

VIDEO OYUNU ÇALIŞMALARINA MÜZİKOLOJİK BİR YAKLAŞIM OLARAK LUDOMÜZİKOLOJİ

Yasemin ATA

Dr. Öğr. Üyesi, Sinop Üniversitesi, GSTF, Müzik Bölümü, yasata@gmail.com ORCID: 0000-0001-5975-7196

Ata, Yasemin. "Video Oyunu Çalışmalarına Müzikolojik Bir Yaklaşım Olarak Ludomüzikoloji". idil, 110 (2023 Ekim): s. 1708–1715. doi: 10.7816/idil-12-110-07

ÖZ

"Ludomüzikoloji" son on beş yılda oyunlar üzerine incelemeler gerçekleştiren müzik araştırmacılarının oyun müziklerini "müzikolojinin merceğinden" ele almaya yönelik girişimlerini ifade etmek üzere öne sürdükleri bir terimdir. Avrupa'daki çeşitli üniversitelerden oyun müziğine akademik bir merakla yaklaşan araştırmacılar tarafından 2011 yılında aynı isimle bir topluluk kurulur. Topluluğun birincil hedefi, video oyunlarının temel bileşenlerinden müziğe ilişkin yapılan tekil çalışmalar için bir merkez ve temas noktası oluşturmaktır. Kurucu araştırmacılar, konuyla ilgilenen akademisyenleri işbirliğine yönlendirerek belirli bir çatı altında toplamanın yanısıra oyun müziği çalışmalarına dair yöntem ve terminoloji geliştirmeyi yani ludomüzikolojinin, oyun ve müzik ilişkisinin çeşitli boyutları üzerine bilgi üreten özerk bir disiplin olarak tanınmasını sağlamayı amaçlar. Topluluk, kurulduğu yıldan itibaren düzenli olarak gerçekleştirdikleri bilimsel toplantılar ile ludomüzikolojinin kapsamını, sınırlarını tanımlamaya, metodolojisini çizmeye ve temel sorunlarını saptayarak çözmeye yönelik çalışmalara katkıda bulunur. Asıl soru ise alana rehberlik ettiği ifade edilen "müzikolojik perspektif"ten ne anlaşılması gerektiği yani oyun müziği incelemelerinde müzikolojinin ne gibi bir katkı sunmasının hedeflendiğidir. Bu çalışmanın amacı "ludomüzikoloji" adı altında yapılan akademik çalışmaların sağladığı mevcut birikimi incelemek ve müzikolojinin oyun incelemelerinin özerk bir disiplin olması yolundaki katkısına dair bir değerlendirme sunmaktır. Ayrıca makale ile alanın Türkçe literatürdeki sınırlı yerine katkıda bulunulması amaçlanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Video oyunları, müzik, ludoloji, ludomüzikoloji

Makale Bilgisi:

Geliş: 1 Eylül 2023

Düzeltilme: 5 Ekim 2023

Kabul: 27 Ekim 2023

© 2023 idil. Bu makale Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND) 4.0 lisansı ile yayımlanmaktadır.

Giriş

Ludomüzikoloji, video oyun müziği incelemelerinin dijital devrimin giderek artan talepleriyle daha da hissedilir hale gelen sistematize edilme ihtiyacından doğmuş bir alandır. Terim olarak ilk kez 2007 yılında Alberta Üniversitesi'nde oyun müzikleri üzerine araştırma yapan müzikoloji bölümü öğrencileri Guillaume Laroche ve Nicholas Tam tarafından, "ludoloji" (oyun incelemeleri) ve "müzikoloji" sözcüklerini bir araya getirecek biçimde kullanılır. Laroche ilk kez kendisi tarafından telaffuz edilen "Ludomüzikoloji" terimini açıklarken "Ludolojik müzikoloji" ifadesini kullanır. Bu, müzikoloji içinde oyun müziği incelemelerine yer açılması ihtiyacını dile getiren bir ifadedir. Film müziğinin belirli bir teorik perspektif ve analitik gereçlerle müzikoloji içinde bir inceleme nesnesi olarak yer edindiğini, video oyun müziklerinin de oyun deneyimindeki yerine yönelik bir incelemeye tabi tutulmasının gerekliliğini belirten Laroche'un (Karbani, 2007) *Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) oyunu üzerine yaptığı araştırma Ludomüzikoloji çalışmalarının ilk tohumlarından biri olarak kabul edilir. Laroche, bu öncül çalışmasında oyun müziğinin besteleme tekniklerini incelemeye yoğunlaşır. Çalışmanın yapıldığı tarihte, farklı sürümlerle yaklaşık yirmi yıldır piyasada bulunan oyunun müziklerinin zaman içinde teknolojik evrime paralel olarak nasıl değiştiğini ortaya koyar. Çalışmada izlediği yöntem ise alanın metodolojik sınırlarını belirlemeye yönelik önemli bir başlangıçtır. Laroche, oyunun yaratıcı ekibinin müzik ayağında çalışan Koji Kondo'nun bestelerinin çevrimiçi veri tabanlarından edindiği MIDI ses dosyalarını bir araya getirir ve dosyaları bir yazılımla partisyonlara dönüştürür. Çalışması, oyunun bestelerinde kullanılan varyasyon tekniği ve rönesans madrigal tarzı arasındaki benzerliklere dair bir analiz sunmuş olması açısından önemlidir. Çalışma bir video oyunun müziklerinin analiz edildiği ilk çalışma değildir; ancak "ludomüzikoloji" anahtar sözcüğü öne sürülerek gerçekleştirilen ilk çalışmadır. Bu tarihten itibaren oyun müziği araştırmacıları arasında kullanılmaya başlanan ludomüzikoloji terimi, 2011 yılında kurulan ve öncelikle Avrupa'daki çeşitli üniversitelerden akademisyenlerin katılımıyla genişleyen bir araştırma grubunun çabaları ile video oyun müziği incelemelerinin ihtiyaç duyduğu akademik çerçeveyi sağlamaya çalışır.

Bu çalışmada oyun, müzik ve dijital medyanın kesiştiği noktadan doğan ve başta Avrupa ve kuzey Amerika olmak üzere oyun araştırmaları için bir araya gelen topluluklar arasında "Ludomüzikoloji" olarak dolaşıma giren bu terimin ortaya çıkışı ve mevcut kullanımının arkaplanı incelenir. Terimin oyun müziği incelemesine akademik bir meşruiyet kazandırma niyetindeki bir neolojizm olmaktan sıyrılarak video oyunları ve müziğin dinamik ve çok boyutlu ilişkisi üzerine bilgi üretmeye yönelik özerk bir disiplin olma yolunda ne derece aşama kaydettiği ve bu yolda müzikolojinin, merceğin ardındaki oyun müziği incelemelerini nasıl biçimlendirdiği tartışmaya açıktır. Çalışmada öncelikle ludomüzikolojinin kuramsal yörüngesindeki temel alanlardan biri olan ludoloji ele alınacaktır.

Oyun incelemelerinde "özerklik" talebi olarak Ludoloji

Dijital oyunlara yönelik akademik ilginin belirli bir sisteme oturtulma ihtiyacı yirminci yüzyılın sonlarında başlar. Video oyunlarının incelenmesine olanak sağlayacak bir araştırma alanının yaratılması ve geliştirilmesi, kendilerini video oyunu incelemelerine adanmış ilk teorisyenlerin temel hedefidir. Önce kültürel çalışmalar, sonra multimedya ve hipermetinsellik üzerine yapılan çalışmaların bir parçası olarak görünür hale gelen ludolojinin (Fernández-Cortés, 2021:182) birincil motivasyonu video oyunlarını kendi özelliklerine göre başlı başına bir form olarak incelenmesine olanak sağlayacak bir araştırma alanı olarak tanınmaktadır. Bu motivasyonun ardında biraz ileride söz edilecek olan; dijital oyunların, kültürel oyun kavramından bağımsız düşünülmesi talebi yatar. Bu talep, dijital oyunların geleneksel oyunlardan farklı olarak mı yoksa onların uzam değiştirmiş yeni bir boyutu olarak mı ele alınması gerektiğiyle ilgili bir ikilem yatar.

"Ludoloji", Latince bir sözcük olan, "Ludos" (oyun) ve sistematik kuram ve doktrine işaret eden "Logia" sözcüklerinden türetilir. "Ludo", sözlük anlamıyla bir tahta üzerinde sayaçlarla oynanan oldukça eski ve geleneksel bir zar oyunudur (Cambridge dictionaries online, 2023). Daha önce elektronik olmayan oyunlarla ilgili olarak kullanılsa da (Frasca, 2003) günümüzde "Ludoloji" pekçok disiplinin alanına giren geleneksel oyunlardan farklı olarak yalnızca dijital oyunları inceler. Terimin literatürdeki kullanımlarını inceleyen Juul (2013), 1951 yılında Per Maigaard tarafından yayınlanmış olan "Ludoloji Hakkında" ve 1982 tarihli Csíkszentmihályi'ye ait olan "İnsan Olmak Önemli mi: Karşılaştırmalı Ludolojinin Bazı Yorumlayıcı Sorunları Üzerine" adlı yayınlara dikkat çekerek, ludolojinin tanıtılmaya ihtiyacı olan yeni bir terim değil, uzun süredir aktif olan bir alan gibi ifade edilmiş olması üzerinde durur. Her ne kadar terimin izi geçtiğimiz yüzyıl ortasına kadar sürülebilse de ludoloji kendi nesnesini tanımlama ve kendi uzmanlık alanını diğer akademik alanlardan ayırma konusunda kararsız süreçler sergileyen bir karakteristiğe sahiptir. Bu sürecin temel dinamiği, oyunların teorize edilmesi konusundaki karşıtlıklarla ilişkilidir. Video oyunlarının dijital

çağa özgü etkileşimli bir kültürel form olarak konumu, ludolojinin disiplinlerarası bir kesişme noktasında kendini bulmasının nedenidir (Huerter, 2019: 15). Farklı disiplinlerle bağlarına ilişkin çeşitlilik, oyun incelemelerinde alanı haritalandırmaya yönelik günümüzde de devam eden ve oyunları araştırma nesnesi olarak sahiplenen paradigmanın rekabetine neden olur. Günümüzde hala süregelen bu rekabet, video oyunlarının incelenmesi için en uygun metodolojik yaklaşımın hangisi olacağı konusundaki iki temel görüşü ortaya koyar. Bir yanda anlatıbilimciler, geleneksel araştırma yaklaşımı olarak video oyunlarını drama ve anlatının uzantıları olarak değerlendirir ve oyunlara anlatısal boyutları açısından yaklaşırken; diğer yanda "ludolog"lar video oyunlarının işlevlerinin mekânine odaklanarak oyunların anlatı olarak analiz edilmesini reddeder. Ludologların temel argümanları,- eğer varsa- bir oyundaki hikaye unsurlarının gerçek bir önemi olmadığı, çünkü oyuncunun bunlarla en az ilgilenen kişi olduğu; asıl kaygı nedeninin oyunun kendisi, yani oyunun nasıl kazanılacağı olduğudur. Anlatıbilimciler, bazı oyunların hikayelerle hiçbir ilgisi olmadığını kabul ederken, en popüler olan özellikle de piyasada geniş bir pay sahibi olan oyunların güçlü bir anlatı unsuruna sahip olduğunu ve gişe rekortmeni Hollywood filmleriyle ortak özellikleri paylaştığını kabul eder. Sonuç olarak görsel temsil, hareket kavramı, anlatı mekân ve zamanı, karakter anlatısalılığı, animasyon teknikleri vb. yönleri araştırmanın önemini öne sürer (King ve Krzywinska 2002, 3). Tartışmada ludoloji tarafının başını çeken araştırmacılardan Aarseth (1997), diğer anlatı türlerinin paradigmasının oyunlara uygulanmasını "emperyalist" bir girişim olarak nitelendirir. Konu üzerine pekçok araştırmacı Aarseth'in düşüncesinde birleşir. Juul'a göre (2001) oyunlar; filmler, romanlar ve tiyatrodan oluşan medya ekolojisine ait değildir. Oyunlarda zamansallık anlatılarda olduğundan farklı işler. Çünkü okuyucu/izleyici ile öykü dünyası arasındaki ilişki, oyuncu ile oyun dünyası arasındaki ilişkiden farklıdır. Geleneksel anlatıda izleyiciye hikâye anlatılır ve yorumlanırken, oyunda oyuncu hikayeyi canlandırır ve yaratır. Frasca da (2003), anlatı paradigmasının oyunları anlamayı ve yeni oyunlar yaratma becerimizi sınırladığına dair bir tartışma başlatır; geleneksel medyanın aksine, video oyunlarının sadece temsile değil, simülasyon olarak bilinen alternatif bir semiyotik yapıya dayanmasının, simülasyon ve anlatının bazı ortak unsurları -karakterler, ortamlar, olaylar- paylaşsa da mekaniklerini farklı kıldığını belirtir. Bu bakımdan oyunlar, geleneksel anlatı analizi araçlarıyla ele alınamayacak yeni bir formdur. Frasca ludoloji için ayrıca, "anlatı" altındaki geleneksel yöntemlerden çok dijital oyunlarla büyüyen dolayısıyla video oyunlarını ayrı bir form olarak düşünme eğilimi daha güçlü olan "dijital yerli" jenerasyonun oyun çalışmalarında benimseyeceği paradigmanın umut verici olduğunu belirtir. Anlatı paradigmasının oyun araştırmalarında hala hüküm sürmekte olduğu iddiasıyla birlikte kimi araştırmacılar (King ve Krzywinska, 2002; Kokonis, 2014) iki yaklaşımı uzlaştıran argümanlar ve yöntem önerileri sunarken uzlaştırmacı argümanların dahi kendi içinde sorunlu olduğunu iddia eden araştırmacılar (Demirbaş, 2017) da vardır.

Oyun müziği çalışmalarının akademik tanınma girişimi: Ludomüzikoloji

Oyunun türü ne olursa olsun, en basit haliyle müzik avatarları karakterize edebilir, oyun ortamını geliştirir, duyguları derinleştirir ve oyunun temposunu şekillendirir. Oyun müziği bireysel bir tecrübedir. Doğrusal değildir. Herhangi bir değişiklik oyundaki bir programlama kararından, oyuncunun girdisine dayalı sistemdeki bir varyasyondan ileri gelebilir. Oyun müziği, insanların oyun deneyimlerinde derinlemesine yararlandığı bir unsur olarak gerçek anlamda işbirliğine dayalı yaratıcı bir çabayı gerektirir. Bu yüzden video oyun müziğinin hem ilgi çekici hem de zorlayıcı bir yönü, video oyun müziğinin nasıl incelenmesi gerektiği sorusudur (Andrew, 2021). Bu soruya aranan yanıt, Ludomüzikolojideki yaklaşık yirmi yıllık birikimin temelini oluşturur. Belinkie (1999), bir inceleme nesnesi olarak müziğin oyunlardaki değerini ima eden "Video Game Music: Not Just Kids Stuff" (Video Oyunu Müziği: Sadece Çocuklar İçin Değil) başlıklı yayınında oyun müziğinin tarihine değinir ve temel argümanını o zamana kadar daha büyük bir iddiası olmayan bir gençlik eğlence ürününün basit bir tamamlayıcısı olarak görülen müziğin "ciddiyeti" üzerine kurar (Aktaran, Fernández-Cortés, 2021: 182). Ciddiyet söyleminin temelinde meşruiyet kaygısı vardır. Alanın öncü araştırmacılarından Karen Collins'in de hatırlattığı üzere (2016) ludomüzikoloji çalışmalarının akademik camiadaki kabulü 2000'li yılların başlarından günümüze kadar geçen yirmi yıllık süreçte kısmen de olsa gerçekleşir. Collins, oyun müziği üzerine çalışan araştırmacıların artık zamanlarının önemli bir kısmını alanlarının değerini haklı çıkarmaya ayırmadıklarını belirtir. Ancak sırada ludomüzikolojiyle ilgili başka sorunlar vardır. Fernández-Cortés (2021), alanın kendisini oldukça gergin bir kavşakta bulduğunu ve araştırmacıların da kabul ettiği üzere, video oyunu müziği metodolojisine dair temel soruların hala gündemde olduğunu dile getirir. 2016 yılında Michiel Kamp, Tim Summers ve Mark Sweeney editörlüğünde yayınlanan "Ludomüzikoloji: Video oyun müziğine yaklaşımlar" başlıklı kitap, oyun müziğini kavramsallaştırma ve analiz etmenin yeni yollarını öneren pekçok çalışmayı içerir. Kitap, alanın akademik tanınırlığı ve

sürdürülebilirliği için son derece hayati olan metodolojik sorunlara eğilmek adına elbette önemli bir girişimdir. Ancak diğer taraftan güvensizlikleri ortadan kaldırmaya çalışırken daha da vurgulamak gibi riski de bulunur. Cleeve'in de belirttiği gibi (2016), on denemenin her biri, içinden çıktığı alan hakkında son derece (öz)düşünümseldir. Ancak tüm çalışmalar, ludomüzikolojinin sallantılı dönemlerinin ürünü gibi görünmektense, disiplinler sınırlara karşı çıkan, metodolojik protokoller üzerine dikkatlice düşünen ve teorik ilkelerin göreceli değerini tartışan niteliktedir.

Oyun müziği çalışmalarında biraz geriye dönülürse, 1980'li yıllardan bu yana yapılan kimi erken dönem yayınlar, müziği programlama ve tasarlamaya yönelik el kitapları ve makaleleri içerir. Ancak alana yoğunlaşan ilgiyle beraber; oyun, müzik ve sesin çok yönlü karşılıklı ilişkilerini ve pratik sorularını inceleyen yayınların ve konferansların artışı 2000'li yılların sonlarını bulur (Fritsch, 2021: 227). Oyunlarda müziğin incelenmesine yönelik ayrı bir alan talebi, sayısal olarak görünür hale gelen tekil çalışmaların belirli bir çatı altında toplanmasına duyulan ihtiyacın neticesidir. İlk çalışmalar genellikle "ludoloji - anlatı" tartışmasının anlatı ayağında olduğu gibi müziği anlatının bir parçası olarak ele alır ve film çalışmalarından ödünç alınan analiz yöntemlerini kullanır. Alanı takip eden müzikologlar da oyun müziğini ilk kez analiz etmeye başladıklarında, teorinin uyarlanması için film çalışmalarına yönelirler. Oyunların yıllar içinde değişen doğası; giderek karmaşıklaşan olay örgüsü, birden fazla olası son gibi yaratıcı yenilikler, teknolojik gelişimin katlanarak artan ve grafiklere yansıyan doğasıyla birlikte keskinleşir. Video oyunu müziği genellikle film veya opera gibi diğer karma medya senaryolarındaki müziğe benzer şekillerde işler. Film müziği filmden tamamen ayrı tutulamayacağı gibi, video oyunu müziği de video oyunu estetiğine bağlıdır ve onun önemli bir parçasıdır. Bununla birlikte, oyunları filmlerden ve diğer anlatı unsurlarından ayıran temel özellik "etkileşim", tabiatıyla müziği oyunun dinamik biçimde değişen dramatik aksiyonuna gerçek zamanlı olarak uyarlayan doğrusal olmayan müzik sistemlerinin geliştirilmesine yol açar (Sweeney, 2014: ii). Müzik, video oyununda yalnızca vurgulayıcı bir unsur olarak değil, aynı zamanda anlamsal iletişim, etkileşim ve tepkisellik denkleminin bir parçası olarak hareket eder (Collins, 2016). Oyunların bu ayırt edici özelliği, oyun çalışmalarında anlatı paradigmasının oyunların kendisi kadar müziğine de uygulanmasıyla ilgili soru işaretleri bırakır. Oyun müziği incelemelerine ilişkin akademik girişimler mevcut sorunları gidermek üzere hareket eder.

2011 yılında dünya çapında oyun müziği üzerine ne tür çalışmalar yapıldığını, video oyunu müziğine kimlerin "ciddi" ilgi gösterdiğini keşfetme motivasyonu ile üniversiteler arası bir araştırma organizasyonu olan "Ludomüzikoloji Video Oyunu Müzik Araştırmaları Grubu" kurulur. Tamamı müzikolog olan kurucular Michiel Kamp, Tim Summers ve Mark Sweeney, daha sonra kendilerine katılan Melanie Fritsch ve Andra Ivănescu ile birlikte kendilerini diğer disiplinlerarası/multimedya projelerinden ayırdığını düşündükleri eğilimi, "performansa dayalı olmayan görsel sanatlar veya interaktif olmayan filmlerin aksine, video oyunu müziğine müzikolojik yaklaşım" olarak belirtirler. Topluluk ayrıca oyun sesine (game sound) daha endüstriyel açıdan bakan ve müziği de oyun sesiyle aynı araştırma nesnesi olarak ele alan yaklaşımlardan özellikle ayrılmak ister. Topluluk, üniversiteler arası akademik işbirliğini teşvik etmeye, oyun müziğini akademik müzikolojinin yanı sıra önemli bir araştırma alanı haline getirmeye, grup üyelerinin (ve bu alanda çalışan diğer akademisyenlerin) araştırmalarını tanıtabilecekleri bir platform oluşturmaya ve bu alan için tutarlı bir yön ve bilgi bütünü oluşturmaya yönelik genel bir girişim olarak hizmet etmeyi amaçlar (Ludomüzikoloji, 2023). Bu anlamda oyun müziği incelemelerinin akademik bir tanınma talebi olan ilk girişimdir. Terim, bir lisans ödevine anahtar sözcük tanımlamak üzere icat edilmesinden bu yana geçen on beş yılı aşkın süreçte aynı isimle art arda kurulan pekçok topluluk ile dünya ölçeğinde dolaşıma girer. 2014'te başlayan Kuzey Amerika Video Oyun Müziği Konferansı (Park, 2021), 2017'de kurulan Avustralya Ludomüzikoloji Derneği (Smith, 2020), 2018'de Şili'de kurulan LUDUM (Grez, 2019) ile yakın tarihte alanla ilgili gelişmeler hız kazanır. 2016 yılında, bu yerel gruplardan bazıları bir şemsiye kuruluş olarak "Oyunlarda Ses ve Müzik Çalışmaları Derneği"ni (SSSMG) kurar ve 2020 yılından itibaren derneğe bağlı süreli yayınlarını ("Journal of Sound and Music") hayata geçirirler (Aktaran, Fritsch, 2021: 227). Oyunlarda ses ve müzikle ilgilenen meslekler arası ve disiplinlerarası herkese açık bir platform olduğunu belirten dernek, tarihsel araştırma, müzik analizi, etnografi, psikolojik algı çalışmaları, kültürel çalışmalar, medya çalışmaları, alımlama ve uygulamaya dayalı araştırma dahil oyun sesi çalışmalarına yönelik birçok yaklaşıma açık olduğunu ifade eder (SSSMG, 2023). Kamp, Summers ve Sweeney'nin öncülük ettiği "Ludomüzikoloji Video Oyunu Müzik Araştırmaları Grubu", aralarında Nicholas Cook'un da bulunduğu danışmanlarının desteğiyle 2012 yılından bu yana her yıl düzenli olarak gerçekleştirilen konferanslarla alanın epistemolojik sınırlarını belirlemeye çalışır.

Oyun müziği incelemesinde "Müzikoloji"

Özer (1997), ondokuzuncu yüzyılda müzikolojinin bilimsel bir disiplin olarak ortaya çıkışının nedenini, dönemin karakteristiğini oluşturan bilim ve sanayi işbirliği ile bilimin toplumsal yaşama daha önce olmadığı kadar somut biçimde yansiyarak yarattığı çağ ruhuna bağlar. Bu bağlamda bilimin kültürel bir değere ve bir "olması gereken"e dönüşmesi, diğer disiplinlerin olduğu gibi müziğin bilimsel incelemesinin de temelini oluşturur. Günümüze dönersek, video oyunları ve video oyun müziklerinin incelenmesi de dijital çağ ruhunun getirdiği "olması gereken" in bir neticesidir. Oyunlarda müziğin önemi bir önceki başlığın altında değinildiği gibi oyuncu deneyimini yönlendiren güçlü bir uyarıcı olmasının dışında dijital çağın günlük yaşama getirdiği en yaygın kültürel pratiklerden birinin temel unsuru olmasıdır. Günümüz oyun kültürünün teknoloji, sanat ve yaratıcılık etrafında eğlence endüstrisine yön veren varlığı, müzik ve oyun ilişkisinin detaylı biçimde ele alınacağı çalışma alanlarının ortaya çıkmasını bir ihtiyaç haline getirir. Bu ihtiyacı karşılamak üzere ortaya çıkan alanın gelişimi araştırma toplulukları bağlamında incelendiğinde "ludomüzikolojik" söylemin Anglo Amerikan ve Avrupa topluluklarından müzikologlarca domine edildiği iddia edilebilir (Park, 2020). Bundan yirmi yıl önceki durum göz önüne alındığında oyun müziği çalışmaları için akademide ludolojinin de aynı süreçlerden geçtiği "normalleşme" çabalarına tanık olunur. Collins'in belirttiği gibi (2016), monografiler, derlemeler, makaleler alanın teorik temellerin atılmasına ve sağlanmaya başlayan araştırma hatlarının tanımlanmasına önemli katkılarda bulunur. Ancak günümüzde alanın adından benimsediği yaklaşıma kadar bir konsensüs sağlanamamış olmasının, akademik meşruiyetiyle ilgili sorunların kısmen de olsa devam etmesine neden olduğu söylenebilir. Bu bakımdan öncelikle alanın tanımındaki ifadeler üzerine akıllara gelen birkaç soruyu ifade etmekte yarar vardır.

Belirtildiği gibi alan ile ilgili eleştirel tartışmalar öncelikle alanın nasıl adlandırılması gerektiğiyle ilgilidir. Fritsch (2021: 227) kimi araştırmacıların, "ludo" ön ekinin yanına getirilen "müzikoloji" sözcüğü için, konuların ele alınmasında geniş, disiplinlerarası spektrumu ve potansiyel perspektifleri tam olarak yansıtmadığını dolayısıyla "ludomüzikoloji" ifadesinin sorunlu bir çerçeve yarattığını ve "oyun müziği çalışmaları" teriminin tercih edilmesi gerektiğini öne sürdüğünü aktarır. Alanı tanımlarken "müzikolojik perspektif"i esas alan bir diğer kesim için ise uygun terim "ludomüzikoloji"dir. Bu yaklaşım alanla ilgili temel sorunlardan birini daha gündeme getirir. "Müzikolojik" söylem, alanı akademik meşruiyet problemi olmayan bir disiplinin kuramsal ve metodolojik birikimi üzerine temellendirme iddiası taşır ve dolayısıyla müzikolojinin akademik meşruluğundan doğrudan bir fayda sağlamaya çalışır. Böylelikle alan, bir taraftan Belinkie (1999)'den bu yana devam eden akademik tanınma gayreti için "bilimsel" niteliğinin sorgulanmasının önüne geçmek üzere kendisine bir etiket sağlarken, diğer taraftan Khun (1962) ile birlikte bilimsel bir topluluk olmanın önkoşulu olarak kabul gören paradigma faktörünün alanda ne derece etkin olduğu ile ilgili soru işaretleriyle, söz konusu eleştirilere haklılık payı verilmesine neden olur. Oyun müziği incelemelerini "Ludomüzikoloji" olarak tanımlayan Fritsch (2021), oyun müziği çalışmaları teriminin alanı gereksiz yere belirli bir araştırma nesnesiyle sınırlayacağını ifade etmekle beraber, teriminin ima ettiği "müzikoloji"ye ve onun belirli yöntemlerine (ne kadar faydalı olsalar da) yönelik dolaylı iddianın sorunlu olduğunu kabul eder.

Fritsch, diğer taraftan alanın öncü araştırmacılarından biri olmanın verdiği yükümlülük ile ludomüzikoloji için de bir paradigma belirlemeye çalışır (2021: 228). Adler'in (1885), müzik üzerine bilimsel bilgi ürettiğini iddia eden bir şemsiye terim olarak müzikoloji için (Özer, 1997; Çerezcioglu, 2018) yaptığı saha tanımlamasını takip ettiği izlenimiyle "Tarihsel" ve "Dizgesel" müzikoloji sınıflamasına benzer bir sınıflama yapar. Adler'in müzikoloji tanımında tarihsel alan, çağlara toplumlara, bölgelere, sanatçılara göre düzenlenen müzik tarihini, müzik yazısını ve çalgıları kapsar. Dizgesel alan ise müzik teorisi, müzik estetiği, müzik eğitimi ve batı dışı müziklerin incelendiği bir alan olarak zamanla ayrı bir metodolojik ve kuramsal yol çizecek olan etnografi çalışmalarını kapsar (Aktaran Özer, 1997: 62). Fritsch'in mevcut "ludomüzikolojik" araştırmalar için öne sürdüğü üç temel alan, Adler'in sınıflamasıyla müzikolojinin ortaya çıkış ve gelişim sürecindeki tarihsel ve ideolojik eğilimlerle karşılaştırmalı bir tartışmaya sürükleyecek bir iddiadan çok şematik sınıflamayı örnek aldığı bir benzerlik gösterir. Buna göre yazarın önerdiği sınıflama doğrultusunda ludomüzikoloji ilk olarak müziğin oyunlarda hem bir tasarım unsuru hem de belirli bir oyun türü olarak tarih, tasarım stratejileri veya kompozisyon uygulamaları bağlamında incelenmesini ve konuya özgü yaklaşımların ve metodolojilerin geliştirilmesini içerir. İkinci olarak, oyunlar ve müzikleri etrafında gelişen hayran kültürü pratiklerinin, diğer medya formları ve müzik türleriyle kültürel ilişkilerinin, ayrıca oyunların/müzik oyunlarının eğitim bağlamlarında kullanımının incelenmesiyle ilgilidir. Son olarak ise oyunların ve müziğin kendi başlarına oyun pratikleri olarak nasıl incelenebileceğini yansıtır. Bu bakış açısı, örneğin batı sanat müziği içinde tanımlanmayan müziklerin, doğaçlama müzik biçimlerinin veya bir bilgisayar sistemi

tarafından prosedürel olarak üretilen müziklerin incelenmesi de dahil olmak üzere ilginç yeni yönler ve yaklaşımlar açma potansiyeline sahiptir (2021: 228).

2012 yılından bu yana düzenli olarak devam eden Video Oyunu Araştırma Grubu konferanslarında araştırmacılara sunulan konu başlıkları aynı zamanda araştırma grubunun ilk üyelerinden biri olan Fritsch'in sınıflamasına dahil ettiği konularla koşutluk içindedir. Konferansa ilk yapıldığı yıldan bugüne dahil edilen konular birkaç üst başlıkla oyun müziği tarihi, oyun müziği besteleri, oyun müziği estetiği, oyun müziğinin eğitimde kullanımı, oyun müziği ilişkin etnografik çalışmalar...vb. olarak kabaca sınıflanabilir. Fritsch'in sınıflama önerisine dönersek, ilk kategoride yer alan, oyun ses tarihi yazımındaki zorluklardan video oyunu müziğinin geçmişine, oyun müziğinin gelişim aşamalarından teknik ve araçların tarihi ve gelişimine kadar çeşitli konuları tıpkı Adler'in sınıflamasında olduğu gibi "tarihsel"lik vurgusu ile dikkate aldığı görülür. Fritsch tarihsel çalışmaların yanısıra oyun bestelerindeki kompozisyon tekniklerinin geçmişten günümüze nasıl değiştiği sorusuna da birinci kategoride yer verir. İkinci kategoride yer alan oyunların dijital medya ekolojisinin kendine özgü bir parçası olarak diğer medya formlarıyla olan ilişkisi üzerine çalışmalar, müzikolojinin müziğin diğer disiplinlerle olan ilişkisi üzerine temellenen ve yöntem açısından heterojen bir tanımlamaya sahip dizgesel alanını anımsatır. İkinci kategoriye dahil olan diğer konular, dizgesel müzikoloji sınıflamasına benzer şekilde oyun müzikleri etrafında gelişen hayran pratikleri ve kültürel, sosyal ve psikolojik açıdan oyunculuk, müzik temalı oyunlar aracılığıyla enstrüman öğrenimi gibi yönlerini içerir. Üçüncü ve son kategori oyun ve müziğin hem birlikte hem de ayrı ayrı birer oyun pratiği olarak incelenmesi üzerinedir. Buradaki çarpıcı nokta Fritsch'in "batı sanat müziği içinde tanımlanmayan" oyun müziklerinin incelenmesine dair yöntem önerilerini kapsayacak bir kategori yaratmış olmasıdır. Adler'in dizgesel müzikoloji içinde "etnografik çalışma" olarak tanımladığı alanın daha sonra etnomüzikoloji olarak tarihsel öncelikte batı dışı müziklere odaklandığı bilinir. Fritsch ludomüzikolojiye tanımladığı kategoride batı sanat müziği dışındaki müziklerin yeni yöntem ve yaklaşım potansiyeli olarak araştırılmasını önerirken, oyun dünyasına hâkim olan müziğin ağırlıklı olarak batı müziği teorisi temelinde ve ilgili bestemele teknikleriyle yaratılan müzikler olduğu kabulünü de ima etmiş olur. Etnomüzikoloji'nin öncelikli kapsamı olan "batı dışı" müzik tanımı Fritsch'in sınıflamasında doğaçlama müzik biçimlerine veya bir bilgisayar sistemi tarafından prosedürel olarak üretilen müziklere karşılık gelir. Fritsch ayrıca tüm kategorilerde çalışma alanları için yeni metodoloji önerileri çağrısında bulunur (2021: 228). Müzikoloji, müziğin bilimsel incelemesi iddiasını taşıırken; müzik, inceleme alanının disiplinleşme sürecini zorunlu bir tasnife tabi tutacak çeşitliliğe ve çok boyutluluğa sahiptir. Ludomüzikoloji özelinde oyun müziğinin "müzikolojik perspektif"te ele alınma girişiminde -ileri çalışmalarla daha da detaylandırılabilir olan- sınıflama biçimi, müziği anlamak için kullanılacak araçların çoğulluğuna bağlı olarak geçerliliğini sürdürür. Fritsch'in sınıflamasında değinmemesiyle beraber, alanın literatürü incelendiğinde psikoloji, performans, estetik gibi alanların kuramsal yaklaşımlarına giderek artan bir talep olduğunu hatırlatmak gerekir. Ludomüzikolojinin özellikle psikolojik çalışma unsurlarını sıklıkla kullandığı görülür. Bunun en önemli nedeni, oyun müziğinin oyuncu deneyimine katkısının anahtarı olan oyuncu etkileşimidir. Bir diğer araştırma konusu olan performans, özellikle kontrolörün çalgı aleti olduğu müzik temalı ve dans temalı oyunlarda el ve ayak becerisi, hafıza ve bilginin tipik olarak oyun müziğinden etkilendiği belirgin örneklerdir. Yanı sıra metodolojik olarak performans etnografisinin uygulanacağı bir oyun deneyimini yansıtır. Performans konusu oyun oynamanın, başlı başına müzik performansı olarak ele alındığı daha felsefi temelli yaklaşımlar da sunar.

Sonuç

2000'li yıllarla birlikte yoğunlaşan akademik ilgi oyun müziği çalışmalarında yeni bir döneme işaret eder. Ses incelemelerine odaklanan ve müziği oyun sesi olarak ele alan çalışmaların ardından oyun müziği, tarihsel, kültürel, estetik, psikolojik, pedagojik, ticari pek çok farklı niteliğiyle oyunların insan hayatında edindiği yeri belirleyecek etkinliğe sahip bir fenomen olarak incelenmeye "değer" bir nesne kategorisine alınır. Oyun müziği çalışmaları, oyunların kendisini ve müziklerini belirli analiz yöntemleriyle ele almaya odaklanan girişimlerin, bu girişimleri somutlaştıran yayınların, araştırma gruplarının ve akademik etkinliklerin ortaya çıkması sayesinde giderek daha yerleşik bir hal alır. On yıllık sürecin sonunda birbirinden bağımsız olarak ilerleyen akademik çalışmalara bir referans çerçevesi sağlamak, bir oyun müziği topluluğu oluşturmak, oyun müziği incelemeleri için bir paradigma belirlemek, kısaca oyun müziği incelemelerinin bilimsel bir disiplin olarak tanınmasını sağlamak adına atılan adımlar, dijital devrimin giderek artan talepleriyle daha da hissedilir hale gelen sistematize edilme ihtiyacına karşılık mahiyetindedir. 2010'lu yıllarla birlikte alan için "Ludomüzikoloji" terimini benimseyen oyun müziği araştırmacıları konuyla ilgilenen kimi araştırmacıların heveslerini artırırken, alanın sınırlarının terimin barındırdığı "müzikolojik

perspektif" önerisi ile örtüşmediği eleştirisinde bulunanlar da olur. Akademik camiadaki meşruiyetiyle ilgili sorunlara çözüm bulma girişimi henüz birkaç yıl öncesine dayanan ludomüzikoloji, ludoloji olarak bilinen oyun incelemeleri ve müzikolojinin kesiştiği disiplinlerarası kavşakta gergin bir ortamda, kendini tanımlama aşamasındadır. Bu çalışmada ludomüzikolojinin bir terim olarak ortaya çıkışı ve dolaşımı, alanın paradigmasını belirlemeye yönelik "müzikolojik perspektif" söylemi, mevcut eleştiriler ve tartışmalar, alanın günümüze kadarki birikimi etrafına ele alınmış, konuya ilişkin genel bir çerçeve çizilmeye çalışılmıştır. Alanın ilerleyen aşamalarında bu çalışmada ele alınan her bir noktanın daha detaylı tartışmalara tabi olması gerekliliğinin ortaya çıkacağını hatırlatmak önemlidir

Kaynaklar

- AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: The John Hopkins University Press. 1997.
- ANDREW, Lydia. "Foreword: The Collaborative Art of Game Music". In M. Fritsch & T. Summers (Eds.), *The Cambridge Companion to Video Game Music* (Cambridge Companions to Music, Xxxiii–Xxxvi). Cambridge: Cambridge University Press. 2021.
- BELINKIE, Matthew. *Video Game Music: Not Just Kid Stuff*. (15 Aralık 1999) 19 Ağustos 2023. <https://www.vgmusic.com/information/vgpaper.html>
- COLLINS, Karen. "Game Sound in the Mechanical Arcade: An Audio Archeology". *Game Studies*. 161/1 (2016).
- CLEEVE, Sam. "Review: Michiel Kamp, Tim Summers and Mark Sweeney (eds.), *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*". *IASPM@Journal*, 2017: 7 (1).
- ÇEREZCİOĞLU, Aykut. *Müzik İncelemesine Eleştirel Yaklaşım*. İzmir: Eylül Sanat Yayıncılık, 2018.
- DEMİRBAŞ, Yavuz. "Oyun çalışmalarında dijital anlatı ile oyun biçimi karşıtlığı ekseninde süren tartışmalara farklı bir bakış". *Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi*. 2017: 4 (2): 352-373. DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2017.2.352373>
- FERNANDEZ-CORTES, Juan Pablo. "Ludomusicology: Normalizing the Study of Video Game Music". *Journal of Sound and Music in Games*. October 2021: 2 (4): 13–35. <https://doi.org/10.1525/jsmg.2021.2.4.13>
- FRASCA, Gonzalo. "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology" *Video/Game/Theory*. Edited by Mark J.P. Wolf and Bernard Perron. Routledge, 2003. https://ludology.typepad.com/weblog/articles/VGT_final.pdf
- FRITSCH, Melanie. "Ludomusicology meets Japanese Game Studies". *Japan's Contemporary Media Culture between Local and Global*. Martin Roth Hiroshi Yoshida Martin Picard (Eds.). 2021: 225-240. <https://doi.org/10.11588/crossasia.971.c12885>
- GREZ, Ariel. "Video Game Music Research in Chile". *Ludomusicology* (30 Ağustos 2019) 17.08.2023 <https://www.ludomusicology.org/2019/08/30/video-game-music-research-in-chile/>
- HUERTER, Michael. *Is This My Story? Is This My Song? Exploring Narrative Dissonance in Worship Music Through the Lens of Ludomusicology*. Baylor University in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Music. (Aralık 2019).
- JESPER, Juul. "First use of 'Ludology': 1951". *JesperJuul* (12 Kasım 2013) 14 Ağustos 2023 <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2013/11/12/first-use-of-ludology-1951/>
- KARBANİ, Tasneem. "Summer Research Project Was Music to Student's Ears." (7 Eylül 2007) 12 Temmuz 2023. <https://sites.ualberta.ca/~publicas/folio/45/01/04.html>
- KHUN, Thomas. *Bilimsel Devrimlerin Yapısı* (Çev. Nilüfer Kuyaş). İstanbul: Kırmızı Yayınları. [1962] 2015.
- KING, Geoff., KRZYWINSKA, Tanya. "Computer Games / Cinema / Interfaces". *Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference*, June 6-8, Tampere, Finland. 2002. https://www.researchgate.net/publication/221217537_Computer_Games_Cinema_Interfaces
- KOKONIS, Michalis. "Intermediality between Games and Fiction: The Ludology vs. Narratology". *Acta univ. Sapientiae Film and Media Studies*. 9 (2014): 171-188.
- PARK, Hyeonjin. "Across the Big Pond: North America's Expansion of Ludomusicology". Blog entry, Ludomusicology Research Group. (4 Ocak 2021) 8 Ağustos 2023.

<https://www.ludomusicology.org/2021/01/04/across-the-big-pond-north-americas-expansion-of-ludomusicology/>

SMITH, Barnabas. "To Love and Learn Game Music in the South". Ludomusicology Research Group. (17 Mayıs 2020) 9 Ağustos 2023. <https://www.ludomusicology.org/2020/05/17/to-love-and-learn-game-music-in-the-south/>

SWEENEY, Mark. "The Ludomusicology Research Group Interview." *Critical Notes*. 2017: 06. https://www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2019/08/GAME_06_HearTheMusic_CriticalNotes_LudomusicologyInterview.pdf

ÖZER, Yetkin. *Bilim Perspektifinde Müzik*. İzmir: Dokuz Eylül Yayınları, 1997.



LUDOMUSICOLOGY AS A MUSICOLOGICAL APPROACH IN VIDEO GAME STUDIES

Yasemin ATA

ABSTRACT

"Ludomusicology" is a term coined in the last fifteen years by music researchers who have studied games in an attempt to approach game music "through the lens of musicology". A society of the same name was founded in 2011 by researchers from different universities in Europe with an academic interest in game music. The primary goal of the community is to create a hub and point of contact for individual studies on music as a fundamental component of video games. The founding researchers aim to bring together interested academics under one roof, encouraging them to collaborate, and to develop specific methods and terminology for the study of game music, i.e. to ensure that ludomusicology is recognised as an autonomous discipline that produces knowledge on various dimensions of the relationship between games and music. Since its foundation, the society has regularly organised scientific meetings and contributed to studies aimed at defining the scope and limits of ludomusicology, outlining its methodology, and identifying and solving its main problems. The question is what should be understood by the "musicological perspective" that is supposed to guide the field, i.e. what kind of contribution musicology is supposed to make to the study of game music. The aim of this study is to examine the current accumulation of academic activities under the name "ludomusicology" and to present an evaluation of musicology's contribution to the development of game studies as an autonomous discipline. The article also aims to contribute to the limited place of the field in Turkish literature.

Keywords: Video games, music, ludology, ludomusicology