bana kalsa tüm üniversiteleri kapatıp oyun oynatırım herkese. Tabi oyunun yeterince sosyal bir şey olmasını sağladıktan sonra. Şimdilik daha içe kapatıcılar. Devasa online'ların bile daha içe kapatıcı bir tarafları var.

S: Şu an düşünmeyi de yeterince sağlamıyor oyunlar.

Özellikle hangileri sağlamıyor? Şu an en popüler olanlar, maalesef, GZS'ler ve FPS'ler.

M: Bu trend tersine de dönecekmiş gibi durmuyor. Yani Adventure'ların ya da Sıra Tabanlı Stratejilerin geri döneceğini düşünüyor musun?

Ben düşünmüyorum şahsen. Eskiden çok basit bir diyalektik vardı oyun işinde. Sana düşünme vakti verenler ve vermeyenler. Devasa online'lar yeni bir şey getirdi şimdi: Hiçbir şey yapmadan devam edebildiğin oyunlar. Yani hayat devam ediyor ama gerçek hayat gibi, durup dinlenebiliyorsun. Hayat diğerleri gibi kahredici biçimde gelişmiyor orda. Diğer oyunlarda 30 saniye dursan diğerleri ezip geçiyor seni. Devasa online'larda bu şans görüyorum o yüzden. Hem sıra tabanlılar gibi gerçekdışı değil, hayat devam edecek. Ama hayat devam ettiği için de sen yok olmayacaksın. Hayat bu kadar acımasızca ve kapitalist bir mantıkla geçmeyecek. Nedir kapitalist mantık? "Büyü, büyümezsen yok olursun." Sermayenin yasasıdır bu, büyümeyen sermaye biter. Peki oyunlarda neden İlkçağ'da da var bu? Hayır, yok. 18. yüzyılda başımıza gelen bir bela bu. Bütün bu GZS'ler, FPS'ler, kapitalist mantığın evrenselleştirilmesi, zamansızlaştırılmasıdır. Tamam, World of Warcraft'ta da kapitalist kurallar, kapitalist öğeler var. Para ekonomisi var, örneğin. Ama başkasını çalıştırıp para kazanamıyorsun.

M: Niye ama farmer'lar var örneğin?

Evet ama ben yanımda adam çalıştırmıyorum. Kimse farmerların patronu olmuyor. Para ekonomisi var, ama bu zanaatkar ekonomisi. Pre-kapitalist bir düzen. Benim derdim, acaba post-kapitalist bir düzen kurabilir miyiz? Bunu ancak devasa online'larda yapabiliriz, orada post-kapitalist bir tahayyüle yer var; ama şimdilik bunu yapmaya kalkan yok. Çünkü komünistler çok daha "ciddi" işlerle uğraşıyorlar, oyunlarla falan alakaları olmaz. Oyun yapanların da böyle sosyo-ekonomik-kültürel bir arkaplanı yok. Ne zaman ki sizin gibi insanlar, benim gibi insanlar; "oyun hakkında yazmaktan, konuşmaktan sıkıldık, artık oyun yapmak istiyorum" diyecek, o zaman değişecek. Tabi benim yaşım geçti ben yapamam; yani oyun teorisi hakkında kafa yoramam, ama oyun dizaynı hakkında yoramam.

S: Ama bu bir ekip işi zaten, siz bir fikir koyacaksınız ortaya, birileri bunun tasarımını geliştirecek, falan.

E o zaman hadi yapalım?

M: Son bir soru: Oyunlar ve sanat ilişkisi. Oyunlar şu an sanat mı, sanat olabiliyorlar mı?

Hem evet, hem hayır. Sanat derken neyi kastettiğimize bağlı. Eski Yunan'da iki sanat kavramı vardı. Birincisi "techne", ikincisi "poiesis". Oyunlar, "techne" anlamıyla tabi ki sanat. Eski Yunan'da heykel, sanat, mimari "techne" sayılıyordu. Kelimenin tam anlamıyla, ki teknoloji de aynı kökten geliyor, zanaat demek techne. Ve bu Eski Yunan'da ikinci sınıf bir uğraş. Esas olan "poiesis". Tragedya, şiir... O yüzden hangi tragedyayı kimin yazdığını biliriz ama hangi heykeli kimin yaptığını bilmeyiz. "Taklit etmeyeceksin, yaratacaksın!" Böyle bir sanat anlayışı baskın olduğu sürece oyunlar sanat olamaz. Zira

oyunların zaten tekil bir yaratıcısı yoktur, bir ekip çalışmasıdır, ve zaten esas olarak tüketicisini içine katma

ya çalışır. Tüketici oturup hayran hayran dâhi sanatçıyı izlemez, kendisi işin içine katılır. Peki önümüzdeki aşama nedir? Biz hala Eski Yunan anlayışının egemen olduğu bir dünya algısına sahibiz. Belki de artık o değerlerin değişmesi gerekmektedir, belki de artık techne daha önemli olmalıdır. Belki de techne'nin poiesis'i içermesi lazım.

(-lülülülü. Telefon çalar. Bülent Somay telefonu açar.)

Efendim? Amcacım merhaba. İyidir sizden naber? Ağrılar ne alemde?

Derken kendisi kayıt cihazını eline alır, “stop” düğmesine basar. Bu üç saatlik, daldan dala atladığımız, inanılmaz keyifli, öğretici, düşündürücü sohbet, böylece sona erer. Ufkumuzu okyanuslara açan Bülent Somay’a, bize kahve yapan, WoW’da çok komik şeyler gösterip bizi eğlendiren ve arada yorumlarıyla katılan Ezgi Keskinsoy’a ve de süper tatlı kedileri “anya”ya sonsuz teşekkürler...

İLGİLİ

[Tabanda ve Zamanda Anlam Aramak](#)"2008" içinde

[2007'de Anlam Aramak](#)"2008" içinde

[2008'de Anlam Arayışları](#)"2009" içinde

This entry was posted in [2008](#) and tagged [adventure](#), [bülent somay](#), [buffy the vampire slayer](#), [civilization](#), [fps](#), [frp](#), [gzs](#), [id evil](#), [joss whedon](#), [okutan metinler](#), [roland barthes](#), [role play](#), [rts](#), [sinema](#), [slavoj zizek](#), [sts](#), [warcraft](#), [yazdırılan metinler](#) by [fareleroyunda](#).

<https://farelerveanlamlar.wordpress.com/2011/12/15/bulent-somayla-roportaj/>