

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI
RADYO VE TELEVİZYON BİLİM DALI

ALİ FASİH SAYIN

İTERAKTİF TV VE FİLM
SİSTEMLERİ İLE OLAY
ÖRGÜSÜNDE İZLEYİCİNİN
ROLÜ

RADYO TELEVİZYON VE
SİNEMA ANABİLİM DALI/
RADYO VE TELEVİZYON
BİLİM DALI

İstanbul, 2014

İTERAKTİF TV VE FİLM SİSTEMLERİ İLE OLAY ÖRGÜSÜNDE İZLEYİCİNİN ROLÜ

Doktora Tezi

ALİ FASİH SAYIN

İstanbul, 2014

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI
RADYO VE TELEVİZYON BİLİM DALI

İTERAKTİF TV VE FİLM SİSTEMLERİ İLE OLAY ÖRGÜSÜNDE İZLEYİCİNİN ROLÜ

Doktora Tezi

ALİ FASİH SAYIN

Danışman: PROF. DR. AHMET ŞAHİNKAYA

İstanbul, 2014

MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

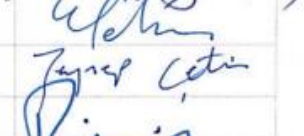
TEZ ONAY BELGESİ

RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA Anabilim Dalı RADYO TELEVİZYON Bilim Dalı DOKTORA öğrencisi ALİ FASİH SAYIN'ın İNTERAKTİF TV VE FİLM SİSTEMLERİ İLE OLAY ÖRGÜSÜNDE İZLEYİCİNİN ROLÜ adlı tez çalışması, Enstitümüz Yönetim Kurulunun 17.07.2013 tarih ve 2013-28/50 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi 04.03.2014

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

İmzası

1. Tez Danışmanı	Prof. Dr. AHMET ŞAHİNKAYA	
2. Jüri Üyesi	Prof. Dr. MURAT ÖZGEN	
3. Jüri Üyesi	Prof. Dr. ÇETİN SARIKARTAL	
4. Jüri Üyesi	Doç. Dr. ZEYNEP ÇETİN ERUS	
5. Jüri Üyesi	Prof. Dr. FİLİZ AYDOĞAN BOSCHELE	

ÖZ

Anlatım geleneğindeki derin köklerine karşın interaktivite yeni medyanın yükselişi ile birlikte yeni popülerlik kazanmaya başlamıştır. Ancak hali hazırda var olan teori ve sistemlerimiz meseleyi en klasik ve en basit formu ile incelemektedir. Anlatının kendisi elbette anlatıcı ve izleyici arasında bir iletişim olarak düşünülebilir. Ancak bu iletişim geleneksel olarak son derece tek yönlü bir olgudur.

İnteraktivitenin amacı bu kısıtlamaları ortadan kaldırarak anlatımı çift taraflı bir iletişim haline getirmektir. İnteraktivitenin hedefi izleyicide temsil, dönüşüm ve immersiyon oluşturup, izleyiciyi anlatının oluşturulması ve hikayenin yazılmasına yazarın kendisi ile birlikte ortak etmektir.

Elbette konu interaktivite olduğunda yapının kaybedilmesi her zaman bir kaygıdır. Bu nedenle anlatıcı izleyicinin olası tercihlerini önceden tahmin edebilmeli ve anlatıyı bu bilgiye göre şekillendirebilmelidir.

Bu araştırma üç ayrı interaktif sinema olarak adlandırılabilen üç ayrı interaktif anlatı eseri üzerinde yapılmıştır. Her bir eser yüzer kişilik homojen bir odak grup tarafından deneyimlenmiş ve bu odak gruptan her izleyicinin her bir seçimi tek tek kaydedilmiştir. Amaç hali hazırdaki interaktif anlatı sistemlerinin çalışıp çalışmadığını bulmaktır.

Sonuçlar açıkça göstermektedir ki izleyicinin kararları hali hazırda var olan değer yargıları ve sosyal kısıtlamalardan etkilenmektedir. Buna ilaveten özdeşleşme herhangi bir başka medyumdan çok daha kuvvetli gerçekleşmektedir. Son olarak hali hazırdaki sistemlerin kısıtlı yapısı seçimleri izleyici yerine yapabilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yapısal Anlatı, Motivasyon Teorisi, İnteraktif Sinema, Etkileşim, Olay Örgüsü

ABSTRACT

Despite its deep roots in the tradition of storytelling interactivity is just gaining popularity due to the recent rise of new media. Yet our existing theories and systems around storytelling are all about the topic in its simplest, most classic form. Even though the narrative itself can be seen as a communication between the artist and the audience that communication is traditionally a rather one sided affair.

Interactivity aims to remove this limitation turning the telling into a two sided communication. The aim of interactivity is to achieve the feeling of agency, transformation and immersion in the audience and thereby enabling the audience to influence the narrative becoming a partner to the artist in writing the story.

Loss of structure is always a concern when interactivity is involved. As such the artists or the writer should be able to anticipate the choices made by the audience and form the narrative based on this information.

This research was done on three different works of interactive narrative fiction which could be considered as interactive cinema. Each work was played by a homogenous focus group of one hundred people and each and every decision was recorded. The intention is finding out if the current systems of interactive storytelling work or not.

The results clearly show how the decisions of the audience are influenced by their existing values and sociological limitations as well as their own motivations when faced with a choice. In addition to that immersion effects cause the audience to identify with the protagonists more substantially than any other medium. In addition the limitations of existing systems often make the choices for the audience, rendering interactivity irrelevant.

Keywords: Structural Narratology, Motivation Theory, Interactive Cinema, Interactivity, Plot Structure

ÖNSÖZ

Tamamlanması uzun seneler süren bu çalışma anlatıda interaktivitenin nerdeyse sihirli bir öge olduğunu düşünmemizle başlamıştır. Her ne kadar hali hazırdaki eserler bu sihri gösteremese de inandığım potansiyelin ortaya çıkarılmasında bu çalışmanın son derece önemli olduğunu düşünmekteyim.

Bu bağlamda öncelikle bu çalışmaya seneler boyunca sabır ile katkıda bulunan yüzlerce gönüllü denek ilk teşekkür etmem gereken kişilerdir. Zira onlar bu çalışmaya sadece yardımcı olmamış, çalışmanın parçası olmuşlardır.

Beni yüksek lisans çalışmalarım sırasında yürüdüğüm yola çıkartan Sayın Prof Dr. Esra Biryıldız, farklı zamanlarda danışmanlarım olan Prof Dr. Ahmet Şahinkaya ve Doç Dr. Zeynep Çetin Erus. Juri üyelerim Prof. Dr. Çetin Sarıkartal, Prof. Dr. Cem Pekman, Prof Dr. Murat Özgen, ve Prof Dr. Filiz Aydoğan Boschele'ye

En zorlandığım ve moralimin en bozulduğu anlarda yanımdan hiç ayrılmadan bana destek olan aileme yani, sevgili anem Nüvit Ertunga, sevgili dayım Dr. Sinan Ertunga, sevgili kayınvalidem Prof Dr. Melek Başak ve sevgili kayınpederim Fatih Demirhan'a

Benimle uykusuz kalan, benimle heyecanlanan, benimle üzülen, benimle sevinen ve bu çalışma boyunca benim çektiğim tüm zorluklara herkesten fazla ortak olan olan sevgili eşim Mira Elif Demirhan Sayın'a

Ve nihayet en büyük öğretmenim. Anneannem Nusret Ertunga'ya teşekkürü bir borç bilirim.

İÇİNDEKİLER

ÖZ	v
ABSTRACT.....	vi
ÖNSÖZ	vii
1 GİRİŞ.....	1
2 KAVRAMLARIN TANIMLANMASI	6
2.1 İNTERAKTİF FİLMLERDE HİKAYE VE ANLATISAL YAPILAR.....	6
2.1.1 İnteraktif Anlatı Düzeyleri.....	6
2.1.1.1 Simülasyon.....	7
2.1.1.2 Oyunsal Yapı.....	7
2.1.1.3 Anlatısal Yapı.....	7
2.1.1.4 Düzeylerin Değerlendirilmesi	7
2.1.2 İzleyicinin Oyun Algısı.....	8
2.1.3 Oyun-Anlatı Uyumsuzluğu.....	8
2.2 TEMEL GÖRSEL ANLATI.....	9
2.2.1 Bakış Açısı.....	10
2.2.2 Anlatı Modu.....	10
2.2.3 Mimetik ve Diegetik Yapılar	10
2.2.4 Anlatı Perspektifi	11
2.3 Sinematik Narratoloji.....	12
2.3.1 Gösterim ve Anlatım.....	12
2.3.2 Perspektif	14
2.4 Anlatıda Biçim Kavramı	15
2.4.1 Açık Biçim.....	15
2.4.2 Kapalı Biçim	16
2.5 Anlatıda Düzeyler	16
2.5.1 Mesafe ve Perspektif Yapılanması	18
2.6 KLASİK VE MODERN ANLATI FORMLARI.....	20
2.6.1 Klasik Anlatı Sineması	20
2.5.2 Modern Anlatı Sineması	21
2.6 FİLMDE ANLATI TARZLARI.....	22
2.7 YAPI VE SES.....	23

2.8 İnteraktif Drama.....	24
2.8.1 "Tasvir" yerine "Sahneleme"	25
2.8.2 "Yaygınlaştırma" yerine "Yoğunlaştırma"	25
2.8.3 "Episodik Yapı yerine Aksiyon Birliği"	25
2.9 İnteraktif Anlatının Üç Temel Prensibi	25
2.9.1 İmmersiyon	26
2.9.2 Temsil	26
2.9.3 Dönüşüm	26
2.9.3.1 Maske Anlamında Dönüşüm	27
2.9.3.2 Çeşitlilik Anlamında Dönüşüm	27
2.9.3.3 Kişisel Dönüşüm	27
2.10 ANLATISAL TERİMLER VE İNTERAKTİF DÜZEY	28
2.10.1 Dallanma ve Sanat Tartışması	28
2.10.1.1 İnteraktif Sinemanın Sanat Olmadığı Görüşü	29
2.10.1.2 Sanat Olduğu Görüşü	31
2.10.1.3 Değerlendirme	34
2.11.1 Yapısal Anlatı	39
2.11.2 Metin	39
2.11.3 Fabula	40
2.11.4 Olay Örgüsü	41
2.11.5 Formüller	41
2.12 Yapısal anlatı Terimlerinin İnteraktif Anlatıda Yeri	43
2.12.1 Dallanan Anlatı	43
2.12.2 Dallanan Olay Örgüsü	43
2.12.3 Dallanan Fabula	43
2.13 POPÜLER İNTERAKTİF ANLATI SİSTEMLERİ	43
2.13.1 Klasik İnteraktif Sinema	43
2.13.2 Modern İnteraktif Anlatı	44
2.14 İnteraktif Anlatıda Düzeyler	45
2.14.1 Söylev Düzeyi	48
2.14.2 Peformans Düzeyi	48
2.14.3 Model Ve Simülasyon Düzeyi	49
2.14.4 Oluşturum ve Yapısal Düzeyler	50
2.15 Simülasyon Kavramı	50
2.16 Oyun Kavramı	52

2.16.1 Oyun Kuralları	53
2.16.2 Hamle Kavramı	53
2.17 Kurmaca Blok Sistemi	54
2.18 Karakter Tipleri.....	57
2.18.1 Düzen ve Kaos	57
2.18.1.1 Düzen	58
2.18.1.2 Kaos	58
2.18.1.3 Nötr	59
2.18.2 İyi ve Kötü	59
2.18.2.1 İyi	59
2.18.2.4 Kötü.....	59
2.18.2.3 Nötr	59
2.18.3 Duruşlar	59
2.18.3.1 Düzensi İyi.....	60
2.18.3.2 Nötr İyi.....	60
2.18.3.3 Kaotik İyi	60
2.18.3.4 Düzensi Nötr	60
2.18.3.5 Gerçek Nötr.....	61
2.18.3.6 Kaotik Nötr.....	61
2.18.3.7 Düzensi Kötü	62
2.18.3.8 Nötr Kötü	62
2.18.3.9 Kaotik Kötü.....	62
2.18.4 Duruş ve Ahlak Sisteminin Etkileri	63
2.19 Sistemler arası İlişkiler	63
2.19.1 Oynanış ve Hamle Motifleri İlişkisi	63
2.19.2 Hamle Zaman İlişkisi.....	64
2.19.2.1 Tur.....	65
2.19.2.2 Maç.....	65
2.19.2.3 Turnuva	65
2.19.3 Taktikler Ve Strateji.....	65
2.20 İNTERAKTİF ANLATIDA ANLATI FORMLARI.....	66
2.20.1 Çizgisel Anlatı Formu.....	66
2.20.2 Freytag Piramidi	67
2.20.2.1 Serim	67
2.20.2.2 Yükselen Aksiyon	67

2.20.2.3 Doruk veya Dönüm Noktası.....	68
2.20.2.4 Düşen Aksiyon.....	68
2.20.2.5 Çözüm.....	68
2.21 Oyun Benzeri İnteraktif Yapıda Olay Örgüsü.....	69
2.21.1 Oyun -Anlatı Uyumsuzluğu.....	70
2.21.2 Çizgisel Olmama veya Antiçizgisellik.....	71
2.21.2.1 Alternatif Gerçeklik.....	72
2.21.2.2 Labirent Yöntemi.....	73
2.21.2.3 Karakter Navigasyonu.....	75
2.21.2.4 Diğer Yöntemler.....	77
2.21.3 Hikaye Yapısında Kontrol Sağlama.....	78
2.21.3.1 Düz Ray.....	78
2.21.3.2 Esnek Ray.....	79
2.21.3.4 Paralel Ray.....	79
2.21.3.5 Geçişli Paralel Ray.....	80
2.21.3.6 Gerçek Hikaye Ağacı.....	80
2.21.3.7 Ağaç Labirenti.....	81
2.21.3.8 Sahne.....	82
2.22 Yeni Medya Senaryo Yazımı.....	83
2.22.1 Hikayeci Bilgisayar Görüşü.....	83
2.23 MODERN İNTERAKTİF ANLATI.....	86
2.23.1 Ağaç.....	87
2.23.2 Eksploratoryum.....	87
2.23.3 Paralel Olay Örgüsü.....	88
2.23.4 Nodal Yapı.....	88
2.23.5 Dinamik Labirent.....	88
2.23.6 Mekan Temelli Açık Yapı.....	88
2.23.7 Hikaye Arkı Olmayan Açık Yapı.....	88
2.24 Sistem Analizi.....	88
2.24.1 Malzeme Düzeyi Veya Atomik Düzey.....	89
2.24.2 Üst Düzey Topoloji.....	90
2.25 İnteraktif Yapıların Değerlendirilmesi.....	90
2.26 Kendiliğinden Ortaya Çıkan Anlatı.....	91
2.27 “İnteraktif” Tanımı.....	92
2.28 İnteraktivitenin Kavramsal Açıklaması.....	92

2.26 İnteraktivite Türleri.....	94
2.26.1 Gerçek İnteraktivite	94
2.26.1.1 Dramatik Sanatlar.....	94
2.26.1.2 Oyun Kitapları.....	95
2.26.1.3 Masa Üstü İnteraktif Hikaye Oyunları	96
2.26.2 Algısal İnteraktivite	96
2.26.2.1 Yazınsal Sanatlar.....	97
2.26.2.2 Görsel Sanatlar	98
2.26.2.3 Sinema Filmleri.....	98
2.27 Neo Aristotelyen Anlatı	99
2.27.1 Şekli Nedensellik	102
2.27.2 Maddi Nedensellik.....	103
2.28 Kendiliğinden İnteraktif Drama.....	103
3 İNTERAKTİF MOTİVASYON TEORİSİ.....	109
3.1 Oyun Temelli İnteraktif Motivasyon Teorileri	109
3.1.1 Bartle Sistemi.....	109
3.1.2 GNS Teorisi	110
3.1.2.1 Oyun.....	111
3.1.2.2 Anlatı.....	111
3.1.2.3 Simülasyon.....	111
3.1.3 Kim Sistemi ile Bartle Sistemi Karşılaştırması	111
3.2 İnteraktif Anlatı Motivasyon Sistemleri	112
3.2.1 Geliştirilmiş Bartle Modeli Veya Yee Sistemi	112
İlişki	112
İmmersiyon	113
Üzüntü.....	113
Başarı	113
Liderlik.....	113
3.2.2 Değerlendirme	114
3.2.2 İnteraktif Deneyimde Sosyal Sözleşme Modeli.....	114
3.2.3 GNS Teorisi Ve Aktif İzleyici Tipleri	115
3.2.4 İzleyicinin Sosyal Hakları.....	115
3.2.4.1 Hayal Kurma Hakkı	115
3.2.4.2 Kendini Kanıtlama Hakkı	116
3.2.4.3 Hikaye Hakkı	116

3.2.5 Çatışmalar	116
3.2.5.1 Oyuncu-Anlatıcı Çatışması	117
3.2.5.2 Simülasyonist- Anlatıcı Çatışması	117
3.2.5.3 Oyuncu Simülasyonist Çatışması.....	117
3.3 Karma Sistem.....	118
3.3.1 Pohjola Sistemi	118
3.3.1.1 Seyirci	119
3.3.1.2 Performansçı	119
3.3.1.3 İmmersiyonist.....	119
3.3.2 Bartle Genel Sisteminin Güncelliği	119
3.4 İzleyici Motivasyonlarında Bilişsel Yönelim	121
3.4.1 RASYONEL PARADIGMA-ANLATISAL PARADIGMA.....	121
3.4.2 Paradigmaların Karşılaştırılması	122
3.4.3 Durum Modellemesi	123
3.4.4 Anlatısal Rasyonalite	125
3.5 İnteraktivite Algısı	126
3.5.1 Temsil	126
3.5.2 İmmersiyon	129
3.5.3 Dönüşüm.....	130
4 ARAŞTIRMA VE YÖNTEM	132
4.1 Hipotez.....	133
4.2 Yöntem.....	134
4.3 Mass Effect	135
4.3.1 Senaryo Özeti.....	135
4.3.2 Tema	137
4.3.3 Karakterler	137
4.3.4 Kurulum Aşamasındaki İnteraktif Sistemler	144
4.3.5 Aktüel İnteraktif Sistemler.....	146
4.3.6 Seçim Noktaları	148
4.3.7 Ahlak Bazlı Sahneler	169
4.3.8 Geçmiş Bazlı Sahneler.....	170
4.3.9 Olası Ahlak Puanı Toplamları	172
4.3.10 Ahlak Sisteminden Bağımsız Olan Dallanma Noktaları	173
4.3.11 Mass Effect Ana Olay Örgüsü Şeması	177
4.3.11 Kayda Değer Analiz Sonuçları	181

4.3.13 Değerlendirme	184
4.4 Dear Esther	187
4.4.1 Senaryo Özeti.....	187
4.4.2 Tema	188
4.4.3 Karakterler	188
4.4.4 Kurulum Aşamasındaki İnteraktif Sistemler	191
4.4.5 Aktüel Sistemler	191
4.4.6 Dear Esther Olay Örgüsü Şeması	191
4.4.7 Kayda Değer Analiz Sonuçları	193
4.4.8 Değerlendirme	193
4.5 The Walking Dead	194
4.5.1 Senaryo Özeti.....	195
4.5.2 Tema	199
4.5.3 Karakterler	199
4.5.4 Kurulum Aşamasındaki İnteraktif Sistemler	201
4.5.5 Aktüel Sistemler	202
4.5.6 İnteraktif Olay Örgüsü ve Seçim Noktaları	202
4.5.7 Kayda Değer Analiz Sonuçları	206
4.5.8 Değerlendirme	225
5 SONUÇ	228
KAYNAKÇA.....	233

1 GİRİŞ

Bir duygu veya düşüncenin yazıya dökülmesine cümle denir. Zamanla, tek bir cümle ile ifade edilmesi mümkün olmayan duygu ve düşüncelerin ifade edilebilmesi için birden fazla cümlenin birleşerek oluşturduğu bütünler oluşmuştur. Bu bütünler ise bir noktada hikâyeleri oluşturmuştur.

Hikaye anlatmak, belki de insanlık tarihindeki en eski uğraşlardan biridir. İnsan, duygu ve düşüncelerini anlatmak için bir yöntem bulduğu anda hikâyeler anlatmaya da başlamıştır. Bu hikâyeler, kuşaktan kuşağa aktarılmış ve tarih içerisinde insan gruplarının ve toplumların kültürünü meydana getirmekte temel taşlardan biri olmuştur.

Hikâyelerin pek çok amacı vardır. Bazen tarihte olan önemli olayları tekrar anlatırlar, bazen geçmiş bir olaydan ders çıkartmaya yararlar, bazen de tamamen öğretici bir amaç güderler. Ama bunların dışında, hikâyenin en önemli özelliği insan hayal gücünün saf bir ürünü olmasıdır. Hikâyeler insanların yarattığı alternatif bir gerçeklik, her insanın kendi içinde olan dünyanın diğer insanlara yansımasıdır. Bu açıdan, belki de, iletişimin en bütün yöntemidir.

İnsanlık için bu kadar önemli olan hikâye kavramının tarih içinde gelişimi de oldukça detaylıdır. Sayısız hikâye anlatma yöntemi vardır. Bu yöntemlerin tarih içinde gelişmesinin ise temel iki sebebi vardır.

Birinci sebep, hikâyelerin kaydedilmek sureti ile ebedileştirilme ihtiyacıdır. Hikâyenin insandan bağımsız olarak varlığını sürdürebilmesi, aktif olarak aktarılmasa bile, kendisini tecrübe eden kişiye karşı amacını yerine getirmesini sağlar. Bir duygu veya düşünde aktarma yöntemi olan pek çok sanatın tarih içinde bir noktada kendilerinin kaydedilebilen versiyonuna dönüşmesinin nedeni de budur.

İkinci sebep ise hikâyenin işlevini ve gücünü arttırmaktır. Bunun için değişik teknikler icat edilir. Yazın sanatları, dramatik sanatlar, görsel sanatlar hep değişik

yöntemlerle anlatım yaparlar.

Bunların içerisinde dramatik sanatların kendine has bir özelliği vardır. Tiyatro, belki de, tarihin ilk amalgam sanatı olarak görülebilir. Tiyatro içerisinde resim, heykel, yazın, dans, müzik ve oyunculuk gibi pek çok sanat bir araya gelip tek bir bütün oluşturur. Tiyatronun vücudunda sanatlar, gerçek anlamda ilk defa bu şekilde bir araya gelerek yeni bir yapı oluşturmuştur. Bu, belki de hikâye anlatmada tek bir ideal yöneme gidişin başlangıcı olarak görülebilir.

Sinema, bu amalgam sanatlar içerisinde en gelişmişidir. Pek çok sanat ve disiplini bir araya getirerek, pek çok değişik teknikten faydalanarak, bir hikâyeyi en etkili şekilde anlatmaya yarayan, oldukça komplike bir sanattır. Neredeyse tüm sanat disiplinlerini birleştirip izleyicinin bütün duyularına hitap eder.

Ancak pek çok sanat dalı, gözlemleyicisi ile tek taraflı iletişim kurar. Bu tek taraflı iletişimde gözlemleyici pasiftir. Bu pasiflik, iletişimi sınırlar ve sanatçının iletisini, yani hikâyesini, tam olarak istediği gibi aktardığından emin olamamasına sebep olur. Bu durum da iletişimin sağlıklı yapısını zedeler. Bir başka deyişle Klasik sanatlarda geri bildirim ve avantajları oldukça kısıtlıdır. İnteraktif hikâye anlatımı ise geri bildirimler üzerine kurulur ve bu noktada devreye girer.

İnteraktif hikâye anlatımı, kavramsal olarak aslında hiç de yeni değildir. Geleneksel hikâye anlatımı her zaman anlatan ile anlatıcı arasında bir interaksiyon içerir. Performans sanatlarının çoğu, özellikle hikâye anlatımı içeriyorsa, doğaları itibariyle zaten interaktiftir. İzleyici her zaman eserle etkileşim halindedir. Bu tarz sanatların en başında ise tiyatro gelir. Fakat interaktivite, yine doğası itibari ile kontrolsüz bir ortam oluşturur ve sanatçının otoritesini bozma eğilimindedir. Sanatçı ya da anlatıcının bu kaosa hâkimiyetinin düşük olması, hikâye anlatımının olması gerektiği gibi yapılmasını engelleyebilir.

Gerçekten de kayıt sanatları, daha rafine bir yapı içerirler. Sinema da bir kayıt sanatıdır. Kayıt sanatları, kayıt tekniklerine dayandıkları için yapı olarak interaktiviteye açık değildirler. Bu durumda, tiyatronun doğal bir gelişimi olarak görülebilecek olan sinema, tiyatronun sahip olmadığı pek çok anlatım aracına sahipken, onun en temel

özelliği olan interaktiviteden yoksundur.

Hikâye anlatımının bir başka örneği de oyunlardır. Kuşkusuz ki oyunlar tarih boyunca hikâye anlatmak, belli bir duygu veya düşüncüyü kuşaklar boyunca tekrar yaşatmak için kullanılmıştır. Günümüzde ağırlıklı olarak kullanmakta olduğumuz hikâye anlatım yöntemlerinde anlatıcının otoritesi mutlak olarak kabul edilmektedir Oysaki en eski hikâye anlatımı yöntemlerinden olan oyunlar, tamamen interaktiftirler. Pek çok oyun, belirli bir hikâyenin farklı şekillerde baştan canlandırılması veya belirli bir yeteneğin oyunculara kazandırılması amacının, soyut bir yansıması olarak görülebilir.

Günümüzde halen oldukça tartışmalı olan yeni medya kavramı ile yeni medyanın olanakları sayesinde sinema ve oyun kavramları anlatsal açıdan birbirlerine dokunmaktadır. Bu nedenle, son yılların en ilginç kavramlarından biri olan interaktif sinema, ortaya çıkmıştır. İnteraktif sinemanın, yeni olanakları ile sinematik anlatımı yeniden tanımladığı, sanat çevrelerinde tartışılmaktadır. Oysaki bu tartışmalar yapılırken interaktif sinemanın ne olduğu konusunda bir fikir birliği de yoktur.

Her şeyden önce belirtmek gerekir ki sinema kavramının tam tanımı konusunda da fikir birliği yoktur. Bu çalışma anlatı ile doğrudan alakalı olduğu için sinema kavramını bir anlatı formu olarak görür. Sinema'nın değişmez unsuru olan sinema salonu ve salonda topluca deneyimlenen eser ve bu eserin sosyal bir deneyim olan sinema seyir deneyimine etkisi, bu çalışmada göz ardı edilmiştir. Çoğunlukla sinema eseri ile eş anlamlı kullanılan film kavramının kullanılmasından da kaçınılmıştır. Zira günümüzde pek çok eserin filme kaydedilmesi zorunluluğu olmadığından sinema eseri ile film kavramlarının eş anlamda kullanılması, kanaatimizce anlamını yitirmiştir.

Günümüzde video teknolojisinin de gelişmesiyle televizyon, görsel medyanın aktarılmasında sadece bir yöntem haline gelmiştir. Televizyon ve sinemanın hem teknolojik hem de mantıksal açıdan farklı mekaniklere sahip oldukları muhakkaktır. Ancak bu çalışma, iletişimin temeli olan, bir duygu veya düşüncenin aktarılması özüne odaklandığından, çalışma boyunca “interaktif sinema ve televizyon” kavramından bahsedildiğinde, özellikle televizyon kastedilmediği sürece, sadece “interaktif sinema” kalıbı kullanılacak ve bu kalıp tamamen anlatı formu olarak var sayılıp anlatı ile

ilişkilendirilecektir

Bu çalışma interaktif sinema başta olmak üzere çeşitli interaktif hikâye anlatım modellerinde izleyici ile anlatıcı arasındaki ilişkiyi inceler. Bu ilişkide başlıca unsur interaktif bir anlatı veya sistemle karşılaşan izleyicilerin davranış şekilleri ve motivasyonları ve buna bağlı olarak interaktif sisteme karşı vereceği olası tepkidir.

Anlatı kavramının yanında interaktif kavramı da incelenmiş ve irdelenmiş. Ancak interaktivitenin tanımı dar tutulmuştur. Elbette ki izleyicinin zihninde gerçekleşen tamamlamayı unsurlar neredeyse her tür anlatıyı interaktif kılmaktadır. Ancak bu çalışmada sadece formu izleyici girdisi ile somut olarak değişen eserler incelenmiştir.

Genel çerçeve, hikâye anlatımıdır. İnteraktif sinema kavramının, izafi olarak yepyeni olmasından dolayı bu açıdan pek bir araştırma yapılmamıştır. Bu konuda yapılan araştırmaların çoğu, teorik ve tekniktir. Bu araştırma, farklı olarak, probleme sinema ve hikâye anlatımı açısından bakar. Araçlardan çok, amaçlara odaklanıp, araçların, sanatçıya neler kazandırabileceği üzerinde durulmuştur.

Hali hazırda var olan anlatı teorileri ve yöntemlerinin ciddi bir çoğunluğu izleyici etkisini göz önünde bulundurmamaktadır. Bu durum belki de kayıt sanatlarının yaygınlığına bağlanabilir. Anlatıda geleneksellikten bahsedilebilirse sanatçının otoritesinin esas olduğu anlayışı da bu duruma katkı yapmış yeri geldiğinde pek çok yazar ve yorumcu klasik tiyatroyu adeta yok sayarak kontrolün izleyiciye verilmesini sanatı yok etmek olarak görmüşlerdir.¹

İnteraktif anlatıda teorik ve olası yöntemleri incelemektense interaktif anlatının amacı incelenmiş ve bu amaç dâhilinde hali hazırda kullanılan yöntemlerin amacı gerçekleştirmeye ne kadar yatkın olduğu bulunmaya çalışılmıştır.

İlk bölümde kavramlar incelenmiş ve bu çalışma dâhilinde tanımlar yapılmıştır. Çalışmanın kapsamı belirlenmiş ve teorik altyapısı gözler önüne serilmiştir. İnteraktif

¹ Roger Ebert 2005, "IGN Interviews on Art, Movies and Games", www.ign.com/feature-ebert1/ (Erişim Tarihi: 7 Şubat 2006)

anlatının veya interaktif bir deneyimin tanımı ve amaçları incelenmiş.

İkinci bölümde hali hazırda kullanılmakta olan interaktif anlatı yöntemleri incelenmiş ve bunların her birini temsil eden bir eser kısaca tanıtılmıştır. Bahsi geçen eserler araştırmamızın bel kemiğini oluşturmaktadır.

Üçüncü bölümde araştırmanın metodolojisinden bahsedilmiş izleyici tipleri ve bunların üzerinde yapılan yan araştırma ve teorilerden bahsedilmiş, izleyici tiplerinin kendilerine özel tepkileri incelenmiştir. Bu şekilde izleyiciler birbirinde farklı üç gruba ayrılmış ve denek olarak cevapları bu yöneme bağlı değerlendirilmiştir.

Dördüncü bölümde ilgili eserler analiz edilmiş. İzleyicinin seçimlerinin anlatıyı ne ölçüde değiştirdiği gözler önüne serilmiştir. Her bir eser için yüz farklı insanın tek bir seansı esas alınmış bu seanslar sırasında yapılan seçimler kaydedilip aralarındaki ilişki incelenmiştir. İzleyicilerin tercihleri izleyici tipleri ile çapraz olarak eşlenmiş ve özellikle interaktif deneyimin üç önemi özelliğinin kırılıp kırılmadığı araştırılmıştır.

Araştırmanın çoğu deneklerin tepkileri üzerinedir. Bu tepkilerin bir motif kurması durumu gözle görülür hale geldiğinde belirli seçim noktalarında kendi tiplerine rağmen alınan ortak kararlar özellikle açığa çıkmıştır.

Nihayet son bölümde bulgular değerlendirilmiş ve oluşturdukları genel çıkarımlar incelenmiştir. Bu çıkarımlara göre bu çalışma hali hazırda kullanılan popüler interaktif anlatı yöntemlerinin eksikliklerini ortaya çıkarıp amaca uygunluklarını sorgulamıştır. Amacımız yeni bir yöntem kurmak değildir. Ancak bu bulgular kanaatimizce bu alanda araştırma yaparak yeni interaktif anlatı yöntemleri üzerinde çalışacak araştırmacılara ışık tutacak ve en azından neyin, neden dolayı çalışmadığını gösterecektir.

2 KAVRAMLARIN TANIMLANMASI

İnteraktif yapımlar ve interaktif anlatının bu yapımlar dahilince incelenebilmesi için önce ilgili kavramların tanımları ve bu anlatı dalında hakim olan ekollerin karşılaştırılması gereklidir.

2.1 İNTERAKTİF FİLMLERDE HİKAYE VE ANLATISAL YAPILAR

İnteraktif film sınıfına giren yapımlar pek çok anlatı ögesini farklı interaktivite formları ile birleştirerek, interaktif olmayan anlatı sistemlerini de kullanmak sureti ile oldukça farklı stratejiler izleyerek anlatıyı gerçekleştirmektedirler.

Çoğu interaktif yapımlar hiper metinsel sistemler kullanır. Öyle ya da böyle izleyicinin birden fazla seçenek arasında bir tanesini seçmesi beklenir. Özellikle erken dönem interaktif sinemasında teknolojik yetersizliklerden dolayı bu yöntem bolca kullanılmış ve interaktif sinemanın temelini oluşturmuştur.² Arasında seçim yapılan olasılıklar sabit birer sekanstan ibarettir. İzleyici bir sonraki sekansın hangisi olacağına sınırlı bir grup sekans içinden seçim yaparak karar verir.

Öte yandan video oyunlarında kullanılan yöntemler düşünülürse, teknolojik açıdan daha gelişmiş olan interaktif yapımlar bu hiper metin sistemini geliştirmiş daha karmaşık yöntemlerle birleştirmiştir. Anlatının üzerine hem el göz koordinasyonu ölçen oyunsu yapılar hem de simülasyonsal sistemler oturtulmuştur. Bu sistemler anlatıya destek olmak için kullanılmaktadır. Yeri geldiğinde anlatının gidişatını izleyicinin el ve göz koordinasyonunun başarısı belirleyebilmektedir.

2.1.1 İnteraktif Anlatı Düzeyleri

Simülasyon, oyun ve anlatıdan oluştuğu düşünülebilecek bu üç yapı deneyime farklı düzeylerde etki eder.

² Chris Hales, Alena Cinceroval, **Kinoautomat**, <http://www.kinoautomat.org>, 2007 (5 Nisan 2007)

2.1.1.1 Simülasyon

Simülasyon tabakası sanal bir sahne oluşturmaya yarar. Bu sanal sahnedeki ajanların ve sair objelerin birbirleri ile ilişkisinin fizik kuralları çerçevesinde doğru olması sağlandığı gibi ajanlara ve dolayısı ile izleyicinin yarattığı etkilere tutarlı tepkiler veren bir sahne oluşturulur. Bir bağlamda sahnenin sahnelikten çıkıp sanal bir mekana dönüşmesinden bahsedilebilir.³ Bu durumda Bertholt Brecht'in ön gördüğü sahne sisteminin tam tersi hedeflenir. Bu bir sahne değil, anlatıda adı geçen mekanın ta kendisidir.

2.1.1.2 Oyunsal Yapı

Orta düzeyde oyunsal yapı göze çarpar. Oyunsal yapı izleyicinin kontrolünde protagonist veya sair ajanların mekan içerisinde yapabileceklerini belirler ve onlara temel bir ödev yükler. Bu ödev karakterin anlatı içindeki fonksiyonu ile alakalı olarak yeri geldiğinde karakteri temsil edecektir.

2.1.1.3 Anlatısal Yapı

Olay örgüsü düz olabilse dahi en üst seviyede bahsi geçen önceki yapıların üzerinde bir anlatısal yapı vardır. Anlatısal yapı önceki iki yapıyı anlamlı bir şekilde kendi altında birleştirerek bir çatı oluşturur. Bu çatı interaktif anlatıyı meydana getirir. Bir başka deyişle interaktif anlatı video oyunlarında oyuncu olarak nitelenen anlatının izleyicinin alacağı kararlara, oyunu oynama tarzına ve simülasyonla etkileşimine göre şekillenir.

2.1.1.4 Düzeylerin Değerlendirilmesi

Araştırmalarımızın ortaya çıkardığı üzere bu kademeler aynı zamanda interaktif bir yapıyla karşılaşan izleyicinin karar vermek için takip ettiği yöntemlerden ortaya çıkan sınıflandırmaya karşılık gelmektedir. Bir başka deyişle izleyici tipine göre bu kademelerden biri ya da birden fazlasını baskın olarak algılayıp o kademeye odaklanarak

³ Daniel Kreuzhuber, *Ortwechsel*, Viyana: 1988, STG, s.6

seimlerini yapmakta odaklandığı kademeyi esas alarak karar verir.

Birbirleri ile gergin bir çatışma halinde olan bu kademelerin yönetmen tarafından ne şekilde ve ne ağırlıkla kurulduğu zaten belirli bir eğilimi olan izleyiciyi farklı yönlelere çekebilecektir. Duruma göre izleyicinin zaten sahip olduğu eğilim kuvvetlendirilebileceği gibi etki azalması da mümkün olabilecektir.

2.1.2 İzleyicinin Oyun Algısı

İnteraktif her yapının elbette bir oyun olarak algılanması mümkündür. Zira oyun, tanımı itibari ile bir kazananı olması gereken bir yapı değildir.⁴ Oyun aynı zamanda oyuncular ve/veya anlatıcı arasında sosyal bir sözleşmedir.⁵ Bu sosyal sözleşmeye oyunun amacı da dahildir. Bu amaç sadece iyi bir zaman geçirmek olabildiği gibi bir şeyi öğrenmek veya bir yeteneği elde etmek de olabilir.⁶ Bu durumda dar anlamda bu amaç gerçekleştiğinde oyunun kazanıldığı ifade edilebilse de kanaatimizce böyle bir tanım oyun kavramının gereğinden büyük bir genişletmesi olacaktır.

Yine de bu geniş tanıma göre interaktif her yapıya belli bir anlamda oyun denebildiği için anlatı ile interaktivite kavramlarının birleşmesi yer yer bir oksimoron olarak görülmüştür.⁷ Bu durum literatürde oyun, interaktivite ve anlatı kavramlarının çevresinde ciddi tartışmalara sebep olmuş, bu kavramların anlamı üzerine bolca çalışma yapılmıştır.⁸

2.1.3 Oyun-Anlatı Uyumsuzluğu

Temel olarak interaktivite ve uzantısı olarak oyun ve oyunsal yapılar ile anlatının bir ten uyumsuzluğundan bahsedilebilir.⁹ Bu durum son derece temel bir problem olarak

⁴ Gygax, Gary; Dave Arneson, **Dungeons & Dragons : Fantasy Adventure Game: Basic Rulebook (4th Baskı)** Derleyen: Tom Moldvay, Lake Geneva:1981, WI: TSR Hobbies, s:5

⁵ Ron Edwards; **GNS and Other Matters of Role-playing Theory**, Austin: 2001, Adept Press, s.2

⁶ Daniel Zenon Klein, -A3 Systems Programcı, AI uzmanı, University Of Saarland İngiliz Dili Ve Narratoloji bölümü- “AI, İnteraktif Narratoloji ve İnteraktif Sinema” konulu görüşme, Saarbrücken, 3 Ocak 2007

⁷ Sandy Louchart. and R. Aylett. “The Emergent Narrative Theoretical Investigation”. **Proceedings, Narrative in Interactive Learning Environments** Edinburgh: 2003, NILE s.4

⁸ Noah Wardrip-Fruin, P. Harrigan Eds. **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**. Austin: 2004 The MIT Press.

⁹ Espen J. Aarseth. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Oslo: 1997, The Johns Hopkins University Press.

görülmektedir.¹⁰ Juul ve Aarseth gibi ludolojik ekolden gelen akademisyenler özellikle anlatı kuramlarının oyun veya oyunsu bir yapıda yeri olmadığını ifade ederek anlatının oyunu kirlettiği gibi iddialarda dahi bulunurlar.

Endüstride ise bu duruma ludolojik ekolden de etkilenecek Oyun-Anlatı Uyumsuzluğu anlamında Ludo-Narrative Dissonance denir.

Edwards ise masa üzerinde oynanan rol yapma, strateji ile doğaçlama tiyatro temelli oyunlarda, oyuncuların motivasyonları üzerine yoğunlaşır. Bu motivasyonların interaktif deneyimi oluşturan katmanlara bire bir karşılık gelmesi kanaatimizce dikkat çekicidir.¹¹ Klein'e göre aynı motivasyonlar video oyunları için de geçerlidir. Bahsi geçen uyumsuzluğun son derece temel ve önemli bir uyumsuzluk olmakla birlikte temel olarak problem izleyicinin veya oyuncunun motivasyonu ile interaktif deneyimin tasarımı arasındaki uyumsuzluktur.

Kanaatimizde bu fikir sadece masa üstü ve rol yapma oyunları ile video oyunlarına değil tüm interaktif deneyimlere uyarlanabilir. Araştırmalarımıza göre bir bağlamı olan herhangi bir seçimle karşılaşan özellikle bir yöne itilmiyor ve anlamlı bir seçimle karşılaşıyorsa motivasyonuna göre bir yöne itildiğini hisseder ve seçim yapma eğilimi bu yönde gerçekleşir.

Ancak interaktif deneyimlerin izleyicileri üzerine bir motivasyon teorisi geliştirilmemiştir. Böyle bir sistemi geliştirmeye ilk defa çalışan araştırmacı kuşkusuz Richard Bartle'dır.

2.2 TEMEL GÖRSEL ANLATI

Hikâyelemeyi, anlatının üretilmesi ya da anlatmak eylemi olarak tanımlarsak, o zaman kim ve nasıl anlatıyor sorularının cevaplarını bulmak zorunda kalırız. Bütün anlatı metinleri, temel olarak bir olay örgüsüne bağlı olarak hikâyeyi sunacak bir anlatıcıya dayanır. Olay örgüsü ve anlatıcıdan oluşan bu iki unsur anlatının olmazsa olmaz

¹⁰ Jesper Juul . 2001. "A Clash between Game and Narrative" Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi 1999.

¹¹ Edwards, s.12

değişkenleridir.

Anlatıcı, hikâyeyi anlatması için yazar tarafından seçilmiş, yaratılmış, kurmaca bir şahıstır ve tıpkı hikâyeye kahramanları gibi soyuttur. Anlatıcının yaşanılan gerçek dünyada karşılığı çoğunlukla yoktur. O, isterse hikâyeyi kronolojik, isterse de kronolojik atlamalar vasıtası ile aktarabilir. Yine kendi iradesine bağlı olarak karakterlerin düşüncelerini gizler veya açığa vurabilir. Bir başka deyişle anlatıcı, anlatı dünyasının hem kurucu hem de yansıtıcı unsuru olarak işlev görür.

Bir anlatıda “kim konuşuyor?” sorusu bizi anlatıcıya götürürken, “kim algılıyor ve görüyor?” sorusu ise bizi bakış açısına götürür. Sinemada anlatıcı, hikâyeyi çeşitli bakış açılarına göre anlatan ses ve görüntü olarak kendini gösterir. Hikâyedeki olaylar, eylemler, kişiler ve bu kişilerin düşünceleri, birincil olarak görüntü ve sesler aracılığıyla bize belli bakış açısından sunulur.¹²

2.2.1 Bakış Açısı

Bakış açısı terimi temel olarak iki ayrı unsura gönderme yapar. Birincisi bakışın şeylere olan fiziksel ikincisi ise bakış noktasının sahip olduğu düşünsel konumdur. İlki, anlatıcının, ikincisi de izleyicinin anlatıya karşı mesafesi ve zihinsel duruşunu ifade etmektedir.¹³

2.2.2 Anlatı Modu

Bir anlatıda hikâyelemenin yapılış tarzı, anlatı modu adını alır. Anlatı mesafesi ve anlatı perspektifi olarak iki ayrı değişkeni içerir. Anlatı mesafesi kavramı da kendi içinde diegesis ve mimesis olarak ikiye ayrılır.

2.2.3 Mimetik ve Diegetik Yapılar

Kökeni Platon ve Aristoteles’e kadar uzanan bu kategorilerin ilkinde, anlatıcı hikâyesini doğrudan anlatır. Bu durum diegetik tarz olarak tanımlanır. Bu tarzda anlatıcı, kendisini doğrudan gösterir ve bizi anlatanın kendisi olduğuna inandırır. Anlatışta olaylar birinci plandadır, diyaloglar dolaylıdır. İkincisi ise mimetik tarz olarak tanımlanır. Burada, hikâyeyi doğrudan anlatan bir anlatıcı yoktur. Gizli kabul edilebilecek olan bir anlatıcı, konuşanın kendisi olmadığı izlenimini vermeye çalışır. Bu yapılanma daha çok

¹²Manfred Jahn, *A Guide to Narratological Film Analysis* Köln: 2003 Köln University Press

¹³Seymour Chatman *Story and Discourse*. New York: 1978 Cornell University Press. s.139

tiyatro, film gibi olayların doğrudan gösterilmesine dayanan dramatik anlatıda kullanılır.

Diegetik anlatı genel anlamda yazılı veya sözel aktiviteyle yapılan anlatı içerir ki bu aslında bir anlatıdan başka bir şey değildir. Mimetik yapılanmanın ana özelliği ise anlatının görsele yönelik kurulmasıdır. Bu da aslında bir gösterim olgusunun ta kendisidir. Bu iki anlatı modeli ilk bakışta sanılanın aksine farklı yapılara uygulanabilir. Sözgelimi bir roman mimetik, bir film de diegetik yapı içinde inşa edilebilir.

Diegetik yapıda izleyici, anlatıcının anlatma eylemine doğrudan tanık olur. İzleyici, olayları bir anlatıcının doğrudan anlatımıyla ve böylece bulunduğu mekân-zaman ayırımı içinde ve belli bir zihinsel mesafeden öğrenir. Olaylar, izleyicinin zihninde geçmiş zamanda olup biter ve bu nedenle de anlatıcının olaya uzaklığı okuyucunun olayla bütünleşmesine engel olur. Buna karşın mimetik yapılanmada ise anlatıcı devreden çıkarılmakta; olay ayrıntılarıyla izleyicinin gözünün önünde canlanıyormuş yanılsaması verecek şekilde aktarılarak, izleyici olaylara doğrudan tanık durumuna getirilir. Burada kahramanların sözleri, monolog ve diyalog şeklinde verildiğinden doğrudan anlatım söz konusudur. Dolayısıyla burada doğal olarak mesafe kısılır ve böylece izleyicinin yapıyla özdeşleşmesi sağlanabilir.

2.2.4 Anlatı Perspektifi

Anlatı kipinin diğer değişkeni olan “anlatı perspektifi” ise bilgiyi düzenlemenin ikinci yoludur. Burada anlatıyı sunan anlatıcının kimliği ve onun kimin bakış açısıyla anlatımını kurduğu belirleyici bir nitelik taşır. Diğer sanat dallarından farklı olarak anlatıma dayalı sanat türlerinde mutlaka bir anlatıcıya ihtiyaç vardır. Anlatıma dayalı eserlerde anlatıcının vazgeçilmezliği doğal olarak, anlatıcının konumunu irdelemeyi, anlatıma esas olan kişi ve kişilerin bakış açılarının tespitini gerektirir. Bakış açısı, bir anlatıda olayların okuyucuya/izleyiciye kimin gözünden ve ağzından aktarıldığıdır ve asal olarak anlatının söyleme biçimini, zamansal akışını ve olayların ritmini denetler. Hikâye kişilerine yönelik açıklamalarını ve yargılarını açığa vuran anlatıcı, okuyucuya/izleyiciye olayların gerçekliğinden ipuçları sunar; olaylar arasında kurduğu bağıntılarla okuyucuya/izleyiciye bir yaşanmışlık ortamı yaratır. Kısaca, bir anlatıda “anlatıcı” ile “anlatılan” arasındaki mesafenin seçimi ve uygulanan bakış açısının niteliği,

hikâyenin biçimlenmesinin yani anlatı perspektifinin temel belirleyicileridir.

Bütün anlatının mutlak olarak gizli bir sistem aracılığıyla oluşturulmasından dolayı anlatı metnlerinin sistematik çözümlemesi, metnin yapısal boyutlarını tanımlayıcı, sanatsal okuma ve üretme süreçlerinde açılımlar getirmektedir.

2.3 SİNEMATİK NARRATOLOJİ

Narratoloji kuramı anlatı metnlerinin çözümlenmesinde en çok başvuru alan sistemlerden biridir. Temel özelliği de anlatı metninin yalnızca kendisiyle sınırlı olan çözümleme yaklaşımını benimsemesidir. Daha çok yazınsal metinlere yönelik uygulamaları görülen bu kuramın filmsel anlatıya doğrudan uyarlanması pek de kolay olmamaktadır, çünkü kurgusal bir anlatı olarak film metinleri ile yazınsal metinler arasında farklılıklar vardır.

Bu nedenle çözümleme değişkenlerinin filme uyarlamasında bazı yeni düzenlemeler ve uyarlamalar gerekmektedir. Fakat her ne kadar aralarında farklılıklar olsa da, olaylar, olayların yinelenmesi, olay örgüsü, karakterler ve karakterizasyon gibi unsurlar her iki kurmaca yapıda benzerlikler taşır ve bu nedenle de filmsel anlatıda da uygulanabilir. Bu uygulamadan elde edilen veriler de, filmsel anlatının inşası konusunda farklı ve yeni üretme ve okuma süreçlerinin olabileceğini gösterir. Bu argümandan yola çıkan bir dizi araştırmacı anlatı bilimin metodolojisini sinemaya uyarlayan yeni kuramsal çerçeveler geliştirmişlerdir. Bu kuramsal çerçeveler özellikle klasik anlatı filmlerinin çözümlenmesinde oldukça elverişli bir metot sunmaktadır.

2.3.1 Gösterim ve Anlatım

Öncelikli olarak bu iki değişkenin semantik içeriğini açıklamak gerekir. Anlatı mesafesi kavramı, anlatının doğrudan ya da dolaylı olarak iletilip iletilmediğiyle ilgilidir. İletilme biçimlerine göre, anlatan ile anlatılan şey arasında az ya da çok bir mesafe vardır. Mesafe, anlatının anlatma ile gösterme arasında nasıl bir yere oturtulduğunu gösterir.

Gösterim ya da anlatım değişkeninden hangisinin kullanılacağı, bir anlatıda

yaratıcının karar vermesi gereken öncelikli tercihlerden birisidir. Diegetik anlatı formu mu yoksa mimetik anlatı formu mu ya da ikisinin bileşiminden oluşan karma bir formun mu seçileceği sorusu temel bir problem olarak sanatçının karşısında durmaktadır.

Kuramsal çalışmalarda gösterme yerine mimesis, anlatma yerine de diegesis terimleri daha çok kullanılmaktadır. Bir başka adlandırma ise anlatmaya dayalı tarza, yanıltmasız anlatı, göstermeye dayalı tarza ise yanıltmalı anlatı denilmesidir.

Öncelikle anlatı mesafesini oluşturan iki temel değişkene bakmak gerekir. Diegetik ve mimetik yapılanmanın, anlatının gerçekle ilişkisi bağlamında gündeme gelen bir kavram olduğuna ve bunların bir yapıtta gösterilenin, gerçeğe yakınlığının dereceleriyle tanımlandığına daha önce değinilmişti. Diegetik ve mimetik kavramlarının temelini Antik Yunandaki anlatı sanatlarına uzanmasına karşın yirminci yüzyılda yeniden biçimlendirilerek çözümleme alanına sokulmuşlardır. Örneğin, ünlü edebiyat kuramcısı Gerard Genette “Anlatı Söylemi” adlı kitabında bu iki kavramı, yazılı ve görsel sunumların özelliklerine gönderme yaparak kullanma yoluna gider; mimetik sunumun tiyatrodan ödünç alınan bir form olduğunu belirterek, diegesis ile yalın anlatı formunu, mimesis ile de drama formunu temellendirir.¹⁴

Anlatımın mimetik türü, anlatıcının anlattığı olayları ve karakterleri dolaylı olarak göstermesine veya taklit etmesine dayanırken, anlatımın diegetik türü, anlatıcının kendisinin belirtici bir sunum içinde olayları anlatmasına dayanır.

Mimetik yapılanmada olaylar, gözün uzamında düzenlenir ve sanki şimdi oluyormuşçasına canlandırılarak ifade edilir. O halde gözün uzamı, tanık olma paradigmasında temellenir. Olaylar, izleyen kişiye, sanki o an oradaymış ve şimdiki zamanda geçiyormuş yanılsamasını yaratacak şekilde sunulur. Gözün uzamında düzenlenen dramatik anlatıda ise olaylar hızlı, dinamik bir şekilde ve işlevsiz ayrıntılar atlanarak anlatılır. Dramatik anlatım biçimini benimseyen sanatçı, olay gelişiminin

¹⁴David Bordwell, **Narration in the Fiction Film** Wisconsin: 1985 University of Wisconsin s.3

merkezi önemdeki parçalarını belirler ve bunları karakterler ve karakterler arasındaki ilişkiler biçiminde canlandırarak, algılayıcının karşısına taşır. Bu süreç içerisinde de kendisi kaybolup, kurguya dönüşür.

Artık olay gelişimi, sözün uzamından, gözün uzamına geçmiş; anlatıcı, sözün uzamında yer almanın verdiği ayrıcalığı bir kenara bırakmış, anlatısını doğrudan doğruya anlattığı kişinin perspektifine göre düzenlemeye başlamıştır. Yani geçmişte olup biten olaylar söz aracılığıyla algılayıcıya taşınmak yerine, algılayıcı doğrudan doğruya olayların orta yerine taşınarak sunulur. Bu aşamada bütün dramatik yapı, anlatının konu aldığı olaylar ile izleyici arasında herhangi bir aracının olmadığı inancını oluşturmak ve pekiştirmek üzere inşa edilir. İzleyicinin, olayları sanki bir sokağı dönüverince karşısına çıkan gündelik bir gerçekmiş gibi algılaması ve yaşaması amaçlanır. Bir anlatıcının aracılığı üzerine kurulu anlatı modeli olan diegetik tarz ise sözün uzamına tekabül eder. Orada olaylar bir olup bitmişlik olarak ve geçmiş zamanda hikâye edilir. Algılayıcının bu olayları görme veyahut onlar gerçekleşirken bizzat orada olma şansı bulunmaz. Doğal olarak olup biteni öğrenmek için güvenebileceği tek kaynak, anlatıcının bizzat kendisidir.

2.3.2 Perspektif

Hikâyeyi düzenlemenin ikinci boyutu olan anlatı perspektifi ise, anlatıcının hikâyeyi sunuş tarzının niteliğidir. Hikâyeyi yönlendiren karakterin sahip olduğu bakış açısının nasıl ve ne oluşuyla belirlenir.¹⁵ David Bordwell'e göre perspektif terimi, anlatıda çeşitli duyarlıkların merkezi bir konum içinde yer almasına atıf yapan genel bir anlamı içerir.¹⁶ Perspektif, pek çok açıdan mimetik anlatım geleneğinin en önemli kavramıdır. Zira mimetik gelenekte anlatım göstermeye eşittir. Jacop Lothe'e göre ise anlatı perspektifi anlatıcının veya karakterlerin olaylara yönelik yargı ve deneyimlerinin aktarılmasında kullanılan dilin uzak veya yakın oluşu ile ilgili bir yapılanmadır.¹⁷ Mieke Bal ise anlatı perspektifinin algının fiziksel veya psikolojik kapsamını bize gösteren bir anlatı unsuru olduğunu ifade eder.¹⁸

¹⁵Chatman s.111-112

¹⁶Bordwell s.7

¹⁷Jakop Lothe, **Narrative in Fiction and Film**, Oxford:2000 Oxford University Press s.40

¹⁸Mieke Bal, **Narratology: Introduction to the Theory of Narrative**, Toronto:1985 University of Toronto Press s.

Anlatıda söylem, perspektifin nasıl inşa edildiği problematiğiyle doğrudan ilintili olarak ortaya çıkar. Çünkü aktarılan obje tasarımı öncelikle bir malzemeden başka bir şey değildir. Anlatıyı sanatsal bir söylem değerine yükselten faktör seçilecek olan perspektif aracılığıyla bu doğal malzemeye nitelik yüklenmesiyle oluşturulan yapıdır. Nitelik, bu anlamda, özne ile nesne arasındaki ilişkinin yani uzaklık ve yakınlığın estetik duyarlılıkla sunulması demektir. Ayrıca, perspektif bir anlatıda kimin konuştuğunun da belirlenmesidir.

Anlatıdaki sesle anlatının perspektifini birbirinden ayırmak gerekir. Perspektif, anlatıcının benimsediği bakış açısıdır. Bu bağlamda Gnette bakış açısı yerine odaklanma terimini kullanır.¹⁹

Bu bağlamda bakış açısı ve anlatıcı sesinin hikâyenin aktarılması açısından birbirleri ile etkileşim halinde ve temel anlamda önem taşıyan kavramlar olduğunu söylemek zor olmayacaktır.²⁰

2.4 ANLATIDA BİÇİM KAVRAMI

Anlatının mesafe ve perspektifini belirleyen parametrelerden biri de anlatı yapısının açık biçim ya da kapalı biçim olarak adlandırılan iki ana akımdan hangisine yönelik olarak biçimlendirildiğidir. Kuşkusuz ki bir anlatı, bu iki yapılanmanın şablonlarına tam olarak uymak zorunda değildir ama mesafe ve perspektif tanımı açısından hangi tarafa yakın durduğu oldukça belirleyici bir parametredir.

2.4.1 Açık Biçim

Açık biçim anlatıda, bölümlmeler, toparlanmamış, parçalanmış ve kendi ötesini de gösterir bir özellik olarak kurgulanır. Açık biçimde eylem ne tek, ne de düz biçimde

¹⁹Lothe s.41

²⁰Bahar Dervişcemaloğlu “Gerard Genette’e Göre Anlatı Söylemi” 2007 , <http://www.ege-edebiyat.org/Modules> (Erişim Tarihi: 17 Kasım 2007).s.4

kapatılmıştır. Olaylar kendi içinde az ya da çok süreklilikten yoksun olarak yan yana bulunacak şekilde inşa edilir. Eylem sürekli bitişe doğru gitmez, kimi kez kesilerek belli bir gelişmeyi izlemeden, aynı değerdekileri sıralayarak yürür; yani olaylar episodik bir yan yana oluşla ilerler. Burada protagonist ve antagonist kutuplaşması yoktur. Antagonist yerine kahramanın karşısında tek tek oluşumların bütünü içindeki dünya vardır. Evren ve kahraman her sahnede yeni özellikler gösterebilir ve ana etkiyi çeşitlendirir ama onu değiştirmez. Tekrarlarla adeta bir çember çizer. Kısaca, açık biçimde eylem sınırsızdır. Ne başı ne de sonu bellidir. Zaman ve yer çerçevelenmemiş olarak özgürce kurulur.

2.4.2 Kapalı Biçim

Kapalı biçimde ise yapısal kurulum, bölümlerin birbirine bağlarla ilintilendirilmesi ve eylemin bütünü varlığıyla inşa edilir. Hikâyenin anlam tasarımı bütün ile parçalar arasındaki bu ilişkiler ağı üzerine oturtulur. Anlatının bölümlere ayrılması simetri ve oranlılık ilkelerine göre yapılır. Belirli başlangıç, yükseliş ve bitiş noktaları vardır. Hikâye kişileri arasında çatışma yoluyla karşıtlıklar yaratılır. Hikâyelemenin zaman akışı ortak, tek çizgili, dar ve kesiksizdir. Özetlersek, kapalı biçim anlatı, kendi içinde sınırlanmış ve her yerde her bölümde bütünü anlamlandırır. Bölümleri, karşıtlaşmış kişileri, mekân ve zamanın olayın çerçevesi olarak birbirine bağlı sahneler hep bütünle ilgili değerlere sahiptir ve bağımsızlıkları yoktur.²¹

2.5 ANLATIDA DÜZEYLER

Bir anlatıda mesafe ve perspektif kurulumunu belirlemek için nasıl inşa edildiğine de bakmak gerekir. Anlatı düzeyi olarak adlandırılan bu yapılanma, olay örgüsünü var eden işlevsel anlatı birimlerini ve onların aralarındaki ilişkilerin niteliğini içerir. Bazen bir anlatı bir ana hikâyenin içinde ikincil ve üçüncül dereceden hikâyeler yerleştirilmiş biçimde kurgulanabilir ve bu da doğaldır ki farklı anlatı düzeyleri yaratır. Bir anlatı metninde en üstte bulunan anlatıyı, anlatıcının da parçası olduğu üst ya da temel metin olarak değerlendirebilmek mümkündür. Bu üst metnin içerisinde hikâye karakterlerinden birinin anlattığı ikincil bir metin daha yer alabilir ve bu eklenti metin

²¹Metin And, *Ritüleden Dram'a*, İstanbul:2002, Yapı Kredi Yayınları s.108

olarak adlandırılır. Burada iç içe geçen bir anlatı konumu söz konusudur. Bu durumda temel metin ve eklenti metin olarak ikili bir ayrım ortaya çıkmakta ve ana özelliği itibarıyla, temel metindeki karakterlerden birinin anlatıcı konumuna geçerek üst metinle bağlantılı ama ondan farklı olan yeni bir hikâye sunması söz konusu olmaktadır.²²

Ana hikâyenin tema veya konusu ile doğrudan ilgili olmayıp ikincil planda olan ya da konuyla işlevsel bir bağı bulunmayan bir olay ya da bilginin yansıtılması halinde bile hikâye içinde hikâye anlamına gelen anlatıya rastlanılabilir. Örneğin bir aşk hikâyesinde kahramanın elinde bir yara izi vardır ve bu yaranın oluşma nedeninin aktarılması bu anlamda bir ara-hikâyenin anlatılması demektir. Bu tür ara hikâyelerin ilk amacı izleyicinin ilgisini canlı tutmaya yöneliktir. Bazen bu ara-hikâyelerin önem kazandığı da olur.

Anlatı düzeylerindeki farklılığın ilk örneği, aynı tema etrafında birleşen farklı hikâyelerin birbirini izlemesiyle yapılan hikâyelemedir. Zincirleme anlatım bağı denilen bu yapılanmada, her hikâyenin anlatıcısı sırası gelince kendi hikâyesini anlatmaya başlar. Hikâyeler arasındaki birlik, tema ortak paydasında sağlanmış olduğu için bu hikâyeler zaman zaman, aynı anda cereyan eder, zaman zaman kesişir, zaman zaman birbirleriyle kesişmeden yan yana gider ve zaman zaman da birbirlerinden ayrılıp uzaklaşırlar. Bazen aynı anda oluşan iki hikâyeden birinin bittiği yerde diğeri başlar ve ikinci bittiği anda tekrar birincisine dönülür.

Anlatı düzeylerindeki farklılıkta daha somut ya da daha fark edilebilir olan bir diğer uygulama ise, yerleştirme yöntemidir. Bir hikâyenin diğerrinin içine sokularak anlatılması olan bu tekniğin en klasik örneği “Binbir Gece Masalları”dır. Burada ilk hikâye, ikinci hikâyenin ortaya çıkmasının zorunlu nedeni değildir; her ikisi birbirini destekleyecek anlamlarla yüklüdürler ve bu ilinti içinde her ikisi de kendi değerlerini diğerlerine yaslanarak kazanırlar. Temporal kopukluklar, olayların oluşum ve gelişimindeki benzeşmezlikler bu anlatış tekniğine açık biçim özelliği kazandırır.

²²Yavuz Demir, **İlk Dönem Hikâyelerinde Anlatıcılar Tipolojisi** İstanbul: 1995, Dergah Yayınları. s.36

Anlatı düzeyi kurgusunda bazen sınırlar ihlal edilebilir ve bu ihlal metalapsis olarak adlandırılır. Metalapsis bir yanılsama etkisi yaratmak için anlatı düzeyindeki değişimlerle oynamadır. Örneğin bir düzeyde yer alan karakter ya da anlatıcı, daha üst bir düzeyde izleyici karşısına çıkabilir.²³ Metalapsise yönelik uygulamalar daha çok modern anlatıda yer alır.

2.5.1 Mesafe ve Perspektif Yapılanması

Filmde mimesis ve diegesis kavramlarının açılımı yapılırsa diegetik hikâyelemenin, gerçeği yeniden yaratma çabası yani yaşanan gerçekliğin tıpatıp aynısını yaratmak yerine ona anlatıcının yorumunu katarak aynı oluşumlara farklı bir gözle bakabilmeye yönelik olan anlatı tasarımı olduğu söylenebilir. Diegesis, yalnızca anlatının kendisini içermekle kalmaz, aynı zamanda hikâyelemenin gizli, kurmaca zaman ve mekân boyutlarının yapılanmasını da içerir. Mimetik anlatı ise yaşanan gerçekliğin kusursuz taklidinin yapılmaya çalışıldığı yani, gerçek ile gerçek olmayanın ayırt edilememesini öncelikli olarak kendisine temel edinen hikâyelemedir.

Anlatı metinleri arasında mimetik yapıya en yakın olanlar tiyatro ve özellikle de sinemadır. Bir olay ya da mekânın hareket ve süresini yeniden üretebildiği için sinema diğer sanatlar içinde ve yeniden canlandırma biçimleri arasında en gerçekçi olandır. Teknikten estetiğe filmde yeniden canlandırma, sadece kamerayla ilgilenmez. Kullanılan filme, ışık kaynağının türüne, objektif seçimine, seslerin tasarımına, mizansene, sekansların dizilişine ve kurgu seçeneklerine kadar bütün bu unsurlarla gerçekliğin algılanışını daha güçlü bir şekilde yeniden üretmeye çalışır. Bir başka deyişle sinemada mimetik anlatım, kameranin önündeki nesnenin ya da olayın araçların izin verdiği ölçüde yeniden canlandırılması olarak tanımlanabilir.

Kamera, önündeki dünyaya yönelip onu aktarırken, izleyici kameranin veya yönetmenin farkında olmaz, çünkü her imge, kamerada vücut bulan görünmez bir

²³Dervişcemaloğlu s.8

anlatıcıyla yüklenmiş olarak yansıtılmaktadır. Hikâye, kurgu yoluyla oluşturulan bütüncül bir uzam-konum-olay yanılsamasıyla görünmez bir anlatıcıya verilir ve onun bakış açısından bize sunulur. Bu anlatıcı çoğu kez kamerayla özdeşleştirilir ama bu çok da doğru değildir zira filmde hikâye görüntü ve ses gibi iki ana kanal ve bu kanalların alt dallarının organizasyonu ile oluşan bileşik bir yapılanmayla üretilmekte, anlatıcı da bu çoklu bileşenin içinde oluşmaktadır.²⁴

Mimetik yapının sinemada bu denli baskın oluşuna karşın belirtmek gerekir ki, diegetik-mimetik karşıtlığı sinemada çok ilginç olarak birbiri içine girmiş, sarmalanmış bir şekilde varlığını sürdürür. Çünkü filmsel metinler ontolojik olarak hem kamerayı hem de hikâyelemeyi barındırmaktadır. Bu ontolojik yapılanma, hem gerçekliğin benzer bir taklidini yaratmakta hem de hikâyedeki insanların iç dünyalarını, duygularını, hatta rüyalarını bile görebilme imkânını getirebilmektedir. Bir başka deyişle filmler, konuşmanın ve eylemin doğrudan taklidini sunar ama bunu dolaylı bir yolla (diegetik) yapmaktadırlar. Gerçekçi olsun ya da olmasın bütün filmsel metinler hem hikâyeleme hem de temsil sistematüğını yüklenen anlatı oldukları için aynı anda diegetik ve mimetik olma özelliğini de içerirler.

Filmler mimetik ve diegetik öğeleri çok çeşitli tarzda bir araya getirebileceğı gibi, aynı zamanda onları zıtlıklar ve boşluklar yoluyla karşı karşıya da getirebilirler. Bundan dolayıdır ki kuramcılar, sinemada belirli filmleri ya da belirli film pasajlarını mimetik, bazılarının ise diegetik olduğunu kabul ederler.²⁵ Pek çok filmde anlatıcı kamera değil de üst ses olarak verilen bir anlatıcıdır. Kamera bu sesin yorumlamalarını bize gösterir. Yani kamera anlatıcı yerine üst ses anlatıcı vardır ve bu ses, seyircinin özdeşleşme duygusunu azaltır ve filmle arasında bir mesafe oluşturur. Bu tarz bir film - tam olmasa bile- diegetik yapılanmaya örnek olarak verilebilir. Anlatıcının bizzat yer aldığı diegetik yapıdaki filmler de vardır ama sayıları çok azdır.

Sinemada mimetik tarzın ağırlüğını sağlayan asal unsurlardan biri de sinemanın

²⁴Chatman s.35

²⁵Brian Henderson **Filmde “Zaman, Kip ve Çatı”** Tercüme N. Abisel Ankara: 1986, s.15

şimdiki zaman üzerine kurulmuş olmasıdır. Bu şimdiki zaman içindeki hikâyelemede, izleyici olaylara ve konuşmalara o anda oluyormuşçasına tanık olur. Bu nedenle sinemanın başlangıcından 1960'lara kadar olan dönem içindeki film teorisi mimetik gelenekten alınmış bir anlatım teorisi olarak varlığını sürdürmüş; sinemaya, modern anlatı teknikleri girmeye başlamasıyla mimetik tarz da sorgulanmaya başlanmıştır.

Sinemada mesafe değişkeninin bilinçli kullanımları daha çok modern anlatı kapsamına giren filmlerde görülebilir. Bunlar klasik anlatı filmlerinden farklı olarak izleyicinin hikâyeye katılımını zayıflatmak için hikâyenin zaman duygusuyla oynamakta, kronolojik akışı bozarak bulanık zaman boyutları yaratmakta ve neden sonuç ilişkisini zedeleyen bir kurulum içinde mimetik yapıyı kırmaya çalışmaktadırlar.

2.6 KLASİK VE MODERN ANLATI FORMLARI

Filmsel anlatıda mesafe ve perspektif yapılanmasının belirlenebilmesi için başvurulacak parametrelerden biri de hikâyelemenin, klasik anlatı özelliklerini mi yoksa modern anlatı özelliklerini mi taşıdığının saptanmasıdır. Hemen belirtmek gerekir ki, günümüz filmlerinin birçoğunda bu iki anlatı formunun özelliklerinden bazıları aynı anda bulunabilmektedir.

2.6.1 Klasik Anlatı Sineması

Klasik sinema anlatısı, izleyicisini alabildiğine duygulandırma, oyundaki kahramanla özdeşleştirme, sahnelenen eyleme katma şeklinde tanımlanabilir.

İzleyicisini, sinemanın büyüüne inandırma temelinde gelişen bu sinemada, tüm parçalar anlatımı görünmez kılma amacı doğrultusunda birleştirilmiştir. Klasik anlatı formu, mimetik biçime sahip bir sanat dalı olarak, diegetik biçimin tersine anlatıdaki anlatıcının varlığını görünmez kılar. Görünmez anlatıcıyı sağlayabilmek için, görünmez gözlemci konumundaki kamera kullanımıyla nesnel anlatım yanılması yaratmaya çalışır. Amaç, izleyicinin kurmaca evrende olup bitenlere, bir aracı olmadan tanık olduğu

izlenimini uyandırmaktır. Anlatıcının yokluğu, anlatımın çeşitli kurgu taktikleriyle görünmez kılınışı dolayısıyla izleyici ile kurmaca evren arasındaki mesafe sıfırlanır veya en aza indirilir. Bir başka deyişle izleyici, doğrudan kurmaca evrene girip, kurmaca karakterlerle özdeşleşerek, kendi gerçekliğini ve bilincini geride bırakarak, kurmaca evrende yaşar. İzleyicinin duygusal olarak yönlendirildiği bu anlatı formunda, film boyunca doruğa çıkan duygusal gerilim, çözüm aşamasıyla birlikte son bulur ve izleyici duygusal açıdan rahatlatılarak arınması sağlanır. Buna da katharsis denir.

Klasik sinemada çoğunlukla yaratılan izlenim hikâyenin kendini anlatması ve anlatı ile anlatımın hem tarafsız hem de şeffaf olmasıdır. Yani klasik anlatıya sahip bir film, bir hikâye olarak maskelenen bir söylemdir ki bu da mimetik biçimin temel özelliğidir. Mimetik evren, kendini herhangi bir aracı olmaksızın sunduğu ve izleyicinin görülen ve işitilen şeyi anlamak için varlığını ortaya koyma gereği hissetmediğini varsayar. Klasik anlatı sineması kendisini mimetik olarak sunmakla belirli avantajlar kazanır. Öncelikle bize kendisini anlattığı izlenimini veren bir hikâye sunarak, gerçeğin kendisi kadar öngörülmez ve şaşırtıcı olma değeriyle yüklenmiş olur. Yani klasik sinemada, yeniden canlandırma mimetik söylem için gerekli bir ön koşul gibidir.

2.5.2 Modern Anlatı Sineması

Önceleri romanda ortaya çıkan, daha sonra da sinemada uygulanmaya başlanan modern anlatı formunun asal özelliği, mimesisi kırıp, kendi gerçekliğini, bilinçli olarak yorum veya oyun olarak açığa vurması yani estetik öz bilinçliliğe ya da özdeşleşimselliğe yol açan bir yapılanmayı içermesidir. 1960'lı yılların ikinci yarısından itibaren bazı yönetmenler, filmsel dilin temel parçalarını farklı bir biçimde düzenlemeye başladılar. Fransa'da Bresson, İtalya'da Antonioni ve Fellini gibi yönetmenler, görüntülerin formal organizasyonunu yeniden gözden geçirip, izleyicilerine algılamada uzlaşım olmayan maceralar sunma çabalarına giriştiler.²⁶

Klasik anlatı formuna sahip olan birçok film, sadece tek bir karakterin sınırlı

²⁶Filiz Bilgiç **Türk Sinemasında 1980 Sonrası Üslup Arayışları**, İstanbul: 2002 Kültür Yayınları s.86

bakış açısıyla kurulurken, modern anlatıda farklı karakterlerin bakış açıları iç içe geçmiş şekilde inşa edilir. Yine bu anlatıda birincil ve ikincil olay örgüleri iç içe geçmiş şekilde kurgulanır ve bunlar çizgisel bir okuma sunmak için değil de tersine merkezi filmin hedefini oluşturmak için sürekli değiştirilerek, izleyicinin dikkati ayakta tutulmaya çalışılır. Bir başka boyut da klasik anlatı sinemasındaki art zamanlılık yerine geçmiş, şimdiyi ve geleceği bitıştiren eş-zamanlılığın yeğlenmesidir. Eşzamanlılığa sinemadan verilebilecek iyi örneklerden biri Alain Resnais'nin 1959 tarihli “Hiroshima Mon Amour” filmindeki paralel kurgu uygulamasıdır. Filmde bir Fransız kadın oyuncu ile bir Japon erkeğin sevişme eylemleri, Hiroşima'da yaşanan acılarla bitıştirilir. Geçmiş ve şimdi, kurgu aracılığıyla zaman zaman çakıştırılarak, zaman zaman örtüştürölerek izleyicide eş-zamanlılık duygusu yaratılır.

Modern anlatı sinemasının dikkati anlatıdan, anlatıma ya da iletiden imgelere kaydırıldığı söylenebilir. Filmler hala kurmacadırlar ancak örgülenme kesinliksizdir İzleyiciler buradan bir farkındalığa çağrılır. Bir başka tabirle anlam tasarımı, görüntülerin görselliğı vurgulanarak, sesleri ve imgeleri karşı karşıya getirerek, ileti ve içeriğı zıtlıştırma temelinde elde edilmeye çalışılır.

2.6 FİLMDE ANLATI TARZLARI

Filmsel anlatıda nesnel anlatı ve öznel anlatı olmak üzere başlıca iki tür vardır. Nesnel anlatıda kamera dışardan bir gözlemci gibi olayları yansıtır. Nesnel tarz, olayın kendi kendisini, kendi ölçüsü içinde ve temposunda noktalamasına izin vererek, izleyicilerin aracın sınırlılıkları içinde kendi yorumlarını yapmalarına olanak tanır. Öznel anlatıda ise kamera, hikâye kişilerinin birinin yerine geçer ve onun gözünden olayları sunar. Öznel tarz, kendiliğın ifadesini sergiler. Rüya ve düşüncelerde olduğı gibi, filmin dışsal gerçekliğinin belirli bir anlatıcıya özgü olduğı izlenimini verir. İzleyiciler, bakış açısını sunmak için var olan somut bir figürü duyumsar.

Öznel kamera, sonuçta bir öznellik yanılsamasıdır. İzleyici, filmdeki bir karakterin gözüyle uzam ve olaya baktığı yanılsamasını yaşar ve bu onun hikâyeye katılımını daha bir güçlendirir. Sözelimi çarpıtılmış öznel kamera uygulamasıyla

izleyici, gözlerinden bakmakta olduđu oyuncunun sarhoş, hiddetli ya da aklını yitirmiş tutumlarının gerçek deneyimini yaşayabilir. Yani, izleyicinin psikolojik tepkisi, büyük ölçüde kurgusal uygulamalarla yönlendirilebilir.

Uygun kamera açıları izleyicilerin katılımı ile kayıtsızlığı arasındaki farkı belirleyebilir. Görüntünün boyu ve açısı izleyicinin konunun ne kadarını göreceğini ve hangi bakış açısından göreceğini belirler. Kameranın her yer değiştiriminde izleyiciler yeni bir bakış açısına taşınır. Örneğin, eğer istenen etki ilginin dağıtılması ise ya da sahne yakın çekime alınamayacak kadar fazla şiddet içeriyorsa, genel ve boy çekimleri izleyicisini olayların uzağına yerleştirir. Daha yakın çekimler izleyicinin yansıtılanlara duygusal katılımını getirir.

Yönetmenin malzemesi ile olası ilişkileri çoğunlukla karmaşıktır. Çoğu film, bazen nesnel ya da yorumlayıcı, öznel ya da dönüşümlü gibi çeşitli tarzlar sergiler. Bu tarzlar bir kutupta nesnel, öteki kutupta öznel ve bunların arasında denge sağlayan yorumlayıcı olmak üzere bir süreklilik olarak görülmelidir.²⁷

2.7 YAPI VE SES

Sinemasal anlatıcının işitsel ve görsel olmak üzere iki temel yapısı vardır ve sinemasal anlatıcı bu başlıkların altında yer alan ses, müzik, sesleme, ışık, renk, dekor, oyuncular, kurgu, kamera açıları gibi birçok parçanın bütünleşmesinden oluşur. Sinemada ses, müzik, görüntü, oyuncular, kamera açıları gibi birçok farklı öge devreye girdiği için bakış açısında da daha karmaşık bir yapıyla karşılaşılır.

Filmsel anlatıyı sair anlatıdan ayıran bir diğer faktör de filmde dış- ses kullanımının anlatıya getirdiği boyuttur. Dış-ses sinemada, diğer hiçbir anlatı türünde olmayan şekilde anlatıcı işlevi yüklenebilmektedir. Özellikle bazı romanların filme uyarlanmasında anlatıcı olarak bu kullanıma çokça yer verilmektedir. Dış-ses anlatıcı, ya zamansal geçişleri ya da olayları birbirine bağlamakta kullanılmaktadır. Bu arada

²⁷Bilgiç s.152

belgesel ya da yarı belgesel filmlerin dışında dış-ses kullanımı genelde bir filmin tümüne egemen olamadığını belirtmekte yarar var.

Filmde ses tasarımı diegetik ses ve nondiegetik ses olmak üzere ikili bir ayırmayla tanımlanır. Diegetik ses, bir yere ait olan, kaynağı bilinebilir olan ses demektir. Gürültü, konuşmalar ve müzik ekranda görünen bir kaynaktan gelir. Örneğin izleyici hava tahmin raporunu işitir ve perdede onu bir kişinin araba radyosunu açtığını görerek tanık olur. Diegetik olmayan ses ise, sahne dışından sunulan ve kaynağı bilinebilir olmayan ses anlamına gelir. Gürültü, konuşmalar ve müzik ekranda görünen herhangi bir kaynaktan gelmez. Örneğin dalgaların sahile vuruşu ve orada kırılışı gösterilirken aynı anda bir senfoni orkestrasının sesini duyulur. Diegetik olmayan ses kullanımı daha çok, sahnenin atmosferini güçlendirmek ve bazen de yorumlayıcı bir işlev yaratımı için kullanılır.²⁸

Daha önce belirtildiği gibi filmin ayırıcı özelliklerinden biri de anlatıda dış-ses kullanabilme yetisidir.

Hemen belirtelim ki dış-ses tasarımı sinemanın karmaşık sisteminde çoğunlukla değişen bileşimler içinde, diğer öğelerden yalnızca biridir. Bu gibi geçiş sağlayıcı ya da sahne kurucu konuşmalar anlatıcının belirlenmesine yetmez. Filmin anlatıcısını bulmak için dış-sesin ötesine geçip, ayrıntılara bakmak gereklidir.²⁹

2.8 İNTERAKTİF DRAMA

Her tür interaktif anlatı izleyiciyi hikayenin içine yerleştirme amacıyla olmalıdır. İzleyici asla hikayenin tepesinde olayları izleyen tanrısal bir varlık konumunda olmamalıdır. Söz konusu olan bir simulasyon değil bir hikaye olmalıdır.³⁰

²⁸Jahn s.3

²⁹Henderson s.19

³⁰Matthew Mateas **Towards Integrating Plot and Character for Interactive Drama**, Londra: 2000 Trillian s.21

Laurel dramatik hikaye ve anlatısal hikayeyi ayırır. Ona göre bir dramatik hikaye ile bir anlatısal hikaye arasında üç ana özellikte farklılıklar vardır.³¹

2.8.1 "Tasvir" yerine "Sahneleme"

Sahneleme doğrudan aksiyonla alakalıdır. Bir drama, anlatılması gereken hikayeyi aktarmak için tasvir ve tarif yerine aksiyondan faydalanır. Bu kural anlatmak yerine göstermek olarak da yorumlanabilir.

2.8.2 "Yaygınlaştırma" yerine "Yoğunlaştırma"

Dramada olayların sırası, uyandırılmak istenen duyguları yoğunlaştırma ve zamanı sıkıştırma ama amacı ile belirlenir. Buna yoğunlaştırma denir. Anlatısal formların ise olayları bir nevi patlattığı söylenebilir.³² Aynı olayın farklı yorumlarına yer verilir. Olay, farklı bakış açılarından tekrar tekrar incelenir ve zaman genişletilir.

2.8.3 "Episodik Yapı yerine Aksiyon Birliği"

Olayların nedensellik açısından merkezi aksiyon ile bağlantılı olarak sıralanmasına aksiyon birliği denir. Hikaye içerisinde gerçekleşen bütün olaylar tek bir merkezi temaya göre düzenlenir. Anlatısal hikayeler, genel olarak episodik yapıyı benimser. Bu yapısal düzende hikaye birbiri ile nedensellik bağı

2.9 INTERAKTİF ANLATININ ÜÇ TEMEL PRENSİBİ

Janet Murrey "Hamlet On The Holodeck" adlı çalışmasında tüm interaktif hikayeler için üç adet yapısal ve estetik özellik belirler. Bu özelliklerin temel belirlenme amacı interaktif hikaye deneyimlerinin analiz edilebilmesine izin verecek teorik kriterlerin oluşturulmasıdır. Bu kriterleri interaktif hikayelere özgü anlatı araçlarının temeli olarak kabul edersek, interaktif filmleri Aristoteles'in yapısal teorisi kapsamında inceleyebilmemiz için öncelikle bahsi geçen üç özelliğin Poetika içinde yerinin bulunması gerekir.

³¹Brenda Laurel "Towards the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System", 1986 Yayınlanmamış Doktora Tezi, The Ohio State University

³²Weyhrauch, P. "Guiding Interactive Drama" 1997 Yayınlanmamış Doktora Tezi, School of Computer Science, Carnegie Mellon University. Technical Report CMU-CS-97-109. Pittsburgh, PA: 1997

Bu özellikler immersiyon, temsil ve dönüşümdür.³³

2.9.1 İmmersiyon

İmmersiyon başka bir mekanda olup o mekanın içindeki aksiyondan etkilenme veya o aksiyonla etkileme hissidir. Bu kavramın Colridge'in "İnançsızlığın idare ile kaldırılması" prensibi ile doğrudan alakalı olduğu söylenebilir.

Bir deneyim izleyici açısında immersiyon yaratmayı başarmışsa artık o izleyici ilgili deneyimin iç mantığını kabullenecektir. Bu iç mantık izleyicinin normal şartlarda içinde yaşadığı dünya, toplum veya durumdan tamamen farklı olabilir.

İmmersiyonun doğal uzantılarından biri televarlıktır. Gerçekte var olunan yerden tamamen farklı, farazi veya gerçek bir mekanda fiziksel olarak var olma ve öznel bir şekilde o mekandaki olayları deneyimleme durumuna televarlık denir.

2.9.2 Temsil

İzleyicinin, farazi bir dünyanın içerisinde idaresi yönünde aksiyonlar yapma gücüne temsil denir zira bu şekilde izleyici o anlatısal dünyada temsil edilmiş olur. Temsilin tam olarak gerçekleşmesi için izleyicinin iradesi ile gerçekleştirdiği aksiyonların kasıt yönünde sonuçlar meydana getirmesi gerekir.

Bu kavram sadece arayüz aktivitesi ile açıklanamaz. İzleyiciye deneyimi ile ilgili olarak pek çok değişik aksiyon yaratma şansı sağlanabilir. Ancak bu aksiyonların deneyime etkisi azsa veya hiç yoksa temsil gerçekleşemez.

Bunun ötesinde aksiyonların deneyime etkileri ve bundan kaynaklanın sonuçların izleyicinin iradesi ile örtüşmesi gerekir. Aksiyonların mantıklı etkileri olmalıdır. İzleyici hiçbir zaman ne yapacağını bilmediği için rastlantısal aksiyonlar oluşturacak duruma sokulmamalıdır. Böyle durumlarda temsilden bahsedilemez.

2.9.3 Dönüşüm

Janet Murray dönüşüm kavramını birden fazla anlamda kullanır. Ona göre interaktif bir hikayenin mutlaka değişkenlik göstermesi gerekir. Ancak bu değişkenlik

³³Janet Murray, **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**. Baltimore & London:1997, MIT Press

birbirinden farklı en az üç şekilde tanımlanır.

Bu durum Manovich'in yeni medya tanımı ile de örtüşür. Yeni medya pek çok anlamda dönüşülebilirlik özelliğine sahip olması ile dikkat çeker. Her ne kadar interaktif deneyimlerin yeni medya objesi olarak yaratılması şart değilse de yeni medyanın interaktif deneyimler için son derece elverişli olduğu muhakkaktır. Bunun temel sebebi de yeni medyanın dönüşüme izin vermesinden öte dönüşümü kaçınılmaz kılmasıdır.³⁴

Murray'e göre interaktif hikayede dönüşüm üç mahiyette tezahur eder.

2.9.3.1 Maske Anlamında Dönüşüm

İnteraktif deneyim izleyicinin hikaye boyunca başka bir şahsın yerine geçmesine izin verir. Bu sayede hikaye boyunca izleyici, kendi kişiliğinden tamamen farklı olarak başka bir kişiye dönüşür.

2.9.3.2 Çeşitlik Anlamında Dönüşüm

İnteraktivite, aynı hikayenin farklı yönlerden deneyimlenmesine izin verir. Her deneyim veya her seans izleyicinin aksiyonlarına göre farklı seyir gösterir. Bu durumda aynı tema üzerine birden çoklu varyasyonlar elde edilir. İzleyicinin temayı algılaması ve anlaması tüm bu varyasyonları incelemesine ve algılamasına bağlıdır.

2.9.3.3 Kişisel Dönüşüm

İnteraktif deneyim izleyiciyi kişisel bir değişim yolculuğuna çıkarır. İzleyici hikayenin bir parçası olarak bir bakıma kendi yolculuğunu protagonist ile yaşar. Hikaye sona erdiğinde izleyici farklı bir şahıs olur.

Kişisel dönüşüm prensibinin temellerini de Campbell'a dayandırabiliriz.³⁵ Klasik hikaye yapısında protagonistin kişiliği metaforik bir yolculuktan geçer. Murray, bu yolculuğu izleyicinin yapması gerektiğini veya en azından bu yolculuğa ortak olması gerektiğini savunur.

Aslında interaktif hikayelerde değişimin ilk iki şekli üçüncüsünü sağlamaktadır.

³⁴Lev Manovich **The Language of New Media**, Massachusetts:The MIT Press, 2001

³⁵Joseph Campbell **The Hero With A Thousand Faces**, London:Fontana Press, 1993

Değişimin sağladığı maske ve çeşitlilik, izleyicinin kişisel değişim geçirmesini sağlar.

2.10 ANLATISAL TERİMLER VE İNTERAKTİF DÜZEY

Anlatı teorisinin genel duruşu ne olursa olsun yapısal anlatı teorilerinin interaktif anlatı analizlerinde ve interaktif anlatının anlaşılmasında son derece önemli olduğu kanaatindeyiz. Anlatı düzeylerinin tespit edilmesi interaktif anlatıda oluşan ve kullanılan sistemlerin ve bunlar arasındaki ilişkilerin anlatıyı nasıl şekillendirdiğini ortaya koyacaktır.

Ancak pasif aktarım üzerine kurulu anlam ve anlatı teorilerinin de interaktif düzeyi ve dijital olanaklarla örülmüş interaktif anlatıyı her yönüyle açıklaması beklenemez. Zira anlatısal kavramların interaktif düzeyde meydana gelişi aslında kullanılan alt medyumun olanaklarına da bağlıdır.

Burada belirleyici bir faktör interaktif medyumun incelme oranıdır. İncelme oranı bir başka değişle interaktif hikayenin ne ölçüde, ne aralıklarla ve ne çözünürlükte değişebileceği olarak görülebilir.

Pek çok interaktif anlatı sistemi öyle ya da böyle bir hiper metin yapısı içerir. Hiper metin en basit anlamıyla bir dallanma sistemi olarak görülebilir. Hiper metinlerde anlatı belirli sayıda parçaya bölünmüştür. Bu parçaların üzerinde bulunduğu yapı bir ağaç olarak görülebilir. İzleyici ağacın gövdesinden başlayarak üstüne doğru hareket etmeye çabalar. Ancak bunu yapabilmesi için belirli aralıklarla kendine tırmanacak bir dal seçmesi gerekecektir. Seçilen dallar birleşerek bir tür anlatı patikası oluşturur. Bu anlatı patikası klasik anlamda anlatının metni olarak görülebilir. Burada önemli olan her izleyicinin anlatıda kendi patikasını oluşturabilir olması ve kendine özel bir anlatı meydana getirebilmesidir.

2.10.1 Dallanma ve Sanat Tartışması

Bu dallanma durumunun anlatının yapısını bozduğu ve yazarın otoritesini sarstığı pek çok noktada iddia edilmiştir. Dallanmanın ve izleyicinin müdahalesinin anlatıyı sanat formu olmaktan çıkarıp çıkarmadığı görüşü doktrinde halen tartışmalıdır.

2.10.1.1 İnteraktif Sinemanın Sanat Olmadığı Görüşü

İnteraktif sinemanın sanat olmadığı ile ilgili en somut ve doğrudan eleştiri 2005 yılında ünlü sinema eleştirmeni Roger Ebert tarafından yapılmıştır. Ebert'in yorumunu çok da tanımadığını itiraf ettiği video oyunlarına yönelttiğini öncelikle belirtmek gerekir. Ancak argumanlarından ikisi de doğrudan interaktif sinemayı ilgilendirir.

Ebert'e göre interaktif özelliğe sahip bir ürün, asla sanat olamaz. Bu yapısal bir nedendir. Ebert video oyunlarının ve dolayısı ile interaktif filmlerin tanımları itibarıyla izleyicinin seçimler yapmasını gerektirdiğini ve bu stratejinin, ciddi sinema veya edebiyat yapıtlarının tam tersi olduğunu söyler. Zira bahsi geçenlerde yazarın otoritesi şarttır.³⁶

Ebert'in bu yaklaşımı pek çok kişi tarafından paylaşılır. Gerçekten de hikayeyi anlatan sanatçıysa ve sanat o hikayeyi anlatmanın bir yoluysa, izleyici bu hikayeye iştirak ettiği anda sanatçının otoritesinin ortadan kalktığı iddia edilebilir.

Sinemada bu fikrin temelleri Truffaut ve Godard'ın Auteur teorisinde bulunabilir. Bu yönetmen ve eleştirmenler sinema yapıtının sahibinin tamamıyla yönetmen olduğunu ve her yapıtta yönetmenin özel stilinin rahatlıkla hissedilebileceğini söylerler. Sanatçının hususiyeti, Fikri Ve Sınai Haklar kanununun uygulanması sırasında göz önünde bulundurulmuş en önemli kriterlerden biridir.³⁷

İnteraktif bir sanat yapıtında izleyici değişen ölçülerde yapıta etki eder. Bunu yaparken yapıtın görselliğini, işitselliğini ve genel olarak anlatılan hikayeyi değiştirebilir. Elbette ki izleyicinin bu yetkileri sanatçı tarafından kısıtlanabilir. Ancak izleyicinin interaksiyon kaynakları ve olanakları kısıtlandıkça yapıtın interaktifliği azalır. İzleyicinin etkileyemediği yapıt ise interaktif değildir. Burada yapıtı kimin yarattığı tartışmalı olur. Yapıtın sahibinin artık sanatçı olmadığı iddia edilebilir.

36 Roger Ebert, Answer Man, Rogerebert.com,

<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/section?category=ANSWERMAN&date=20051127>, 2005 (3 Mayıs 2006)

37 Gürsel Üstün, -Fikri Ve Sınai Haklar Uzmanı Avukat- "Fikri Ve Sınai Haklar" konulu görüşme, İstanbul: 21 Mart 2004

Tanım açısından da interaktif sinema adı verilen yapımlar sinemanın bilimsel tanımına uymamaktadır. Çünkü hikayenin değişmesi sinemanın klasik tanımı içinde var olan bir olgu değildir. Ancak sinemanın tanımı değişebilir.³⁸

Bu görüş pek çok interaktif sinema ve video oyunu yapımcısı tarafından da paylaşılır. Sinematik özellikleri ile dikkat çekip, interaktif sinemanın en iyi örneklerinden kabul edilen The Longest Journey ve The Longest Journey: Dreamfall'un yapımcısı ve yazarı Ragnar Tornquist'e video oyunları hiçbir şekilde sanat değildir ama video oyunlarının içinde sanat vardır.³⁹ Bu fikrin kökeni multimedya sanatlarının aslında pek çok medyumun bir araya getirmesinden kaynaklanır. Tornquist'e göre interaktif sinemanın parçaları her biri sanat olan medyumların birleşmesinden oluşur. Belki ileride interaktif sinema sanata dönüşecektir ama şu anda henüz sanat olmaktan uzaktır.

İnteraktif sinema yapay zeka üzerinde yaptığı çalışmalarla tanınan Gökhan San, video oyununda temel kaygının fonksiyonel olduğu görüşündedir. Video oyununu “interaktif olan” olarak tanımlayan San, interaktif olanda temel kaygının sanat değil, oyun teorisi olduğunu söyler.⁴⁰ Sanatta ise sanat kaygısı gereklidir. Öyleyse zaten interaktif sinemada sanat yaratma kaygısı en azından birinci planda değildir. Bu noktada, bu yapımların sanat olduğu söylenemez. Olsa olsa eğlence amaçlı bir zanaat söz konusudur.

Ebert'e göre interaktif medyum, sofistike, güzel, elegant ve görsel olarak etkileyici bir yapıya ulaşabilir ama medyumun sınırlamaları nedeniyle sanat yönüne değil zanaat yönüne kaymak zorundadır.⁴¹ Ebert'in ikinci argümanı ise karşılaştırmalıdır ve San'ın görüşlerine benzer. Ebert, şimdiye kadar hiçbir interaktif filmin veya video oyununun, büyük dramalistler, şairler, film yapımcıları, romancılar veya bestecilerin eserleri ile karşılaştırabilecek bir seviyede bile olmadığını belirtir.⁴²

Bu da sanat kaygısı probleminin bir parçasıdır. Özellikle video oyunu sektöründe

38 İzzeddin Çalışlar, -Yazar, Senarist- “İnteraktif Sinema” konulu görüşme, İstanbul: 5 Mayıs 2006

39 Wayne Santos, Insider Interview: Ragnar Tornquist, IGN Insider, <http://insider.ign.com/articles/783/783107p2.html>, 2007, (14 Nisan 2007) , s. 2

40 Gökhan San, -Programcı, AI Uzmanı, İnteraktif Film Yapımcısı- “İnteraktif Sinema ve Yapay Zekanın Niteliği” konulu görüşme, İstanbul: 8 Aralık 2005

41 Ebert, 2005

42 Ebert, 2005

gerçekleşen yapımların ortak yanı son derece ticari olmalarıdır.

Tim Schafer interaktif sinemanın sanat olduğunu iddia etmesine rağmen duruma başka bir bakış açısı getirir. Ona göre interaktiflik özelliğinden dolayı bu yapımlar asla klasik sinemanın yerini alamaz. Çünkü sinema pasif bir eğlencedir. Schafer'in bu görüşleri interaktif eğlence formlarının gelecekte sinemanın yerini alacağını iddia eden meslektaşlarından farklıdır. Özellikle Peter Molyneux interaktif eğlence formlarının geleceğin sineması olduğunu iddia eder.⁴³

James Monaco'ya göre yeni medya interaktif sinemasının değişmez parçası olan multimedya görselden ziyade yazılı alanla alakalıdır.⁴⁴Bu nedenle yeni medyanın asıl amacının sinemaya yönelik olmadığını çıkartabiliriz.

Buna karşılık interaktif sinemanın sanat olduğuna dair görüşler de vardır.

2.10.1.2 Sanat Olduğu Görüşü

Video oyunu kavramının negatif tınısı, sanat olmama yönündeki görüşlerde önemli rol oynamaktadır. Doug Lowenstein'a göre artık bu sektöre video oyunu sektörü denmesi doğru değildir. Bu etiket sektörün ciddiye alınmamasına sebep olmaktadır. Bu sektördeki yapımlar artık nitelikleri ne olursa olsun interaktif eğlence olarak adlandırılmalıdır.⁴⁵

Video oyunu sektöründe çalışan ünlü interaktif sinema yapımcısı Tim Schafer bu alandaki yapımların sanat olduğunu tek bir cümle ile belirtir. Schafer'a göre sanat, sözlü veya yazılı olarak normal şartlarda anlatılması veya aktarılması zor ya da imkansız olan duygu ve/veya düşüncelerin yaratıcı bir şekilde ifade edilmesidir. Bu medyumla yukarıda söylenenler yapılabildiğine göre, elbette incelediğimiz şey sanattır.⁴⁶

43 Nedim Cem Aytekin, -Matematikçi, Procat ve Speechouse Software Development Uzmanı, Video Oyunu Eleştirmeni- "İnteraktif Sinema" konulu görüşme, İstanbul, 15 Mayıs 2006

44 Monaco, **Bir Film Nasıl Okunur?**, Çeviri: Ertan Yılmaz, 8. Baskı, İstanbul: Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık Ltd. Şti., 2001 s. 510

45 Daemon Hatfield, Lowenstein: Don't Call Them Video Games, IGN News, <http://ps3.ign.com/articles/744/744851p1.html>, 2006, (8 Kasım 2006)

46 Brian Ochalla, Are Games Art?(Here We Go Again...) , http://gamasutra.com/features/20070316/ochalla_01.shtml, 2007, (16 Mart 2007) , s. 1

Denis Dyack ve Santiago Siri daha da ileriye giderek interaktif sinemanın sadece basit bir sanat değil, gelmiş geçmiş en devrimsel sanat dalı olduğu konusunda birleşir. Sawyer'a göre interaktif sinemanın da içine girdiği video oyunu yapımı enformasyon çağının rönesans sanatıdır.⁴⁷

Dyack iddiasını yeni medya bazına oturtur. San gibi interaktif yapımları oyun olarak tanımlayan Dyack, bu yapımların insanlık tarihindeki en gelişmiş sanat formu olduğunu belirtir. Dyack, Multimedya açısından bakıldığında bu yeni medya sadece tüm klasik sanat formlarını içermekle kalmadığını, aynı zamanda bu klasik sanat formlarını kendine has bir şekilde interaktivite ile birleştirdiği için var olan tüm medyumlardan daha komplike ve gelişmiş bir medyum olduğunu söyler.⁴⁸

Ancak tüm bu görüşlerin pek çoğunun Ebert'in karşı görüşünü dayandığı argümanlar kadar sağlam olmadığını söyleyebiliriz. Dr. Ian Bogost ise Ebert'in görüşlerini tamamen reddederek, durumun ciddi bir medya okur yazarlığı eksikliğinden kaynaklandığını söyler. Ona göre Ebert, bu medyumla büyümediği için, medyuma tamamen yabancıdır ve dolayısıyla interaktif yapımların gerçek sanatsal değerini anlayamamaktadır. Ancak bu durum, roman, rock & roll ve çizgi romanların da başına gelmiştir. Zamanla bu durum değişecektir.⁴⁹ Medya okuryazarlığı arttıkça bu sanat dalı anlaşılabilir olacaktır.

Aktif olarak interaktif sinema üzerinde çalışma yapan bu insanların fikirlerinin Ebert ile çatışması doğaldır. Ancak Bogost'a destek klasik sinema dünyasından gelir. Fransız yönetmen Christophe Gans, video oyunu sektöründe interaktif sinema üzerine yapılanların sinemanın bir adım ötesi olduğunu söyler. Ona göre yapılanların sanat olarak kabul görmemesi dar görüşlülüktür. Gans, iddiasına destek olarak sinema sanatının ilk yıllarını örnek verir ve ilk yıllarında sinemanın da pek çok akademisyen ve sanatçı tarafından tiyatrunun garip, dejenere bir formu olduğunun iddia edildiğini, geçici bir

47 Ben Sawyer, **The Ultimate Game Developer's Sourcebook**, 1. Baskı, Scottsdale: Coriolis Group Books, 1998, s. 3

48 Ochalla, s.1

49 Ochalla, s. 2

heves olarak asla sanat olamayacağını söylediğini belirtir.⁵⁰ Medyum henüz gelişimini tam tamamlamamıştır ve yöntemler tam olarak yerine oturmamıştır.

Gans gibi yönetmenlerin aynı zamanda interaktif eğlence sektöründen yapımları sinemaya uyarlaması iki medyum arasındaki ilişkinin çok da uzak olmadığını vurgular haldedir.

Ancak Ebert'e en sert ve en doğrudan cevap Schafer'den gelir. Ebert'in interaktif olma özelliğinin sanat olma özelliğini ortadan kaldırdığı görüşüne karşı Schafer tiyatro oyunlarından örnek göstererek oyuncuların izleyici ile iletişim kurduğu tiyatro oyunlarının o anda sanat olmaktan çıkmakta mı olduğunu sorar. Bütün tiyatro oyunları içerisinde sadece o tiyatro oyunu sanat değildir de diğerleri sanat mıdır? “Şayet Marcel Duchamp galerisine pisuar koyup buna sanat diyorsa ben de Hideki Kamiya'nın Okami'sine sanat deme riskini göze alırım.” diye ilave eder.⁵¹

Dyack'a göre Ebert ve San'ın sanatsal kaygı argümanı da çok yerinde değildir. Video oyunları yapıları itibarıyla ticaridir. Bu nedenle bu endüstride yapılan ve interaktif sinema sınıfına sokulabilecek yapımların da büyük bir kısmı ticaridir. Ancak bu hiçbir şey ifade etmez. Zira Dyack'a göre tek tek yapımların artistik değersizliği, medyumun bir sanat formu olarak değerini düşürmez. Bazı yapımlar doğal olarak diğerlerinden daha ticaridir. Sinema endüstrisinde de benzer durumlar vardır. Her sene yapılan “Harry Potter” filmleri de, Sundance Film Festivali'ne gönderilen bağımsız film de sanattır.⁵²

Bogost'a göre anlatımın niteliği bir kriter değildir. Ne yapıldığı değil ne yapılabileceği önemlidir. Bir sinema filmi de duygusal dışavurumsallıkla dolu olabildiği gibi basitçe bir oksijen maskesinin nasıl kullanılacağını da gösterebilir.⁵³

Zvi Finklestein, George Lucas'ın Star Wars serisindeki son üç filmle Bioware tarafından yapılan interaktif “Star Wars” filmi “Knights Of The Old Republic”i

50 Jeff Otto, Silent Hill: Director Interview,IGN Filmforce, <http://movies.ign.com/articles/694/694761p1.html>, 2006, (10 Mart 2006) , s. 2

51 Ochalla, s. 2

52 Ochalla, s. 2

53 Ochalla, s. 2

karşılaştırır. Bu yapımın serideki son üç filmde de daha iyi karakter gelişimi, dialog ve senaryoya sahip olduğuna söyleyen Finklestein'a göre “Knights of the Old Republic” iyi bir dramatik sinema örneğidir.⁵⁴

İnteraktif sinema kavramının FMV furysı ile karışması medyumun önündeki engellerden biridir. Ancak son dönemde basın tarafından video oyunu sınıfına koyulacak bazı ürünler için de açıkca interaktif sinema tanımı yapılmaktadır.

Hong Kong asıllı yönetmen John Woo'nun kurduğu Tiger Hill stüdyosu interaktif sinemaya adanmıştır. Yönetmenin klasik yapıtı “Hardboiled”in devamını interaktif sinema formunda yapmaktadır. Stranglehold adlı yapımın sanat yönetmeni Jason Kaehler, amaçlarının interaktif sinema yapmak olduğunu belirtmektedir.⁵⁵

2.10.1.3 Değerlendirme

İnteraktif sinemanın sanat olarak adlandırıp adlandırılmamasına karar verilmesi kanaatimizce oldukça önemlidir. Medya dünyası içerisinde interaktif sinemanın medyum olarak yerini bu sorunun cevabı belirleyecektir.

San'ın bütün video oyunlarının interaktif sinema sayılamayacağı anlayışına karşı Dyack'ın Engagement Theory'sini koyabiliriz. Bu teoriye göre gerçek anlamda modern bir video oyununu oluşturan beş parça vardır. Bunlar hikaye, interaktivite, teknoloji, ses ve görselliktir. Bu beş parça da eşit önemdedir.⁵⁶ Gerek Dyack gerekse Sawyer'ın video oyunu tanımı ile sinemanın tanımı arasındaki tek fark interaktiflik ögesidir. Zaten interaktif sinema kavramında da interaktiflik ögesi sinemanın yanına ilave edilen tek öğedir. Dolayısıyla interaktif sinema kavramının varlığını kabul ettiğimiz durumda modern anlamda video oyunları ve benzeri interaktif eğlence yapımlarının da interaktif sinema olduğunu kabul etmemiz gerekir.

Asıl sorun interaktif sinemanın gerçekten sinema olup olmadığı veya sinema ile akrabalığı olup olmadığını bulmaktır. Zira sinemanın sanat olduğu gerçeğinin sabit

54 Zvi Finklestein, “Games Theory: Games As Art”, Think Theory, <http://think-theory.com/games-theory-games-as-art/>, 2007, (5 Mart 2007)

55 Juan Castro, “Stranglehold: Interactive Cinema”, IGN News <http://ps3.ign.com/articles/720/720928p1.html>, 2006, (26 Temmuz 2006)

56 Ochalla, s. 3

olduđu durumda, bir bilinmeyen olan interaktif sinemanın sanat olup olmadığını en iyi, sinema ile ilişkisini belirleyerek ölçebiliriz.

İnteraktif sinema yapıtları elbette ki gerek sinema gerekse diğerk sanat medyumlarında ortaya çıkan eserler kadar gelişmiş değillerdir. Bunun iki sebebi vardır. Öncelikle bu medyumun henüz çok genç olduğunu söylemek yerinde olacaktır. İlk gerçek denemenin 1967 yapıldığı düşünülürse, bunu sinemanın gelişimi ile karşılaştırdığımızda medyumun henüz emekleme döneminde olduğunu söyleyebiliriz. Gerçek anlamda ilk interaktif filmin yapılmasından bu yana sadece kırk sene geçmiştir.

İkinci sebep ise klasik sinemanın büyük ticari başarıya nisbeten çabuk kavuşmasının yanında interaktif sinemanın bu başarıya ancak başka bir endüstri olan video oyunları endüstrisinin koltuğu altında ulaşmış olmasıdır. Ticari başarı elbette ki sanatsal kalitenin artması ile doğrudan alakalı değildir. Ancak ticari başarı beraberinde yatırım olanaklarını getirir. Gelişmesi için yatırım yapılan medyumda daha fazla yapıt meydana getirilir, ve her yapıt medyumun gelişmesine yardımcı olur.

Ebert'in karşılaştırmalı görüşüne katılmanın mümkün olmadığı kanaatindeyiz. Herhangi bir sanat dalında, sanatsal değeri düşük yapımlar üretildiği görülebilir. Klasik olarak adlandırılacak sinema yapıtlarının sayısını, var olan bütün filmlerle karşılaştırırsak oranın çok düşük olduğunu görürüz.

Bir yapıtın sanat eseri olup olmadığı, o alandaki en başarılı yapıtlarla karşılaştırılarak bulunamaz. Basit bir bina da, Mimar Sinan'ın Selimiye Camii de sanat eseridir. Şaheser ile yapıt arasında fark vardır.⁵⁷

Şaheserler, sanatın medyumunun gelişmiş dönemlerinde ortaya çıkmaya başlarlar. İnteraktif sinema henüz gelişmiş dönemine gelmek bir yana, temel oluşumunu bile tamamlamamış bir medyumdur. Bir başka değışle interaktif bir Citizen Kane henüz üretilmemiş olabilir. Ama bu, Citizen Kane öncesinde yapılan hiçbir sinema yapıtının

57 Gürsel Üstün, -Fikri Ve Sınai Haklar Uzmanı Avukat- "Fikri Ve Sınai Haklar" konulu görüşme, İstanbul: 21 Mart 2004

sanat olmadığı anlamına gelmez.

Ancak Ebert ve San'ın diğer iddiası yukarıdakinden çok daha kuvvetlidir. İnteraktiflik sanatçı ile izleyici arasındaki çizgiyi gerçekten de bulanıklaştırır. Bu noktada durum sanatçının tanımına bağlıdır.

Sanat, yaratıcı hayalgücünün estetik objelerin oluşturmada kullanımı şeklinde tanımlanır.⁵⁸ Ama bu tanım, üzerinde uzlaşmış bir tanım değildir. Pek çok kaynakta başka tanımlara rastlarız. Cambridge Dictionaries'e göre sanat güzel olan veya duyguları ifade eden objelerin yapımıdır. Ayrıca insanların belli fikirleri ifade ettiği bir aktivitedir.⁵⁹

Anlamı hakkındaki felsefî tartışmaları bir kenara bırakırsak, bu temel tanımlardan sanatın içerisinde her zaman bir “ifade” amacının bulunduğunu çıkarabiliriz. Monaco'ya göre sanatçı ve izleyici arasında birden fazla ilişki vardır. Yine sanat söylem tarzlarına göre sınıflandırılabilirse her şeyden önce bir söylem içermek zorundadır. Söylem veya ifadenin ise bir kaynağı ve bir hedefi olduğu muhakkaktır. Sanat söz konusu olduğunda ilişkinin sanatçı ile izleyici arasında olduğunu görürüz. Öyleyse sanat, amacı ne olursa olsun her şeyden önce izleyici ile sanatçı arasında bir iletişim kurma aracıdır.

Bu iletişimde normal şartlar altında kaynak sanatçı, hedef izleyicidir. Ancak interaktif bir sanatta izleyici ile sanatçı arasında, bazen sanat eseri aracılığı ile, başka bir iletişim kurulur. Bu iletişim izleyiciden sanatçıya doğru giden bir geri bildirimdir ve geri bildirimde göre esas ileti de değişikliğe uğrayabilir. Dahası bazen bu iletişim sanat yapıtı aracılığı ile yapılabilir.

İnteraktif sinemanın sanat olup olmadığı büyük ölçüde kendimize seçtiğimiz sanat tanımına bağlıdır. Sanat, duygu ve düşüncelerin ahenkli bir şekilde aktarılması ise interaktif sinema bu fonksiyonu yerine getirmekte diğer sanat dallarından eksiği olan bir medyum değildir. Ancak sanatı daha dar olarak, mutlak sanatçı otoritesi üzerinden de tanımlamak mümkündür. Bu durumda interaktif sanatın yeri farklılaşacaktır.

58 Merriam Webster Online, “art”, <http://www.merriam-webster.com/> (3 Eylül 2006)

59 Cambridge Dictionaries Online, “art”, <http://dictionary.cambridge.org/define.asp?key=4112&dict=CALD>, (3 Eylül 2006) , p.4

Sanatçının mutlak otoritesi kabul edilirse, sanat yapıtının fiziksel formuna etki eden herkesin, yapıtın oluřturulmasına ortak olduėunu söyleyebiliriz. Bu durumda izleyici de aslında sanatçı olur. Ancak izleyici ve sanatçı arasındaki interaksyon bittiğinde yapıt, sanat olarak adlandırılabilir. Bu durumda yapıtı gözlemleyecek üçüncü kişinin yapıtı herhangi bir etki etmediėini düşünöyoruz.

řayet bu modeli kabul edersek interaktif sanatların varlıėını doğrudan reddetmiř oluruz. Zira bu modelde ortaya çıkan birden fazla sanatçı tarafından üretilmiř ve izleyicisi ile bir interaksyon olanaėı saėlamayan bir yapıttır. İzleyici interaksiyona girdiğinde yapıt, sanat olma özelliėini kaybeder.

Bu görüşün çok yerinde olmadıėı kanaatindeyiz. Sanatın tanımı oldukça geneldir ve bu çalışmanın kapsamı dışındadır. Ancak sanatın Schafer'in dediėi gibi “sıradan sözlü veya yazılı yöntemlerle anlatılması zor veya imkansız bazı duygu ve düşüncelerin aktarılması” olarak tanımlanması yeterince makuldür. Bu durumda interaktif sanatların bu işlevi yerine getiremediėini söylemek imkansızdır.

Aslında yaygın inanın aksine interaktif sanatlarda otorite yine sanatçıdır. İnteraktif sinema ne kadar interaksyon olanaėı saėlarsa saėlasın bu interaksyonun sınırları ve tarzı sanatçıya baėlıdır. İnteraktif sinema kendi kendine oluřan ve kendini şekillendiren kaotik bir medyum deėildir. Tersine karma modelimizde ortaya koyduėumuz gibi planlanmıřlık öėesi de ierir. Bu planlama sanatçı tarafından yapılır.

İnteraktif sinema da sıradan sanatlar gibi sanatçı ile izleyici arasında bir iletiřim aracıdır. Tek fark klasik sinemada bir izleyici ve sanatçı arasında tek bir iletiřim kurulmakta, interaktif sinemada ise çok iletiřim kurulmaktadır. Bunun dışında neredeyse bütün özellikler sinema ile denktir.

Bir interaktif film projesi üzerinde çalışan James Cameron'un ekibinden Jon Landau, artık interaktif yapımların sinemayı etkilemeye bařlayacaėı döneme geldiėini ifade eder. Landau'ya göre geri bildirim daha evvel benzeri görölmemiř bir derinliėi

medyuma getirecektir.⁶⁰

Geri bildirimin sinema sanatının bir parçası olmasının devrimsel sonuçlar yaratabileceği inancındayız. Bunun temel sebebi yeni medya ve interaktivitenin daha evvel var olmayan hikaye anlatma olanakları doğurmasıdır.

Sokrates'ten beridir kabul edilen enformasyonun bozulmadan taşınamaması kuramıdır. Bugün de entropisi sıfır olan herhangi bir medyum olmadığını bilmekteyiz. Dolayısı ile bir duyguyu aktarmanın en iyi yolu, duyguyu algılaması beklenen hedefin duyguyu birinci elden yaşamasıdır.

David Doak, “Haze” isimli yapıtında medyumun bu gücünü gözler önüne sermek amacıyla olduğunu belirtir. Doak'a göre izleyiciyi rahatsız eden şeyler göstermek ile izleyicinin kendisini rahatsız edecek şeyleri yapması arasında duygu ve düşünce aktarımı açısından çok fark vardır. Ona göre bu bir “Ben senin gibiyim, ve bak neler yapıyorum, öyleyse sen de bunları yapar mısın?” sorusunu birinci elden izleyicinin eline vermek ve kendi kendine sordurtmak bu yolla kendini sorgulatmaktır ve bu en kuvvetli hikaye anlatım yöntemlerinden biridir.⁶¹

İnteraktif sinema pek çok sanatın ifade etme araçlarında sahip olmadığı, belki de en kuvvetli ifade aracı olan interaksiyona sahiptir. Yeni medyanın günkü hayatımıza soktuğu bu ifade aracı nedeniyle interaktif sinemanın duygu ve düşüncelerin ifade olanakları açısından, potansiyel olarak en güçlü sanat dallarından biri olduğu kanaatindeyiz. Yeni yapımlar ve çalışmalar ile bu potansiyeli pratiğe aktarılacağı düşüncesindeyiz.

60 Paul Devlin, Titanic Director Talks Games, Eurogamer News, http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=67464, 2006, (10 Eylül 2006)

61 “David Doak Talks Haze”, Eurogamer, http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=77574, 2007 (11 Haziran 2007) s. 1

2.11 İNTERAKTİF ANLATIDA VAR OLAN SİSTEMLER

2.11.1 Yapısal Anlatı

Yapısal anlatı teorisi farklı düzeyde anlatısal anlamların içinde bulunduğu bir model yaratmıştır. Anlatıya bu yapısal yaklaşımın formüle edilmesini modern anlamda ilk gerçekleştirenlerden biri Sausseure'dir.⁶² Sausseure bu sistemi ilk defa yapısal dilbilim üzerinden kurmuştur. Ona göre lisanın kendisi ile lisan sayesinde oluşan konuşma temelde farklı iki olgudur.

Bu bağlamda Sauseure'in gayri ihtiyari de olsa yapısal anlatı teorisinde iki düzey tanımladığını söyleyebiliriz. Ancak yapısal anlatı teorisi bu iki düzeyden fazlasını içermektedir. Zira belirlenmiş anlatılar zaman içerisinde birer hikaye ifade eden anlar olarak görülebilir. Sonsuz ya da eserin süresi boyunca uzanan zaman içerisindeki böyle bir ana metin denir. Burada metinden anlaşılan bir fabulanın içindeki olayların anlatımı ve ifadesini üstlenin yazılı veya sözlü bir söylevdir.⁶³

İzleyiciye verilen şey sadece metnin kendisidir.

2.11.2 Metin

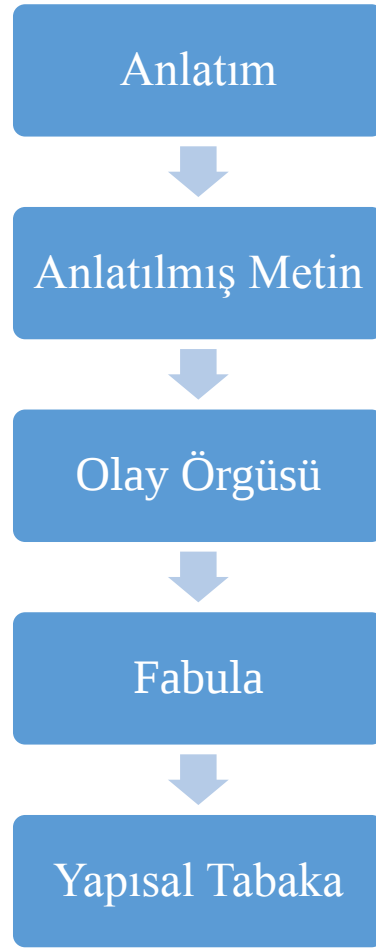
Burada metin kavramının anlamının genişletildiğini görmekteyiz. Klasik anlamda metin yazılı olma özelliğine sahiptir. Ancak buradaki anlamıyla metin yazılı olabildiği gibi, görsel veya işitsel öğelere de sahip olabilir. Hatta algının tüm boyutlarına uzanabilecek olması gibi teorik bir durumda bile elde olan yine metindir. Anlatısal fonksiyonların semiotik açıdan medyumdan medyuma değişmediği göz önünde bulundurulursa böyle geniş bir tanım aslında haklı bir sebepten oluşmuştur.

O halde anlatım, metnin oluşturulma süreci olarak tanımlanabilir. Metnin kendisi ile bu bağlamda anlatı olur. Bu anlatısal yapı düzeyine söylev düzeyi de denir.⁶⁴

⁶² Robert Stam, Burgoyne R., and S. Flitterman-Lewis. 1992. **New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism and Beyond**. Routledge: 1992

⁶³ Rimmon-Kenan S. 1983. **Narrative Fiction: Contemporary Poetics**, 2nd edition. Routledge: Londra, New York, 2002

⁶⁴ Chatman 1978



Şekil 1: Metnin Düzeyleri

2.11.3 Fabula

Belirli bir olaylar dizisine fabula denir.

En basit haliyle bir anlatının metni bir fabulanın ifadesi olarak görülebilir. Bu ifade belirli bir fabulanın farklı şekillerde yansımasıdır. Burada hikaye anlatılan fabulayı oluşturan olayların kronolojik sırasının yeniden düzenlenmesi ve metinden soyutlanabilir olması sonucu elde edilir. Elde edilen bu yeni kronolojik sıra artık olayların değil hikayenin kronolojisi. Hikayenin kronolojisi ise olayların sırasından ziyade bakış açılarının sırasına bağlıdır. Birincil önem karakterlerdedir.⁶⁵

Fabulayı anlatıdan farklı bir düzey olarak algılayıp, kendisini ifade eden ve

⁶⁵ Rimmon-Kenan S. 1983.

aktaran anlatıdan ayırtırmak gerekir. Zira aynı fabula birden fazla anlatıya konu olabildiği gibi birden fazla medyumda da ifade edilebilir. Hatta aynı medyum içinde dahi birbirinden tamamen farklı anlatılar ortaya çıkabilir.

2.11.4 Olay Örgüsü

Anlatı ile fabula arasında bir olay örgüsü seviyesi yer alır. Zira fabula belli olsa dahi fabulanın hangi kısımları ve hangi niteliklerinin anlatı tarafından ifade edileceğinin belirlenmesi gerekir. Medyuma veya türe uyum sağlayıp adapte olmadan hikayenin saf ve genel bir söylev şeklinde olduğu düzeyin burası olduğu rahatlıkla söylenebilir. Olay örgüsünün işlevi fabulanın içinde yer alan ve fabulayı oluşturan olayların amaca veya ana fikre göre bazılarının vurgulanması, bazılarının da geçiştirilmesini tesis etmektir. Bunun yanında karaktere veya olaya odaklanma seçeneği ile anlatma veya gösterme arasındaki ikilem ve hatta bazı olayların hiçbir şekilde metne girmemesine verilen karar bu düzeydedir.⁶⁶

2.11.5 Formüller

Yapısal anlatı aynı zamanda hikayelerin arka planında çalışan formülü de inceler. Öyle ki bu formül aynı tarz veya türde hikaye oluşturan bir motor olarak görülebilir. Propp'a göre rus masallarının ve halk hikayelerinin altında böyle bir formül vardır ve bu formül sonsuz yeni rus masalı meydana getirmek için kullanılabilir.⁶⁷

Propp tipik bir halk masalının tamamının yedi karakter etrafında oluştuğunu belirlemiştir. Bu yedi karakterin aynı zamanda ayırt edilebilir yedi anahtar aksiyona denk geldiği de söylenebilir. Propp'un yedi karakteri

- 1) Kötü Adam
- 2) Bağışçı
- 3) Yardımcı
- 4) Prenses ve Babası
- 5) Görev Veren
- 6) Kahraman

⁶⁶ Chatman S. 1978.

⁶⁷ Propp, V. 1968. Morphology of the Folktale. American Folklore Society and Indiana University.

7) Sahte Kahraman

...şeklinde sıralanır.

Bahsi geçen karakterlerin her birinin bir işlevi vardır. Karakterlerin işlevleri aksiyonları vasıtası ile belli olur. Bir başka deęişle işlev denildiğinde anlaşılabacak olan kendi bakış açısından motivasyonları yönünde bir karakterin yaptığı aksiyonlar bütünüdür. Propp'a göre karakterlerin olay örgüsünde 31 farklı işlevi olabilir. Klasik bir rus halk hikayesinin oluşması için bu fonksiyonların hepsinin aynı hikayenin içinde kullanılmasına her zaman ihtiyaç yoktur. Ancak işlevler bir hikayede belirdiğinde hep aynı sıradadırlar.

Benzeri bir tespiti Campbell'in analizlerinde daha genel ama daha geniş olarak görebiliriz.⁶⁸ Campbell'e göre tüm dünyadaki efsane ve halk hikayeleri ana hatları ile aynı karakterlere ve neredeyse aynı olay örgüsüne sahiptir.

Bu şekilde yapılmış yapısal bir analiz ve analiz sonucunda ortaya çıkan formüller, yukarıda değinmiş olduğumuz gibi, Saussure'in lisan düzeyi ile eş tutmamız mümkündür. Zira yapısal formül ait olduğu hikayenin ya da anlatının bir nevi lisanı olarak görülebilir.

Aynı formül veya aynı lisandan sayısız farklı fabula oluşturmak mümkündür. Her fabula pek çok olay örgüsünün kaynağı olabilir. Aynı şekilde her olay örgüsü sayısız farklı anlatıda ifade bulabilir.

Bu durum aslında düzeyler arasındaki hiyerarşik ilişkiyi ortaya koyar. Anlatıdan yapısal düzeye kadar uzanan bir hiyerarşiden bahsetmek mümkündür. Yapısal düzeye yaklaştıkça her bir düzeyden yola çıkarak oluşturulabilecek potansiyel metin sayısı yükselecek ama düzeyin ifadesi genelleşecektir. Propp sistemini rus halk hikayeleri hakkında yapılmış olmasına karşın pek çok anlatısal türe uyarlamak mümkündür.

⁶⁸ Campbell

2.12 YAPISAL ANLATI TERİMLERİNİN İNTERAKTİF ANLATIDA YERİ

Dallanmanın ve izleyicinin seçimlerinin klasik anlatı teorileri içinde pek de yerinin olmadığını söyleyebiliriz. Dallanma üç değişik düzeyde gerçekleşebilir.

2.12.1 Dallanan Anlatı

Dallanan bir anlatı en dar anlamıyla daha önceden anlatılmış hikaye, hikayeler ve hikaye içindeki seçenekler üzerinden izleyiciye bir irade sağlar. Bu irade izleyiciye olay örgüsü üzerinde sistemle sınırlı bir iktidar verir. Bu iktidar izleyicinin seçimleri ile kullanılır. Burada anlatının dallanmasından bahsedebilmekle birlikte gerçek anlamda olay örgüsünün dallanmasından bahsedemeyiz.

2.12.2 Dallanan Olay Örgüsü

İkincil olarak, dallanan bir olay örgüsü kurulabilir. Dallanan olay örgüsü ortak bir fabula içinde olayların, karakterlerin ve ortamları sabit tutarak izleyiciye dana önce de adı geçen bir anlatısal patika kurma şansı verir. Bu patikayı izleyici dallanma noktalarında seçim yaparak kendine özel bir şekilde oluşturur.

2.12.3 Dallanan Fabula

Son olarak dallanan bir fabuladan da bahsetmek mümkündür. İzin verilen miktarda ve mahiyette olmak üzere kişiler, mekanlar ve olaylar değişebilir. Bu da kademeli olarak düzeyler arası hiyerarşik bir etkiye sebep olacaktır.

2.13 POPÜLER İNTERAKTİF ANLATI SİSTEMLERİ

2.13.1 Klasik İnteraktif Sinema

İnteraktif anlatıda kullanılan en yaygın sistem daha önceden hazırlanmış interaktif medya parçalarının dallanma noktalarından birleştirilmesidir. Bu medya parçaları klasik anlamda metin olabildiği gibi video da olabilir.

Bu yönetime klasik interaktif sinema denmesi bilinen anlamda interaktif filmlerin ilk örneklerinin bu yöntemle ortaya konmuş olmasıdır.

Castle'ın “The Tingle” sonrasında yaptığı filmlerinden “Mr. Sardonicus”, son sahnesinde olsa da belki de bugün kullandığımız anlamda interaktif filmlerden ilkidir.

“The Tingler”ın aksine “Mr. Sardonicus”un senaryosu seyirciyi çekmek için özel bir sistemin etrafında tasarlanmamıştır. Bunun sebebi, yönetmenin diğer filmlerinin aksine “Mr. Sardonicus”un bir özellik içermemesidir. Ancak ilk gösterimlerde Colombia Pictures yöneticileri filmin oldukça iç karartıcı olan sonunu beğenmedikleri için Castle'dan yeni bir son çekmesini istemişlerdir. Bu noktada Castle, filme yeni bir fikir ilave eder.⁶⁹

1961 yapımı, “Mr. Sardonicus”ın iki değişik sonu vardır. Bir loto bileti için ölmüş babasının mezarını soyan Sardonicus'un filmin sonunda ölüp ölmeyeceğine seyirci karar verir. Sinema salonuna giren seyircilere üzerinde yukarıyı ve aşağıyı gösteren başparmak olan kartlar verilir. Filmin sonunda doğru bir sekansta Castle, izleyicinin önünde belirip, Sardonicus'un kaderinin ne olması gerektiğini sorar. Oylama sonrasında çıkan sonuca göre makinist filmin mutlu veya mutsuz sonunu oynatır. Ancak bilindiği kadarıyla resmi gösterimlerin hiçbirinde izleyiciler mutlu sonu seçmemiştir.

“Mr. Sardonicus”, seyircinin kararı ile film oynatılırken senaryonun değiştirilebildiği ilk filmidir. Dolayısı ile yine tek sahnelik olsa da günümüzdeki çizgisel olmayan interaktif film anlayışının atasıdır. Muhtemelen kendisinden altı sene sonra yapılacak dünyanın ilk gerçek interaktif filmin yapılmasına fikir vermiştir.

1967 yılında, Çek yönetmen Raduz Cincera tarafından yapılmış olan “Kino-automat” enstallasyonu ise literatürde genel olarak dünyanın ilk gerçek interaktif filmi olarak bilinir. Mayıs 2007'ye kadar filmin sadece beş gösterimi yapılmıştır.⁷⁰ Cincera daha sonra 1990'da “Cinelabyrinth” ile vizyonunu bir adım daha ileriye götürmüştür. Cincera bugün hala interaktif sinemanın babası olarak bilinir.

Bu yapımlar ve benzerleri temel dallanma yöntemlerini kullandıkları için kanaatimizde klasik interaktif sinema olarak anılabilirler.

2.13.2 Modern İnteraktif Anlatı

Modern interaktif anlatının hedefi izleyicinin deneyiminin devamlı ölçümlerle

69 Internet Movie Data Base: Mr. Sardonicus, <http://www.imdb.com/title/tt0055200/> (17 Mayıs 2006)

70 O Kinoautomatu, <http://www.kinoautomat.cz/index.php?lang=cze&stranka=2> (3 Eylül 2006)

yeniden düzenlenerek oluşturulmasıdır. Bu sisteme interaktif sentez de denir. Önceden yazılmış dallanma noktaları ve oluşturulmuş sabit dallar kullanmak yerine modern interaktif anlatı dalları oluşturmak amacındadır.

Bu noktada interaktif olan pek çok düzeyin izleyicinin kararları ile prosedürel ve dinamik olarak oluşturulmasıdır.

Bahsi geçen bu süreç üç değişik şekilde meydana getirilir.

1. Yapısal düzeyden fabula oluşturulması.
2. Fabuladan olay örgüsü oluşması
3. Olay örgüsünden özel bir anlatı veya hikaye oluşması.

Yapısal düzey bu anlamda henüz oluşmamış veya ima edilen karakterler arasında geçici bir ilişkiler ağıdır. Bu ağ izleyiciden alınan veriler çerçevesinde yeniden düzenlenir ve oluşturulur.

2.14 İNTERAKTİF ANLATIDA DÜZEYLER

Fabula üretimi için kullanılacak bu yapısal düzey aslında pek çok mahiyette tezahür edebilir.

Bunun en basit örneği yapısal düzey olarak Propp modelini kullanmaktır. Propp modeli fabula temelli bir yapı bize sunar. Ancak yapısal düzey tematik olarak da algılanabilir.

Fabulanın sabit kalması ve sabit fabuladan birden fazla olay örgüsü oluşturulması mümkündür.⁷¹

Tüm bu sistemler açık veya örtülü olarak yapısal düzeyden bir fabula, olay örgüsü veya hikaye oluşturmak sureti ile anlatının değişmesini sağlarlar. Girdi tamamen izleyicinin etki alanındadır.

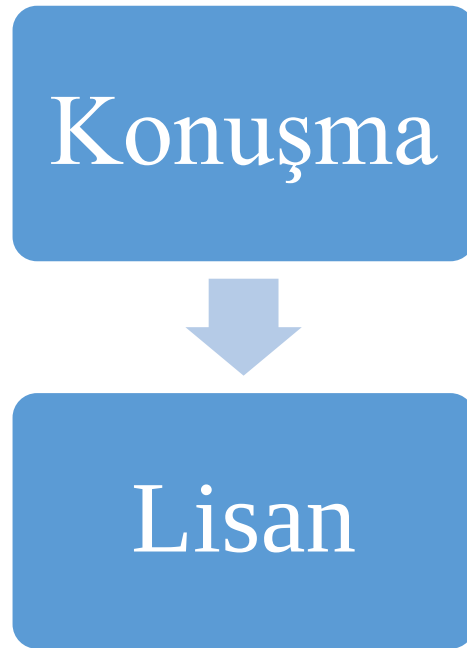
⁷¹ Murtaugh M. "The Automatist Storytelling System". Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, MIT Media Lab, <http://ic.www.media.mit.edu/groups/ic/icPeople/murtaugh/thesis/index.html>. 1996 (Erişim Tarihi: 28 Şubat 2004)

Video oyunları ve benzeri modern interaktif eserlerde ise ortamın üç boyutlu bir temsili görülür. Artık bildik anlatı modellerinin uygulanması zorlaşmaktadır. Zira klasik anlamda anlatıdan, interaktif olsa dahi temel bazı farklılıklar göze çarpar.

Her şeyden önce burada anlatının çizgisel olmadığına şahit oluruz. İnteraksiyon ise neredeyse her seviyede gerçekleşebilir. Temel farklılıklar üç kategori altında incelenebilir.

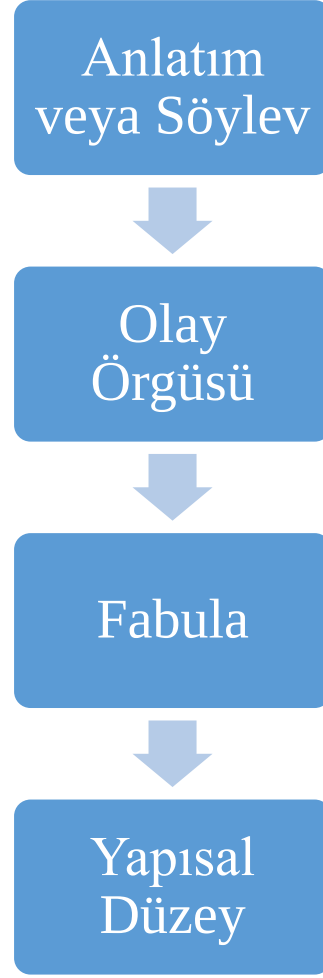
Bu tarz modern interaktif eserlerde izleyici ve eser sahibi anlatısal yapının pek çok düzeyinde ortak yazarlık yaparlar. Bir başka deyişle izleyici yazıma ortak olur. Bunun yanında daha fazla semiotik düzey ve bu düzeylere karşılık gelen daha fazla metinsel oluşum vardır. Son olarak bahsi geçen bu metinsel düzeyler kendi içlerinde birbirlerine bağlantılıdır.

Klasik anlatı ile bir video oyunu gibi kompleks anlatısal yapıların karşılaştırması semiotik yapının karşılaştırılması ile gerçekleşebilir. Duygu veya düşünceleri aktarmanın en klasik yöntemi lisanıdır. Lisanın semiotik şeması aşağıdaki gibidir.



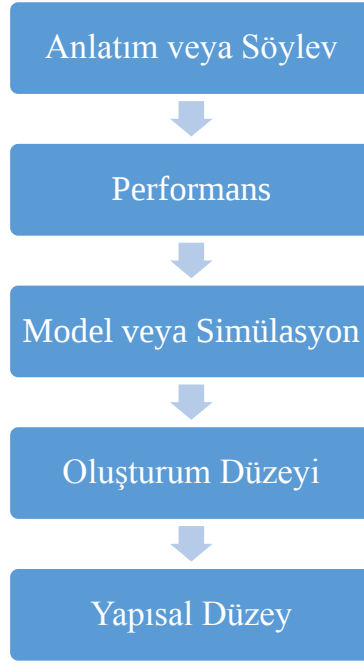
Şekil 2: Lisan'ın Semiotik Şeması

Aynı şema klasik anlatı göz önüne alındığında daha önce de ifade ettiğimiz gibi aşağıdaki gibi oluşur.



Şekil 3: Klasik Anlatı Semiotik Şema

Video oyunları gibi gelişmiş bir interaktif anlatı yapısında şema tam olarak bu şekilde oluşmaz.



Şekil 4: İnteraktif Semiotik Yapı

2.14.1 Söylev Düzeyi

Video oyunları gibi gelişmiş bir interaktif anlatı yapısında anlatımın karşılığı ekranda ya da perdede görülen olarak incelenebilir. Bu çıktı genelde sesli ve görsel bir veridir. Burada ilginç olan çıktının izleyicinin bakış açısından farklılaşabilmesidir. İkincil bir izleyici, yani deneyimle interaksyon kuran izleyiciyi ve dolayısı ile çıktıyı incelemekte olan izleyicinin bakış açısından ortaya çıkanın klasik bir filmde pek de bir farkı yoktur. Ancak interaktif anlatının amacı bu değildir ve genel olarak bu şekilde deneyimlenmesi gerektiğini savunmak tuhaf olur.

Kuşkusuz interaktif deneyimin temel amacı sonuç olarak gerçekleşmekte olan deneyimin bir ölçüde –ki bu ölçü tasarıma göre değişir- izleyici tarafından etkilenmesidir. Bu yolda izleyiciye olası anlatı ile ilgili çeşitli bilgiler verilerek bu bilgilerden yola çıkmak sureti ile eldeki araçlarla kendi istediği şekilde ama tasarımcıların çizdiği sınırlarla sekansları birleştirmesi veya anlatıyı başka şekillerde etkileyerek bir ortak yazarlık yapması olanağı sağlanır.

2.14.2 Performans Düzeyi

Bu noktada özellikle olay örgüsü, artık izleyiciye anlatılan veya yazar tarafından başka yöntemlerle aktarılan bir olgu olmaktan çıkar. Odak kesinlikle izleyicinin ve

izleyicinin uzantısı olan karakterin performansındadır. Bu performansın neticesi olarak izleyici doğrudan veya dolaylı olarak olay örgüsünü etkileyecek hatta kendi isteğine göre düzenleyecektir. İzleyici hikayenin aktif bir parçasıdır. Bu nedenle sistemle temas kurarak ve sistemi kontrol ederek her hareketi ile olay örgüsünü kendisi oluşturur. İzleyicinin performansına odaklanan bu düzeyde olay örgüsü sonsuz sayıda olay örgüsünün içinde bulunduğu teorik bir olay örgüleri uzayında izleyici tarafından performansla oluşturulduğu için bu düzeye performans düzeyi denebilir.

2.14.3 Model Ve Simülasyon Düzeyi

Yeterince özgür bir interaktif anlatının oluşması için pek çok interaktif sistem içinde özgürce hareket edilebilen bir sanal dünya yaratır. Bu sanal dünyanın kendine has kuralları ve bu kuralları işletme yöntemleri vardır. Dünyanın içinde yer alan ajanlar izleyicinin müdahalesi olmadan birbirleri ile çatışma yaşayabilir veya temas kurabilir. Simülasyon, izleyiciye müdahale edildiğinde bir hikaye oluşturabilecek bir hammadde verir.

Örnek vermek gerekirse, Phil Steinmeyer'in Tropico'sunda izleyici soğuk savaş döneminde isimsiz bir adanın diktatör yöneticisini kontrol etmektedir. Burada performans aslında adayı yönetmek için gerekli olan çeşitli aksiyonları almak, vergi oranlarını belirlemek, çeşitli hizmetler için bütçeler ve genel gidişat konusunda karar vermekten ibarettir. Ancak meydana gelen olaylar bundan ibaret değildir. Adada yaşayan insanların hayatları ve adanın tamamı sürekli olarak simüle edilmektedir.

Bu simülasyonun kronolojik geçmişinin olay fabula ile aynı şey olduğu düşünülebilir. İzleyicinin simülasyonu kontrol ederken verdiği kararlar ve bu kararların doğrudan sonuçları ise daha ziyade olay örgüsüne benzer bir yapı oluşturmaktadır. Dolayısıyla bu düzeye fabula düzeyi ya da olay örgüsü düzeyi demekten ziyade simülasyon düzeyi demek daha doğrudur. Zira simülasyonun hem fabula hem de olay örgüsü oluşturma ihtimali yüksektir.

Tüm bu interaksiyonun sonucuna hikaye demek de mümkün olabilir. Ancak hikaye izleyicinin zihninde seçilmiş bazı olayların sıralanması sonucu meydana gelir. Bazı tasarımlarda hikaye oluşturma yönüne doğru itilen oyuncu veya izleyici buna karşı bir direniş dahi oluşturabilir. Burada da standart terimlerin interaktif alana

uyarlanmasında zorluklar ortaya çıkmaktadır.

2.14.4 Oluşturum ve Yapısal Düzeyler

Temel anlamda bakıldığında oluşturma düzeyi dediğimiz düzey de aslında yapısal bir düzeydir. Ancak video oyunları gibi gelişmiş interaktif yapımlarda bunları ikiye ayırmak yerinde olur.

Genel anlamda yapısal düzeyden anlaşılan Propp'un ifade ettiği gibi belli bir kültür veya alt kültür tarafından belirli şekillerde anlaşılabilecek motiflerin genelde gizli ama gerektiğinde açık da olarak anlatının içinde yer almasıdır.⁷²

Oluşturma düzeyinden kasıt ile dijital bir sistemin arkasında çalışan motor vasıtası izleyicinin deneyimini oluşturmak ve performans seçeneklerini ortaya koymaya yarayan sistemlerin bütünüdür.

Bu düzey aslında dijital interaktif filmler ve video oyunları gibi gelişmiş interaktif anlatı sistemlerinde en önemli düzeydir. Bir anlatısal tasarımcı için önemli olan sistemin arkasında yer alan ve motor adı verilen bu düzeydir. Anlatısal tasarımcı Propp'un anladığı şekilde yapısal bir düzeyden ancak oluşturma düzeyini meydana getirmek için ilham almak amacıyla faydalanacaktır.⁷³

2.15 SİMÜLASYON KAVRAMI

Belirli bir sürecin işlev, operasyon ya da özelliğinin başka bir süreç ya da sistemle tanımlanmasına simülasyon denir.

Video oyunları ve sair gelişmiş interaktif sistemler için simülasyon oldukça önemli bir olgudur.

Özellikle video oyunlarında simülasyon vasıtası ile pek çok olayın nasıl meydana geleceği otomatik olarak oluşturma düzeyinde çözülür. Bu simülasyon sanal bir dünya veya evren içerisinde yer alan objelerin birbirleri ile sıradan ilişkilerini düzenler.

⁷² Vladimir Propp, **Morphology of the Folktale**. American Folklore Society ve Indiana University:1968

⁷³ Mirjam Eladhari ve C. A. Lindley. "Story construction and expressive agents in virtual game worlds". Other Players Conference. Centre for Computer Game Research, IT University, Copenhagen, Denmark, 6-8 Aralık 2004.

Simülasyon teknikleri ile kendine has özel olaylar yaratılabildiği gibi bu olaylarla sıradan olayların ilişkisi de rahatlıkla oluşturulabilir.

Birbirine bağlı simülasyon elemanları sayesinde fiziksel etkileşimler rahatlıkla ortaya konabilir. Karakterlerin yürümesi, koşması, hareket etmesi, çarpması, bakması veya karışık fiziksel hareketler yapması izleyiciden verilen komut sonrasında prosedürel olarak kendiliğinden hesaplanır. Bir simülasyon sistemi aynı zamanda gece-gündüz gibi süreçleri, uzunluk, genişlik, mesafe ve kütle gibi fiziksel değerleri ortaya koyabilir.

Mateas'a göre interaktif anlatı sistemlerinde bu kadarı yeterli değildir. Simülasyon objelerin yanında karakterlerin kişilikleri ile de alakalı olmalıdır. Karakterlerin duygusal ve zihinsel yetenekleri de simüle edilebilmeli ve izleyicinin etkilerine yerinde tepkiler verebilmelidirler.⁷⁴ Karakterler kendi kararları ile kendi hikayelerini oluşturabilir ve prosedürel bir olay örgüsü oluşumunu sağlayabilirler.

Burada simülasyonun gerçekçilik ile doğrudan ilişkili olduğu düşünülebilir. Ancak kanaatimizce bu yargı simülasyonun potansiyel gücünü dizginlemeyi göz ardı etmek olacaktır. Zira sanal dünyanın simülasyon kuralları istenildiği gibi değiştirilebilir. Bu durumda objeler ve karakterler arasındaki ilişkilerin kuralları da bir anlatı aracına dönüştürülebilir. Algılanan gerçekliğin kontrol edilebildiği bu noktada simülasyonda esas olanın gerçekçilik değil tutarlılık olduğu söylenebilir. Tutarlılığın yokluğu bile kendi içinde bir söyleve dönüşebilir.

Ancak simülasyonun tek başına tüm yükü üstleneceğini düşünmek fazla iyimserlik olacaktır. Bir savaş pilotunun ısı güdümlü bir füzeyi hedefe attığında füzenin tüm aksiyonlarını en ince detayı ile hesaplayabilen bu simülasyon düzeyi füzenin atılma sebebi ve atıldıktan sonra olay örgüsündeki etkileri ile ilgilenmeyebilir. En azında simülasyonun bu tarz sistemlerdeki amacı bu değildir.

⁷⁴ Michael Mateas "Expressive AI: A hybrid art and science practice". Leonardo, Journal of the International Society for Arts, Sciences, and Technology, 34 (2), .2001 s. 147-153.

2.16 OYUN KAVRAMI

Oyun kavramının hikaye ve simülasyonla çatışma halinde olduğu ludolojik ekolün en büyük iddialarındandır. Bu iddialar oyun kavramının tanımının belirsizliğinden kaynaklanmaktadır. Lindley oyunun dar tanımlanmasına karşı olup asıl tanımın “hedef ile yönlendirilen kurallar dahilinde çekişmeli bir aktivite” olduğunu söyler.⁷⁵

Bu tanım rol yapma oyunları ve birlikte oyunları devre dışı bıraktığından inanılanın aksine yine dardır. Aytekin’e göre oyun “bir kural sistemi içerisinde verilen kararlar” olarak tanımlanır.⁷⁶ Sid Meier ise oyunu birbiri ardına verilen bir dizi anlamlı karar.” olarak tanımlar.

Kanaatimizce bu tanımların ortak noktası karar verme mekanizmasıdır. Ancak amaçsız kararlar anlamlı değildir. Öyleyse bir amaç için bir kural sistemi dahilinde verilen karar veya kararlar dizisine oyun denebilir.

Lindley’in tanımı ludolojik ekolden Juul’un oyunlar için belirlediği üç özelliği kapsar. Bunlar kurallar, ölçülebilir sonuçlar ve bu sonuçlara atanan değerlerdir. Öte yandan Juul’un oyuncu çabası, oyuncunun sonuçlarla bağlantısı ve gerçek hayatta sonuçlar kriterleri tanımın dışındadır.⁷⁷ Dışarıda kalan bu son üç kriter aslında oyunun formal yapısından bağımsız olarak dış sonuçlarıdır. Bu dış sonuçlar ise tarih içinde sosyolojik dengeler başta olmak üzere pek çok etmenle değişebilir. Oyunun değişmesi için ise aktif olarak, bilerek ve isteyerek oyunun yapısı değiştirilmelidir. Dış sonuçların tanım dışında bırakılması oyuncunun oyun oynadığının bilincinde olmaması ihtimalinin göz önünde tutulması açısından önemlidir.⁷⁸ Murrey’e göre immersiyonun mükemmel olduğu noktada zaten oyun gerçekten ayırt edilememelidir. Gerçekten ayırt edilemeyen noktada oyunun varlığının farkındalığı ve bunun sosyolojik sonuçları düşünülemez.

⁷⁵ Lindley 2003

⁷⁶ Aytekin

⁷⁷ Jasper Juul “The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness”. Proceedings, Level Up Digital Games Research Conference: 30- 45. Editörler: Copier M. and Raessens J. . 4 – 6 Kasım 2003, Utrecht.

⁷⁸ Jan Klabbers, “The Gaming Landscape: A Taxonomy for Classifying Games and Simulations”. Proceedings, Level Up Digital Games Research Conference: 30- 45. Editörler: Copier M. and Raessens J. . 4 – 6 Kasım 2003, Utrecht.

2.16.1 Oyun Kuralları

Bir oyunu oynamanın ön şartının oyunun kurallarının öğrenilmesi olduğu söylenebilir.⁷⁹ Ancak dikkatle incelenirse verdiğimiz bütün tanımlar kurallardan bahsediyor ve kuralları oyunun ön şartı yapıyor gibi gözüküyor olsa dahi oyuncunun veya izleyicinin kuralları öğrenmesinin ön şart olmadığı ortaya çıkar. Elbette ki oyuncunun kurallara uyması gerekmektedir. Ancak kuralların bilinmesi şart değildir. Kurallar açıkça veya gizlice korunabilir. Juul'un da belirttiği gibi bilgisayarlı sistemlerin özelliği bilgisayarın kuralların bekçisi olarak kullanılabilmesidir.⁸⁰

Kuşkusuz kurallarını belirtmeyen bir oyun kötü tasarlanmış kabul edilebilir ve kuralları bilmeyen bir oyuncu oyunu oynarken dezavantaj yaşayacaktır. Zira hangi hamlenin doğru veya geçerli olduğunu bilmesi imkansız olacağından önceden planlama yapması imkansız olacaktır. Bu nedenle Juul'un tanımı çok doğru olmasa da kuralları bilmemenin oyunun oynanmasına engel olmadığı bir gerçektir. Bilgisayarlı sistemlerde kuralların bilinmemesi olsa olsa oyunun iyi veya başarı ile oynanmasına engeldir.

2.16.2 Hamle Kavramı

İzleyicinin her etkisi eserde bir tepki yaratmalıdır. Ancak izleyicinin her an tepki vermesi mümkün değildir. İzleyicinin seçim yapma şekli ve anları eserin kurallarınca belirlenir. Böylece izleyici sınırlı bir seçim yapma olanağına sahip olur. Daha doğrusu izleyicinin seçim yapma sistemi bir kurallar dizisine bağlıdır.

Bu durum yine oyunsu bir mekaniği hatırlatır. İzleyicinin yaptığı her etki oyun teorisinde bir hamleye karşılık gelir. Her hamle sonrasında sistem veya başka izleyiciler izleyiciye tepki verir.

Hamle hem de soyut bir zaman birimidir hem de oyuncunun aksiyonunu kural sistemi ile oyunun semantik çerçevesinde anlamlandıran bir kavramdır.

Buna göre örneğin satranç oynarken hamleler taşları oynatarak yapılır. Satranç, sıra temelli, karşılıklı, simetrik ve tam enformasyon bir strateji oyunudur. Sabit bir oyun

⁷⁹ Julian Kücklich "Literary Theory and Computer Games". Proceedings of the First Conference on Computational Semiotics for Games and New Media (COSIGN). Amsterdam. 10-12 Eylül 2001..

⁸⁰ Juul 2003

sahası üzerinde, altı değişik tür üniteye sahip iki ordunun savaşını konu alır. Her üniteyi bir taş sembolize eder. Buna karşılık her taşın fonksiyonuna uygun bir ismi vardır. Bu isimler ve fonksiyonlar bir anlatı ima eder. Her turda oyuncunun oynattığı taş ima edilen anlatıyı bir adım ileriye götürür. Dolayısıyla her hamlede oyuncu anlatının gidişatı ile ilgili bir karar alır. Ancak taşların her oynamadı hamle kabul edilemez.

Bir başka deyişle, satranç oyununda, herhangi bir oyuncu, herhangi bir taşı, herhangi bir anda, herhangi bir şekilde oynatabilir. Ancak sadece sıra kendisinde olduğunda bu aksiyon hamle sayılır. Bunun yanında her taşın hareket emesiyle ilgili kurallar vardır. Örneğin fil, sadece çapraz hareket edebilir.⁸¹ Oyuncu sadece bu kurallara uyarak aksiyon aldığı anda hamle yapmış sayılır.

Bu tarz aksiyonlara ludik aksiyonlar denir. Ekstra-ludik aksiyonlar sisteme etki etmeyeceği için hamle sayılmazlar.

Hamle'nin tanımı daha önce de belirtildiği gibi aynı zamanda temporal bir olgudur. Hamle, bir an içerisinde izleyicinin seçim yapması gereken noktada, olası bütün seçimleri içerisinde, seçici vasfıyla karar verip uyguladığı bu karara işaret eden bir terimdir. Bu açıdan seçim yapılması gereken aktif interaksyon içeren herhangi bir sistemin izleyicisinin hamle yaptığı söylenebilir. Hamlelerin doğası ve yoğunluğu pek çok durumda deneyimin kalitesini belirleyecektir. İzleyici kurallar dahilinde kaldığı sürece istediği hamleleri yapıp istediği tarzda hareket etmekte özgür olsa da Bartle'ın da ifade ettiği gibi tasarımı izleyici motivasyonlarına göre şekillendirmek daha verimli olacaktır.⁸²

2.17 KURMACA BLOK SİSTEMİ

Bartle, kendi orijinal motivasyon kategorileri olan Sosyal, Katil, Kaşif ve Başarı için özel tasarımlar yapılması gerektiğini savunmaktadır ancak daha önce de belirtildiği gibi kanaatimizce bu fikir anlatsal yönü ağır basan bir interaktif sistemde de geçerlidir. Seyirci, Performansçı ve İmmersionist motivasyonlara göre ayrı tasarımlar yapılabilir.

⁸¹ FIDE Laws of Chess, Dresden: FIDE 2008

⁸² Bartle 1996

Seyirciler için sabit hikaye parçaları yeterli olsa dahi immersiyonist ve performansçı motivasyonlar için dramatik düzeyde anlamlı hamleler sağlanmalıdır.

Bu hamleler birer kurmaca blok olarak görülebilir.⁸³ Mackay'e göre kurmaca bloklar anlatının bağlamdan arındırılmış birim parçalarıdır. Bir aktör tarafından prova olmaksızın da ortaya konabilecek davranış repertuarı kurmaca bloklar olarak görülür. Popüler kültürle iç içe olan günlük hayat insanı zaten standart kurmaca bloklara aşınadır. Bu bloklar interaktif anlatı içerisinde izleyici tarafından bir bağlam meydana getirecek şekilde birleştirilebilirler. Öyleyse her kurmaca blok olası bir hamle, belirli bir kurmaca bloklar zinciri ise bir oyun veya bir olay örgüsüne eşittir.

Günlük hayatın kurmaca blokları ima edilen şekli ile her kullanıcı tarafından bilinir. Hatta bu bloklar nedeniyle Campbell'in gözlemlediği monomitin ortaya çıkmış olduğunu düşünmek çok yanlış olmayacaktır.⁸⁴ Ancak herhangi bir interaktif deneyim içerisinde önceden tanımlanmış ve geçerli bir hamle seti verilir. Bunlar kurmaca blokları sınırlar ve izleyiciyi ister istemez belirli bir şekilde yönetir ve yöneltir.

Bu kural sistemleri ve kurmaca blokları izleyici motivasyonuna göre belirlemek gerekir, zira izleyici motivasyonları yönünde hamle yapmak isteyecektir.

Seyirci motivasyonlu izleyiciler doğal olarak nispeten pasif kalmak isteyeceklerdir. Bir kitabı açmak ve okumak veya bir karakterle konuşmaya başlamak ve konuşmasını dinlemek bu izleyici tipi için idealdir.

Performansçılar ise canlandırma yapmak isterler. Bu performans önceden tanımlanmış bir karakter özellikleri serisini canlandırmak şeklinde gerçekleşir. Bu karakterler son derece genel olarak tanımlanmışlardır. Karakter tanımlama sistemleri bahsi geçen karakterlerin nasıl davranacağını belirler. Hamleleri bu karakter özellikleri belirler.

⁸³ Daniel Mackay 2001. **The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art**. Londra: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2001

⁸⁴ Campbell

İmmersiyonalistler kural setinin daha serbest olmasını beklerler. Zira onlar bir karakteri canlandırmaktansa bir karakteri ortaya koymak ve yaratmakla ilgilenirler. Eladhari'ye göre bunun sağlanması esnek bir kurallar dizisine gerek duyar.⁸⁵ Bu bir anlatıdan ziyade bir kişiselleştirme aktivitesidir. İmmersiyonist yaklaşım ayrıca seansın uzun sürmesini de gerektirir, zira karakter uzun bir süre içinde oluşturulabilir. Poe'ya göre izleyici eserden ayrıldığı anda immersiyon yok olur.⁸⁶ Bu nedenle ideal bir anlatı tek bir oturumda tamamlanmalıdır. Zira oturum kesintiye uğradığında duygu ve düşünce akışının yanında immersiyon da kesintiye uğrayacaktır. İmmersiyon zamanla oluştuğundan tekrar meydana getirmek için eserin yeniden çaba göstermesi gerekecektir. Bu da potansiyel olarak ideal bir anlatıyı sakatlayacaktır.

Motivasyona göre tasarımın nasıl değişeceği sistemden sisteme farklılaşır. Bazı sistemler sadece bazı motivasyonlara uygundur. Seyirci motivasyonundaki izleyiciler için anlatı bir ödüdür. Anlatıya ulaşmak için bir oyun oynanması ve bir konuda başarılı olunması gerekse de sonuçta anlatıya gerçek anlamda dahil olunmaz. Performansçılar için ise aynı sistem kullanılabilse bile sistemin performansçı için anlamı farklı olacaktır. Performansçı anlatıdan karakterinin davranışları için ipuçları elde eder. Ona göre interaksyonun her anı anlatının parçasıdır. İzleyiciye uygun kesik bir anlatı yapılırsa bile aradaki interaksyon kısmı performansçı için canlandırdığı performansın parçasıdır.

Bu noktada hali hazırda var olan video oyun sistemlerinin karakterler arası ciddi bir dramatik interaksyon desteklemekten uzak olduğunu da belirtmek gerekir. Karakterlerin motivasyonları genelde amaç odaklı olup ana kaygı, birbirleri ile savaştıklarında dengeli karakterler oluşturmaktır. Bu bağlamda pek çok oyunun odağının savaş olduğunu belirtmek yanlış olmaz. Öyle ki karakterlerin savaşla uzaktan yakından alakalı olmayan özellik ve yetenekleri bazı durumlarda soyutlaştırılarak oyun kuralları içinde yorumlanmış ve gerçek anlamını yitirmiştir. Örneğin Matsuno Nomura'nın Final Fantasy Tactics: A Zodiac Brave Story'sinde hırsız olan bir karakterin yeteneklerinden biri "Steal Heart" yani kalp çalma olarak belirlenmiştir. Hırsızlık özelliğinden dolayı bazı bu karakterin diğer karakterlerin mecazi manada kalbini çalabileceği düşünülmüş, bu da

⁸⁵ Eladhari.

⁸⁶ Edgar Allen Poe, "The Philosophy of Composition", Graham's Magazine Cilt: 18 Sayı: 4, Nisan 1846

savaş alanında düşmanın kontrolünün izleyicinin eline geçmesi mekaniği ile desteklenmiştir. Sonuçta ortaya çıkan durumun dramatik düzeyle aslında pek de bir ilgisi yoktur.

2.18 KARAKTER TİPLERİ

Pek çok interaktif deneyimde karakter tipleri basit sınıflandırmalar içinde belirlenir. Karakterlerin kurmaca blokları seçmesi sınıflandırılmalarına göre olur. Performansçı bir izleyici de karakterini bu sınıflandırmaya göre canlandırmak ister.

Sınıflandırma sisteminin temelinde karakter tiplerini belirleyen yöntemlerin atası Gygax'ın Dungeons & Dragons'undan alınmıştır.⁸⁷

Bir strateji oyunu ile rol yapma oyununun karışımı olan Dungeons & Dragons oyuncularından kendilerine tamamen serbest bir şekilde karakter yaratmasını ister. Ancak karakter yaratırken oyuncu kendine bir ahlaki pozisyon belirler. Bu ahlak sistemi karakterin hikaye evreninde olan olaylara olası tepkilerini ima eder. Ahlak sistemi hem oyuncuların karakterler hem de antagonist ve yan karakterler için geçerlidir.

Gygax'ın ahlak sistemi ikili bir kategori izler. Bu iki kategoriye ahlak eksenleri denir. Gygax'ın ahlak sisteminde iki ahlak ekseni vardır.

2.18.1 Düzen ve Kaos

İlk hali ile düzen ve kaos ekseni karakterin kurallara karşı olan duruşu şeklinde özetlenebilir. Bir karakter düzen tarafına yakınsa, evrende her şeyin bir düzene ve kurala göre hareket etmesi gerektiğini düşünmektedir. Bu düzen insan yapısı da olabilir, doğanın kendisinden de kaynaklanıyor olabilir.

Buna karşılık bir karakter kaos tarafına yakınsa hayatın rastlantısal olduğunu düşünmekte ve her şeyin şansa bağlı olduğuna inanmaktadır.

Bu tanımlara göre Gygax, düzen yanlısı karakterlerin içinde bulundukları grup ve çevrelerindeki insanların iyiliğini her şeyin önüne koyup, dürüst ve onurlu olacağını

⁸⁷ Gygax

tarif etmiştir. Kaos yanlısı karakterler ise kanunlar, kurallar ve dürüstlüğü gereksiz bulacaktır. Bireysel kazançlar bu karakterler için en önemli şeydir. Kaotik karakterlere bu bağlamda kötücül demek de mümkündür.⁸⁸

Bu eksenin ortasında ne kaos ne de düzen yönüyle tanımlanabilecek üçüncü bir nötr eğilimin varlığı kabul edilir. Nötr karakterler ne kaosa ne de düzene inanırlar. Bunun yerine nötr karakterler için önemli olan kaos ve düzen arasındaki denge olacaktır. Kendi kazançlarını öne koyarak, kendileri açısından faydalı olduğu sürece grubun çıkarlarını savunurlar.

Gygax'ın sistemi daha sonra Monte Cook tarafından ele alınmış ve geliştirilmiştir. Cook iki eksenli sistemde bu ilk eksenı zayıf bulurken Gygax'ın iyi-kötü eksenini düzen-kaos eksenı ile karıştırmasını anlamsız bulur. Cook'a göre kaos her zaman kötücüllük ima etmediği gibi kanunlar da her zaman iyi olmak zorunda değildir.⁸⁹ Cook sistemi karakter tiplerini çok daha açık bir şekilde iki eksene ayırmıştır. Her eksen üç parçaya bölünmüştür.

2.18.1.1 Düzen

Onur, güvenilirlik, otoriteye itaat ima eder. Bunlar pozitif değerler olarak gözükebilse de madalyonun öbür yüzünde düzensizlik, muhafazakarlık, kapalı bir ufuk, geleneklere körü körüne bağlılık, yargılama ve adapte olma zorluğu ima eder. Kanuncu bir karakter kurallara uygun olarak karar verip çevresindeki toplumun da bu şekilde davranmasını bekler.

2.18.1.2 Kaos

Özgürlük, adapte olma kolaylığı ve esneklik ima eder. Negatif tarafta haklı olsa dahi otoriteye karşı tavır, pervasızlık, umursamazlık, sorumsuzluk ve sebepsiz aksiyonlar ima edilir. Kaotik karakterler kişisel özgürlük uğruna insanların kendi düşündükleri ve iddialarını savunmaları gerektiğini ve hiçbir şekilde kısıtlanmamaları gerektiğini savunur.

⁸⁸ Gygax

⁸⁹ Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip, **Dungeons & Dragons player's handbook**. (Special edition. ed.). Renton, WA: Wizards of the Coast, 2003

2.18.1.3 Nötr

Ne kaos ne de düzene eğilim gösteren karakterlerdir. Böyle bir karakter otoriteye gereken saygıyı göstermesine karşın ne kurallara körü körüne uyma ihtiyacı ne de ayaklanma ihtiyacı hisseder. Genel olarak dürüst olsalar da gerektiğinde yalan söylemeye teşvik edilebilirler.

2.18.2 İyi ve Kötü

Klasik anlamda iyi-kötü ekseninde bahsedilen ahlaki özellikler edebiyatın romantizm akımındaki anlamında iyi ve kötü kavramlarına işaret eder. Ancak Cook bu sistemi de genişletmiş ve iyi ve kötü kavramlarını modern anlamında tanımlamaya çalışmıştır.

2.18.2.1 İyi

Hayata saygı, özgecilik ve haysiyet ima eder. İyi karakterler başkalarına yardım etmek için kendilerini feda edebilirler.

2.18.2.4 Kötü

Baskıcılık, zarar verme ve öldürme ima eder. Bazı kötü karakterlerin sadece empatisi eksik olup kendi çıkarlarına uygunsa zarar vermekten çekinmedikleri görülür. Bazı kötü karakterler ise yukarıdaki aksiyonları aktif olarak takip eder ve yapmaya çalışır. Bu karakterlere kötücüllük kendiliğinden keyif verir.

2.18.2.3 Nötr

İyi ve kötünün ortasında bir duruşu sembolize eder. Nötr karakterler masumları öldürmek istemeyecektir. Ancak masum olsalar da başka insanlar için kendilerini feda etmeyeceklerdir.

2.18.3 Duruşlar

Monte Cook, bu eksenlerin çeşitli kombinasyonlarından oluşan karakter duruşları tanımlar. Buna göre herhangi bir anlatıdaki karakterler bu kombinasyonlarla tanımlanabilir ve performansçıların takip edeceği kurallar oluşabilir.

Duruş sistemindeki ahlak kombinasyonları iki ekseninde yer alan birer özelliğin birbiri ile ikili bir grup yapması sonucunda elde edilir. Bu durumda üçün ikili kombinasyonları şeklinde toplam dokuz tane karakter duruşundan bahsedilebilir.

2.18.3.1 Düzenci İyi

Tipik bir düzenci iyi karakter şefkatli ve onurludur. Bunun yanında her zaman görev bilinci içindedir. Düzenci iyi bir devlet, iyi organize olmuştur ve sürekli vatandaşlarının iyiliği için çalışır. Düzensilik her zaman iyilik anlamına gelmeyeceği için düzenci iyi karakterler kurallar ve ahlak arasında seçim yapmak zorunda kaldıkları zaman ikilem yaşarlar. Karakteri tanımlayıcı çatışmalar bu tarz seçim anlarında olur.

Cook'a göre Batman, Dick Tracy ve Indiana Jones düzenci iyi karakter örnekleridir.

2.18.3.2 Nötr İyi

Tipik bir nötr iyi karakter kurallardan ziyade vicdanını dinleyerek hareket eder. Özgecidir ama geleneklere bağlı değildirler. Nötr iyi bir karakter kanun koruyucularla birlikte hareket edebilir ama kanun ile ahlak çatıştığında düzenci iyi karakterlerin yaşayacağı kadar derin bir ikilemde kalmaz. Doğru olanı yapmak kurallara uymamak anlamına geliyorsa bu şekilde davranmak böyle bir karakter için bir sorun yaratmaz.

Cook'a göre Zorro ve Örümcek Adam nötr iyi karakter örnekleridir.

2.18.3.3 Kaotik İyi

Tipik bir kaotik iyi karakter bürokrasi ve düzenden nefret eder. Bu sistemlerin sosyal gelişimi engellediği gibi kişinin özgürlüğünü kısıtladığını düşünürler. Doğru olanı yapmak her zaman kanunların önündedir. Özgürlük sadece kişinin kendisi için değil tüm toplum için savunulması gereken bir kavramdır. Organizasyon kavramını sevmedikleri gibi planlı hareket etmek yerine doğaçlama aksiyonları tercih ederler.

Cook'a göre Robin Hood, Malcolm Reynolds ve Starbuck kaotik iyi karakter örnekleridir.

2.18.3.4 Düzenci Nötr

Tipik bir düzenci nötr karakter onur, düzen, kural ve gelenek kavramlarına son derece bağlıdır. Çoğunlukla kendilerine has bir kanun takip ederler. Düzenci nötr bir toplumda kanunlar uygulanarak sosyal düzen sağlanır, tarihsel gerçekler ve geleneklere özellikle önem verilir.

Bu tarz karakterler için iyilik ve kötülük kavramları ikincil öneme sahiptir. Bu durum hiçbir şekilde düzensiz nötr karakterlerin ahlaksız veya ahlaka karşı oldukları anlamına gelmez. Sadece ahlak, gelenekler ve kanunların yanında daha az öneme sahip olan bir kavram olarak görülür. Etik anlayışları oldukça gelişmiş olmasına karşın bu etik iyi ve kötü kavramları ile şekillenmemiştir.

Cook'a göre Sanjuro, Odysseus ve James Bond düzensiz nötr karakter örnekleridir.

2.18.3.5 Gerçek Nötr

Tipik bir gerçek nötr karakter her iki eksenin de ortasında olup herhangi bir duruşa eğilim göstermez. Cook bu duruşun genel anlamda bir hayvan duruşu olduğunu ifade eder. Ona göre gerçek nötr bir karakterin ahlaki veya toplumsal bir kaygısı yoktur. Davranışları tamamen içgüdüselidir. Dülünerek aksiyon almayan karakterler gerçek nötrdür. Dolayısı ile gerçek nötr karakterlerin toplum ve ahlak ile ilgili fikirleri de yoktur.

Buna karşın bazı durumlarda gerçek nötr geçici bir duruştur. Duruşlar arasında kalmış ve anlatı boyunca karar veremeyen karakterlere gerçek nötr denebilir.

Bu anlamda Cook, Lucy Westenra, Lara Croft ve orijinal filmdeki hali ile Han Solo'nun gerçek nötr karakter örnekleri olduğunu ifade eder.

2.18.3.6 Kaotik Nötr

Tipik bir kaotik nötr karakter kurallardan ve geleneklerden uzak durarak kendi yüreğini takip eder. Özgürlük, önemli bir kavramdır ama her şeyden önce kendi özgürlükleri gelir. İyilik ve kötülük güvenilir kavramlar olup asla özgürlük kadar önemli değildir. Kaotik nötr karakterler emir ve talimatlardan hoşlanmazlar. Başkalarının acı çekmesinden hoşlanmazlar ama bu acıları ortadan kaldırmak için organize de olmazlar.

Tüm bunlar kaotik nötr karakterlerin amaçsızcasına dolaşan insanlar olduğu anlamına gelmez. Kaotik nötr karakterlerin gayet tanımlanmış amaçları olabilir. Bu amaçlar uğruna pek çok acıya katlanabilir ve yoğun çaba harcayabilirler. Ancak amaçlarının peşinden koşma ve bu amaçları yerine getirme şekilleri ve yöntemleri

genelde sıra dışı ve önceden kestirilemez bir mahiyette olacaktır.

Cook’a göre Kaptan Jack Sparrow, Snake Plissken ve Al Swearengen kaotik nötr karakter örnekleridir.

2.18.3.7 Düzensi Kötü

Tipik bir düzensi kötü karakter düzenli bir toplumun içinden çıkar. Genelde hem pozitif hem de negatif özelliklere sahiptirler. Genelde sözünün eri olup, kural ve düzenlemelere saygılı olan düzensi kötüler başkalarının özgürlüğü konusunda herhangi bir şey yapmayıp gerektiğinde kuralları kendi çıkarlarına göre yorumlayabilirler. Düzensi kötü genelde antagonistlerde rastlanan bir duruştur.

Tıpkı düzensi iyi karakterler gibi düzensi kötü karakterler de kişisel kazançla düzenin çatıştığı noktalarda zor kararlar vermek zorunda kalır. Yakalanmak istemedikleri gibi kazançlarından da fedakarlık etmek istemezler.

Cook’a göre Boba Fett ve Magneto tipik ve standart düzensi kötü karakter örnekleridir.

2.18.3.8 Nötr Kötü

Tipik bir nötr kötü karakter bencil olup kendi avantajı söz konusu olduğunda yoldaşlarına zarar vermek veya onlara ihanet etmekten çekinmez. İstediklerini elde etmek için kişilere zarar vermeleri mümkündür ancak sadece zarar vermek için de hareket etmezler. Kanun ve düzenlemelere sadece kendi amaçlarına uygun oldukları sürece itaat ederler. Genel olarak antagonistlerde rastlanan bir duruşa sahip olan nötr kötü karakterler herhangi bir gelenek veya kuralla bağlı olmayıp hareketleri önceden tahmin edilemeyen kişilerdir.

Cook’a göre Lost dizisinin ilk sezonundaki haliyle Sawyer ve Mystique nötr kötü karakter örnekleridir.

2.18.3.9 Kaotik Kötü

Tipik bir kaotik kötü karakterin kurallara ve insan hayatına hiçbir saygısı yoktur. Sadece kendi arzularını tatmin etmek için yaşarlar. Bu arzular çoğunlukla bencil ve acımasızdır. Özgürlük bu karakterler için önemlidir ancak önemli ve korunması gereken

tek özgürlük kendilerine ait olandır. Talimat almaktan hoşlanmadıkları gibi bir kurala uydukları tek an kendi kişisel güvenliklerinden korktukları andır.

Genelde bir antagonist duruşu onan kaotik kötü karakterin sürekli sebepsiz kötülük yapmasını veya sadist olmasını gerektirmez. Ancak bu karakterler diğerlerinin acı çekmesinden hoşlanıp, onur ve kendini fena gibi kavramları zayıflık olarak görürler.

Cook'a göre King Kong'daki Carl Denham ve Pitch Black filmindeki hali ile Riddick karakteri kaotik kötüdür.

2.18.4 Duruş ve Ahlak Sisteminin Etkileri

Gygax ve Cook'un sistemi özellikle interaktif medyada pek çok anlatıyı etkilemiştir. Pek çok jenerik anlatı sistemi bu temeller veya bunun bir varyasyonu üzerine oturur.

Havrilesky'ye göre bu sistem her tür anlatıdaki karakterleri ana hatları ile ifade edebilecek kadar kuvvetlidir. Hatta bu yolda bu iddianın ispatı için HBO'nun True Blood dizisi incelenmiş ve karakterler duruşlarına göre ayrılmıştır.⁹⁰

2.19 SİSTEMLER ARASI İLİŞKİLER

2.19.1 Oynanış ve Hamle Motifleri İlişkisi

İnteraktif bir sistemi öğrenmek, bu sistemde ilerlemek, kazanma şartı varsa bu kazanma şartını yerine getirmek ve sistemi yenmek ve kazanmak için kuralları bilmek ve kurallar dahilinde ilerlemeyi destekleyecek hamleler yapmak gerekir.

Başarı motivasyonlu izleyici için her interaktif sistem bir oyundur. Oyunun kurallarını öğrenmek ise oyunu öğrenmek anlamına gelmez ve oyunu öğrenmek için yeterli değildir. Tam tersine yeterince derin bir oyunun kuralları son derece az olabilir.

Satranç oyunu, kuralları açısından son derece basittir. Her bir oyuncunun oyun sahasında kurallara uygun olarak hareket etmesi gereken 16 adet taşı vardır. Oyuncular bu taşları sıra ile hareket ettirir. 16 taş içerisinde altı değişik taş türü vardır. Her bir taş

⁹⁰ Heather Havrilesky, "I Like to Watch". Salon.com. (Erişim Tarihi: 14 Haziran 2009.)

türünün hareket etmek ve karşıdan taş almak için bir kuralı vardır. Sadece piyon için hareket ve taş alma kuralları farklıdır. Bunlara özel durum kuralları olan piyon açılışı, en passant, rok ve promosyon ilave edilirse satranç oyununun bütün kurallarının birkaç sayfa içinde özetlenebileceğini söyleyebiliriz.

Ancak bu kuralları iyi bilmek kişinin iyi satranç oynayabileceği anlamına gelmez. İyi satranç oynayabilmek için öğrenilmesi gereken hamle dizileri mevcuttur. Başarı motivasyonlu oyuncular bu oynanış gestaltını bilmek zorundadır.

Bilgisayar ortamında kuralları bilgisayar sistemi elde tuttuğu için izleyicinin kurallara aşina olması deneme yanılma yöntemi ile gerçekleşebilir. Bu durumda ideal hamle dizileri tekrarlanarak bulunur. Başarı kriteri belirlendikten sonra başarı yönünde deneme yanılma yolu ile ideal gestaltı geliştirme yönünde ilerler.

Bu gestalt sistemin tasarımcısı tarafından öngörölmüş veya öngörölmemiş olabilir. Gestalt izleyicinin sistemle olan interaksyonu sonucunda kendiliğinden ortaya çıkar.

2.19.2 Hamle Zaman İlişkisi

İnteraktif bir sistemde izleyicinin kurallar dahilinde aldığı ve sisteme etki eden her kararı, uygulandığı takdirde bir hamledir. Hamlenin kendisi etkidir. Sistem de bu hamleye tepki vererek anlatıyı şekillendirir. Ancak hamle aynı zamanda anlatının ayrılmaz bir parçasıdır. Öyleyse hamlenin temporal bir anlamı da olmalıdır. Olayların kronolojik sıralandığı bir anlatıda kronolojik sıra karışmış olsa dahi hamlenin aldığı birim zaman önemlidir.

Simölasyonist açıdan bakıldığında sistemin izleyici için beklemesi mümkündür. Bu durumda hamle anlatı zamanında bir yer kaplamaz. Karar verildikten sonra kararın uygulanması simölasyon kuralları içerisinde gerçekleşir ve bu kurallara göre uygun zaman alır. Örneğin X noktasından Y noktasına yürümesi istenen bir karakterin bu aksiyonu yerine getirmesi X ve Y noktası arasındaki mesafeye, yürüme hızına ve araziye bağlıdır. Ancak anlatı veya sistem açısından karakterin yürüme süreci önemli değilse bu süreç tamamıyla atlanabilir.

Bu nedenle en saf haliyle oyun benzeri bir yapıda hamleye bağılı bir temporal sistem gelişmiştir. Hamlenin aldığı zaman ya gerçek zaman veya anlatı zamanından soyutlanmış ya da ciddi bir şekilde değiştirilmiştir. Buna göre interaktif sistemlerde hamle bazlı zaman kavramları aşağıdaki gibi oluşmuştur.

2.19.2.1 Tur

Raunt olarak da bilinir. Rakipler veya izleyici ile sistem arasında amaca ulaşılıp ulaşılmadığına bakılan tek bir zaman birimidir. Bir turda izleyicinin birden fazla aksiyon alması veya aksiyona karar vermesi mümkündür. Ancak bu aksiyonların bütünü sistem açısından anlam ifade eden tek bir sonuç doğuracaktır. Bu da izleyicinin motivasyonuna uygun olarak başarılı veya başarısız olarak adlandırılabilir.

2.19.2.2 Maç

Karşılaşma, çatışma veya yarışma olarak da bilinir. Aynı sistem içinde birden fazla turda toplam bir sonuç elde edilen zaman birimidir.

2.19.2.3 Turnuva

Lig olarak da bilinir. Birden fazla maçta toplam bir sonuç elde edilen zaman birimidir.

Bu kavramlar kendi içlerinde bir hiyerarşi veya yapıya sahip olabilir. Örneğin turnuva içi performanslar birer çatışma olarak görülebilir. Tüm bu zaman birimleri kendi içinde meta kurallara sahip olup ayrı kriterlerle izleyicileri değerlendirirler.

Bu sistemlerin genelde oyun benzeri interaktif yapılarda ortaya çıktığını belirtmek gerekir. Meta kurallar bu nedenle başarı temelli özelliklerdir. Oyunların zamana yaklaşımı ister istemez çizgiseldir. Her ne kadar üst düzey oyunlarda duygusal bir yaklaşımın oyunun gidişatına etki ettiği ifade edilse de bu tarz oyun sistemlerinin anlatıyı çok da desteklediği söylenemez. Yine de kavramlar interaksiyonla alakalı olduğundan interaktif anlatıda başka formlarda karşımıza çıkarlar.

2.19.3 Taktikler Ve Strateji

Geşalt alt düzeyde bir hamleler motifi olarak görülebilirse taktik de üst düzey bir hamleler motifi olarak tanımlanabilir. İnteraktif sistemlerde izleyicinin

motivasyonuna göre hamle yapacağından bahsetmiştik. Ancak motivasyon her an değişmediği gibi her hamle de ayrı ayrı motivasyona göre değerlendirilmez.

Hamleler bir araya gelerek motivasyon yönünde geştalt oluşturur. Geştalt motivasyon yönünde ilerlemek için bir araya getirilmiş hamleler bütünüdür. Ancak geştalt bir aksiyon ima eder. Hamle ve geştalt izleyicinin etkisidir. Sistemin verdiği tepki ile yeniden bir düzenleme gerekebilir.

Sistemin verdiği tepkiye uygun olarak değiştirilen ve düzenlenen geştaltlar bütününe taktik veya strateji denir. Her interaktif sistemde izleyici motivasyonuna göre bir taktik izleyecektir.

2.20 İNTERAKTİF ANLATIDA ANLATI FORMLARI

2.20.1 Çizgisel Anlatı Formu

Yukarıda da tanımlandığı gibi anlatı olay örgüsünün ifadesidir.

İnteraktif sistemlerde anlatı geniş anlamı ile izleyicinin deneyimlediği her şeyin yine izleyicinin anlayışı ile bir bütün oluşturacak şekilde bir araya gelmesidir. Bunun bir formu ve yapısı olmak zorunda değildir. Anlatı izleyicinin zihninde ve her türlü oluşabilir.

Dar anlamda ise anlatı pek çok yapısal modele bağlıdır.

Yapısal anlamda pek video oyunları da dahil olmak üzere pek çok interaktif anlatı sistemi üç kısımlı modeli benimsemiştir. Bu model klasik anlatı formları olan edebiyat, tiyatro ve sinemadan ödünç alınmış kabul edilebilir.⁹¹

Bu sisteme göre genel olarak ilk kısımda ana çatışma ortaya konur. İkinci kısımda çatışmanın ima ettiği aksiyonlar ve sonuçları meydana gelir. Üçüncü kısımda ise ana çatışma çözülür.

Daha geniş hali ile birinci kısımda merkezi protagonist ile karşılaşırız. Protagonist izleyiciye tüm özellikleri ile tanıtılır. Ayrıca yine bu kısımda ana çatışma izah edilir. Bu çatışma protagonisti normatif ahlak açısından bir ikileme sokar.

⁹¹ Ken Dancyger, J. Rush. Alternative Scriptwriting. İkinci Basım, Londra: Focal Press, 1995

İkinci kısımda protagonist bu ikileme ile ilgili aksiyon alır. Bu aksiyon sırasında genelde bir seçim yapması gerekir. Ancak yapacağı seçim hatalı olacaktır. Bu hatalı seçim bir dizi olaylı başlatır.

Son olarak üçüncü kısımda protagonist doğru seçimi yaparak ikilemi ve ana çatışmayı çözüp normatif ahlakı onaylayacaktır.

Her bir kısım kendi içinde bir açılış, bir kriz ve bir çözüm içerir. Her kısmın içinde her alan çözüm bir sonraki kısmı başlatır. Bahsi geçen çözüm son kısma aitse ana çözüme gidilir.

Bu model Campbell'in dünya mitleri ile ilgili yaptığı yapısal analizden türediği gibi Gustav Freytag'ın piramit şeması ile de paralellik gösterir.⁹²

2.20.2 Freytag Piramidi

Üç kısımlı anlatısal şemayı genişleten Freytag'a göre dramatik bir anlatı üç değil beş kısımdan oluşur. Bu anlatı şeması ise klasik her anlatıya uyarlanabilir. Bu beş kısım birleşerek dramatik bir ark oluşturur.

2.20.2.1 Serim

Bu kısımda anlatı evreninin başlangıç durumu tarif edilir. Anlatının teması izleyici ile paylaşılır. Aynı zamanda belli başlı önemli karakterler izleyici ile tanıştırılır. Anlatının ana çatışması bu bölümde ortaya konmasa da ana çatışmanın ipuçları verilebilir. Serim bölümü anlatının üzerine kurulacağı temeli oluşturup statükoyu ortaya koyar.

2.20.2.2 Yükselen Aksiyon

Bu kısımda bir dizi olay hikayeyi ana doruk noktasına doğru yönlendirir. Yükselen aksiyon serimin hemen arkasından başlayarak doruk noktasına yönelme sağladığından yükselen aksiyon sırasında olanlar genelde hikayenin içinde gerçekleşecek en önemli olaylardır. Yükselen aksiyon sırasında gerginlik artar ve protagonistin karşılaştığı çatışmanın çözüme ulaşp ulaşamayacağı ile ilgili şüpheler artar. Yükselen aksiyon komedyada protagonist için her şeyin ters gittiği bir kısımdır. Klasik tragedyada

⁹² Christopher Vogler *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*. İkinci Basım, Pan Books: 1998

ise yükselen aksiyon sırasında protagonist açısından herşey iyi gider.

2.20.2.3 Doruk veya Dönüm Noktası

Gerginlik ve şüphelerin en üst noktaya eriştiği andır. Dönüm noktasına aynı zamanda kriz de denir. Bu noktada protagonistin kaderinin değiştiğine şahit oluruz. Olayların gidişatı beklenmedik bir şekilde tersine döner. Klasik tragedyada dönüm noktasına peripeteia denir. Bu andan itibaren protagonistin bilmediğimiz bir zayıflığını öğreniriz ve onun için her şey artık kötü gitmeye başlar. Trajik kahraman için genelde en büyük güç olarak tanıdığımız özelliğin aslında en büyük zayıflık olduğu anlaşılır. Komedyada ise bu durumun tam tersi olur. Dönüm noktasından sonra protagonist için her şey iyi gitmeye başlar. Genelde bir anlatının doruk noktasında sonucunun nasıl olacağı az çok belli olur.

2.20.2.4 Düşen Aksiyon

Protagonist ile antagonist arasındaki çatışmanın çözüldüğü kısımdır. Bunun sonucu olarak ya protagonist ya da antagonist çatışmayı kazanacaktır. Düşen aksiyon tragedyada protagonist için artık her şeyin kötü gittiği bir kısımdır. Düşen aksiyonun bir noktasında trajik protagonist hatasını anlar ama artık çok geçtir. Bu kısımda çatışmanın çözümü için son bir gerginlik anı yaşanabilir. Komedyada düşen aksiyon boyunca her şey iyi gider. Düşen aksiyon anlatıyı son kısım olan çözüme götürür.

2.20.2.5 Çözüm

Katharsisin yaşandığı kısımdır. Anlatının son sahnesi burada meydana gelir. Çatışmalar çözülür ve yeni normal ortaya çıkar. Herşey normale döner veya yeni bir normal tesis edilir. Değişen statüko ortaya konur. İzleyici bununla birlikte gerekli duygu boşalmasını yaşar.

Komedyada bu duygu boşalması mutluluk şeklinde olur. Protagonist hikayeyi başladığı durumdan daha iyi bir konumda bitirir. Aşıklar evlenir, kötü adam cezasını bulur ve her şey tatlıya bağlanır.

Tragedyada ise bunun tam tersi yaşanır. Çözüm son bir felakete götürür. Protagonistin seçimleri durumu kendisi için olabilecek en kötü şekilde sonuçlandırır. Çoğunlukla bu çözüm sadece protagonistin kendisini değil çevresindekileri ve

sevdiklerini de etkiler.⁹³

2.21 OYUN BENZERİ İNTERAKTİF YAPIDA OLAY ÖRGÜSÜ

Campbell'in ve Freytag'ın önerdiği olay örgüsü aslında pek çok oyunda ima edilen anlatıda bile karşımıza çıkar.⁹⁴

Oyun benzeri yapılarda temel çatışma sürekli birbirini tekrar eder. Her bölümde bir açılış, orta ve son bulunur. Bunların etrafında ise bir ön serim ve sonuç çerçeve görevi görür.⁹⁵ Bu çerçeve içinde ana çatışma genelde bir interaktif olmayan bir açılış videosu ile tanıtılır. Oyun boyunca bir dramatik ark takip eden oyuncu sonunda ilgili bütün anlatısal kısımlardan geçerek hikayeyi tamamlar. Çatışmanın çözümü amaç olarak görülebilir. Bu bağlamda çatışmayı çözmek oyuncunun ve başarı motivasyonlu izleyicinin birincil amacıdır.

Klasik bir video oyununda interaktif olan kısımların aslında anlatıya etkisi yoktur. Sistemin iç dramatik yapısı oyuncunun aksiyonlarından etkilenmez. Oyuncu kendisine verilen görevi yapacaktır. Bu durumda klasik video oyunlarında anlatının çizgisel olduğunu söyleyebiliriz.

İnteraksiyon vardır ancak anlatı düzeyinde gerçekleşmez.

Bunun sebebi izleyiciye verilen görevlerin her birinin kendi başına birer mini oyun olmasıdır. İzleyici bu mini oyunları ve görevleri sistemin kendisine verdiği sıra ile ve sistemin kendisine duyurduğu kurallar çerçevesinde başarı ile tamamlamak durumundadır. Ancak bu şart gerçekleştiğinde anlatı bir adım daha ileriye gider. Dolayısı ile anlatı başarının bir ödülüdür. Aynı olaylar ve aynı olay örgüsü çizgisel olarak her seferinde aynı şekilde gerçekleşir. Bunun duruma bir etkisi olmaz.

⁹³ Gustav Freytag, **Die Technik Des**

Dramas http://archive.org/stream/freytagstechniqu00freyuoft/freytagstechniqu00freyuoft_djvu.txt 1863 (Erişim Tarihi: 20.01.2009).

⁹⁴ Vogler

⁹⁵ Rollings A. & E. Adams, **Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design**. Indianapolis: New Riders, 2003

2.21.1 Oyun -Anlatı Uyumsuzluğu

Oyun benzeri interaktif yapılar ve interaktif anlatı ile ilgili en bildik eleştirilerden biri oynanış ve hamle mantığı ile anlatının uyumsuzluğudur.⁹⁶ Juul'a göre interaksiyon her zaman bir amaç içerir. Sistem izleyicinin önüne amaç koysa da koymasa da izleyici o amaç yönünde hareket edecek ve sonunda amaç yönünde başarılı veya başarısız olacaktır. Amaç yönünde hareket güdüsü her zaman anlatının muhafazasının önüne geçer. Bu bağlamda izleyici ister istemez anlatı ile başarı arasında seçim yapması gerektiğinde başarıyı seçecektir. Zira anlatı, başarıyı getirmeyecek bambaşka bir interasksiyon içermektedir.⁹⁷

Lindley'e göre bu durum geştalt ile anlatı çatışmasıdır. Ancak Juul ve Aarseth'in aksine Lindley, bu uyumsuzluğun kaçınılmaz olmadığını savunur. Ona göre bu bir tasarım problemidir.⁹⁸ Zira tüm izleyiciler Juul'un işaret ettiği anlamda bir uyumsuzluk yaşamazlar.

Aslında durum muhtemelen anlatının tasarımıyla yeterince birleştirilememesidir. Kanaatimizce bu ludolojik bir sorun değil, medyumun yeterince anlaşılabilmesidir. Bir sinema filminde hikayenin tamamı perdeye yansıyan mektuplarla anlatılırsa izleyici o mektupları okumak zorunda kalacaktır. İzleyicilerin çoğu bu durumdan sıkılacak ve anlatıdan tatmin olmayacaklardır. Bu durum anlatı ile sinemanın uyumsuz olduğuna işaret etmez. Olsa olsa eldeki anlatı araçlarının iyi kullanılmaması veya farklı birimlerin yapım sırasından birbirlerinden habersiz hareket etmesi söz konusudur. Bu durumda da elimize olan birimler arası bir uyumsuzluktur.

Dahası Juul ve Aarseth, izleyici motivasyonlarının varlığını reddederler. Onlara göre oyunlar anlatı ile alakalı değildir ve olmamalıdır. İnteraktivitenin muhatabı oyunculardır. Oyuncular ise kazanmak için oynarlar.

Oysa ki Edwards'a göre drama motivasyonuna sahip bir izleyici tam tersine ödül hedefli oyunsu bir yapıdan rahatsız olabilir.

⁹⁶ Aarseth 1997

⁹⁷ Juul J. 2001.

⁹⁸ Lindley 2003.

Durum aslında farklı oyuncu, izleyici tiplerinin eğilimlerinin çatışmasıdır. Bir tasarım ancak bir tipte izleyiciye hitap edebilir. Her halükarda anlatıyı interaksiyondan ayıştırmak yerine interaksyon içinde asimile etmek bu problemleri ortadan kaldıracabilecek bir yaklaşımdır.

Gerçek interaktif anlatı ise çizgisellik kavramı ve tersi ile yakından ilgilidir.

Çizgisellik, matematiksel bir kavramdır. Dolayısıyla hikaye anlatımının matematiği ile alakalıdır.

Parçalarının veya parçalarının davranışlarının, toplamı ile ifade edilebilen sistemlere, çizgisel sistem denir. Çizgisel sistemlerin, herhangi bir noktadaki davranışları, sistemin kısıtlı bir bölümüne bakılarak tahmin edilebilir. Sabit ve kurallı fonksiyonlardır.⁹⁹

Çizgisel fonksiyonların iki karakteristik özelliği vardır. Bunlar homojenlik ve toplanabilirliktir.

Bundan dolayı çizgisel bir sistem, hangi tarafından okunursa okunsun aynı yapıya sahiptir. Yine çizgisel bir yapının içerisinde yapının parçalarının toplanması, yapının tamamını sonuç olarak verir.

Çizgisel hikayeler, büyük ölçüde bu özellikleri gösterirler. Hikayenin yapısı, homojendir ve parçaları arka arkaya konulduğunda hikayenin kendisi ortaya çıkar.

Örneğin Orson Welles'in "Citizen Kane"inde yer alan bütün sahneler sırasıyla arka arkaya toplansa, ortaya çıkan, filmin kendisi olacaktır. Klasik hikaye anlatımı genel olarak hep bu mekaniğe sahiptir. Klasik sinema da tamamen bu prensibe göre çalışır.

2.21.2 Çizgisel Olmama veya Antiçizgisellik

Çizgisellik özelliklerine sahip olmayan sistemlere, çizgisel olmayan sistemler veya antiçizgisel sistemler denir. Bu sistemler, genelde ne oldukları ile değil ne olmadıkları ile tanımlanırlar. Örneğin, bazı antiçizgisel sistemler tamamıyla kaotiktir ve

⁹⁹ Nedim Cem Aytekin, -Matematikçi, Procat ve Speechouse Software Development Uzmanı, Video Oyunu Eleştirmeni- "İnteraktif Sinema" konulu görüşme, İstanbul, 15 Mayıs 2006

çözünsüzdür. Bazıları ise çözümlü olmasına rağmen homojen değildir.

Çizgisel olmayan sistemlerin hikaye anlatımı konusunda en önemli özelliği, çizgisel sistemlerin aksine toplanabilirliğe sahip olmamasıdır. Çizgisel olmayan hikayelerin parçaları, sırasıyla toplandığında hikayenin kendisi ortaya çıkmaz.

Ortaya çıkan şey, sisteme göre değişir. Çizgisel olmayan sistemlerin kaotikliği, sistemi de sabitlikten uzak kıldığı için, toplanmada ortaya çıkacak sonucun ne olduğu sistemden sistemde değişir.

Örneğin Raduz Cincera'nın “Kinoautomat”ında sahneler arka arkaya konursa ortaya çıkan şey, hikayenin kendisi değildir. Tam tersine, hikayenin kendisinin yaklaşık iki katı uzunlukta pek de anlamı olmayan garip bir yapı elde ederiz. Öte yandan Akira Yamaoka'nın “Silent Hill 2: Restless Dreams”indeki tüm olasılıkları art arda koymak mümkün olsa da hikaye beş kere bitecektir.

Bu çalışmalar çizgisel değildir, çünkü izleyiciye seçenekler sunarlar. İzleyiciye gerçek seçenekler verildiği noktada hikaye çizgisel olmaktan çıkar.

İnteraktif sinema, tanımı itibariyle çizgisellikten ayrılmak zorundadır. Çizgisel bir hikaye yapısı, izleyiciye seçenek vermez, dolayısı ile asla interaktif olamaz. Çizgisel anlatım, herhangi bir şekilde değiştirilemez. Bu nedenle antiçizgiselliğin, interaktif sinemanın karakteristik özelliklerinden biri olduğu söylenebilir.

İnteraktif sinemada antiçizgisel anlatım için, hikaye ağacı adı verilen yapılar kullanılır. Hikaye, bir ağaç gibi düşünülür ve her karar verme noktasında, en az iki dala ayrıldığı var sayılır. Bu dalların sayısı ve yerini, dallar arasında izleyicinin nasıl yolculuk yaptığı belirler. İzleyicinin dallar arasında hareketi hakkında, şimdiye kadar yapılan interaktif sinema yapıtlarında, üç farklı yöntemle rastlanır.

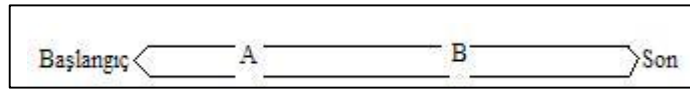
2.21.2.1 Alternatif Gerçeklik

Bu yöntemi kullanmak için sanatçının önce hikayenin akışında meydana gelecek olasılıkları hesaplaması gerekir. Bu olasılıkların her birinin hikayenin akışına ne kadar etki ettiği ve bu etkilerin ne kadarının hikayenin özünü değiştirdiğine dikkat edilir. Hikayede köklü değişiklik yapmayan ihtimaller, göz ardı edilir. Değişiklik yapan

ihtimallerin nelere yol açacağı göz önünde bulundurularak, alternatif bir ya da birkaç gerçeklik yaratılır.

Alternatif gerçeklik modeli, izleyicinin bu alternatifler arasında, seçeneklerine bağlı olarak serbestçe atlamasını sağlar. Seçenek noktaları, sanatçı tarafından kontrol edildiği için izleyicinin nerede, hangi gerçekliğe atlayabileceği önceden bellidir. Böylece en az iki, birbirinden ayrı, hikaye çizgisi oluşur. Her hikaye çizgisi kendi içinde çizgiseldir. Ama izleyici, her bir parçayı istediği gerçeklikten seçebilir. Bu nedenle yapı çizgisellikten çıkar.

“Kinoautomat”ın yapısı, alternatif gerçeklik modeline dayanır. Her biri, onar sekanstan oluşan iki alternatif gerçeklik vardır. Bu alternatif gerçeklikler izleyicinin kararları ile ortaya çıkar ama sonuçları aynıdır. İzleyicinin karar verme anları, sanatçı tarafından kısıtlanmıştır ve iki gerçeklik arasındaki geçiş noktalarına indirgenmiştir. Bu şema, görüldüğü üzere izleyici A veya B noktasında gerçeklik değiştirebilir ama A ile B noktalarının arasında herhangi bir yerde değiştiremez.



Şekil 5: Alternatif Gerçeklik

Yöntemin en önemli avantajı lojistikdir. Her olasılık için ufak bir sekans hazırlanması yerine bir kaç tane, bütün, senaryo dalı ile sistem kurulabilir. Sanatçı kontrolü maksimumdur. Sanatçı, birbiriyle uyumlu iki veya daha fazla hikaye yazmıştır. İzleyici sadece bunu ne sırayla seyredeceğini seçer.

Yöntemin dezavantajı ise interaksyonu kısıtlamasıdır. İzleyiciye sunulan seçenekler, alternatif gerçekliklerden ibarettir. Bu nedenle hikaye, karar verme noktaları arasında çizgisel akar ve bu çizgisellik değiştirilemez. İnteraktif sinema adım adım sağlanır. Yöntem daha ziyade planlanmış interaktif sinema modeline uygundur.

2.21.2.2 Labirent Yöntemi

Bu yöntem, alternatif gerçeklik yönteminin bir varyasyonudur. Ancak burada senaryo ağacı çok daha komplike olabildiğinden labirent yöntemini için, alternatif

gerçeklik yönteminin gelişmiş hali de diyebiliriz.

Labirent modelinde hikaye, birbirine komplike fiziksel parçalarla bağlanan bir yapıya dönüştürülür. Burada artık alternatif gerçekliklerden söz edilemez. Her karar noktasında birden fazla olasılık vardır. Bu olasılıklar, değişik hikaye dalları yaratır ama bu dallar, başka dallara bağlanır. Alternatif gerçeklik yönteminde dalların birbirine bağlanması, her zaman kronolojiye uygun olmasına rağmen, labirent yönteminde bir olasılık her zaman aynı zamanda olmak zorunda değildir. Hikaye, her bir odası bir paragraf olan bir labirente dönüşür. Bu labirentte serbestçe dolaşmak, mümkündür. Gerekirse izleyici, başladığı noktaya da dönebilir.

Labirent yönteminde de izleyicinin karar vereceği noktalarda, kararlarını önceden hesaplamak gerekebilir. Ancak yeni medyadan faydalanarak izleyicinin kararı sonrasında olan olaylar, o anda bilgisayar tarafından da hesaplanabilir.

Bu yöntemin en somut örneği ve isim babası yine Cincera'nın “Cinelabyrinth” isimli yapıtıdır. “Cinelabyrinth”te her oda, hikayenin ayrı bir bölümünü sembolize eder. İzleyici, bu bölümler arasında yürümekte serbesttir. Labirentsel yapı, çok daha karışık olabilir. Yeterince komplike lazer disk filmleri de bu yapıya sahiptir.

Burada labirentin amacı, izleyicinin kaybolması değildir. Çoğu durumda yaratılan hikaye labirentinden çıkmak sorun değildir. Asıl mesele, labirentten hangi yolu kullanarak çıkılacağıdır. İzleyici, kullandığı her yöntemde bambaşka hikayelerle karşılaşır.

Labirent yöntemini kullanan bir başka yapı, David De Grutolla'nın 2005 tarihli “Fahrenheit”ıdır. “Fahrenheit”ta izleyicinin ilerleyişi hiçbir zaman engellenmez. İzleyici, hikayede ilerleyebilmek için çözmesi gereken problemlerle karşı karşıya kalmaz. Hatta izleyici, hikayeyi bir kez bitirdikten sonra seçim yaptığı bazı noktalara geri dönüp başka seçimler yapabilir.

Yöntemin avantajı, alternatif gerçeklik yöntemine göre çok daha esnek olmasıdır. İnteraksiyon olanakları ve hikayenin değişkenlik oranı çok fazladır. Kontrol edilebilir bir ortamda izleyiciye kontrol verildiği hissi çok daha fazladır. Bu nedenle izleyici, hikayeyi

daha fazla benimser. Aynı zamanla labirent yöntemini kullanan hikayelerde çok daha fazla olasılık yaratılabildiği için, izleyicinin iki ayrı seansının birbirine benzer olması ihtimali daha düşüktür. Her seans, birbirinden tamamen farklı olabilir. Birbirinden farklı seansların oluşturulması da alternatif gerçeklik yöntemine göre maliyeti daha az bir çalışmadır.

Öte yandan labirent yöntemi, alternatif gerçeklik yöntemine göre çok daha karışık ve oluşturması çok daha zor bir modeldir. Maliyeti düşük olabilmesine rağmen çok daha komplike bir planlama süreci gerektirir. Bu da lojistik açıdan olmasa da teknik açıdan labirent sistemli hikayelerin üretimini zorlaştırır. Labirent yöntemini kullanan hikayelerin üretiminde yeni medyanın olanaklarından faydalanılmasının sebebi de budur.

2.21.2.3 Karakter Navigasyonu

Karaktere bağlı bir yöntemdir. Bu yöntem, izleyicinin çoğunlukla kendisini hikayenin ana karakteri ile özdeşleştireceği varsayımına dayanır. İzleyiciye hikayedeki bir karakterin tüm kontrolü verilir. İzleyici, hikayedeki karar dalları içerisinde bu karakterin davranışlarını kontrol ederek atlar.

Bu yöntem, labirent yönteminin de, alternatif gerçeklik yönteminin de gelişmiş hali olarak kullanılabilir. Kişi, hikaye labirenti içinde hareket ederken sadece tek bir karakterin davranışlarına karar verebilir. Buna göre hikaye, farklı şekillerde gelişir.

“It Came From The Desert” isimli yapımda, olaylar ana karakterin konumuna göre değişmektedir. Hikayenin tamamı, Lizard Breath isimindeki farazi bir kasabada geçer. Hikayenin ana karakterini yöneten izleyici, Lizard Breath kasabası içinde set olarak belirlenmiş bütün mekanlara gidebilir. İzleyici bunu yaparken olaylar kendiliğinden akar. İzleyici nerede olursa olsun, Lizard Breath kasabasında çeşitli mekanlardaki olaylar gerçekleşmektedir. Ancak biz bu olayların hepsine asla şahit olamayız. Çünkü perspektifimiz, ana karakterin bakış açısıdır. İzleyici, ancak ana karakterin gördüğü şeylere tepki verebilir çünkü algısı onunda sınırlıdır. Yine ana karakterin, birim zamanda hangi mekanda bulunduğu, tüm senaryonun yapısını etkiler. Bu etkilenme, izleyicinin ana karakter adına vereceği kararları etkileyeceği gibi, bağımsız olarak hikayenin saptığı bir dalı da etkileyebilir.

Akira Yamaoka'nın “Silent Hill 2: Restless Dreams”inde, ana karakter James Sunderland, tamamen izleyici tarafından yönetilmektedir. James, hikayenin belli bir noktasında bir kütüphaneye gelebilir. İzleyici, bu kütüphane ve etrafındaki koridorlarda oyalanmayı seçerse kütüphane koridorlarından fısıltılar gelmeye başlar. Bunlar, hayatın ne kadar korkunç bir şey olduğu, anlamı olmadığı ve en iyisinin aslında insanın kendisini öldürmesi olduğu yolunda telkinlerdir. İzleyici, bunları dinlemeyip koşarak o setten uzaklaşabilir. Veya konuşmayı sonuna kadar dinleyebilir. Konuşma sonuna kadar dinlendiğinde bu, sistem tarafından James'in intihara meyilli olduğuna karar verilmesi için bir faktör olarak algılanır. Sistem, izleyicinin hareketlerine ve kararlarına göre ana karakter James'in kişiliği ile ilgili detaylı bir rapor tutar. Bundan dolayı, James'in gerçekten intihara meyilli olduğu ortaya çıkarsa, hikayenin sonunda James'in bir çılgınlık anında öldürdüğü karısının acısına dayanamayıp kendini öldürdüğünü görürüz. Fakat bu, olası sonlardan sadece bir tanesidir. Sistem, James'in intihara meyilli olup olmadığını bunun gibi pek çok başka veriyle ölçer. Sistem, yine benzeri bir yöntemle James'in ölen karısı Mary'yi sevmediğine karar verebilir. Bu durumda hikaye çok farklı bir sona ulaşır çünkü her şeyden önce James, karısını sevmediği için asla vicdan azabı çekmeyecek ve kendisini öldürmeyecektir.

Görüldüğü üzere bu yöntemin diğer yöntemlerden temel farkı, hikaye içinde hareket olanağı açısından çok üstün olmasıdır. Ancak izleyiciyi hikayenin ana karakteri ile özdeşleştirerek, karar verme mekanizması, yer yer izleyicinin elinden alınmaktadır. Çünkü izleyici, kim olursa olsun, karakter, farklı bir insandır ve farklı düşünceleri ve kişiliği vardır.

Kontrol edilen karakterin her zaman ana karakter olmasına gerek yoktur. “Fahrenheit”ta izleyici her sekansta farklı bir karakteri kontrol edebilir. Hideo Kojima'nın “Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty”sinde ise hikayenin büyük bir kısmı bir yan karakterin gözünden anlatılır. Öyleyse yöntemin özü izleyicinin bakış açısının herhangi bir karaktere kilitlenmesidir.

Bu açıdan en ilginç çalışma, Hideki Kamiya'nın 1998 tarihli “Biohazard 2”sidir. Bu yapımda ana hikaye iki ayrı ana karakterin bakış açısından farklı akar. İzleyici hikayenin başında hangi karakteri kontrol edeceğini seçer. Hangi karakter seçilirse

seçilsin, iki karakterin hikayesi de paralel olarak akmaya devam eder. Bazı noktalarda, karakterlerin yolları kesişir, bazı noktalarda ayrılır. Ancak hikaye, seçilen karaktere göre izleyiciyi bambaşka mekanlara götürüp, bambaşka olaylar yaşatır.

2002 tarihli “Genso Suikoden III” de benzeri bir sistem içerir, ancak bu sefer izleyicinin seçebileceği her karakter, hikaye içerisinde diğer iki karakterin antagonistidir. İzleyici, her seansta hikayeyi başka bir karakterin bakış açısından algılayarak yaşar ve kararlarını buna göre verir.

“Façade” ise kısa, dramatik yapısında izleyicinin kontrol ettiği karaktere isim bile vermez. İzleyici, bu sefer karakterin önceki aksiyonları ve kişisel ilişkileri ile bağlıdır, ama hikayenin başlangıcından sonra gelişen olaylara vereceği tepkiler ve diğer iki karakterin davranışları karşısında vereceği kararlar açısından tamamen özgürdür, kendi iradesi ile bağlıdır.

Karakter navigasyonu sistemi, izleyicinin hikayenin içinde bir nevi, ana karakterin ayakkabılarını giyerek dolaşması demektir. Bu da interaktivitenin en önemli özelliği olan olayları izleyiciye yaşatmanın doruk noktasına çıkmasına sebep olur. İzleyici, başka hiç bir durumda ana karakterle bu kadar özdeşleşmez. İzleyicinin ana karakteri kendisine yakın hissetmesinde çok daha ileri bir durum söz konusudur. İzleyici, ana karakterin kendisi olur ve onun gözünden bütün hikayeyi yaşar.

Dezavantaj ise izleyicinin bakış açısının bir karaktere kilitlenmesidir. İzleyiciye takip ettiği karakterleri değiştirme şansı verilse de bu şans sınırlıdır. Bu durum da interaksyonu kısıtlar. Aynı zamanda izleyicinin yapabileceği hareketler ve seçimler izleyiciye kontrolü verilen karakter ile kısıtlıdır. İzleyici bu karakteri ancak kişiliği ile çizilmiş bir çerçevede başkalaştırabilir, kontrol edebilir. Ayrıca bazı karakterlerin aksiyonları hikayenin gidişatına hiç etki etmeyebilir.

2.21.2.4 Diğer Yöntemler

Burada, pratikte kullanılan her üç modelde de interaktivitenin bir şekilde sınırlandırıldığını gördük. Ancak deneysel bir alan olan interaktif sinemada kullanılan hikaye anlatım yöntemleri, bu üç yöntemle sınırlı değildir. Bunlar en çok kullanılan yöntemlerdir.

Ancak pek çok interaktif sinema denemesinde interaktiviteyi neredeyse hiç sınırlamayan hikaye anlatım yöntemlerinin kullanıldığını belirtelim. Hikaye anlatım sistemleri saf çizgisel ile çizgisel olmayan arasında değişen bir yelpazededir.

2.21.3 Hikaye Yapısında Kontrol Sağlama

Teorik olarak hikayede interaktivite ile antiçizgisellik birbiriyle doğru orantılıdır. Antiçizgisellik ise sanatçının hikaye yaratmasını zorlaştıran bir etkidir. Pratikte hikayeyi kontrol etmek için bazı yöntemler kullanılır. Bu yöntemlerin en çok kullanılanları aşağıdadır.

2.21.3.1 Düz Ray

Düz ray yöntemi, aslında interaktiviteye tamamen karşıdır. Bu yöntemde hikaye çizgisel akar. Karar noktalarında izleyici, hangi kararı vermesi gerektiğini bulmak zorundadır. Kararlardan genelde sadece bir tanesi doğrudur. Kararların birden fazlasının doğru olduğu durumlarda, verilen karar sonucu gelişen olaylar aynıdır. İzleyici, doğru kararı vermezse hikaye ilerlemez.

Düz ray sistemi aslında çok az interaktifir ve tamamen çizgiseldir. İzleyicinin hikayeye etki etme olanağı minimaldir ya da hiç yoktur. Bir düz ray şeması, aşağıdaki gibi gözüktür.



Şekil 6: Düz Ray

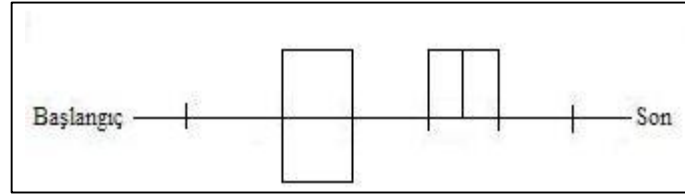
İzleyici, karar verme noktalarında kaç seçenek arasından karar verirse versin önünde hikayeye devam etmek ve edememek şeklinde iki seçenek vardır. Bir diyalogda izleyicinin karşısına, aynı şeyi söylemek için beş ayrı seçenek sunulabilir.¹⁰⁰ Bu seçenekler, somut olarak hikayeyi başkalaştırırsa da hikayenin genel yapısında herhangi bir değişiklik yaratmaz, neden sonuç ilişkilerini değiştirmez.

100 “The Making Of Gabriel Knight: Sins Of The Fathers Interview: Mark Hamill”

Düz ray sistemi, interaktif hikaye anlatım yöntemleri arasında klasik hikaye anlatımına en yakın olanı ve sanatçıya en büyük kontrol verenidir. Dolayısı ile üretimi en kolay sistem de budur. Ancak interaktiflik ögesini çok kısıtlar.

2.21.3.2 Esnek Ray

Esnek ray sistemi, düz ray sisteminin zayıflıklarını gideren bir varyasyondur. Düz ray sisteminden temel farkı, düz ray şemasına antiçizgisel anlatım modellerini katmasıdır.



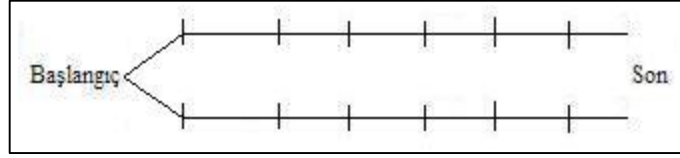
Şekil 7: Esnek Ray

Esnek ray sistemi, düz ray sisteminin bütün özelliklerine sahiptir. Hatta bazı kısımlarında düz ray sistemi ile tamamen aynı olabilir. Farkı, belirli karar noktalarında sistemin dallanmasıdır. Bu dallanmalarla, antiçizgisel anlatım yöntemlerinden, alternatif gerçeklik yöntemi, sadece kısa bir süre için hikayeye dahil edilir. Sadece bazı sekansların alternatifi vardır.

Hikayedeki çizgisellik oranı yüksektir. Genel gidişat çoğunlukla değişmez. İzleyici hangi dala sapsa sapsın yine ana çizgiye döner. Dallar, ana çizgide yer alan hikayeyi etkilemez.

2.21.3.4 Paralel Ray

Alternatif gerçeklik sisteminin en yoğun kullanıldığı hikaye anlatım şemasıdır. Genel olarak birbirine paralel akan birden fazla hikaye çizgisinden oluşur. Çizgiler, çoğunlukla kesişmez.



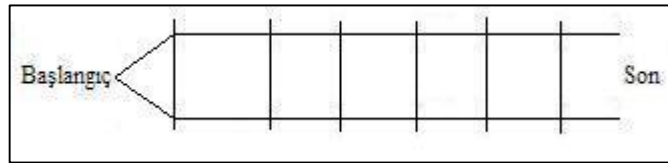
Şekil 8: Paralel Ray

Paralel ray şemasında, izleyicinin tek karar noktası genelde hikayenin başıdır. İzleyiciden hikayenin başında bir karar vermesi beklenir. Bu karara göre ya önceden planlanmış hikaye çizgisi, izleyiciye gösterilir, ya da bu karara göre uygun hikaye, yeni medya objesi olarak gerçek zamanlı yaratılır.

Paralel ray şeması, aslında ray şemasının birden fazla hikaye ile uygulanmasıdır ve çoğunlukla çizgiseldir. Antiçizgisellik ögesi hikayenin sadece başındadır.

2.21.3.5 Geçişli Paralel Ray

Paralel ray şemasının gelişmiş halidir. Paralel ray şemasının bütün özelliklerine ilave olarak şemadaki alternatif gerçeklikler arasında geçişlere izin verir. İzleyici karar noktalarında verdiği kararlar ile paralel raylar arasında geçiş yapar.

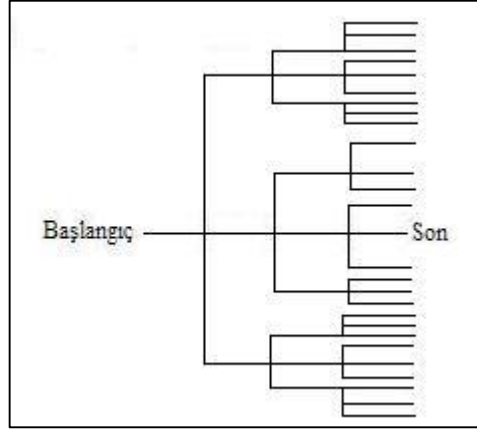


Şekil 9: Geçişli Paralel Ray

Bunun gerçekleşebilmesi için, paralel gerçekliklerin hikayenin genel yapısı açısından çok büyük bir farklılık oluşturmaması gerekir. Çizgisel ağırlıklı bir sistemdir ama antiçizgisellik illüzyonunu, oldukça büyük bir başarıyla verir.

2.21.3.6 Gerçek Hikaye Ağacı

Bu sistem, aslında esnek ray sisteminin ana raydan yoksun halidir. Sanatçının öngördüğü bir ana hikaye çizgisi yoktur.



Şekil 10: Gerçek Hikaye Ağacı

Gerçek hikaye ağacı, herhangi bir olasılık ile hikayeye başlayabilir. Bu açıdan baş tarafı, paralel ray sistemine benzetilebilir. Ancak hikaye ilerledikçe, her karar noktasında en az iki dallanma yaşanır. İzleyici, bu dallardan birini seçerek başka hiçbir şekilde gerçekleşmeyecek bir tanım olaylar zincirinin içine girer.

Bir gerçek hikaye ağacının üretimi, bir yeni medya objesi şeklinde yapılmıyorsa oldukça zordur. Her karar noktası için üretilmesi gereken hikaye parçası sayısı, daha önce izleyici tarafından geçilmiş her bir karar noktasında geometrik oranla artar.

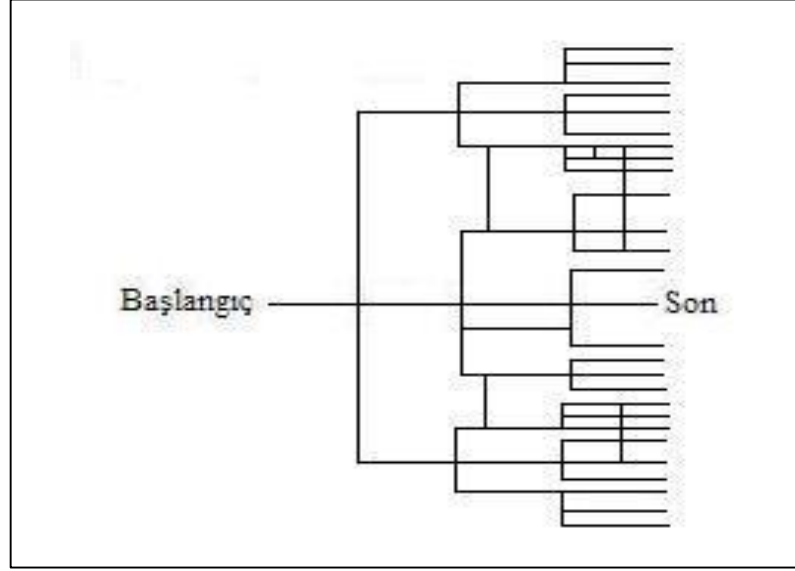
Gerçek hikaye ağacı, antiçizgisel hikaye anlatımının en belirgin sergilendiği şemalardan biridir. Lojistik açıdan üretimi en zor hikaye şemasıdır. İleri hikaye anlatım teknikleri ile yeni medya desteği mutlaka gerekir. Ancak buna karşılık, interaktivite ile birlikte her seansta olası hikaye sayısı çok fazladır.

Burada dikkat edilmesi gereken nokta gerçek hikaye ağacı kullanıldığında hikayenin temel gidişatının değiştiği ve ana hikaye çizgisinin ağaçta yer alan herhangi bir daldan geçebilecek olmasıdır.

2.21.3.7 Ağaç Labirenti

Bu sistem, gerçek hikaye ağacının gelişmiş halidir. Antiçizgisel hikaye anlatım yöntemlerinden, labirent yönteminin gerçek hikaye ağacına tam anlamıyla uygulanması ile elde edilir. Yöntem olarak, gerçek hikaye ağacının bütün özelliklerine sahiptir ve gerçek hikaye ağacında yapılabilen her şey ağaç labirentinde de yapılabilir.

Ağaç labirentinin farkı, gerçek hikaye ağacında bir hikaye dalına ulaşmanın sadece bir rotası varken, ağaç labirentinde ulaşmanın birden fazla yolu olabilmesidir. Ağaç labirentinde, bir hikaye çizgisinden çıkışın belirsiz bir sayıda olduğunu görürken o hikaye çizgisine girişin sadece bir noktadan sağlandığını gözlemledik.



Şekil 11: Ağaç Labirenti

Ağaç labirentinde, izleyicinin özgürlüğü bir kademe daha üste çıkar. İzleyicinin seçimlerinin artık birden fazla anlamı vardır. Bir noktadan çıkan izleyici, ilk kararıyla bir senaryo dalına girip bir daha başka dallara dönememe durumunda kalmaz. Farklı seçeneklerin sonucu aynı olabildiği gibi, aynı seçenekler farklı sonuçlara da yol açabilir.

İzleyiciye bilgiye birden fazla giriş ve çıkış noktası sağlar. Bu da hikayeyi yeniden şekillendirme için en gerekli bir öğedir.¹⁰¹

Ağaç labirenti, üretimi çok komplike olup, yeni medya desteği olmadan üretilen en gelişmiş modeldir.

2.21.3.8 Sahne

Sahne yöntemine bazen, sanal gerçeklik de denir. Ancak bu yöntemi

101 Lev Manovich, Post-Media Aesthetics, Derleyen: Del Favero, disLOCATIONS, Karlsruhe: ZKM, Centre for Art and Media/Centre for Interactive Cinema Research, University of New South Wales, 2001b, s. 16

gerçekleřtirmek için sanal gerçeklik sadece bir olasılıktır.

Sahne yönteminde sanatçı sadece hikayenin içinde yaşadığı ortamı yani sahneyi tarif eder. Türe ve yapıya göre sahnenin sınırları vardır. Space Opera türünde bir bilim kurgu hikayesinde, sahne bütün evren veya galaksi olabilir. Öte yandan klasik gizem hikayesi adı verilen edebi tür, English Cozy adı verilen sahnede geçer.¹⁰² English Cozy, genelde içindeki karakterlerin dışarı çıkmadığı, katilin bu karakterlerden biri olduğu ve her karakterin kurbanı öldürmek için bir sebebinin olduğu kapalı bir ortam olarak tanımlanır.¹⁰³

Sanatçı, bu şekilde bir sahne tanımlar. Sahne içinde bütün karakterler de tanımlanır. Bundan sonra izleyici bir seçim noktası ile karşılaşmadan kendi kendine hikaye içinde hareket etmeye başlar. Yapılan her seçimde artık sistem, izleyici için seçimlere uygun olarak içerik üretir.

Sahne sisteminin bir şeması yoktur, çünkü tamamen antiçizgiseldir. İzleyici belirli seçim noktalarında değil, kendi istediği noktalarda seçim yapar. Burada yeni medya tarafından nelerin yaratılabileceği sorunu devreye girer.

2.22 YENİ MEDYA SENARO YAZIMI

Daha evvel adı geçen pek çok modelde, yeni medya desteğiyle bilgisayarın interaktif sinema için içerik yaratmasından bahsettik. Sanat olma probleminde de ifade ettiğimiz gibi bilgisayarın yaratacağı her içerik parçası, aslında sanatçının kontrolündedir. Dolayısı ile sanatçının her zaman bilgisayara girdisi gerekir. Bunun sınırı, hikayenin yaratılmasıdır.

AI sistemlerinin gelişmesi ile hikayenin de tamamının bilgisayara yazdırılabiliyor yazdırılamayacağı şüphelidir ve bu konuda farklı görüşler vardır.

2.22.1 Hikayeci Bilgisayar Görüşü

Bu görüş, yazılabilecek hikayelerin belirli formüllere bağlı olduğu üzerinden

102 Lisa J. Steele, **GURPS Mysteries**, Austin: Steve Jackson Games Inc., 2005 s. 12

103 Steele, s. 9

hareket eder. Hikaye yazımı, formüle edilebilir ve bu formüllerden bilgisayar rastlantısal öğeler kullanarak hikaye yazar. Öğelerin yerleri, formüle uyduğu sürece hikaye yerinde olacaktır. Bu modele uygun olarak LaFontaine'inkine benzeyen masallar yaratan bir bilgisayar programı veya otomatik kompozisyon yazma programları yapılmıştır.¹⁰⁴

San, AI teknolojisi geliştikçe bilgisayarların, insanlar kadar kaliteli hikayeler yaratabileceğini ifade eder. Bu durumda hikayeci, bilgisayar olduğu için sanatçı da bilgisayar olacaktır.

İnteraktif sinema yapıtlarında AI tasarımcılığı yapan Haluk Diriker, San'ın görüşüne bir noktada katılmaktadır. Bilgisayarın hikaye yazdığı bir farazi durumda elbette ki sanatçı bilgisayar olacaktır. Sanatçının programcı olduğu kabul edilemez. Böyle bir şey söz konusu olsa, bugünkü sanatçıları yetiştiren insanların sanat yapıtını sahiplenmesi gerekirdi. Bilgisayar programcısının rolü farklı değildir.¹⁰⁵

Ancak bilgisayarlar, gerçek AI seviyesine gelme noktasından çok uzaktır. Bugün yapılan, bir çok planlanmış talimat ile zeka benzeri bir yapı yaratmak ve kullanıcıyı bir zeka ilüzyonu ile kandırmaktır. Zira gerçek bir AI için sonsuz talimat yazılması gerekir ki bu imkansızdır.¹⁰⁶ Diriker'e göre bunun yapılabilmesi için önce, insan beyninin nasıl çalıştığını çözmek gerekir, ve şu an teknoloji bundan çok uzaktır.¹⁰⁷

O zamana kadar bilgisayarlar, ancak talimatlarla ve rastlantısal rutinlerle hikaye üretebilirler. Talimatı yine bir sanatçının vermesi gerekecektir. Bilgisayar, tamamen rastlantısal bir hikaye yazsa da aslında yaptığı, var olan formlarla var olan hikayelerin parçalarını birleştirerek hikaye yazmaktır.¹⁰⁸

104 Gökhan San, -Programcı, AI Uzmanı, İnteraktif Film Yapımcısı- “İnteraktif Sinema ve Yapay Zekanın Niteliği” konulu görüşme, İstanbul: 8 Aralık 2005

105 Haluk Diriker -Funcom Inc. Programcı, AI Tasarımcısı- “AI Hikaye Yazabilir mi? Bilgisayar ve İnteraktif Sinemaya Etkileri” konulu görüşme, Oslo: 1 Mayıs 2007

106 Nedim Cem Aytekin, -Matematikçi, Procat ve Speechouse Software Development Uzmanı, Video Oyunu Eleştirmeni- “İnteraktif Sinema” konulu görüşme, İstanbul, 15 Mayıs 2006

107 Haluk Diriker -Funcom Inc. Programcı, AI Tasarımcısı- “AI Hikaye Yazabilir mi? Bilgisayar ve İnteraktif Sinemaya Etkileri” konulu görüşme, Oslo: 1 Mayıs 2007

108 Daniel Zenon Klein, -A3 Systems Programcı, AI uzmanı, University Of Saarland İngiliz Dili Ve Narratoloji bölümü- “AI, İnteraktif Narratoloji ve İnteraktif Sinema” konulu görüşme, Saarbrücken, 3 Ocak 2007

Klein'a göre bir başka sebep de Fisher'in narratif paradigmasıdır. Hikayeler, rasyonel insanlar tarafından yazılmazlar. Bilgisayar ise matematiksel olasılık hesabı yapar ve tamamen rasyoneldir. Bu da narratif paradigmaya aykırı bir durumdur.¹⁰⁹

Bu durumda hikaye yazar, bilgisayar olsa da başkasının hikayelerini tekrar etmektedir. Bilgisayarı sanatçı yerine koymak imkansızdır. İnsan, yeni hikaye anlatımı formları yaratabilir. Bilgisayarın talimattan sapması imkansızdır. Bu durumda bilgisayar asla sanatçı olamaz.¹¹⁰

İnteraktif sinemada izleyici, devamlı değişen bir hikayede protagonisttir. Bu da hikaye anlatımı tekniklerinde bir reform gerektirecek bir gelişmedir.¹¹¹ Zira bu durum, klasik anlatımdaki bütün teknik ve kurallara aykırıdır.

Şu an yeni medyada hikaye anlatımı ile ilgili ön yargı ve varsayımlar, medyumun monokromatik bir yapıya sahip olup, interaktif teorinin potansiyeli bir yana, klasik sinema anlatımını bile başarmaktan aciz olduğu yönündedir.

Klasik monokromatik hikaye anlatımı bakışına göre interaktif olmayan sinema yapıtlarında sahneler ve olaylar birbirlerine çizgisel ve kronolojik olarak bağlanırlar. Bu monokromatik ve çizgisel hikaye dizisine simetrik başka olaylar bulunmaktadır. Bunlar çizgisel bağıntılarla birbirleri ile ilişkilendirilir. Anlatım formları bu şekilde oluşur.

Bu monokromatik yapı, interaktif olmayan izleyicinin bakış açısında gerçekleşir. Oysa bu yapı, aynen interaktif yapıya uyarlandığında izleyici, hikaye yapısıyla interaksiyon kurmak zorunda kalır. Bu formülasyona göre interaktif yapı çizgisel değildir ve narratif de değildir. Bu bakış açısı, basitçe narratif hiyerarşiyi düzen, dijital hiyerarşiyi de rastlantısallık ile özdeşleştirir. Bu reduksiyonist teoriye göre interaktif bir hikayenin

109 Daniel Zenon Klein, -A3 Systems Programcı, AI uzmanı, University Of Saarland İngiliz Dili Ve Narratoloji bölümü- "AI, İnteraktif Narratoloji ve İnteraktif Sinema" konulu görüşme, Saarbrücken, 3 Ocak 2007

110 Haluk Diriker -Funcom Inc. Programcı, AI Tasarımcısı- "AI Hikaye Yazabilir mi? Bilgisayar ve İnteraktif Sinemaya Etkileri" konulu görüşme, Oslo, 1 Mayıs 2007

111 Dennis Del Favero, Expanded Cinematic Forms Of Narration, Derleyen: Del Favero, disLOCATIONS, Karlsruhe: ZKM, Centre for Art and Media/Centre for Interactive Cinema Research, University of New South Wales, 2001, s. 8

hiçbir sanat değeri yoktur.¹¹²

Oysa ki pek çok interaktif çalışma gibi örneğin, Del Favero'nun derlediği Dislocations'da da Mikhail Bakhtin'in diaojik prensibini görürüz. Bakhtin'e göre, tıpkı Dostoyevski romanlarındaki karakterlerin kendi sesleriyle konuştukları gibi, polifonik bir hikayede her karakter kendi sesi ile, yazarın iradesinden bağımsız olarak konuşabilir.¹¹³

İnteraktif yapı, realizm akımından gelen bir roman gibi, içinde diğer hikayelerin oluşmasına olanak tanır.

İnteraktif hikayelerin yaratılıp, edebi değer taşıması önünde en büyük engel, aslında interaktif hikaye yaratıcılarıdır. İnteraktif ve dijital hikayeye yaklaşım simülasyon temellidir.

Oysa ki interaktif yapıların varlığı, bilinen sinema içindeki klasik anlatım yöntemlerinin yeniden formüle edilmesi için eşsiz bir şans sunmaktadır.¹¹⁴ Zira dijital platformun interaktif yapı için getirdiği olanaklar, sanatçının rolünü de değiştirmektedir. Dijital yapı içerisindeki bilgi modülerdir ve aynı türden parçalara indirgenmiştir.¹¹⁵ Bundan dolayıdır ki bilgisayar içindeki bilgi, kültürel genel verilerle oluşturulup daha sonra değiştirilebilir. Bu nedenle dijital medya, sanattaki, sanatçı tarafından yazılma geleneğini yeniden yazar.¹¹⁶ Artık sanatçının hikayedeki rolü, sadece anlattığı hikaye ile sınırlı değildir. Yazar, bir grup kültürel birikimini interaktif hikayenin içine döker. Bir bakıma yazarın hikayenin içerisinde yaşadığı düşünülürse bu etki Yazar, interaktif bir hikayenin içinde, klasik bir hikayeden çok daha yüksektir.

2.23 MODERN İTERAKTİF ANLATI

En basit hali ile interaktif anlatı karakter ve aksiyonlarının, izleyici tarafından

112 Del Favero, s. 8

113 Del Favero, s. 9

114 Soke Dinkla, "The Art of Narrative - Towards the Floating Work of Art", New Screen Media: Cinema/ Art/ Narrative. Derleyen: Rieser ve Zapp, Londra: BFI and ZKM, 2002, s. 34

115 Manovich, 2001b, s. 15

116 Peter Weibel, "Post-Gutenberg Narrations", disLOCATIONS, Derleyen: Del Favero, Karlsruhe: ZKM, Centre for Art and Media/Centre for Interactive Cinema Research, University of New South Wales, 2001, s. 28

müdahaleye uğrayabilecek, seçilebilecek veya olay örgüsü düzenlenebilecek bir temsildir.¹¹⁷

Modern anlamda interaktif anlatı deneysel bir anlatı yöntemidir. İlk interaktif anlatılar hiper metin formunda ortaya çıkmıştır.¹¹⁸ Bu tarz kurmaca blokların birbirleri ile farklı şekillerde birleştirilmesi daha sonra yeni medyanın pek çok alanında kullanılmıştır. İnteraktif anlatının genel olarak ayırt edici özelliği dallanan yapısıdır. Sonuçta ortaya çıkan deneyim ikincil izleyici veya seyirci için sunumdan bağımsız olarak çizgisel bir anlatı olacak ancak birincil izleyici için anlatının kurulmasında yazarla iş birliği şeklinde ortaya çıkacaktır.

Bu sistemler içinde izleyicinin hareketi klasik anlamda bir oyun olarak adlandırılmasa da kanaatimizce izleyici motivasyonuna göre kendisine gayri ihtiyari de olsa bir hedef koymaktadır. Bu hedefe ulaşım özel bir hamleler dizisi gerektirdiğinden izleyici motivasyonu yönünde en doğru hamleleri seçmek isteyecektir. Ayrıca dallanan olay örgüsü herhangi bir oyunu yapıya uyarlanıp oyunu bölümdeki performansa göre dallanma sağlanabilir.

Genelde çok kullanılan interaktif anlatı yapıları aşağıdaki gibidir. Bu noktada daha önce de bahsedilen sistemlerin grafik teorisi ile incelenmesi kavramların analizin sağlıklı olmasını sağlayacaktır.

2.23.1 Ağaç

Ağaç modeli dallanma sisteminin en eski yöntemidir. Antiçizgisel anlatının en temel sistemlerinden biri olarak göze çarpar. Hipermetnin interaktif anlatıdaki iz düşümü olduğu söylenebilir.¹¹⁹

2.23.2 Eksploratoryum

Ana hatlarıyla çizgisel olan bir yapıdır. İzleyici istediği zaman durup çevresine

¹¹⁷ Mark Stephen Meadows, **Pause and Effect, the art of interactive narrative**. Londra: New Riders, 2003.

¹¹⁸ Ted Nelson 1982 **Literary Machines**. Mindful Press: 1982

¹¹⁹ Mirjam Eladhari “Objektorienterat berättande i berättelsedrivna datorspel (“Object Oriented Story Construction in Story Driven Computer Games”). Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. 2002 Stockholm Üniversitesi.

bakabilir, eski olayları baştan yaşayabilir. Ancak anlatıyı değiştiremez.¹²⁰

2.23.3 Paralel Olay Örgüsü

Alternatif gerçeklik sisteminin bir aynasıdır. Aynı zaman dilimi içerisinde aynı hikayenin farklı versiyonları mevcuttur. İzleyici bu versiyonlar arasında gidip gelebilir, bakış açısını değiştirebilir.¹²¹

2.23.4 Nodal Yapı

Bir tür ağaç labirentidir. Olay örgüsü içerisinde pek çok alternatif yol ihtiva eder. Bu alternatif yolların bazıları kapalı olabilir. Ana sekanstan sona doğru farklı patikalardan ulaşmak mümkündür. Dallanma noktalarına nod denir.¹²²

2.23.5 Dinamik Labirent

Ön şartlı bir ağaç labirentidir. Kurmaca bloklar bir nevi anlatı bulutları şeklinde sistemin içinde yer alır. Bir bloğun ön şartını yerine getiren izleyici o bloğu aktif hale getirir. Pek çok oyun benzeri interaktif anlatı bu sistemle çalışır.¹²³

2.23.6 Mekan Temelli Açık Yapı

Sahne sisteminin kullanımımıdır. Çeşitli mekanlar farklı kurmaca bloklar ile ilişkilendirilir. İzleyici özgüce bu mekanları ziyaret ederek ilgili kurmaca bloğun aktif olmasını sağlar ve bu sayede olay örgüsünü oluşturur. Bu şekilde izleyici hikayenin değişik yönlerini kendi iradesi ile keşfedecektir.¹²⁴

2.23.7 Hikaye Arkı Olmayan Açık Yapı

Genelde simülasyon benzeri açık yapımlarda olan bir sahne sistemi kullanımımıdır. Bu yöntemde mekanlar kurmaca bloklarla ilişkilendirilmemiştir. Dev bir mekan içerisinde anlatının kendiliğinden oluşması beklenir.¹²⁵

2.24 SİSTEM ANALİZİ

Yukarıda anılan şema ve yapılardan interaktif anlatı sistemlerinde belli başlı bazı

¹²⁰ Marie Laurie Ryan “Beyond Myth and Metaphor – The case of Narrative in Digital Media”. Game Studies 1(1): 2001.

¹²¹ Murray 1997

¹²² Rollings 2003

¹²³ Murray 1997.

¹²⁴ Ryan 2001

¹²⁵ Meadows 2003.

düzeyler içerisinde ortak bir sistematik olduğu anlaşılmaktadır.

2.24.1 Malzeme Düzeyi Veya Atomik Düzey

Atomik düzeyde sistemi oluşturan ortak öğeleri ayırt edebiliriz. Şema veya sistem ne olursa olsun atomik düzeydeki öğeler aynıdır. Sadece bu öğelerin kullanım sıklığı ve şekli değişmektedir. Bu öğeler aşağıdaki gibi sıralanmıştır.

1. Nodlar

Seçim noktası veya dallanma noktası olarak da anılırlar. Her bir nod anlatının dallanma ihtimali olan bir noktadır. İzleyici doğrudan veya dolaylı olarak, bilinçli veya bilinçsizce nodlarda hikaye dallarından birini seçmek durumundadır. Literatürde nodlara verteks de denilir.

2. Bağlantılar

Nodları birbirine birleştiren anlatı öğeleridir. Bunlara ark da denir. Bir noddan diğerine geçilmeyi sağlayan sistem öğeleri olan bağlantılar ve nodlar bir araya gelerek anlatının kendisini oluştururlar.

3. Bağlantı Sınırlamaları

Bağlantılar vasıtası ile nodlar arasında geçişler tek veya çift yönlü olabilir. Çift yönlü geçişlerde aynı olayların tekrar tekrar yaşanması mümkün olacaktır.

4. Şartlı Bağlantılar

Bir bağlantı yönü dışında başka bir ön şarta bağlı olarak açılıp kapanabilir. Murray bunlara dinamik bağlantı demektedir.¹²⁶ Bir bağlantının açılması daha önce gerçekleşmesi gereken bir veya birden fazla ön şarta bağlı olabilir. Bu ön şartlar birbirine bağlı olabildiği gibi (örn. A ve B gerçekleşmişse bağlantı açılır) ön şartlar seçimli de olabilir. (örn. A veya B gerçekleşmişse bağlantı açılır) Şartlar bu temelden yola çıkarak daha karışık bir sisteme de bağlanabilir.

5. Farklı Sayıda Girişi Olabilen Nodlar

Bir noda birden fazla bağlantıdan varılabilir. Bu bağlantılar şartlı veya şartsız olabilir.

6. Özel Bağlantılar

¹²⁶ Murray 1997

Bir noddan ayrılan bağlantılar belli bir grup bağlantıyı geçilemez kılabilir.

2.24.2 Üst Düzey Topoloji

Topolojinin üst düzeyinde atomik düzeydeki öğeler kullanılarak interaktif anlatının temel şekli oluşturulur. Bu fiil aslında olay örgüsünü oluşturmaya benzer. Bu nedenle üst düzey topolojinin bir nevi interaktif olay örgüsü olduğu söylenebilir. Bu sayede anlatıcı atomik öğeleri kullanarak bir anlatı grafiği oluşturur. Bağlantıların ve nodların özellikleri, sayıları ve konumları belirlenerek anlatı kurulmaya başlanır.

Tam grafik sisteminde tüm nodlar sair nodlarla bağlantı halindedir.

Çoklu grafik sisteminde aynı nodun birden fazla bağlantısı olabilir.

Belirli bir dizi nodun bağlantılar vasıtası ile üzerinden geçerek oluşturulan anlatı çizgisine anlatı patikası denir. Anlatı patikasında genelde aynı noda bir daha rastlanmaz.

En az bir nodu olan ve tüm nodlara ulaşılacak bir patikaya sahip olan grafiklere bağlantılı grafik denir.

Yönlü bağlantıları olan grafikler digrafik olarak bilinir.

Nod alt yapısı nodların kendilerinin içeriğinin belirlenmesi bir nod alt yapısının kurulması anlamına gelir. Her bir nod kendi içinde interaktif veya interaktif olmayan anlatı öğeleri içerebilir. Teoride her bir nod dev bir anlatı bile barındırabilir. Ancak izleyicinin müdahalesi mümkün değilse bu nod interaktif anlatının bir parçası değildir.

2.25 İNTERAKTİF YAPILARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

Yukarıdaki analiz terimlerinin tanımı sonrasında interaktif yapılar daha kesin olarak birbirlerinden ayrılabilirler.

- **Eksploratoryum**

Nodlarını anlatsal parça setlerinin oluşturduğu bir sekans olarak anlaşılır. Her bir nodun erişilebilirliği bir grafik olarak modellenir. Her bir nod her bir başka noda bağlıdır.

- **Paralel Olay Örgüsü**

Aralarında bağlantılar olan paralel sekanslardan oluşan bir olay örgüsü yani bir

digrafiktir.

- Nodal Yapı
Belirli bir bağlantı grafiği ile birbirleri ile birleşmiş nodlardan oluşan interaktif anlatı yapılarıdır.
- Dinamik Labirent
Ön şartlı alt grafikleri olan bağlantılı grafikler bütünüdür. Ön şartlar gerçekleştiğinde alt grafiklere geçiş sağlanır.
- Açık Yapı
Sekans yerine dallanan grafikler kullanan bir eksploratoryumdur.

Burada interaktif anlatıda var olan modeller incelenmiş ve hali hazırda var olan interaktif anlatı yapıları formüle edilmeye çalışılmıştır. Görüldüğü üzere interaksiyon ve anlatı kavramları birbirleri ile ilişkiye girdiğinde oyun kavramı ve ludolojik incelemeler zaruri olmuştur.

Hali hazırda var olan modellerin incelenmesi günümüzde üzerinde sürekli araştırma devam eden modern interaktif anlatı ile ilgili tam bir inceleme yapılmış olmasını engellemiş olabilir. Nitekim büyük bütçeler ile yoğun araştırma ve gelişmelerin gerçekleştiği video oyunu sektöründe bile teknolojinin özellikle anlatı için kullanılmaya başlanması nispeten yeni bir olgudur. Bu alanda hali hazırda yapılan araştırma ve yatırımlar genel olarak simülasyon üzerinedir. Bir mekan veya sahnenin simüle edilmesi için motor adı verilen özel yazılımlar kullanılsa da anlatısal bir yönetim için parser teknolojisinden daha ileriye gidilebildiği pek de söylenemez.

2.26 KENDİLİĞİNDEN ORTAYA ÇIKAN ANLATI

Bir sonraki bölümde incelenen eserler interaktif anlatıda en modern yöntemleri kullanan eserlerdir. Bu eserlerin hiçbirinde teorik bir anlatı motoru kullanılmamış, yukarıda bahsedilen yöntemler ile anlatı şekillendirilmiştir. Ancak unutmamak gerekir ki anlatı söz konusu olduğunda özellikle simülasyon derecesinden ortaya çıkan ima edilen veya kendiliğinden ortaya çıkan bir anlatıdan da bahsedilebilir.

Kendinden ortaya çıkan anlatı pek de rahatlıkla anlatılabilecek veya formüle

edilebilecek bir kavram değildir. Daha ziyade pasif interaktivite içinde değerlendirilebilir. Ancak bilgisayarın hikaye yazabildiği ve dramatik kararlar verebildiği teorik bir düzlemde kendiliğinden ortaya çıkan anlatı bir şemaya veya grafiğe gerek duymadan anlatılar oluşturabilecektir.

Bu durumda öncelikle bir interaktif tanımı ve interaktif sinema tanımında buluşmak önem arz eder.

2.27 “İTERAKTİF” TANIMI

İteraktif kelimesi, İngilizcedeki “interactive” kelimesinden Türkçeye girmiştir.¹²⁷ Bu kelime de, iki ayrı kelimenin birleşmesinden oluşmuştur.

“İter” kelimesi, Latince kökenli bir prepozisyonudur. Orjinali, “INTER”dir¹²⁸. Akuzatif isim ile kullanıldığında “arasında” veya “süresince” anlamlarına gelebilir.¹²⁹ İki süje arasındaki ilişkiyi vurgular. Bu ilişki, prepozisyonundan sonra gelen tanım kelimesine bağlıdır. Genişletilen anlamda “arasında var olan”, “karşılıklı” demektir.¹³⁰

“Active” kelimesi ise Latince “ACTIVVS” (aktivus) kelimesinden Fransızca'ya “aktif” olarak, oradan da, “aktif” olarak Türkçeye girmiş bir kelimedir. Latince “AGERE” fiil kökünden gelir. AGERE, “Doğal bir durumun durağan gidişatını değiştirme” anlamında bir fiildir ve aksiyon kelimesinin de köküdür.¹³¹

Bu iki kelime birleştiğinde, karşılıklı hareket eden veya değişiklik yaratan anlamına gelen “interactive” kelimesini oluşturup, iki taraflı bir aktiviteye işaret eder.¹³²

2.28 İTERAKTİVİTENİN KAVRAMSAL AÇIKLAMASI

İteraktif sinemanın incelenmesi için, interaktivite kavramının iletişim açısından açıklanması gerekir.

127 Güncel Türkçe Sözlük, Türk Dil Kurumu, <http://www.tdk.gov.tr/>

128 Merriam Webster Online, “Inter-”, <http://www.merriam-webster.com/>

129 Wolfgang J. Pietsch, Roman A. Prochaska, Werner Rinner, **Via Nova**: Band I, 5. Baskı, Viyana: Langenscheidt KG, 1992, s. 21, 252

130 Merriam Webster Online, “Inter-”

131 Merriam Webster Online, “active”

132 Merriam Webster Online, “interactive”

Bir mesajın aktarımında temel olarak alıcı ve verici olmak üzere iki taraf vardır. Burada verici, mesajı meydana getiren kişidir. Dolayısıyla verici, Şekil 3'teki sanatçı konumundadır. Alıcı ise bizim izleyici olarak adlandırdığımız, gözleyicidir. Klasik sinemanın, normal şartlar altında, bu temel iletişim modeline uyduğunu söyleyebiliriz. Hikayenin yaratıcısı ile hikayeyi izleyen arasında, yapıt (hikaye) aracılığıyla, dolaylı bir ilişki kurulur. Bu ilişki, dolaylı olmakla kalmayıp aynı zamanda tek yönlüdür de. Yani Şekil 3'teki diyagramda, sanatçı ile izleyici arasında somut bir çizgi olduğu var sayılsa bile, bu çizgi üzerinde bilgi aktarımı tek yönlü olacaktır. Bu tarz bir bilgi aktarımında izleyicinin, yapıtı etkilemesi imkansızdır.

İzleyici, elbette yapıtı eleştirebilir. Eleştiri de bir tür geri dönüş olarak görülebilir. Ancak dikkat edilmesi gereken nokta, eleştirinin yapıt üzerinde doğrudan bir etkisinin olmadığıdır. Eleştiri, belki, sanatçının bir sonraki yapıtını etkileyecektir. Ancak, iletişimin üzerinden oluşturulduğu yapıt, sabit kalacaktır. Bu durumda eleştiri, aslında, yapıttan bağımsız, başka bir mesajdır.

İnteraktif sinema söz konusuysa, iletişim diyagramında yer alan yapıt, sinema yapıtı olmalıdır. O zaman interaktiflik de yapıt üzerinden gerçekleşen bir özelliktir.

Bu durumda, iletişim aynı kanal üzerinden çift taraflı çalışır. Sanatçı, yapıt vasıtası ile hikayesini izleyiciye gönderir. İzleyici, yapıtı algıladıktan sonra tepkisini yapıta yansıtarak, yapıtı aynı kanaldan sanatçıya geri gönderir. Bir bakıma, yapıt, sanatçı ve izleyici tarafından ortaklaşa yaratılmış olur. İzleyici, yapıtın ortak yaratıcısına dönüşür.¹³³

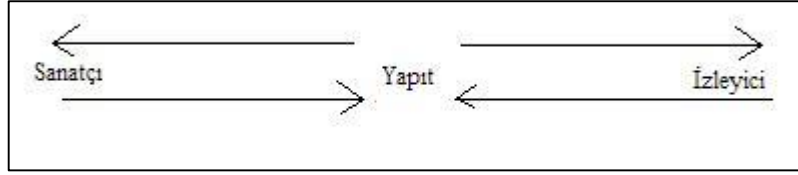
Klasik anlamda bir sanat, sanatçının ürettiği yapıtın gözlemleyici tarafından algılanıp değerlendirilmesidir. Oysa ki interaktif bir sanat daha ziyade iki kişinin gerçek zamanlı olarak karşılıklı konuşmasına benzetilebilir.¹³⁴

Bu durumda sanatçı, yapıt ve izleyici arasındaki ilişki sadece doğrudan ve somut konuma gelmez, aynı zamanda tek bir kanalda birleşir. Yapıt, sanatçı ile izleyici arasında

¹³³Lev Manovich, **The Language of New Media**, Massachusetts: The MIT Press, 2001, s. 55

¹³⁴Sertaç Ögüt, *Interactivity In New Media*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yeditepe University Graduate Institute Of Social Sciences, 2004, s. 63

gerçek, çift yönlü bir araç haline gelir.



Şekil 12: İletişim Şeması

2.26 İNTERAKTİVİTE TÜRLERİ

Bu tanımlar, teoride oldukça açık olmasına rağmen tam olarak neyin interaktif olduğu neyin olmadığı tartışmalıdır ve bu kavramın sınırlarının çizilmesi oldukça zordur. Zira kavram, zaten tüm insan iletişimi ile alakalı olduğundan ve tüm insan iletişimi interaktif olduğundan, yapılan araştırma çerçevesinde incelenen sınırların çizilmesi gereklidir.¹³⁵

Temel anlamda, interaktivitenin iki türü, sinema ile alakalıdır.

2.26.1 Gerçek İnteraktivite

İzleyicinin tepkisinin, yapıt üzerinde veya yapıtın ihtiva ettiği duyu uyarıcılarını somut olarak etkilemesi sonucu, yapıtın değişmesine denir. İdeal halinde, hem sanatçı hem de izleyici, her an yapıta müdahale edebilir. Bu müdahaleler sırasında yapıt, somut değişime uğrar ve değişim herkes tarafından gözlemlenebilir.

Gerçek interaktivitenin sanatta kullanımı, tarih boyunca çeşitli dönemlerde, değişik şekillerde karşımıza çıkar. En önemli örnekler aşağıda belirtilmiştir.

2.26.1.1 Dramatik Sanatlar

Teatral pek çok aktivite, gerçek interaktiftir. Seyircinin çeşitli rollere büründüğü gölge oyunları bu sınıfa giren en iyi örneklerdendir.¹³⁶

Bir stand-up veya tuluat sanatçısı, eserini sergilerken seyircilere soru sorar ve oyununu bu sorulara göre şekillendirir. Bu şekilde replikler oyun sırasında seyirciden

¹³⁵ Ögüt, s. 63-64

¹³⁶ Oğuzhan Özcan, **İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar**, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2003, s. 21

alınan tepkiye göre değişebildiği gibi, ele alınan konuların sırası ve hatta içeriği, tamamen değişecektir. Bu da interaktif kavramının, içini en fazla dolduran kullanımlarından biridir. Jerry Seinfeld veya Cem Yılmaz'ın gösterileri bu sınıfa girer.

2.26.1.2 Oyun Kitapları

1970'li yıllardan itibaren moda olan “Oyun Kitapları” gerçek interaktif hikaye anlatımının bir başka yerinde örneğidir. Bu kitapların ilki olarak Rick Loomis'in “Buffalo Castle”ı gösterilir.¹³⁷

Aynı mantıkla çalışan kısa bir hikaye olan Sharleen Lampard'ın “All In A Night's Work”ünde tıpkı bu kitaplar gibi, numaralı paragraflarla karşılaşırız.¹³⁸ Okuyucu ilk paragrafı okuduktan sonra hikayenin gidişatı ile ilgili bir karar vermek zorunda bırakılır. Çünkü okuyucu hikayeyi okurken, hikayenin kahramanı olan sokak çocuğu Dai Blackthorn'un rolünü oynar ve kahramanın vermesi gereken kararları verir.

Bir numaralı paragrafta, hırsızlık yapmak üzere bir eve girmeye çalışan Blackthorn'un, eve saklanarak mı, yoksa saklanmadan mı gireceği, okuyucuya sorulur. Blacktorn saklanırsa muhtemelen görülmeyecek ama saklanmazsa da daha hızlı hareket edebilecektir ve buna göre hikayenin gidişatının değişmesi gerekecektir. Okuyucu, saklanırsa 128 numaralı paragrafı, saklanmazsa 102 numaralı paragrafı okuyarak hikayeye devam eder.

Bu şekilde kararlar vererek hikayeyi okumaya devam eden okuyucu, verdiği kararlara göre her seferinde değişik bir hikaye okumuş olacaktır. Okuyucu, hiçbir şekilde paragrafların tamamını okuyamaz. Hatta bu tarz pek çok kitapta yazar, okuyucunun, kurala uymadan, sırasıyla paragrafların hepsini okumasını engellemek için hiçbir şekilde hikayeye uymayan ve normal şartlar altında asla hikayeye girmeyecek bazı tuzak paragraflar yerleştirir.¹³⁹

137Demian Katz, Demian's Gamebooks, http://gamebooks.org/show_item.php?id=2703, 1998, (4 Aralık 2006) , p.1

138Creede Lambard, Sharleen Lampard, “All In A Night's Work”, GURPS Basic Set 3rd Edition Revised, 11. Baskı, Austin: Steve Jackson Games Inc, 1989, s. 218

139Pool of The Radiance Journal Entries, Sunnyvale: Strategic Simulations Inc., 1988, s. 4

2.26.1.3 Masa Üstü İnteraktif Hikaye Oyunları

Bu oyunlar, birden fazla oyuncunun bir araya gelip bir hikaye yaratması için tasarlanmıştır. “Monopoly”, “Risk” veya “Satranç” gibi klasik oyunların aksine bu oyunlarda sabit oyuncu sayısı, takımlar ve hatta bir kazanan veya kaybeden olması zorunlu değildir.

Richard Launius ve Kevin Wilson'ın, Howard Phillips Lovecraft'ın ünlü “Call of Cthulhu” hikayesinden esinlenerek yaptığı “Arkham Horror” adlı oyunu buna iyi bir örnektir.

Bu oyunda bir ila sekiz oyuncu, Lovecraft'ın hikayelerinde adı geçen karakterlerin arasından seçtiklerinin kontrolünü alır. Her karakterin değişik durumlarda yapabilecekleri, önceden belirlenmiştir. Oyuncular, hikayede sorumlu oldukları karakterlerin ne zaman, nereye gideceklerine karar verirler. Bu kararlara göre ulaşılan mekanlarda o mekana ait özel kart destesinden bir kart çekilir ve ilgili paragraf okunur. Bu şekilde paragraflar, bir araya gelerek bir korku hikayesi oluşturur. Dolayısıyla her oynanışta farklı bir hikaye oluşur. Hatta rastlantısallık faktörü nedeniyle, oyuncular tam olarak aynı şeyleri yapsalar da, tam olarak aynı hikayenin yaşanması neredeyse imkansızdır.¹⁴⁰

Oyunun tek bir kazanan veya kaybedeni yoktur. Korku hikayelerine uygun olarak oyunun sonunda bir tek karakter bile sağ kalsa oyuncular hep birlikte oyunu kazanmış sayılırlar.

2.26.2 Algısal İnteraktivite

Somut, gerçek interaktif, yapıları algılamak ve tanımlamak, interaktivite teorisi içinde aslında çok da zor değildir. Ancak somut teoriye faktör olarak insan algısını da katarsak interaktiviteyi tanımlamak daha zorlaşacaktır.

İnsan algısının izafi olduğunu kabul edersek iki farklı kişinin sabit bir yapıtı algımlarken üzerlerinde oluşan etki aynı olmayacaktır.¹⁴¹ Gerçekten de sanat, özellikle

¹⁴⁰Richard Launius, Arkham Horror Rulebook, 2. Baskı, Roseville: Fantasy Flight Games, 2006, s. 2

¹⁴¹Platon, Apologia Sokratous, Çeviri: Benjamin Jovett, Londra: Trireme Books, 1967, s. 4

soyutlama tayfında sağa yaklaştıkça izleyicinin tecrübesi daha sübjektif olacaktır.

Bu bağlamda pek çok sanat yapıtı aslında sabit olmasına ve fiziksel formu veya akışının değişmemesine karşın algısal bazda interaktif sayılır, çünkü sonuçta yapıta şeklini izleyici vermektedir.

Algısal interaktivite, yukarıdaki tanıma göre, sanatta pek çok alanda karşımıza çıkar. Bunlardan en genel olanları aşağıda örneklenmiştir.

2.26.2.1 Yazınsal Sanatlar

Yazın söz konusu olduğunda, pek çok hikayede belli başlı söz sanatları kullanılır. Bu söz sanatlarının pek çoğu aktarılmak istenen duygu ve düşüncenin belirli kısımlarının, okuyucunun hayal gücüne bırakılması amacını taşır.

Özellikle şiirlerde çok kullanılan benzetmeler ve metaforlar, hem soyut hem de somut varlıklar hakkında doğrudan tasvirde bulunmayarak bu varlıkları kendilerinden başka şeylere benzetmeye yarar. Okuyucu, anlatılan benzeyenin tam olarak hangi özelliklerinin benzetilenle aynı olduğuna karar vermekte tamamen özgürdür.

Tasvirler, metafor veya benzetmelerle değil de doğrudan yapılmış olsalar dahi yazarın zaten fiziksel olarak, tasvir edilen varlığın bütün özelliklerini okuyucuya aktarması imkansızdır. Bu durumda yazarın anlatmadıklarını, yani boşlukları, okuyucu kendi inisiyatifiyle doldurup, algısında hikayenin yazılmamış kısımlarını tamamlayacaktır.

Bunun dışında yazar, çoğunlukla hikayenin gidişatı içerisinde bazı noktalarda tamamlanmamış cümleler kullanacaktır. Üç nokta ile biten veya yarıda kesilen bu cümlelerin nasıl bittiği okuyucunun kendi algısına bağlıdır.¹⁴²

Son olarak yazar, hikayesini isteyerek belirli bir sonla bitirmeyebilir. Bu tekniğe “açık son” denir. Hikayenin nasıl bittiğine dair pek çok ihtimal vardır. Buna okuyucu karar verecektir.

2.26.2.2 Görsel Sanatlar

Resim ve heykel sanatı, belirli noktalarda, değişik tekniklerle mesajlarının algılanış şeklini algılayıcıya bırakmıştır.

İnsan gözünün algılama sistemi iki boyutlu olduğu için aslında gözlemleyicinin bir heykelin tamamını bir kerede algılayabilmesi imkansızdır.¹⁴³ Heykeltıraş, çeşitli teknikler kullanarak algılayıcının dikkatini heykelin belirli taraflarına çekebilir veya bunun tam tersini yapabilir. Heykelin tamamının algılanması için vücudunu tamamen yapının etrafında çevirmesi gerekecektir. Bunu da herhangi bir sıra ile yapabilir.

Çeşitli ışıklandırma ve başka teknikler yardımıyla resim sanatında da gözlemleyicinin ilgisi sanatçının istediği noktaya çekilebilir. Gözlemleyici, bir bütün halinde tabloyu istediği sıra ile algılar. Aynı işlem sinema filmlerinde de lens türleri, odaklama, derinlik ve renk şemaları ile ışıklandırma kullanılarak sağlanabilir.¹⁴⁴

2.26.2.3 Sinema Filmleri

Bazı filmlerde yönetmen, izlenen film yardımıyla aslında bir başka meta hikaye anlatır. Film gerektiği gibi izlendiğinde izleyici değişik bir hikaye ortaya çıkarabilir.

Krzysztof Kieslowski'nin “Üç Renk Üçlemesi” bunun başarılı örneklerinden biridir. Filmlere devam eden sekanslar yerleştirilmiştir. Örneğin “Beyaz” adlı filmde sokakta yürürken görülen yaşlı bir kadın, “Mavi”de bir çöp tenekesine yaklaşırken, “Kırmızı”da çöp tenekesine bazı şişeler atarken gözükür. Bu ve buna benzer sekanslar sayesinde, filmleri sırasıyla izleyen bir izleyici, bu sekansları hayal gücünde birleştirmek suretiyle yeni bir film, dördüncü bir hikaye oluşturabilir. Buna da interaktif izleme diyebiliriz.¹⁴⁵

143Daniel Schaum, Carel W. van der Merwe, William J. Duffin, Physik: Theorie Und Anwendung, 3. Baskı, Birkenau, 1990, s. 224

144Veli Kuzlu -Görüntü Yönetmeni- “Işıklandırma Teknikleri ve Görüntü Yönetmenliği” konulu görüşme İstanbul: 3 Şubat 2006

145Özcan s. 18

2.27 NEO ARİSTOTELYEN ANLATI EL

İnteraktif filmlerin senaryo yapılarını genel anlamda interaktif dramatik yapılar olarak değerlendirebiliriz. Daha önce de belirtildiği gibi interaktif film klasmanına giren yapımların hepsinin klasik anlamda bütünlüğü olan bir senaryo yapısına sahip olması gerekmemektedir. Ancak bu çalışmanın amacı klasik olay örgüsü başta olmak üzere anlatısal yapının interaktif bir ortamda nasıl korunabileceğine cevap aramaktır. Bundan dolayı, kanaatimizce, interaktif filmlerin senaryo yapıları ve anlatı araçlarının klasik anlatı ile anlamlı bir barem çerçevesinde karşılaştırılmaları gerekir. Bu karşılaştırma için de klasik anlatının en temel kaynak metinlerinden biri olan Poetika'ya başvurulması doğru ve yerinde olacaktır.

Aristoteles tarafından yaklaşık olarak milattan önce 335 tarihinde kaleme alınmış olan Poetika, dramatik teori hakkında varlığı bilinen en eski eserdir. Eserin dramatik teorisinin ötesinde genel olarak edebiyat teorisi ile ilgili ilk kaynaklardan biri olduğu da rahatlıkla söylenebilir.

Poetika özellikle drama ile ilgilidir. Ancak eserin tamamı günümüze ulaşmamıştır. Bugün Poetika ile ilgili olarak elimizde olan kısım tragedya ile alakalıdır. Eserin komedya kısmı kaybolmuştur. Ancak var olan kısımdan tüm dramatik anlatılarla ilgili temel bazı kurallara varmak mümkündür.¹⁴⁶

İncelemenin bu yönde sürdürülmesinin temel sebeplerinden biri yapısal olarak analiz edildiğinde interaktif film tanımına giren eserlerin dramatik hikaye kurallarına daha yakın olmalarıdır.

Yukarıda bahsi geçen özellikler genel olarak tüm interaktif deneyimlere aittir. Oysa ki bu çalışmanın konusu spesifik olarak interaktif filmlerdir. İnteraktif filmler doğaları itibariyle Aristotelyan dramanın özelliklerine de sahip olmaları beklenen hikayeler sunmaktadırlar. Bu bağlamda her interaktif hikaye deneyimine, görsel olsalar

¹⁴⁶Richard Janko, **Aristotle and Poetics** New York: Hackett Publishin 1987 s.16

dahi interaktif film diyemeyiz. Her interaktif hikayede Aristotelyen dramanın özelliklerini aramak anlamsızdır olacaktır.¹⁴⁷

Pratikte günümüze kadar yapılmış interaktif film deneyimlerini incelediğimizde çoğunun aslında episodik yapı üzerine kurulduğunu görürüz.¹⁴⁸ Oyun endüstrisi tarafından üretilmiş yapımlar bunlara örnek gösterilebilir. "Adventure" türü oyunlar her ne kadar birincil olarak hikaye anlatma amacıyla olsalar da yapılarının episodik olduğu görülür.

Enstallasyon benzeri yapımların ise dramatik olasılık ve nedensellik mantığı yerine hypertext temelli bir bağlantı mantığı üzerine kurulduğunu görürüz. Bu yapımlar format olarak film kavramının içine girebilse de filminden ziyade görsel interaktif birer roman şeklinde var olurlar.

Bazı görsel interaktif hikaye deneyimleri ise hikayeye bir yazar tarafından, izleyiciye sunulmak üzere yaratılmış bir anlatı olarak değil, insan iletişimine aracı olacak, paylaşılan bir sosyal yapı olarak bakar. Burada aslında bir hikaye yapısından bahsetmemiz mümkün olmaz. Bu son örnekte Jenkins'in önerdiği anlamda mikro hikayelerin varlığının göz ardı edilmemesi gerektiği kanaatindeyiz. Ancak bir bütün olarak deneyimin homojen bir yapıya sahip olmadığı veya aristotelyen anlamda bir hikaye oluşmadığı muhakkaktır.

Mateas, şayet neo-aristotelyen bir sistem kurulacaksa deneyimin hikaye içindeki bir karakter olarak birinci şahıstan meydana gelmesi gerektiğini savunur.¹⁴⁹ Bunun sebebi immersiyonun daha etkili olarak sağlanmasıdır. Ancak Mateas öznellik kavramını belirsiz bir anlamda kullanmıştır. Öznellikten kasıt görsellik ise bunun problemlerini sinema tarihinden oldukça detaylı bir şekilde bilmekteyiz.¹⁵⁰ Yapısal anlamda ise izleyicinin kontrolünün tek bir karakterle kısıtlanmasının verimliliği tartışılır. Elbette izleyici karakterlerin kararlarını etkilemelidir. Ancak bunun tek bir karakterle kısıtlı

¹⁴⁷ Mateas M. 2004. Interactivestory

¹⁴⁸ Mateas 2007

¹⁴⁹ Mateas 2001

¹⁵⁰ Joseph Mascelli, **Sinemanın 5 Temel Ögesi**, Çeviri: Hakan Gür, 1. Baskı, Ankara: İmge Yayınevi, 2002

kalması gerekliliği yoktur.¹⁵¹

Murray'in önerdiği özellik ve kategoriler interaktif hikaye deneyimlerine fenomenolojik olarak yaklaşır. Bu kavramlar bir bakıma interaktif bir hikayenin nasıl izleyicide nasıl bir his yaratması gerektiğini belirler. İlgili oldukları temel alan interaktif hikayenin izleyici üzerinde etkileri veya izleyici ve hikaye arasındaki etki tepki ilişkisidir.

Aristoteles'in kavramları ise dramanın analizi için yapısal bir temel sunar. Bu kavramların bize, özellikle, dramatik bir hikayenin hangi parçalardan oluşturulduğunu anlattığını söyleyebiliriz.

Murray'in interaktif filmler ile ilgili fenomenolojik kavramlarının Aristoteles'in yapısal kavramlarına entegre edilmesi sonucu interaktif filmlerin değerlendirilmesi ile ilgili bir altyapının oluşabileceği kanaatindeyiz.

İnteraktif filmler ve drama Aristotelyen drama bağlamında incelendiğinde Murray'in kavramlarından en önemlisi ve en ilginç kuşkusuz temsildir. Zira aslında detaylı bir şekilde incelendiğinde diğer kavramların zaten Poetika'da var olduğunu görmekteyiz.

İmmersiyon aslında izleyiciyi hikayeye bağlama formlarından biridir. Varlığı Poetika'da açıkça ima edilir. Protagonist ile bağlantı ve özdeşleşme izleyicinin katharsis yaşaması için gereklidir. Bu bağlantı ne kadar kuvvetli olursa katharsis açısından yapı o kadar kuvvetlidir.

Murray, dönüşüm kavramını pek de kesin olmayan tanımlarla vurgulasa da en basit haliyle protagonistte meydana gelen bir değişme anlamında dönüşüm, Aristoteles'in modelinde de mevcuttur. Hatta bu anlamıyla dönüşümün dramatik yapının değişmez bir parçası olduğu söylenebilir.¹⁵²

Öte yandan dönüşümün çeşitlilik ve hikayenin değişmesi anlamında kullanımına Poetika'da rastlayamayız. Bunun ötesinde dönüşümün bu açıdan kullanımının temel

¹⁵¹David Cage Interview IGN.com 2008 (Erişim Tarihi 23 Mart 2012)

¹⁵²Janko

anlamda Aristoteles'in birlik ve yoğunlaşma prensiplerine tamamen ters düştüğü görülmektedir. Bu durum interaktif filmler açısından ilginç yapısal sonuçlar doğurabilir. Bu olası problemler ileride incelenecektir.

Dönüşüm ve immersiyon bir şekilde klasik drama teorisinde ve özellikle Poetika'da var olan kavramlardır. Ancak temsil kavramı interaktiviteden doğan ve başlıbaşına yeni olan bir olgudur. Bu nedenle Aristoteles'in teorisi kapsamında öncelikle temsil öğesinin incelenmesi gerekir. Zira interaktif filmlerin kendine has olduğu kuşkusuzca söylenebilecek parçası temsildir.

Aristoteles'in drama teorisi oyunları altı bölüme ayırır. Bu altı kavram kendi içerisinde hiyerarşik bir düzene sahiptir. Hiyerarşik sırasıyla bunlar aksiyon (senaryo), karakter, düşünce, diksiyon (dil), şablon ve sahnelemedir.¹⁵³ Bu kavramlar birbirleri ile farklı yönlerden şekli ve maddi nedensellikle bağlıdır. Nedensellik, drama yapısı ve olay örgüsü açısından Aristoteles'in neredeyse Poetika'nın ilk satırlarında bahsettiği en önemli öğelerden biridir.

2.27.1 Şekli Nedensellik

Bir şeyin şekli nedeni o şeyin gittiği yönü ve onun temasını, amacın belirleyen soyut düşüncelerdir. Örneğin bir bilgisayarın şekli nedeni tasarımı ve devre şemasıdır.

Dramada şekli neden hikayenin yazarı ve onun bakış açısıdır. Yazar bir aksiyonlar dizisi yani bir senaryo yaratır. Burada amacı belirli bir temayı vurgulamaktır. Hikayenin içerisinde olması gereken karakterler senaryo tarafından belirlenirler. Dolayısı ile senaryo yani aksiyon karakterlerin şekli nedenidir. Karakterlerin düşünce süreçleri, o karakterlerin tanımları ile belirlenir. Öyleyse karakterler düşüncelerin şekli nedenleridir. Karakterler düşüncelerini diksiyonla yani dille belirtirler. Dolayısı ile kullanacakları dil, düşünceleri ile şekillenir. Öyleyse dilin şekli nedeni düşüncedir. Dilin bu hiyerarşideki yeri dil felsefesi ile de uyumludur.¹⁵⁴ Ortaya çıkan şablonlar çoğunlukla karakterlerin dili

¹⁵³Laurel 1991

¹⁵⁴Ludwig Wittgenstein "The Wittgenstein Archives" University of Bergen <http://wab.uib.no/> (Erişim Tarihi: 7 Mart 2011)

ile belirlenir. Burada hem vücut dilini hem de konuşulan dili göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Şablonun şekli nedeni dildir. Sonunda izleyiciye sunulacak gösteri ve sahneleme, karakterlerin oluşturduğu şablonlarla oluşur. Öyleyse sahnelemenin şekli nedeni şablondur.

2.27.2 Maddi Nedensellik

Bir şeyin maddi nedeni o şeyi oluşturan maddi malzemedir. Örneğin, bir bilgisayarın maddi nedeninin o bilgisayarı oluşturan devreler ve mikroçipler olduğu söylenebilir. Bunlar bilgisayarın yapıldığı maddelerdir.

Dramada maddi neden hikayeyi deneyimleyen izleyicidir. İzleyici bir gösteri, görsel bir veri deneyimler. İzleyici bu deneyim sırasında gösterinin içinde şablonlar bulur. Bu şablonlar karakterlerin dili ve davranışları olarak algılanır. İzleyici karakterlerin dili ve davranışlarından, düşünce yapıları hakkında fikir sahibi olur. Karakterlerin düşünce yapılarına vakıf olan izleyici bu bilgiye dayanarak karakterleri tanır ve onların özelliklerini öğrenir. Tüm bu bilgilerden de faydalanan izleyici sonuçta senaryoya hakim olur.

Laurel'e göre genel olarak senaryo anlaşıldığında izleyicide bir "Ah-ha!" anı olmalıdır.¹⁵⁵ Bu deneyimde izleyicinin ideal olarak karakterlerin birbirleri ile ilişkilerini, davranışlarının nedenlerini ve senaryo ile alakalarını ve neden oldukları karakterler olmaları gerektiğini, neden düşündükleri gibi düşündükleri, söylediklerini neden söyledikleri, söylenenlerin oluşan şablonları nasıl oluşturdukları ve sonuçta bu şablonların nasıl ilgili sahneyi ve gösteriyi oluşturduğunu anlaması gerekir.

İzleyici bir yorumlama süreci ile maddi nedensellik merdivenlerinden tırmanarak şekli nedensellik zincirine vakıf olur.¹⁵⁶

2.28 KENDİLİĞİNDEN İNTERAKTİF DRAMA

Klasik anlamda dramatik senaryoya interaktiflik öğesinin katılması interaktif filmlerin gerçekleştirilmesinde zorunludur. Burada izleyicinin karakterlerin kararlarına

¹⁵⁵Laurel 1991

¹⁵⁶Mateas 2001

etki ettiđi gerçeđini göz önünde bulundurursak Aristoteles'in şemasına karakter seviyesinde iki yeni nedensellik zincirinin eklendiđini söyleyebiliriz.¹⁵⁷

Bu bağlamda izleyici Aristoteles modeline kendi davranışlarına karar veren bir karakter olarak katılır. İzleyicinin her aksiyonunda iradesi söz konusudur. Bu irade vasıtası ile aksiyonu gerçekleştirirken bir kasıt ve bir amaç ortaya koyar. Bu kasıt sonucu da iki yeni nedensellik zinciri oluşur.

Deneyimin içinde kararlar verip belirli bir davranış sergileyen izleyici bu suretle Aristoteles'in modelinde, dil ve altındaki kategoriler için yeni bir şekli nedensellik kaynağı oluşturur. Ancak bu durum tamamen özgür bir şekilde oluşmaz. İzleyiciyi kısıtlayan ve yapıyı muhafaza eden bazı faktörler vardır.

Brown ve Mateas bu faktörlerin aşağıdan gelen maddi kaynaklar ve yukarıdan gelen şekli otorite olduđu konusunda birleşirler.¹⁵⁸ Zira yazarın otoritesindeki temaya müdahale edilmesi durumunda yapının bozulacağı ve temanın ortadan kaldırılması sureti ile yazar otoritesindeki bir hikayeden bahsedilemeyeceđi belirtilmektedir.

Sebastian ise yazarın senaryo seviyesindeki etkileşimin temayı etkilemek zorunda olmadığı görüşündedir.¹⁵⁹ Öyle ki, şayet bu görüş benimsenirse hikayenin şekli sebebinin aynı zamanda senaryo üstü bir kategori olduđu söylenebilir.

Karakterin altındaki öğeler ise izleyiciye bir aksiyon yapması için maddi kaynak ve neden sağlar. Bu durum, negatif anlamda izleyicinin kendisine sağlanan maddi kaynaklarla sınırlı olduđu şeklinde de yorumlanabilir. O halde izleyicinin karar verip uygulamaya koyabileceđi aksiyonlar kendisine sağlananlardan ibarettir. Burada önemli bir faktör izleyicinin hikaye ile aktif interaksiyonunu gerçekleştirme yöntemi ve bu yöntemi sağlayan arayüzdür.

Olası aksiyonların uygulanabilmesi için izleyicinin bir arayüze ihtiyacı vardır.

¹⁵⁷Mateas 2001

¹⁵⁸Mateas 2009

¹⁵⁹Sebastian 2009

Bu arayüz tercihen aksiyonların kolaylıkla uygulanabilmesini sağlamalıdır. İzleyici için hangi aksiyonun nasıl uygulanabileceği ve nelerin yapılabileceği açık olmalıdır.

Burada Norman'ın arayüz tasarımında "olanak" prensibini takip edebiliriz.¹⁶⁰ Norman'a göre kontrol sistemi olası mantıklı aksiyonları izleyiciye açıkça göstermeli ve izleyicinin istediği seçini uygulamasını kolaylaştırmalıdır. İzleyici hiçbir anda verdiği kararı uygulamak için ne yapması gerektiğini düşünmemeli veya verdiği kararlar alakası olmayan bir aksiyona yol açmamalıdır. Arayüz aksiyonların uygulanması için fırsat oluşturmali ve olanak yaratmalıdır.

Cincera bu sorunu Kinoautomat'ta iki düğmeli bir koltuk, Cinelabyrinth'te ise aksiyonlara karşılık gelen kapılarla çözer. İlkinde karar ve aksiyon noktalarında bir sunucu sahneye çıkarak o an için koltuklardaki iki düğmenin ne anlama geldiğini ve tam olarak hangi aksiyonu uygulayacağını açıklar. Bunun sonucu olarak izleyici bilinçli bir şekilde aksiyonu uygular.¹⁶¹ Açıklık aynı zamanda düğmelerin renkli olması ile de perçinlenir. Karar noktasında aksiyon donar ve her iki olasılığı temsil eden kareler yan yana gösterilir. Karelerden biri mavi, biri yeşil filtrelenmiştir. Bu sayede hangi olasılığın hangi düğmeye karşılık geldiği açık bir şekilde belirtilmiş olur.

Ancak Norman'ın olanak prensibi bunun çok daha ötesindedir. Arayüz tasarımı yaparken olanak denilen şey bir obje veya arayüz tarafından izleyiciye veya kullanıcıya belirli bir aksiyonun gerçekleştirilmesi için fırsat verilmesidir. Ancak interaktif sinemada olanak fırsatın çok daha ötesine geçmelidir.

Norman, iyi bir arayüzün temsil ettiği aksiyon ile arasında organik bir bağ olması gerektiğini söyler.¹⁶² Ona göre arayüz, temsil ettiği aksiyon bağlamında anlamlı olmalıdır ve aksiyonu tamamlamalıdır. Bir başka deyişle arayüz aksiyonun yapılması için adeta bağırmalıdır, temsil ettiği aksiyonun gerçekleştirilmesini talep etmelidir. Arayüz aksiyon bağlamında son derece doğal olmalı ve aksiyonun gerçekleştirilebilmesi için kendisini bariz fiil olarak hissettirmelidir.

¹⁶⁰Don Norman **The Design of Everyday Things**. New York, NY: Doubleday, 1988

¹⁶¹Cincero 2004

¹⁶²Norman 1988

Bir çaydanlık düşünelim. Çaydanlıkla yapılması muhtemel aksiyonlardan en muhtemeli çaydanlığın içeriğinin bir bardağa dökülmesidir. Bunun gerçekleştirilmesi için kullanılan arayüz ise çaydanlığın kulpudur. Kulp, el ile çaydanlığın tutulması ve bu surette manipölasyonunu olanaklı kılar. Kulp bir bakıma elle tutulmak için bağırılmaktadır. Bu açıdan bakıldığında çaydanlık kullanma aksiyonu için kulp ideal bir arayüzdür.

Benzeri şekilde bir interaktif dramada maddi kaynaklar da aksiyonların olanağıdır. Bu bağlamda kaynaklar gerçekleştirilebilecek aksiyonlara kısıtlamalar getirir. Bu kısıtlamayı negatif anlamda değerlendirirsek izleyicinin kararlarını kısıtladığını söyleyebiliriz. Ancak olay örgüsünün korunması açısından bu kısıtlamalar pozitif olarak da değerlendirilebilir. Zira kısıtlayarak ve belirli aksiyonların yapılmasına izin vermeyerek, yapılması muhtemel ve hikaye açısından mantıklı olan aksiyonları daha da vurgulamış ve barizleştirmiş oluruz.

İnteraktif dramanın karakterleri izleyicinin zihninde karakterlerin düşünceleri hakkında tutarlı bir model oluşturmaya el verecek kadar zengin olmalıdır. Pek çok interaktif çalışma gibi örneğin, Del Favero'nun derlediği Dislocations'da da Mikhail Bakhtin'in diaojik prensibini görürüz. Bakhtin'e göre, tıpkı Dostoyevski romanlarındaki karakterlerin kendi sesleriyle konuştukları gibi, polifonik bir hikayede her karakter kendi sesi ile, yazarın iradesinden bağımsız olarak konuşabilir.¹⁶³

Karakterlerin düşünceleri ve düşüncelerinin uzantısı olarak hedefleri, motivasyonları ve arzuları izleyici tarafından anlaşılırsa aksiyonlar ve kararlar için maddi bir nedensellik oluşturur. Hikayedeki karakterlerin düşüncelerine vakıf olan izleyici o karakterleri anlayıp, onlara aktif olarak yardım etmeyi veya onları engellemeyi seçebilir. Bu şekilde izleyicinin karakterleri etkilemesi için bir taban, tutarlı bir kurallar bütünü oluşur. Karakterlerin düşüncelerinin izleyici tarafından değiştirilmesi bile artık yapıyı bozmayacaktır.

Karakterlerin söyledikleri veya izleyiciye hikayedeki diğer karakterlerle diyaloga girme şansı verilen anlar aksiyon için bir başka maddi kaynak teşkil eder.

163 Del Favero, s. 9

Diyalog karakterlerin duygularını ifade etmeleri için son derece kuvvetli bir araçtır. Bu nedenle izleyiciye karakterlerin düşünceleri hakkında tutarlı bir model oluşturma yolunda oldukça önemli bir yardımcı da diyalogdur. Zelaschuk'a göre pek çok interaktif deneyim izleyicisine diyaloga müdahale olanağı vermez. Bu, oldukça hatalıdır. Zira diyalog, izleyicinin iradesini ifade etmesi için çok kuvvetli bir kaynaktır. Bu kaynağı görmezden gelmek anlamsız olacaktır.¹⁶⁴

İnteraktif deneyimin içinde yer alan ve izleyici tarafından etkilenebilen objeler de izleyici aksiyonları için maddi kaynak teşkil eder. Ancak bunların Aristoteles'in sisteminde tam olarak nereye oturduğu tartışmalıdır. Mateas'a göre objelerin yeri sahne ile şablon arası bir yerdedir.¹⁶⁵

Aşağıdan uygulanan maddi kısıtlamaların yanında izleyici yukarıdan uygulanan şekli kısıtlamalarla da karşı karşıyadır. Bu kısıtlamaların aslında interaktif hikaye yapısına özgü olduğu söylenemez. İnteraktif olmayan hikayelerde de izleyici yazardan kaynaklanan şekli nedensellik zincirinde sahneden yukarıya doğru giderek temel fikre vakıf olur. Fark, interaktif bir hikayede nedensellik zincirinin öğeleri boyunca var olan arayüzler vasıtası ile yazarın zihnindeki temaya vakıf olan izleyicinin bu bilgiyi sadece sergilenen hikayedeki karakterler ve senaryonun, yazarın zihnindeki temanın ne şekilde yansımaları sağladığını anlamak için kullanmaz. Aynı zamanda izleyici, olaylar bağlamında ne yapılması gerektiğini anlayacağı gibi neden olaylara müdahale etmesi gerektiğini de anlayacaktır. Böyle bir anlayış gerçekleşmezse izleyici aktif olmak istemeyecektir. Öyleyse interaktif filme hiç gerek kalmaz. Motivasyon yoktur.

Motivasyon dramatik olasılık ile yaratılır. Hangi aksiyonların dramatik olarak olası olduğunu anlayan izleyici hangi aksiyonların tartışılması gerektiğini de gözden geçirir. Burada izleyicinin algıladığı dramatik olasılık yazar tarafından da göz önünde bulundurulmalıdır.

Sinemasal anlatıda mesafe ve perspektifin saptanmasına yönelik çözümlemelerde şu ölçütler ses ve görüntü birlikteliği içinde ele alınıp irdelenir: Filmisel

¹⁶⁴Greg Zeschuk Interview gamesindustry.biz 2009 (Erişim Tarihi: 4 Nisan 2010)

¹⁶⁵Mateas 2001

metnin yapısal konumu, klasik, modern, post-modern anlatıdan hangisine daha yakın durmaktadır? Metnin biçimsel konumu, açık biçim mi, yoksa kapalı biçim anlatıya mı yönelik olarak inşa edilmiştir? Metnin anlatı düzeyi nasıl kurulmuştur? Birden fazla anlatı düzeyi kullanılmış mı, eğer birden fazla anlatı düzeyi var ise bunun metne olan katkısı nedir? Metnin anlatıcı tipolojisi nasıl inşa edilmiş ve filmin başından sonuna dek aynı sesin sahibi midir? Metinde bakış açısı nasıl kurgulanmış, bu bakış açısına sahip anlatıcı olayları nasıl ve neye göre yorumlamıştır?

Anlatı mesafesi ve anlatı perspektifi kavramları anlatı modunun niteliğini belirleyen iki temel değişkendir. Anlatı mesafesi kavramı kendi içinde ikiye ayrılarak diegesis ve mimesis olarak adlandırılır. Diegesis'te anlatıcı kendisini gösterir ve bizi anlatanın kendisi olduğuna inandırır; burada yorumlama doğrudan, olay ve eylemler dolaylı olarak sunulmaktadır. Mimesis'te ise hikâyeyi doğrudan anlatıcı yerine gizli olan bir anlatıcı vardır ve o konuşanın kendisi olmadığı yanılsamasını vermeye çalışır. Burada olay ve eylemler doğrudan, yorumlama dolaylı sunulur.

Romanda belirgin biçimde mimetik ve diegetik ayrımı görülebilir. Sözelimi, diyaloglar, diegetik anlatım tarzına yakındır. Sinemada ise görüntüler hikâyeyi doğrudan taklit ettiği için mimetik tarza daha yakındır ve bundan dolayı da filmde anlatanla anlatılanlar arasındaki mesafe romana göre daha azdır. Filmsel anlatı ontolojik olarak daha çok mimetik tarza yakındır. Çünkü kamera, olay ve eylemleri hem gösterir hem de onları şimdiki zaman üzerine kurarak yansıtmakta, izleyici de olaylar ve konuşmaları sanki o anda oluyormuşçasına izlemektedir. Fakat sinemaya, modern anlatı formlarının girmeye başlamasıyla, filmlerde estetik öz-bilinçlilik ya da öz-düşünümsellik daha yoğun biçimde yaşanır olmuştur. Modern anlatıda, anlatı konumu, biçimlenişi, anlatıcı tipolojileri, bakış açıları, anlatı düzeyleri yepyeni çehrelere bürünmekte, bu da anlatı modunu oluşturan mesafe ve perspektif kavramlarına yeni yüklemeler getirmektedir.

3 İNTERAKTİF MOTİVASYON TEORİSİ

İzleyicinin motivasyonu interaktif sinemada izleyici kararlarına en fazla etki eden kavram olarak bilinir. Ancak doğal olarak klasik sinema için gerçekleştirilmiş bir interaktif motivasyon teorisi yoktur. Bu teoriler oyunlarla ilgili çalışmalara dayanır.

3.1 OYUN TEMELLİ İNTERAKTİF MOTİVASYON TEORİLERİ

Bartle, 1996 yılında MUD oyuncularını arasında yaptığı bir araştırma sonucunda bugün Bartle sistemi olarak anılan ilk motivasyon teorisinin temelini kurmuştur.¹⁶⁶ MUD, Multi User Dungeon kelimelerinin baş harflerinin birleşmesinden oluşan bir kısaltmadır. Birden fazla oyuncunun bir arada tamamen metinle ve basit rastlantısal çözüm sistemleri ile birlikte bir kahramanlık hikayesi oluşturdıkları son derece basit bir sanal dünya sistemidir.

3.1.1 Bartle Sistemi

Bartle, insanlar bir MUD'dan ne bekler sorusuna cevap aradığı araştırması sonucunda dört temel motivasyon tespit etmiştir.¹⁶⁷ Bu kategoriler izleyici veya oyuncuların yapmaya ya da kaderini yönettikleri karaktere yaptırmaya çalıştıkları olarak özetlenebilirler.

- *Kaşif*

Bu tip sanal bir dünyanın içerisinde kaybolarak mümkün merteye şey keşfetmek ister. Daha önce görmediği her şey kaşif için görülmeye değerdir. Kaşif ne kadar çok şey keşfederse kendini o kadar tatmin olmuş hissedecek ve hep daha fazlasını görmek isteyecektir. Yeni mekanlar, yeni karakterler, yeni olaylar veya yeni sistemlerin ortaya çıkması hep bir keşif olarak kabul edilir.

- *Sosyal*

Bu tip tamamıyla farklı karakterlerle sosyalleşmek için interaktif deneyimin içine girer. Bu sosyalleşme çok izleyicili bir ortamda sair izleyicilerle de olabileceği gibi sanal karakterlerle de olabilir. Sosyallerin karakterleri de anlatı içinde sosyalleşme yönüne gider. Sosyallerin klasik sinema seyircisine benzediği de söylenebilir. İnteraktif

¹⁶⁶ Richard Bartle "Hearts, Clubs, Diamonds and Spades: Players Who Suit MUDs".
<http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm> 1996 (Erişim Tarihi: 12 Ocak 2009)

¹⁶⁷ Richard Bartle **Designing Virtual Worlds**. New York: New Riders Publishing, 2004

deneyimde sosyalleşme motivasyonları tatmin olmazsa çoğunlukla deneyimin kendisi hakkında diyaloglara girmeyi seçerler.

- *Katil*

Bu tip sanal dünyanın içindeki karakterlere ve mümkünse sair oyuncular ve izleyicilere acı çektirmekten hoşlanır. Onlar için varlık bile bir yarışma olduğundan hayatta kalan yarışmayı kazanmıştır. Sanal karakterleri öldürmek veya öldürmek mümkün değilse sair oyuncuların kontrole ettiği karakterleri zor durumda bırakmak isterler.

Bu tip interaktif deneyim daha başlamadan kendisi için bir hedef veya bir başarı kriteri konulmasını ister. Bu kriter verilmezse deneyimin içinde başarı kriterini arar. Deneyimin içinde başarı kriteri bulunmazsa kendileri başarı kriterini yaratırlar.

Bartle sisteminde yer alan dört kategori oldukça bulanık ve birbiri içinde geçişli bir mahiyette tezahür eden bir yapıya sahiptir. Bu motivasyonların birden fazlasına bir ya da birden fazla kişi sahip olabilir ve duruma göre motivasyonlar değişebilmektedir.

3.1.2 GNS Teorisi

Bir başka oyuncu motivasyon modeli ise Ron Edwards'ın GNS teorisi üzerine kurulmuştur.¹⁶⁸ GNS teorisi Edwards'ın oyuncu motivasyonlarının yanında tasarım modellerini de incelediği büyük modelinin bir parçasıdır. Bu model daha sonra John Kim tarafından rafine edilmiştir.¹⁶⁹ Her iki araştırmacı da izleyici motivasyonlarına sosyal bir sözleşme olarak bakarlar. Kim, grup sözleşmesi kavramını özellikle kullanır. Ona göre izleyici veya oyuncu grubu birlikte interaktif deneyimin amacına karar verir. Bu amaca doğru hareket etmek grubun ortak yönü olacaktır. Bu amaca karşı hareket etmek ise sözleşmeye ihanet olarak kabul edilebilir. Bu durumda sözleşmeye ihanet eden kişinin sözleşmesi feshedilir.

Kim'in üçlü model olarak adlandırdığı, Edwards'ın ise kategorilerin baş

¹⁶⁸ Edwards

¹⁶⁹ John Kim, "The Threefold Model FAQ". 1998

http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html. (Erişim Tarihi: 16 Ocak 2011)

harflerini kullanarak yaklaştığı GNS modeline göre üç farklı kategori vardır.

3.1.2.1 Oyun

Motivasyonda oyun ön plandaysa izleyicinin amacı kazanmaktır. Kazanmak adil koşullar altında herhangi bir ölçüye göre daha iyi olduğunu kanıtlamaktır. Burada kazanmak sanal veya gerçek kişilere karşı olabilir. Yine kazanmak kavramının içindeki aktiviteler fiziksel veya zihinsel olmakla sınırlı değildir. Ölçülebilir bir düzeyde yarışılabilen herhangi bir aktivite oyun motivasyonunda araç ve amaçtır.

3.1.2.2 Anlatı

Dramayı ön planda tutan izleyici motivasyonudur. Burada önemli olan interaktif yapı içerisindeki ajanların birbirleri ve sahne ile etkileşimi sonrasında ortaya çıkan tatmin edici anlatıdır. Bir başka deyişle interaktif yapının veya anlatının amacı anlatının kendisi veya bunun uzantısı olarak anlatının kendi amacıdır.

3.1.2.3 Simülasyon

Bu motivasyon için gerçekçilik ve tutarlılık ön plandadır. Her şey gerçekte olsaydı meydana geleceği şekilde olmalıdır. Sahne ve anlatısal veya sanal dünyanın kendisi gerçekçi değilse sonuçlar o dünyanın veya sahnenin kurallarına göre tutarlı olmalıdır. Tutarsızlık kabul edilemez. Bu motivasyona sahip olan izleyici kendini karakterin kendisi gibi hissetmek ister ama anlatısal bir amaç yoktur. Sadece olası olayların sonucunu yaşayan karakterin yerinde hissetmek yeterlidir.

3.1.3 Kim Sistemi ile Bartle Sistemi Karşılaştırması

Bu kategoriler dikkatle incelendiğinde Bartle'in sistemi ile olan benzerlik göze çarpabilir. Kim'in önerdiği oyun kategorisi ve motivasyonu Bartle sisteminde aşağı yukarı Başarı Arayanlar kategorisine denk gelmektedir. Simülasyon motivasyonu ve kategorisi ise az çok Kaşif kategorisine benzemektedir. Buna karşılık Bartle'in Katil ve Sosyal kategorilerinin Kim'in üçlü modelinde tam karşılığı yoktur. Belki Katil kategorisinin Oyun motivasyonuna girdiği, Sosyal kategorisinin de Simülasyon ve Anlatı kategorilerine karşılık geldiği iddia edilebilir. Ancak kanaatimizce bu bağlantı son derece zayıftır. Buna karşılık Kim'in modelindeki Anlatı kategorisinin de Bartle sisteminde bir karşılığı olduğunu iddia etmek kavramları fazla genişletmek olacaktır.

Sistemlerdeki bu farklılıkla büyük olasılıkla teorisyenlerin sistemleri geliştirirken inceledikleri deneklerle alakalıdır. Bartle daha ziyade video oyuncularını incelemişken, Kim ve Edwards'ın odaklandıkları doğaçlama tiyatro ve masa üstü oyun oynayan insanlardır. Bahsi geçenlerin ilgili aktiviteleri yerine getirebilmeleri kendi içinde bir sosyalleşme zaten gerektirdiğinden Sosyal kategorisinin üçlü modeldeki yokluğu kanaatimizce şaşırtıcı olmayıp bir eksik olarak da değerlendirilmemelidir. Zira bu tarz deneyimlerde izleyiciler veya oyuncular arasındaki görünür sosyal sözleşme Katil ve Sosyal kategorilerinin varlığını anlamsız hale getirir. Katil zaten her türlü sosyal sözleşmeyi ihlal ettiği için, Sosyal de kendiliğinden sözleşmenin içinde de facto yer aldığı için gereksizleşen kategorilerdir. Bartle'ın incelediği interaktif sistemlerde ise sözleşme gizli olup bir bilgisayar sistemi tarafından uygulanır. Sözleşme ve kurallar ihlal edildiğinde kusur başka şahıslara karşı değil sisteme karşı işlenir. Bu nedenle sosyal sözleşme hiç yapılmamış gibi olur ve dolayısı ile ihlal de edilmez.

Ancak anlatı motivasyonu her iki sistemde de sabit gözükmekte olup muhtemelen Bartle sisteminin eksikliğidir.

3.2 İNTERAKTİF ANLATI MOTİVASYON SİSTEMLERİ

Bartle sistemi ve bu sistemden gelişen modeller interaktif anlatı ile ilgili motivasyonları karşılamakta zayıf kalmaktadır. Bu nedenle bu zayıflıkları gidermek için yeni bir düşünce tarzı gerekmekte ya da Bartle sisteminin ciddi bir şekilde elden geçirilmesi ve GNS modelinin kapsadığı özelliklerin içine yedirilmesi gerekmektedir.

3.2.1 Geliştirilmiş Bartle Modeli Veya Yee Sistemi

Muhtemelen bu eksikliği fark eden Yee, Bartle sistemini geliştirmiş ve üçüncü bir motivasyon sistemi ortaya atmıştır.¹⁷⁰ Yee'nin geliştirilmiş sistemi Bartle'ın sistemini rafine etmiş ve eksik bazı kategorileri ilave etmiştir. Motivasyonlar aşağıdaki gibi sıralanır:

İlişki

Bu faktör ve motivasyon aynı deneyimi paylaşanlar arasında arkadaşlık kurma

¹⁷⁰ Nicholas Yee "Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's"
<http://www.nickyee.com/facets/5motiva.html> 2002, (Erişim Tarihi: 1 Mart 2011)

isteęi olarak deęerlendirilebilir. İzleyici eser üzerinden sair kişilerle bir dostluk oluşturup ortak bir dil ve amaç belirler ve bunun sonucunda bir ortaklık kurulur. Bu motivasyonu yüksek çıkan izleyiciler için hem interaktif hem de klasik anlamda anlatıyı bir sosyalleşme aracı olarak kullanırlar. Onlar için önemli olan sosyal faktördür.

İmmersiyon

Yapay ve kurmaca bir dünyanın içinde kaybolma ve tamamen o dünya içinde kendini yitirme isteęidir. Bu motivasyonu önde olan izleyicilerin dramatik iç güdüsü ve oyunculuk yeteneęi ön plana çıkabileceęi gibi sadece bahsi geçen kurmaca dünyanın sıradan bir parçası gibi hissetmek amacıyla olmaları da mümkündür.

Üzüntü

Bu motivasyon üzerine odaklanan izleyiciler deneyimi paylaştıkları insanları birer araç olarak görür. Araçlar amaca ulaşmak için kullanılması ve tüketilmesi gereken deęerlerdir. Bu amaç ise genelde üstünlük ispatlayıp kendinin herkesten daha deęerli olduęuna karar alınmasını sağlayıp bu üstünlüęün kabulü şeklinde tezahür eder. Doğrudan karşılaşma ve net engel çıkarma yöntemleri kullanılabileceęi gibi sair ajan ve izleyicilerin herhangi bir şekilde deneyimden keyif alması gizli yöntemlerle de tesis edilebilir. Bu tarz bir interaktif deneyim izleyicisini sinema salonunda sürekli ses çıkararak dięer insanların film seyretmesini engelleyen bir şahıs olarak görebiliriz.

Başarı

Üzüntü, motivasyonuna benzeyen başarı motivasyonu da aslında üzüntü gibi kazanma isteęinden kaynaklanır. Farklı olan bu isteęin yerine getirilme şeklidir. Başarı motivasyonunda odak kişinin kendi başarısıdır. Buna karşılık Üzüntü motivasyonunda ana odağın sair ajanların başarısızlıęı olduęunu söyleyebiliriz. Başarı kişinin kendini ve dolayısı ile protagonisti güçlü hissetme ihtiyacı şeklinde ortaya çıkacaktır.

Liderlik

Bu motivasyon aslında kontrolü elde tutma isteęinin interaktif deneyime yansımasıdır. Liderlik motivasyonuna sahip izleyici kendi iradesini sair karakterler veya izleyicilere hissettirmek iste. Kontrol kavramı anahtardır. İzleyici kendine bir grup içinde yer arayıp gruba kendi planını kabul ettirmek ister. Şayet bu plan kabul edilmezse tatmin

azalır.

3.2.2 Değerlendirme

Yee'e göre interaktif deneyim veya oyun sosyalleşme dürtüsü için bir bahanedir. Sosyalleşmenin vesilesi olarak alınarak bu yolda izleyici hareketi sağlar. Bu motivasyonlar birbirine özgü değil, herkesin içinde farklı oranlarda bulunabilir. İnteraktif yapının motivasyonları değişik şekillerde tezahür ettirdiği söylenebilir. Kanaatimizce Yee'nin ilaveleri Bartle sistemindeki açıkları kapatmış olsa da sosyal deneyime fazla odaklanarak genelliğini yitirmiş, granülasyonu kaybetmiştir.

Kim ve Edwards'ın üçlü modeli ise ise Drama, Oyun ve Simülasyon ayrımı yaparak enteresan bir şekilde sosyal bir sözleşme tarif etseler de bu sosyal sözleşmenin ayrık özelliği aslında interaktif deneyimlerdeki tasarımsal izolasyona işaret eder.

Öyle ki Edwards motivasyonları aynı zamanda felsefesi olarak görür. Ona göre her motivasyonu mutlu etmek mümkün değildir. Edwards deneyimin tek bir motivasyona uygun olarak o motivasyonun felsefesi ile hazırlanması gerektiğini savunur. Zira izleyicinin alacağı kararlar tasarımdan etkilenecektir.¹⁷¹

3.2.2 İnteraktif Deneyimde Sosyal Sözleşme Modeli

Sosyal Sözleşme sistemi interaktif de olsa ve tek başına deneyimlense de interaktif sinemanın sosyal yönüne işaret eder.

Kim ve Edwards'ın üçlü modeli ise ise Drama, Oyun ve Simülasyon ayrımı yaparak enteresan bir şekilde sosyal bir sözleşme tarif etseler de bu sosyal sözleşmenin ayrık özelliği aslında interaktif deneyimlerdeki tasarımsal izolasyona işaret eder.

Öyle ki Edwards motivasyonları aynı zamanda felsefesi olarak görür. Ona göre her motivasyonu mutlu etmek mümkün değildir. Edwards deneyimin tek bir motivasyona uygun olarak o motivasyonun felsefesi ile hazırlanması gerektiğini savunur. Zira izleyicinin alacağı kararlar tasarımdan etkilenecektir.¹⁷²

¹⁷¹ Edwards s.5

¹⁷² Edwards s.8

3.2.3 GNS Teorisi Ve Aktif İzleyici Tipleri

Edwards'a göre sonucu bilinmeyen bir hikayenin içinde karar vermesi beklenen bir birey aktif izleyicidir. Bu bağlamda doğaçlama bir tiyatro oyunundaki oyuncu da aslında aktif izleyici kabul edilebilir.

3.2.4 İzleyicinin Sosyal Hakları

Teoriye göre izleyicinin kişiliği serbest bırakıldığında alacağı kararlara amacı doğrultusunda etki eder. Edwards izleyicinin bu karakteristik özelliklerine yaratıcı acenda adını verir. Yaratıcı acenda kavramı GNS teorisinin orijinal halinde kullanılmamıştır. Ancak yetersiz görülen bu teori daha sonra Büyük Model'e eklendiğinde izleyici tiplerini bu şekilde tanımlamak kaçınılmaz olmuştur. Yaratıcı acendalar izleyici bireylerin kendilerinde bulabilecekleri haklar şeklinde tanımlanır. Bu hakların hangisinin baskın olduğu o izleyicinin belirli durumlarla karşılaştığında nasıl karar vereceğini belirler.

Büyük Model ve GNS teorisi üç temel tipten ve haktan bahseder.

3.2.4.1 Hayal Kurma Hakkı

Bu hakkın baskın olduğu bir izleyici için keşif kavramı önemlidir. Hayal kurma hakkı önde olan izleyiciye simülasyonist de denir.

Simülasyonist izleyici holistik olarak tutarlı bir deneyim peşinde koşar. Tutarlılık her zaman gerçekçilik anlamına gelmez ancak deneyim otantik olmalıdır. İzleyicinin protagonist ile veya herhangi bir başka karakterle özdeşleşmesinin en yoğun olduğu model olarak bunu kabul edebiliriz. Bahsi geçen durum izleyicinin kendi iradesi ile olur.

Simülasyonist izleyici için karakterlerin kaderleri ve sonuçta varlıkları yer sadece tutarlılık açısından anlam ifade eder. Anlatının kendi içindeki klasik tutarlılığı önemli değildir. Hayatın kendisini yansıtan bir anlatıda temel dramatik teoride öngörüldüğü gibi çatışmalar olması gerekli değildir. Sonuçta oluşan çizgisellik dışı olgunun hikaye olarak değerlendirilemeyecek şekilde meydana gelmesi de mümkündür.

Ne pahasına olursa olsun tutarlılık muhafaza edilmelidir. Ana motivasyon

bozulan tutarlılığın kurulması ve dengelenmesidir.

3.2.4.2 Kendini Kanıtlama Hakkı

Bu hakkın baskın olduğu izleyici herhangi bir karar noktasını doğrular ve yanlışlar bağlamında değerlendirir. Kendisiyle genelde protagonisti özdeşleştirip, ilgili karakter adına en doğru kararları almaya çalışır. Doğru kararlar karakterin kazançlı olduğu kararlardır. Kazanç maddi de olabilir manevi de olabilir.

İzleyici protagonistin üzerinden kendini kanıtlamaya çalışır. Bu bağlamda her seçime ve doğrudan interaktif deneyime kazanılan veya kaybedilen bir oyun olarak bakar. Amaç kazanmaktır. Bu nedenle kendini kanıtlama hakkı önde olan izleyicilere gamist veya oyuncu izleyici de denir.

Ana motivasyon protagonistin galip gelmesidir. Tüm kararlar bu yönde verilir. Protagonisti dezavantajlı duruma düşüren anlatı gelişmeleri ortadan kaldırılmaya çalışılır. Video oyunlarının pek çoğu bu tip izleyici için üretilir.¹⁷³

3.2.4.3 Hikaye Hakkı

Bu hakkın baskın olduğu izleyici deneyime teması olan ve bir sinopsise sahip bir hikaye gözüyle bakar. O hikayenin içerisinde bir temel soru veya bir önerme şeklinde anafikir arar. Amaç o temel soruya cevap bulmaktır.

İzleyici tüm kararlarını alt metindeki sorunun değişik açılardan cevabını değerlendirmek için verir. Genel olarak aradığı cevabı cevabı en kesin veya en etkili şekilde alacağına inandığı seçimleri yapar. Bu tarz izleyiciye anlatıcı izleyici de denir.

3.2.5 Çatışmalar

Beklentiler ve motivasyonlar farklı olduğu için farklı tip izleyiciler arasında çatışma olduğu söylenebilir. Bu bağlamda birden fazla izleyicinin müdahil olduğu

¹⁷³Edwards s.2

interaktif deneyimlerde karakterler adına alınan kararların çatışması sonucu anlatı karışık bir şekilde etkilenecektir.

3.2.5.1 Oyuncu-Anlatıcı Çatışması

Anlatıcı ilk planda klasik anlamda katharsis arar. Duygusal anlamda drama anları yapıları itibariyle açık hedefleri imkansız kılar. Oyuncu ise açık hedefler ister. Karakterler arası çatışmalar değerlerin sorgulanması ve sınanması amacıyla olur. Bir karakter basit anlamda bir çatışmayı kaybetse de anlatısal açıdan bu durum yerinde bir karar olabilir ve anlatıcı izleyici tarafından tercih edilebilir. Ancak oyuncu izleyiciye kazanma kavramı hakimdir. Karakterin değişimi açısından anlamsız olsa dahi karakterin kazanması temel amaçtır.

3.2.5.2 Simülasyonist- Anlatıcı Çatışması

Hikayenin teması yapısı itibariyle estetik değere sahip olan ama istatistiksel olarak olası olmayan bir gurup tesadüften oluşur. Anlatısal açıdan incelenmesi gerekli olan soruları ve alt metinleri incelemek için çok belirli olayların ve durumların tekrar tekrar yaratılması gerekir. Dramatik çatışmaları oluşturacak durumlar istatistiksel olarak muhtemel olmadığından anlatıcı izleyici bu durumları oluşturmak için sürekli olarak olasılıkları ihlal edecektir.

Dramatik çatışmalar tutarlı olarak oynanamaz. Tanım itibariyle bu çatışmalar karakterin içsel değerlerini sorgulamasını ve bir değeri diğerine tercih etmesini gerektirir. Bu anlar zatan karakterin kendi içinde çeliştiği anlar olduğundan sürekli bu anların oluşması simülasyonist izleyici için anlamsızdır. Simülasyonist izleyici kesinlik ister.

3.2.5.3 Oyuncu Simülasyonist Çatışması

Oyuncu izleyici karakterler arası mükemmel bir denge arar. Etkililik eşit olmalıdır, hikayenin evreni ve interaktif deneyim özdeşleşilen karaktere karşı adil olmalıdır. Oysa ki hayat adil değildir. Tam tersine hayat adil olmayan çatışmalardan oluşur. Simülasyonist izleyici adil bir çatışmaya şüpheyile yaklaşacaktır

3.3 KARMA SİSTEM

Ludolojik ekolün temsilcileri olan Juul, Frasca ve Aarseth anlatının interaktif olmasının anlamını sorgular.¹⁷⁴ Onlara göre bunun hiçbir sebebi yoktur.¹⁷⁵ İnteraktif olan şey oyundur. Oyun ise anlatı değildir.¹⁷⁶ Özellikle Frasca simülasyon kavramının mevzuya daha uygun olduğu görüşündedir.¹⁷⁷

Lindley ise bu üçlü sistemin birbirinden ayrı ve birbirini baltalayan kategoriler olmadığı kanaatindedir.¹⁷⁸ Ona göre bunlar birer ayrıksı kategori değil interaktif sistemin birer düzeyidir. Öyle ki bir interaktif yapı bu sistemlerin hepsini göz önünde bulundurarak hepsi için bir çatı oluşturabilir. İzleyici motivasyonuna uygun olan tasarım ögesini kendi iradesi ile yapının içinden çekerek çıkardır ve kullanır.¹⁷⁹ Bir başka değişle üçlü modelin motivasyonları izole birer tasarım felsefesi olmayıp birlikte var olabilen tasarım metodolojilerine işaret ederler.

Bu görüş karma görüş olarak bilinse de üçlü modelin temsilcisi olarak Kim yerine Edwards'ı düşünürsek tamamen karşı görüş olduğunu da söylemek mümkündür. Zira Kim, üçlü modelde izleyici motivasyonları üzerine eğilmiş olsa da Edwards izleyici motivasyonlarını doğrudan tasarım felsefeleri ile eşleştirmiş ve hatta özdeşleştirmiştir.¹⁸⁰

3.3.1 Pohjola Sistemi

İmmersiyon'un önemi göz önünde bulundurulduğunda Lindlay'ın sistemi

174 Gonzalo Frasca, "LUDODOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative". <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. 1999 (Erişim Tarihi: 17 Nisan 2009)

175 Juul 2001

176 Aarseth 1997

177 Gonzalo Frasca "Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate" Yayınlanmamış Master Tezi Georgia Institute of Technology 2001

178 Craig Lindley "Game Taxonomies: A High Level Framework for Game Analysis and Design". Gamasutra feature article. 2003. http://www.gamasutra.com/features/20031003/lindley_01.shtml. (Erişim Tarihi: 3 Haziran 2007)

179 Craig Lindley, "Ludic Engagement and Immersion as a Generic Paradigm for Human-Computer Interaction Design". Proceedings of the 3rd International Conference on Entertainment Computing. Technical University Eindhoven, Netherlands. LNCS, Springer- Verlag. 2004

180 Edwards s.6

izleyiciyi daha özgür bir varlık olarak tanır. İzleyici protagonistle özdeşleşmek ister ki katharsis yaşayabilsin.

Pohjola'ya göre bu özdeşleşmenin tek bir yöntemi yoktur. Bu nedenle özellikle interaktif bir deneyimde özdeşleşmenin ne şekilde ve hangi yöntemle gerçekleşeceğini izleyici kendi adına belirleyebilmelidir. Buna göre Pohjola interaktif deneyimin içinde yer alan anlatıya karşı üç tavır ve tepki türü belirler.¹⁸¹

3.3.1.1 Seyirci

Bu tip izleyici sadece anlatının kendisi ile ilgilenir. Anlatı kendi kendine akmalı ve izleyiciden bir girdi beklememelidir. Seyirci tipi pasiftir. Anlatının aktif bir parçası olmak istemez ve aktif bir parça olmaktan rahatsız olur.

3.3.1.2 Performansçı

Seyircinin tam tersi olan performansçı aslında anlatının içinde bir aktör gibi görür kendini. Performansçı tamamen protagonist ile özdeşleşip arada hiçbir engel veya aracı olmadan protagonistin karar ve aksiyonlarına etki etmek, hatta bu karar ve aksiyonları kontrol etmek ister. Önceden tanımlanmış karakter özelliklerini canlandırmak onu mutlu eder.

3.3.1.3 İmmersiyonist

Bu tip izleyici sadece interaktif deneyimin içinde geçtiği dünya ile ilgilenir. Tutarlı bir evrende kendine has belirli bir şahıs gibi hissetmek ister. Önemli olan tutarlılığın bozulmamasıdır.

3.3.2 Bartle Genel Sisteminin Güncelliği

Genel görüş açısından Bartle'ın Lindlay ve Edwards'ın arasında kaldığı söylenebilir. Bartle, motivasyonlara özel mekaniklerle belirli motivasyonlara sahip olan izleyicilerin tatmin edilebileceği kanaatindedir. Ancak ne Edwards gibi bu motivasyonları kendine has ve birbiri ile geçişsiz olduğunu ne de Lindley gibi bir arada

¹⁸¹ Mikka Pohjola "Autonomous Identities: Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities". Editörler: Montola M. and Stenros J. . **Beyond Role and Play: tools, toys and theory for harnessing the imagination**. Helsinki: Ropecon ry,2004 , s. 81-96.

olabileceğini savunur.¹⁸²

Öte yandan Bartle Sistemi'nde bir immersionist veya dramatisit motivasyon yer almadığı için kendisinin bu tip motivasyonlarla ilgili yorum yaptığı iddia edilemez. Gerçekten de bu motivasyonlara sahip izleyicinin beklentileri tamamen farklı olabilir.

Bartle izleyicinin özdeşleşme ihtiyacını protagonist üzerinden inceler. Bu bağlamdaki yorumları belki de dramatisit bir yönden değerlendirilebilir. Bartle'a göre izleyicinin kendini ifade ve iradesini temsil etme aracı protagonistin interaktif deneyimdeki karşılığı olan karakteri veya avatarıdır.

Ancak sair araştırmacıların aksine Bartle avatar ve karakter ayrımı yapar.¹⁸³ Ona göre avatar, içi tamamen oyuncu tarafından doldurulacak boş bir kabuktan ibarettir. Karakter ise izleyicinin kendi karakterinin protagonist üzerinden yüzde yüz yansıtılmasıdır. Karakteri olan bir izleyicinin bir nevi anlatının içine kendisini yazdığı söylenebilir. Bu iki aşırı uç arasında performans karakteri yer alır. Performans karakteri eser sahibi tarafından tasarlanmış özellikleri belli bir varlık, bir protagonisttir. Artık izleyici kendi kişiliğini ortaya koymaktan ziyade önceden yazılmış bir karakteri doğaçlama canlandırmaktadır.

Bartle kategorileri üzerine doktrinde halen büyük tartışmalar vardır. Bartle, tartışmanın oyun tarafından geldiği için bu kategorileri ortaya koymaktaki amacı kuşkusuz iyi bir oyunun nasıl olması gerektiğini bulmaktır.

Bunun yanında oyun da olsalar interaktif herhangi bir deneyimde izleyicilerin deneyimi algılama istekleri türlerine göre değişmektedir. En basit hali ile bir izleyici bir hikayeyi dinlemek, hikayeyi canlandırmak veya hikayenin içinde yer almak isteyebilir. Bunların üçü de anlatı yapılandırmasına farklı yaklaşımlar gerektirecektir.

Ancak anlatının bu izleyici tiplerine göre nasıl değişebileceği veya kurulabileceğini incelemeyden önce bazı temel kavramları tanımlamak gerekecektir

¹⁸² Bartle, 1996

¹⁸³ Bartle 2004

3.4 İZLEYCİ MOTİVASYONLARINDA BİLİŞSEL YÖNELİM

Klasik anlamda sinema bir hikaye anlatma aracıdır. Hikaye anlatımı, medyumun yapısı itibarıyla çizgiseldir. Olaylar belirli bir sıra ile ard arda anlatılır. Aktarım sıkı sıkıya zaman koduna bağlıdır. Hikaye her seferinde aynı şekilde gerçekleşir ve değişmesi imkansızdır. Bu durum hikayenin fiziksel akışında tek bir iradenin etkili olmasından kaynaklanır. Oysa ki interaktif sinemada senaryo yine sanatçı otoritesinde olmasına karşın izleyicinin etkisi tahmin edilerek oluşturulmalıdır.

3.4.1 RASYONEL PARADIGMA-ANLATISAL PARADIGMA

İnteraktif sinemada hikaye anlatımında izleyicinin etkisi düşünülürse, Walter Fisher'in narratif paradigmasının geçerli olduğu söylenebilir.

Fisher'ın teorisi aslında anlatıdan ziyade retorik ile alakalıdır. Bu nedenle anlatının yapısından ziyade izleyicilerin tepkilerini öngörmeye yarar. Teori

Narratif paradigma, rasyonel dünya paradigmasının karşıtıdır. Bu paradigma insanların aslında birer hikaye anlatıcısı olduğunu, iyi sebeplere dayanarak kararlar verdiklerini, bu sebeplerin de kişisel geçmiş, kültür, tarih ve karakter olarak tanımlanabileceğini kabul eder. Narratif rasyonalite hikayelerin kendi içinde tutarlılığı ve kalitesi ile tanımlanır. Dünya ise isteyerek seçip, devamlı yeniden yarattığımız, bir grup hikayeden, yani hayatlarımızdan oluşmaktadır.¹⁸⁴

Fisher'ın bu teorisinin oldukça yeni olduğunu ve akademik çevreler tarafından genel kabul görmediğini belirtmek gerekir. Ancak kabul görmeme sebebinin retorik bağlamında değerlendirilmesi olduğunu tekrar belirtmek gerekir.¹⁸⁵

Bu paradigma durum modellemesi ve olasılık ve kalite teorisi olarak iki kısımdan oluşmaktadır. Zira karar verme mekanizmasında kişi önce içinde bulunduğu durumu tanımlamakta sonra bu tanımladığı durum karşısında davranışını seçmektedir.

184 Walter R. Fisher, Human Communication as Narration: Toward a Philosophy of Reason, Value, and Action, Columbia: University of South Carolina Press, 1989, s. 5

185 Kathy Miller, Communication Theories: Perspectives, Processes, and Contexts, New York, NY: McGraw-Hill, 2005, s. 92

3.4.2 Paradigmaların Karşılaştırılması

Fisher, karar mekanizmasında iki evrensel paradigma tanımlar. Bunlar rasyonel paradigma ve narratif paradigmadır.

Rasyonel Paradigmaya göre

- Bireyler temelde rasyoneldir
- Bireyler argümanları değerlendirme yoluyla karar verirler.
- İletişimsel durum, tartışmamızın gidişatını belirler.
- Rasyonalitenin derecesi bireyin konu ile ilgili ne kadar çok bilgisi olduğuna ve ne kadar iyi tartıştığına bağlıdır.
- Dünya ve dünyada meydana gelen olaylar rasyonel analiz yoluyla çözülebilecek bir dizi bulmacadan oluşur

Narratif Paradigmaya göre

- Bireyler temelde hikayecidir.
- Bireyler iyi sebeplere dayanarak karar verirler.
- Tarih, özgeçmiş, kültür ve karakter faktörleri bireyin hangi sebepleri iyi sebepler olarak tanımladığını belirler.
- Anlatısal rasyonalite hikayelerimizin kalitesi ve tutarlılığı ile ölçülür.
- Dünya bizim seçtiğimiz ve seçimlerimizle şekillenen ve sürekli yeniden yarattığımız hikayelerden oluşur. Bu hikayeler hayatlarımızdır.¹⁸⁶

¹⁸⁶Fisher s.85

3.4.3 Durum Modellemesi

İnsanların bir hikayeyi anlaması ve tanımlamasına durum modellemesi denir. Hikayenin tamamı birden fazla küçük hikayenin birleşmesinden oluşabilir. Narratif paradigmada her olay bir hikayedir. Kişi hikayeyi deneyimlerken algıladığı hikayeyi zihnindeki imajlara dönüştürür ve hikayenin kişisel bir temsilini yaratır.¹⁸⁷ Bu durum Fisher'in modelini desteklediği gibi, algıda interaktif sinemanın da temelini oluşturmaktadır.

Fisher'in narratif paradigmasında kişilerin durum modellemesi yaptıktan sonra kararlarını olasılık, tutarlılık ve kaliteye göre verdikleri var sayılır. Bu sıfatlar hikayeye bağlıdır. Bundan kişilerin hikayeler hakkında kendiliğinden bir olasılık hesaplama kapasitesine sahip olduğunu çıkarabiliriz.

Ancak bu olasılık hesaplama sistemi klasik olasılık teorisinden farklı çalışmaktadır.

Teoriyi Kahnemann ve Tversky basit bir deneyle test etmişlerdir. Deneyde bir grup öğrenciye bir karakter tarifi yapılmıştır. Önce arka arkaya bu karakterle ilgili bilgiler verilmiş, daha sonra da bilgilerin sonuncusu için öğrencilere iki seçenek verilmiştir. Öğrencilerden bu iki seçenektan hangisinin daha muhtemel olduğunu söylemesi beklenir.¹⁸⁸ Soru tam olarak şöyledir:

Linda ile ilgili elimizde aşağıdaki bilgiler vardır:

Linda 31 yaşındadır. Bekardır, girişkendir ve oldukça zekidir. Üniversitede felsefe okumuştur.

Hikaye anlatımı açısından bir interaktif sinema yapıtını, klasik bir sinema yapıtından ayıran bir kaç özellik vardır. Öğrenciliği sırasında sosyal adaletsizlik, ve ayrımcılık konuları ile ilgilenmiştir. Ayrıca nükleer enerjiye karşı bazı gösterilere

187 Rolf A Zwaan, "Situation Models: The Mental Leap into Imagined Worlds", Current Directions in Psychological Science: A Journal of the American Psychological Society, Cilt 8, Sayı 1, 1999, s. 15

188 Daniel Kahneman, Paul Slovic, Amos Tversky, **Judgment Under Uncertainty: Heuristics and Biases**, New York: Cambridge University Press, 1982 s. 96

katılmıştır.

Bu bilgiler ışığında aşağıdakilerden hangisi daha olasıdır?

(A) Linda, bir banka çalışanıdır.

(B) Linda, feminist hareketin içinde aktif olarak yer alan bir banka çalışanıdır.

Matematiksel olasılık teorisine göre bu durumda seçilmesi gereken cevap A'dır.¹⁸⁹

Burada her iki seçenek de Linda'ya en az bir özellik eklemektedir. Bu da Linda'nın bir banka çalışanı olmasıdır. Öğrencilerin seçim yapması gereken konu Linda'nın özelliklerine <banka çalışanı olmak> mı yoksa <banka çalışanı olmak>+<aktif feminist olmak> mı eklenmesi ihtimalinin daha fazla olduğudur. Bir başka deyişle Linda'nın hali hazırdaki durumuna X mi yoksa X+Y mi eklenmesi ihtimali daha fazladır. Klasik olasılık teorisinde verilmesi gereken cevap A'dır çünkü A çok daha az element içermekte olduğu için daha olasıdır. Linda'nın sadece X olması veya sadece Y olması ihtimali hem X hem Y olması ihtimalinden hep daha fazladır. Zira B seçeneğinde Linda'nın Y olmadan önce X olması gerekmektedir. Yani önce X olma olasılığının tutması, sonra Y olma olasılığının devreye girmesi gerekir. Her durumda X olma olasılığı daha fazladır. Bu nedenle doğru cevap A'dır.

Ancak öğrencilerin %86'sı soruya B diye cevap vermiştir. Bu cevap, hiçbir şekilde klasik olasılık teorisine uymaz.¹⁹⁰

Kahneman ve Tversky'ye göre bu deney, hikayedeki bilgi detaylanıp özelleştikçe, kişinin bakış açısından olasılığının artıyor olduğunu belirtir. Önermedeki parçalar arttıkça, daha olası olarak algılanır. Yani X+Y içeren B seçeneği sadece X içeren A

189 Nedim Cem Aytekin, -Matematikçi, Procat ve Speechouse Software Development Uzmanı, Video Oyunu Eleştirme- "İnteraktif Sinema" konulu görüşme, İstanbul, 15 Mayıs 2006
190 Kahneman, s. 96

seeneğinden daha olası olarak algılanır.¹⁹¹ Bu da Fisher'in hikayesel kalite teorisini destekler. Kişiler kendi tecrübelerini hikaye seçimlerine uyarlar.

Fisher'in narratif paradigması, tüm hayatı bir hikaye gibi görür ve interaktif sinema içerisinde izleyicinin yapacağı muhtemel seçimlerin nasıl olacağı ve izleyicinin karşılaştığı verilerin izleyici tarafından nasıl algılanacağı ve değerlendirileceğı konusunda bize ipuçları verir. Bunun sebebi interaktif sinemanın tanımı itibariyle hem sanatçı hem de izleyici tarafında seçimlere hem izin vermesi hem de seçimler olmadan yaşayamamasıdır.

Sanatçının seçimleri doğal hikaye anlatma yöntemleri ile yapılır. Ancak izleyicinin seçimleri için hikaye yapısı izleyicinin seçim yapacağı şekilde kurulmalıdır. Bunun çeşitli yöntemleri vardır.

3.4.4 Anlatısal Rasyonalite

Fisher'a göre narratif paradigma senaryonun ötesinde hayattaki bütün iletişim türleri ile alakalıdır. Bir iletişim edebi anlamda anlatı olma özelliğine sahip olmasa da, herhangi bir iletişime anlatısal bir gözlükle bakılabilir.¹⁹² Birey bir hikayenin meşru olup olmadığına anlatısal rasyonaliteyi göz önünde bulundurarak karar verir. Anlatısal rasyonalitenin kendisi de iki kavrama bağlıdır: Tutarlılık ve kalite.

Tutarlılık temel anlamda yapısal bir kavramdır. Anlatının yapısal açıdan anlamlı olup olmadığının ölçüsü olarak görülebilir. Yeterli ve tutarlı detaylar olması, güvenilir kişilikli karakterler olması aniden evrenin kurallarının değişmemesi tutarlılığın ölçülerindendir.

Fisher'a göre tutarlılığın ölçümü öğrenilen bir yetenektir. İzleyicinin bu yeteneğı zamanla ve daha çok hikayeye maruz kaldıkça gelişir. Tecrübeli izleyici daha iyi karar verecektir.

Anlatısal kalite ise hikayenin doğru olup olmadığının ölçüsüdür. Fisher'a göre

¹⁹¹ Kahneman, s. 97

¹⁹²Fisher s. 45

bunun beş tane temel kriteri vardır.

- Gerçeklik Sorgulaması: Hikayenin içinde her alan açık veya örtülü değerleri inceler.
- İlintililik Sorgulaması: Bahsedilen ve sorgulanan değerler ile hikaye arasındaki bağlantıyı inceler.
- Sonuçsallık Sorgulaması: İlgili değerlere bağlı kalındığında ortaya çıkacak sonuçlar ve ceremeleri inceler.
- Tutarlılık Sorgulanması: Anlatının değerleri ile izleyicinin değerleri arasındaki dengenin sorgulanması.
- Transandans Sorgulaması: Hikayenin değerlerinin, en yüksek insan değerlerine karşılık gelip gelmediğinin sorgulanması.¹⁹³

Anlatısal paradigma asıl itibariyle retorik üzerine geliştirilmiştir. Anlatının kendisi ile ilgili değildir. Retorik ve insan kararlarını anlatısal bir mercekten inceler. Teorinin klasik anlatı bağlamında anlamsız olmasının sebebi bireylerin karar verme mekanizması ile alakalı olmasıdır. Klasik anlatıda bireylerin yani izleyicinin vereceği herhangi bir karar anlatıyı etkilemeyecektir. Ancak interaktif anlatıda durum böyle değildir. Dolayısı ile teori izleyicinin kararlarını açıklama açısından önem kazanır. Rasyonel ve anlatısal paradigmanın etkilerine ludolojik bir karar teorisi olan Büyük Teori’de de rastlayabiliriz.

3.5 İNTERAKTİVİTE ALGISI

Tüm bu paradigmlar aslında izleyicinin sistemi interaktif olarak algılamasına bağlıdır. İnteraktif olma algısı için ise Murrey’in interaktiflik tanımındaki özellikler aranır.

3.5.1 Temsil

İzleyicinin maddi ve şekli kısıtlamaların arasında dengede olması durumunda temsil hissi yaşanır.¹⁹⁴ Durumu daha detaylı ifade etmek gerekirse şekli kısıtlamalar veya olanaklarda motivasyonu sağlanan ve dramatik anlamda olası olan aksiyon maddi

¹⁹³Deslandes s.335

¹⁹⁴Mateas 2000

kaynaklar, kısıtlamalar ve olasılıkların izin verdiđi pencerede yer alıyorsa, yani sahneleme, lisan ve düşünce, dramatik olasılığı yüksek olan aksiyonları destekliyorsa izleyicinin deneyimi temsil olarak tanımlanabilir. Bu öğelerde dengesizlik temsil hissinin azalmasına sebep olur.

Bulmaca bazlı video oyunları ve interaktif film denemelerindeki senaryo bu nedenle sorunludur. Bu yapımların çoğunda maddi olanak miktarı şekli olanak miktarından çok daha fazladır. İki nedensellik zinciri arasında ciddi bir dengesizlik vardır. Sonuç olarak izleyiciye yapacak pek çok aksiyon sunulur. Gidilebilecek pek çok mekan, manipüle edilebilecek pek çok obje vardır. Ancak bir aksiyonun diğetine neden tercih edilebileceğine dair izleyiciye çok az bilgi verilir.

"Zork: The Grand Inquisitor" detaylı ve interaktif olmayan bir başlangıca sahiptir. Ancak izleyicinin kontrolü sağlandığında izleyiciye son derece zengin bir dünyada serbestçe dolaşabilme şansı verilir. Bu dünya içerisinde izleyici pek çok objeyi manipüle edebilmekte veya bu objeleri toplayabilmektedir. Bu kaynaklarla uygulanacak aksiyonların protagonistin amacına nasıl hizmet edeceği sorusunun ise açık bir cevabı yoktur. Kısaca aksiyon birliği mevcut değildir. İzleyici amacına ulaşmak maksadıyla yapabileceği aksiyonlarla amaç arasındaki nedensellik zincirini algılayamadığı için tamamen rastlantısal olarak hareket etmeye başlar.

Sonuç olarak olaylar dramatik olasılık dışında gerçekleşir. İzleyici pek çok aksiyon ile hikayeyi etkileme şansına sahip iken bu aksiyonların izleyicinin iradesi ile alakası yoktur. Bu nedenle temsil hissi ortadan kalkar. İzleyicinin yüksek düzey iradesi temsil edilmez. Problem, opsiyon veya interaksiyon eksikliği değil, opsiyonlar arasında anlamlı tercihler yapılmasını sağlayacak şekli kısıtlamaların eksikliğidir.

Klasik anlamda dramatik bir senaryonun varlığından pek de söz edemeyeceğimiz Wolfenstein 3-D isimli video oyununda ise şekli ve maddi nedensellik arasında denge vardır. Oyunun proto-senaryosu aşağıdaki kısıtlamaları ve dolayısı ile dramatik olasılıkları ortaya koyar:

1. Hareket eden her şey protagonisti öldürmek istemektedir.

2. Protagonist her şeyi öldürmelidir.

3. Protagonist mekanda olabildiğince ilerlemelidir.

Bu üç prensipten, kendilerini takip eden aksiyon çıkar. Maddi olanaklar, şekli olanaklarla denge halindedir. Oyuncu kendine sunulan alanda sınırsızcasına koşabilir, pek çok değişik ölümcül silah alıp kullanabilir, bu silahları çeşitli düşmanlar üzerinde kullanabilir ve sonuçta tatmin edici ölüm sahneleri ile karşılaşır. Düşmanların davranışları da "öldür veya öl" ethosu ile son derece uyumludur. Şekli kısıtlamalar içerisinde gerçekleştirilmesi istenebilecek ve dramatik olasılığı yüksek olan her aksiyon desteklenmektedir. Şekli nedenselliğin dışında yer alan fazlalık aksiyonlara müsaade edilmez. Örneğin oyuncu durup düşmanlarla sohbet edemez.

Yukarıdaki örneklerin interaktif sinema olup olmadığı tartışmalı olup, interaktif drama olmadıkları muhakkaktır. Ancak model interaktif her tür deneyimde olduğu gibi oyunlarda da temsil ögesini analiz için kullanılabilir.¹⁹⁵

Yine de Murray'in önerdiği temsil ögesinin temel amacının interaktif dramaya yönelik olduğunu söyleyebiliriz. Bir interaktif deneyim her ne kadar interaktif dramadan uzak olsa da bu modelin Aristoteles'in dramatik kategorileriyle bağdaştırılması sonucu analiz edilebilir.

Örneğin Wolfenstein'in klasik anlamda ne senaryosu ne de karakterleri vardır. Bir proto-senaryo ile belirlenen ve oyuncudan yapması beklenen bazı aksiyonlar haricinde olayların gidişatını belirleyen herhangi bir şey yoktur. Bu proto senaryo, sahnenin yapısı ile izleyiciye aktarılır. Aynı şekilde var olan karakterlerin davranış ve düşünceleri de proto senaryonun izleyici tarafından anlaşılmasına sebep olmaktadır. Karakterlerin dil ve düşüncelerinin ilkel ve basit olması durumu değiştirmez.

Sonuç olarak temsil ögesinin başarılı bir şekilde oluşabilmesi için şekli ve maddi nedensellik zincirleri dengeli olmalıdır. Gereğinden fazla şekli kaynak veya gereğinden

¹⁹⁵Brenda Laurel **Computers as Theatre**. Reading, MA: Addison-Wesley, 1991

fazla maddi kaynak sağlanması bu dengeyi bozup temsili zayıflatır.

3.5.2 İmmersiyon

İmmersiyon, izleyicinin interaktif deneyimin içine girmesi ve kendisini o deneyimin bir parçası gibi hissetmesidir. Murray immersiyonu sağlamanın üç yöntemi olduğundan bahseder. Bunlar maske, ziyaret ve kesintisizlik prensipleridir.¹⁹⁶ Bu üç mekanizma şekli ve maddi olanaklar sunarak bu nedensellik zincirlerinin dengelenmesi için olanaklar sunarlar. Şekli kısıtlamalar tasarım seviyesinde, maddi kısıtlamalar da sahneleme seviyesindedir. Bu bağlamda modelin temsille alakası da vardır. Mateas'a göre gerçek anlamda immersiyon temsil gerçekleşmeden olmaz.¹⁹⁷

Maske, bir oyuncunun tiyatro sahnesinde giydiği kostüme benzetilebilir. Ancak burada izleyici kostüm yerine bir nevi karakteri giymektedir onun kılığına bürünmektedir. Bu tarz bir maske ya da avatar, izleyicinin aksiyonlarına hem şekli hem maddi sınırlamalar getirir. Avatar fiziksel özellikleri, karakteri, tavırları ve konuşma stili ile ilgili karakteri tanıtmada konusunda bir faktör olur. Bu şekilde karakteri tanıyan izleyici senaryonun şekli sınırlamalarından haberdar olur. Aksiyon giriş ve çıkışlarının filtrelenmesi sebebiyle avatar aksiyonlar için hem kısıtlama hem de olanak sağlar.

Murray'in ziyaret kavramı aksiyonların yönlendirilmesi ve kısıtlanması prensibine atıf yapar. İzleyicinin hikaye içindeki durumuna ziyaret olarak bakılması izleyicinin o ziyaret içinde pek fazla bir şey yapamayacağını ima eder. Ziyaretler kısa süreli olarak gerçekleşen olaylardır. Bu kısa süreli olay sırasında izleyici, yazar rehberliğinde mekan içinde dolaşır. Tasarımcıların en büyük sıkıntıları izleyiciye kısıtlı olanak sunmalarıdır.¹⁹⁸ Oysa ki bu modelde zaten tasarımcı şekli sınırlamaları sahneye yansıtmalı ve immersiyonu bir ziyaret haline getirmelidir.

Kesintisizlik, aksiyonların gerçekleştirilmesi ile ilgili bir kavramdır. Arayüzün

¹⁹⁶Murray 1998

¹⁹⁷Mateas, M., Andrew Stern, Procedural Arts, <http://www.proceduralarts.com/>, 2007 (27 Şubat 2007)

¹⁹⁸Peter Weibel, "Post-Gutenberg Narrations", disLOCATIONS, Derleyen: Del Favero, Karlsruhe: ZKM, Centre for Art and Media/Centre for Interactive Cinema Research, University of New South Wales, 2001

aksiyondan ayırt edilememesi gerekir. Arayüz aksiyon ve izleyici arasında doğal olmayan bir varlık oluştursa immersiyon bozulur. İmmersiyonun bozulması sonucu temsil de ortadan kalkar.

3.5.3 Dönüşüm

Murrey'in dönüşüm kavramı bilindik dramatik dönüşüm kavramından farklıdır. İnteraktif dönüşüm daha ziyade birden fazla kere içine girildiğinde her seferinde farklı bir deneyim yaratarak hikayenin farklı yönlerini göz önüne koyan kaleidoskopik anlatılarla alakalıdır.¹⁹⁹ Öyleyse izleyici hikaye ile sonsuz şekilde interaksiyona girebilmeli ve sonsuz miktarda hikayeyi değiştirebilmelidir.

Bu durum temsil prensibi ile çakışır. Temsil prensibi şekli sınırlamalar belirleyen bir olay örgüsünü mutlak gerekler arasında sayar. Açık bir bakış açısı olmayan, ana fikri sabit olmayan, açık sonlu bir hikaye olay örgüsünü fazlasıyla bozup, temsili ortadan kaldırabilir.

Öte yandan çeşitlilik anlamındaki dönüşüm interaktif sinema açısından gereklidir. Aksi takdirde interaktif kelimesinin ve dolayısı ile izleyicinin verdiği kararların hiçbir anlamı kalmaz. İzleyici hikayeyi her deneyimlediğinde, her ne karar verilirse verilsin aşağı yukarı aynı olaylar gerçekleşiyor ve hikaye yaklaşık olarak aynı akıyorsa, izleyicinin hikayeye etkisi yoktur. O zaman interaktif sinema kavramının da anlamı kalmaz.

Aradaki bu çatışmayı çözmenin bir yolu temsilin öznel bir kavram olarak kabul edilmesidir. Anlık davranışlar ve kararlarla ilgili dengeli bir interaktif sistem içinde temsilden bahsedilebilir. Değişim ise nesnel bir durumdur. Birden fazla interaktif deneyimin üçüncü şahıslar tarafından gözlemlenmesi sonucunda da değişimden bahsedilebilir.

İzleyicinin karar ve aksiyon seçme olanağının olduğu ancak bir kaç hile sonucu

¹⁹⁹Murray 1998

her seferinde aynı şekilde gelişen bir hikaye düşünelim. Yani izleyicinin kararları ne olursa olsun her seferinde hikayenin aynı başlangıç durumu, aynı yükselen aksiyon, yaklaşık olarak aynı dönüm noktası, aynı düşen aksiyon ve aynı çözümle bittiğini var sayalım. Bu, gerçek anlamda bir interaktif film değildir. Ancak hikayeyi ilk kez deneyimleyen izleyici bunu fark edemez ve kararlarının hikayeyi etkilediği kanısına varabilir. Bu durumda izleyici açısından temsil şartı oluşur.

Ancak hikayenin izleyici tarafından deneyimlenmesinin üçüncü bir kişi tarafından seyredilmesi sonucunda üçüncü kişi hikayenin değişmediğini anlayacaktır. Bu durumda üçüncü kişi açısından çeşitlilik ve değişim gerçekleşmez. Hikayenin interaktif olmasının hiçbir anlamı kalmaz.

İnteraktif filmlerin izleyici için yapıldığı, deneyim içinde aktif rol üstlenmeyen üçüncü kişilerin sistem içinde her alması ve göz önünde bulundurulmasının gerekli olmadığı da iddia edilebilir. Bu çözüm haklı görülebilse de oldukça problemlidir.

Zira ilk deneyimlemeden sonra öznel izleyici aynı zamanda nesnel bir üçüncü şahıs haline gelir. İnteraktif sinemanın avantajlarından biri de her iki açıdan hikayeningözlenebilmesidir. Bu durumda interaktif hikayenin tasarımcısı hem öznel hem nesnel gözlemciyi göz önünde bulundurmalıdır.

Mateas'a göre interaktif bir filmin senaryosu pek çok seçimin bir fonksiyonudur. Dramatik olasılıklar yavaşça belirli bir sona doğru daralmalı, ancak tek bir aksiyon hiçbir zaman hikayenin gidişatını tek başına etkilememelidir. Bunun yerine pek çok seçenek belki de yükselen aksiyonda hikayeyi etkilemeli ama bu etki alçalan aksiyonda azalmalıdır.²⁰⁰

²⁰⁰Mateas 2001

4 ARAŞTIRMA VE YÖNTEM

Pek çok sanat disiplininin yapısında sanatçının otoritesi mutlakdır. Eser, sanatçı tarafından meydana getirilir ve izleyici tarafından gözlemlenir. Burada şüphe yoktur ki eserin sahibi sanatçıdır. Eserin başarılı yanlarının yanında eksikliklerinden de sorumlu olan sanatçının kendisidir. İnteraktif anlatıda ise izleyici, anlatı yapısına doğrudan etki ederek yapıyı değişik şekillerde başkalaştırmaktadır. Bu durum, klasik anlamda sanatçı otoritesinin sarsılması anlamına gelir. Hem sanat tanımı hem de anlatı tanımı tartışmalı hale gelir. Bunların üzerine, klasik anlatı yöntemlerinin uygulanamaması interaktif anlatı sinemasında yöntemsel bazı değişikliklere sebep olur. Bu yöntemler klasik sinemanın yöntemlerinden farklıdır.

İnteraktif film kavramının pek çok tanımı vardır. Ancak kanaatimizce interaktif filmi klasik anlamda filmden ayıran öge izleyicinin hikayeye fiziksel olarak müdahale etmesidir. Burada fizikselden etkiden kasıt, etkinin üçüncü kişiler tarafından görülebilecek şekilde eserin fiziksel bütünlüğüne uygulanmasıdır.

Bir interaktif filmin ayırt edici özellikleri vardır. İnteraktif filmi olduğu şey olarak tanımlayan bu özelliklerden en önemlisi izleyicinin anlatıya etkisidir. İzleyicinin etkisi daha sonra bir geri bildirim şeklinde geri dönerek izleyicinin kendisini etkiler.

Temanın muhafaza edilmesi interaktif anlatının klasik sinema anlatısı ile ilgisini muhafaza etmek adına en önemli prensiplerden biridir. Ancak izleyicinin sonsuz etkisi eninde sonunda temanın da ortadan kaldırılma problemini yaratacaktır. Öyleyse modern, interaktif bir anlatıda sanatçının izleyicinin davranış motifleri ve karar verme mekanizmalarını da göz önüne alarak hikayesini kurgulaması gerekir. Aksi takdirde esas kabul edilen temanın ortadan kalkması sonucu klasik anlamda bir anlatıdan bahsedilemeyecektir.

Klasik sinemanın araçları ve etkileri belirlidir. İnteraktivitenin yarattığı yeni araçlar ve etkileri ise henüz tam olarak araştırılmamıştır. Bu araçlar ve etkilerinin klasik sinemada karşılıklarının aranması interaktif filmlerin medyum olarak meşruiyet derecesinin anlaşılması açısından oldukça önemlidir.

İzleyicinin etkisi klasik sinemanın anlatı araçlarına yok edici mahiyette bir etki

yapıyorsa, interaktif film anlatısının meşru kalabilmesi için bu problemlerin çözülmesi gerekecektir.

4.1 HİPOTEZ

İnteraktif anlatı medyumlarının neredeyse tamamı izleyicinin karakterlerle özdeşleşmesi ve olayları içselleştirmesi hedefini tek yönlü medyumlara göre çok daha etkili bir şekilde başarmaktadır. İnteraktif filmlerin de klasik filmlerden buna benzer bir farkı olduğu ihtimali düşünülebilir.

İnteraktif filmlerin kendine has araçlarının yarattığı etkilerin bir kısmı elbette ki klasik sinema filmlerinde bulunacaktır. Ancak izleyicinin etkisi interaktif filme özgü bir faktördür.

Bu bağlamda varolan interaktif filmlerde ve sair anlatı durumlarında kişilerin verdiği kararlar değerlendirilip izleyicinin seçimleri üzerinde yapılmış olan bu araştırma, interaktif anlatı teorisinin izleyici yönü hakkında kayda değer veriler ortaya koymuştur.

Bu araştırma sonucunda yapılan seçimlerin dağılımı bize izleyicinin hikayeyi aktif deneyimleme süreci hakkında bilgi verecek, dağılımda göze çarpan olası problemler hali hazırda kullanılan yöntemlerin güçleri ve zayıflıkları hakkında ipuçları sağlayacaktır.

Bunun sonucunda sanatçının mekanik nedenlerden dolayı izleyiciyi tanıma zorunluluğu ortaya çıkacak ve izleyiciği kategorize etmek gerekmiştir. İzleyici motivasyonlarının bilinmesi hem izleyicilerin araştırma gruplarına homojen olarak dağılması hem de yaptıkları seçimlerin motivasyonları ile eşlenerek daha kolay anlamlandırılmasını sağlar.

Kanaatimizce hali hazırdaki interaktif anlatı sistemlerinden özellikle popüler olanlar interaktif bir anlatıda özgürlük vermek yerine seçilmesi gereken “doğru” seçeneği ima ederek özgürlüğü kısıtlamakta, tek tip bir anlatıya yönelim sağlamaktadır. Yine anlatıdan ziyade sistemin öne çıktığı bu eserlerde gerçek seçimler değil, motivasyona uygun kazanma isteği izleyiciye hakim olacaktır.

Temel olarak motivasyonu ve tipi ne olursa olsun, seçeneklerde dengeli bir dağılım yoksa bir seçeneğe yöneltim vardır. Bu da interaktif anlatının tersine çalışma ima

eder.

4.2 YÖNTEM

İzleyicinin interaktif olay örgüsüne etkisinin gözlemlenebilmesi için birbirinden farklı interaktif anlatı sistemlerinin incelenmesi gerekmektedir. Modernn interaktif anlatının kendisi ise deneysel bir dal olduğundan dolayı hali hazırda kullanılan en popüler yöntemleri temsil edecek eserler araştırma için seçilmiştir.

Bu üç eserin her biri, daha önce eserleri deneyimlememiş 100 izleyiciye sunulmuştur. Her bir izleyici bir veya birden fazla seans ile eseri sonuçlandırmıştır. Her bir izleyicinin deneyimi sırasında aldığı bütün kararlar kaydedilmiştir.

Bundan sonra deneyimle elde edilen bilgi ile eserlerin iç yapısı incelenerek analiz edilmiş ve eserlerin yapısı bulunmuştur. Bu şekilde izleyicilerin interaktif anlatı açısından bir anlam ifade eden seçimler ayrıştırılabilmektedir.

Yapılan seçimler arasında öne çıkan ve anormal motifler bulunmaya çalışılmıştır. İnteraktif deneyimin sonunda ise her izleyiciye immersiyon, değişim ve temsil açısından tatmin olup olmadıkları sorulmuş, her iki durumda da sebebi belirtmeleri istenmiştir.

4.3 MASS EFFECT

Geliştirici: Bioware

Yayıncı: Microsoft Game Studios

Yönetmen: Casey Hudson

Senaryo: Drew Karpyszn

Tarih: 2007

Süre: Yaklaşık 20 Saat

4.3.1 Senaryo Özeti

Yıl: 2183. İnsanoğlu Mars'a inmeyi ve burada eski bir uygarlık tarafından bırakılan teknolojik kalıntıları bulalı yaklaşık 35 sene olmuştur. Bulunan bu kadim teknolojiler sayesinde uzaya açılan insanoğlu kendisi gibi zeki ama teknoloji olarak kendisinden çok ileride pek yok uzaylı medeniyetle temas kurmuş ve hatta savaşmak zorunda kalmıştır. Uzun süren uğraşlar sonunda saman yolu galaksisinin bilinen kısmına hükmeden galaktik konseye üye olmayı başaran insan medeniyeti kendisini kabul ettirme çabası içindedir.

Hikayenin kahramanı, Komutan Shepard deneysel bir uzay gemisi olan SSV Normandy ile bir konsey ajanı olan Nihlus'a yardım etmeye gönderilir. Nihlus, konseyin gizli servisi olarak kabul edilebilecek Spectre teşkilatındandır. Shepard, bu teşkilata katılmaya aday olan ilk insan olarak Nihlus tarafından sınanacaktır. Ancak Nihlus bu görevini gerçekleştiremeden eski bir Spectre ajanı olan Saren Atrarius tarafından öldürülür. Kadim medeniyetlerden kalma gizemli bir teknolojik cihazı çalıştırmak amacıyla hareket ettiği anlaşılan Saren ve mekanik ordusu Shepard ve adamları tarafından kısmen engellense de Shepard çalışan gizemli cihazla bağlantı kurup zihninde kitlesel ölüm ve katliam sahneleri görür.

Normandy ile geri dönen Shepard ve mürettebatı galaktik konseyi Saren'in ihaneti konusunda ikna etmeye çalışsa da buna hemen muvaffak olamaz. Ancak Saren'in robotsu mekanik ordusunun gazabından kaçan Tali'Zorah Rayya'nın sağladığı ses kaydı

korku geređi gz nne serince konsey hatasını anlayarak Shepard'ı ilk insan Spectre ilan eder ve Saren'i durdurmakla grevlendirir. Rayya'nın getirdiđi delil aynı zamanda kod ismi Hasatı olan korku ve kimsenin bilmediđi bir gcn galaksiye dnşne iřaret etmektedir.

Normandy gemisinin kaptanı Yzbařı Anderson, gemisinin kontroln ve ynetimini tamamen Shepard'a devreder. Artık Normandy Shepard'ın gemisidir. Shepard ve zenle setiđi mrettebatı Saren'i bulup adalete teslim etmek iin bir maceraya atılırlar.

Bir dizi ipucunu takip eden Shepard, arkeolog Dr. Liara T'soni'yi mutlak lmden kurtarır. T'soni'nin annesi kendi ırkının en byk liderlerinden olan Matriark Benezia'dır. Birlikte Feros kolonisindeki garip durumu arařtırmaya giden ekip orada Thorian isminde insanların zihinlerini kontrol etme yeteneđine sahip bir bitki ile savařmak zorunda kalır. Shepard burada Saren'in gemisi Sovereign'in tıp bu bitki gibi zihinleri kontrol etme gibi bir zelliđi olduđunu đrenir.

Shepard ve adamları bunu mteakip Liara'nın annesi Benezia ile savařmak zorunda kalırlar. Telepatik yetenekleri ile bilinen Asari ırkından olan Benezia hem bir robot ırkı olan Geth'leri hem de bir zamanlar galakside terr estirmiş ama sonunda yenilmiş olan bceksi Rachni ırkını kahramanlarımıza karřı kullanır. Ancak sonunda yenilen Benezia řařırtıcı bir geređi ortaya ıkaracaktır. Benezia, Sovereign tarafından kontrol edilmektedir. Asıl řařırtıcı dnm noktası ile Saren'in de Sovereign tarafından kontrol ediliyor olmasıdır. Sovereign farkındalıđı olan ok gcl bir yapay zekadır ve Hasatılar adına eřitli olayları maniple ederek galaksiyi karıştırmak istemektedir.

Tm abalara karřın yakalanamayan Saren, istediđi orduyu kurmak iin bir savař sırasında imzalanan bir ateřkes anlaşması sonucu tasarlanmış bir hastalıkla steril bırakılan savařı Krogan ırkının bu hastalıđını tedavi etmeye ve onlardan kendine bir ordu kurmaya yeltenir. Durumu đrenen Wrex isimli Krogan, Shepard'ın adamlarından biridir ve ne yapacađına karar veremeyerek sonunda Shepard'ı durdurmaya alıřacaktır.

Shepard en gvendiđi adamları Ashley ve Kaidan'ın yardımı ile Saren'in ssn basar ve dřmanın korku planlarını durdurmak iin sse bir bomba yerleřtirir.

Bu sırada üssün içine de giren Shepard, Saren'in gemisi Sovereign'in aslında canlı bir Hasatçı olduğunu öğrenir. Tamamen mekanik ve kadim bir ırk olan hasatçılar saman yolu galaksisini aslında bir tarla olarak kullanmaktadırlar. Çeşitli teknolojiler galaksinin belli başlı yerlerine konuşlandırılmakta ve zeki ırklar gelişmeleri için gizlice teşvik edilmektedir. Irklar yeterince geliştikten sonra da hasat zamanı gelmekte, yani gelişkin organik materyal hasatçılar tarafından toplanmaktadır. Kimse tarafından kontrol edilmediğini ve kendinde olduğunu iddia eden Saren ise organik yaşam formlarının önemini kanıtlayarak en azından bazı ırkların kurtuluşunu sağlamayı amaçlamaktadır. Saren bir kez daha Shepard'ın elinden kurtulur çünkü Shepard'ın dostları Ashley ve Kaidan'ın başı derttedir. Shepard'ın ise sadece birini kurtarabilecek zamanı vardır. Diğer nükleer patlayıcının etkisi ile ölür.

Saren ve ordusu galaktik konseyin merkezine saldırırken Shepard ise konseyi korumak için elinden geleni yapar. Belki de Saren'i hala mantık yoluna döndürmek mümkündür. Her halikarda Saren hikayenin sonunda ölür ve Hasatçı tehdidi geçici de olsa engellenir.

4.3.2 Tema

Mass Effect tür olarak bilim kurgu, alt tür olarak da bir uzay operası hikayesidir. Eserin genelinde ırkçılık, düşünce özgürlüğü yapay zeka gibi kavramlar işlenmiş olup Fred Saberhagen ve Frederik Pohl'un eserlerinden izlere rastlanabilir.²⁰¹ Yönetmen Casey Hudson açıkça Ridley Scott'un "Alien" ve "Blade Runner" filmlerinden, George Lucas'ın "Star Wars", Nicholas Meyer'in "Star Trek II: Wrath of Kahn" adlı filmlerinden ve Paul Verhoven'in Robert Heinlein uyarlaması "Starship Troopers"ından etkilenmiştir.²⁰²

4.3.3 Karakterler

- *Komutan Shepard*

Hikayenin protagonisti olan Komutan Shepard'ın ön ismi, cinsiyeti, dış görünüşü, askeri ve kişisel geçmişi izleyici tarafından belirlenir. İzleyici cinsiyet dışında herhangi bir veri seçmezse Shepard'ın yaşı 29 olarak belirlenir. Cinsiyet verisi olarak

201 IGN Mass Effect Review". ign.com November 19, 2007.

202 Casey Hudson, "Unlimited Enabled: Mass Effect," Game Informer 179 (Mart 2008): s. 24

“Erkek” seçildiğinde protagonistin ismi John olur. Aynı veri için “Kadın” seçildiğinde ise Shepard Jane ismine sahip olur. Yine izleyici başka hiçbir seçim yapmazsa Shepard donanma geçmişi olan kıdemli bir asker olarak belirlenir ve hikaye bu şekilde başlar.

Shepard’ın kişiliği senaryonun akışı sırasında tamamen izleyici tarafından belirlenip olay örgüsünü belirleyen ana faktörlerden sayılabilir.

- *Liara T’Soni*

Dr. Liara T’Soni, 106 yaşında, kendi uzaylı ırkı Asari standartlarında son derece genç bir arkeologdur. T’Soni, kadim uygarlıkları incelemekte ve bunlarla ilgili arkeolojik bulguları değerlendirmektedir. Açık görüşlü, meraklı ve araştırmacı bir kişiliği vardır. Irkının genel özelliğine uygun olarak mümkün olduğunca farklı uygarlığı tanımak ve onların özelliklerini öğrenmek ister. Öğrenmek gerçekten de Liara’nın bir numaralı tutkusudur. Bilgi üzerine olan bu saplantısı karakterinin tanımlayıcı özelliği olarak kabul edilebilir.

Asari uygarlığı son derece uzun yaşayıp birbirleri ile telepatik olarak haberleşmektedir. Bir başka ayırt edici özellikleri ise mono cinsiyet bazlı panseksüel bir ırk olmalarıdır. Bunun sonucu olarak Dr. T’Soni ve halkı evrendeki herhangi bir türle çiftleşip, herhangi bir türle üreyebilmektedir. Asari ırkı için çiftleşme ve cinsellik fiziksel bir olgu değildir.

Liara T’Soni, Shepard ile romantik bir ilişki yaşama ihtimali olan karakterlerden biridir. Bu ilişkinin gerçekleşip gerçekleşmeyeceği izleyicinin kararlarına bağlıdır. Liara, panseksüel olduğu için Shepard’ın erkek veya kadın olması ilişkiyi etkileyen faktörlerden değildir. Asariler biyolojik anlamda cinsiyetsiz olmalarına karşın fiziksel görünüş açısından kadın benzeri bir yapıya sahiptirler.

Liara T’Soni, aynı zamanda kendi uygarlığı için üst halk sınıfından gelen bir kişidir. Zira annesi siyasal bir lider olan Matriark Benezia’dır. Buna karşın Liara, kendini hem halkına hem de dostlarına kabul ettirme motivasyonundadır.

- *Ashley Williams*

Topçu Çavuş Ashley Williams, liseden sonra orduya yazılmış 25 yaşında bir askerdir.

Kuşaklarca asker olan bir aileden gelen Williams, Shepard'ın ilk silah arkadaşlarından biri olarak izleyicinin karşısına çıkar. Onbaşı Richard Jenkins'in de Shepard'a eşlik ettiği bu görevde Williams üstün yararlılıkları ile kendini öne çıkarar. Aynı görevde bir kızıl gömlek olan Jenkins, ölerək hem görevin tehlikeli doğasını hem de Williams'ın başarısını sergiler.

Williams genelde hikayedeki en taviz vermeyen ve en sert karakter olarak dikkat çeker. Williams, son derece dindardır. Bir yaratıcı ve bir kıyamet gününe açıkça inanmakta olmasına karşın bu inancın günümüzdeki bir dine karşılık gelip gelmediği belirgin değildir.

Bu karakterin genel motivasyonu da kendini ispat etmek olarak tanımlanabilir. Williams'ın dedesi zamanında üst rütbeli bir subaydır ancak çok önemli bir savaşta kanının son damlasına kadar savaşmak yerine teslim olmayı tercih etmiştir. Birleşik dünya ordusunda herhangi bir savaşta bir uzaylı güce karşı teslim olmuş tek general olan bu dede Ashley Williams'ın büyük bir utancı olarak bugün bile hatırlanmakta, Williams'a sürekli bu geçmişe karşı savaşma sorumluluğu yüklemektedir.

Ashley, bilim ve teknoloji ile ilgilenmeyip sadece strateji ve savaş sanatları üzerine yoğunlaşmıştır. Dedesinin etkisi yüzünden biraz da ırkçı olarak yetiştiğinden yer yer dem vurulur. Bu bağlamda Ashley, açık görüşlü, modern ve zeki Liara'nın bire bir zıttı olarak görülebilir. Zira Çavuş Williams'ın olaylara çok daha basit ve pratik yönden bakan bir pragmatisttir. Pragmatizmini, keskin çizgilerle belirlenmiş inançları ile dengeleyen karakter biraz da dedesinin bıraktığı duygusal miras yüzünden tam bir görev insanıdır.

Shepard'ın cinsiyeti erkek olursa Ashley Williams, Shepard ile duygusal ilişki yaşama ihtimali olan karakterlerden biri olur.

- *Kaidan Alenko*

Teğmen Kaidan Alenko 32 yaşında, vücudu deneysel sibernetik implantlarla geliştirilmiş bir askerdir. Teknolojiye ilgisi ve mekanik yeteneği ile dikkat çeker. Ne var ki Alenko'nun sibernetik eklentileri tasarım hataları nedeniyle korkunç yan etkileri olan ve artık üretilmeyen özel bir seridendir. Alenko'nun teknolojiye olan ilgi ve konu

hakkındaki bilgisini bu sebeple elde ettiđi aşıkardır. Zira sürekli bakım isteyen, bu problemlili eklentiler yüzünden sürekli ağrı içindedir.

Kaidan Alenko, son derece yetenekli olmasına karşın sinirlenince kendini kaybetme problemi yaşadığı için hikayenin başında bir nevi sürülerek protagonistin yanında yer alır. Alenko, eğitimi sırasında hayranlık duyduğu bir kızı yaraladığını gördüğü hocasının boynunu kırmıştır. Olay kayıtlara kaza olarak geçmiş olmasına karşın karakteri sinirlenince kendini kaybetmekten korkar hale getirmiştir.

Teğmen Alenko, hikaye boyunca grubun teknik elemanı olarak durum analizi yapar ve protagoniste bu açıdan destek olur. Shepard'ın kadın olduğu durumlarda Kaiden Alenko ile duygusal bir ilişki yaşaması olasıdır.

- *Garrus Valkarian*

İnsanlığın ilk büyük galaktik savaşını verdiği Turian ırkından olan Garrus Valkarian, Galaktik Konsey'e hizmet veren bir güvenlik görevlisidir. Irkının genel eğilimlerinin aksine kural ve düzenlemelerin boyunduruğuna baş kaldıran Garrus için kanunlar kısıtlamalardan ibarettir. Adalet duygusu son derece güçlü olan Garrus, pratik ve pragmatik yapısıyla kural ve düzenleme ve prosedürlerin sadece işleri yavaşlattığı kanısındadır.

Valkarian, komutanları tarafından iyi kalpli ama sabırsız olarak nitelenir. Shepard'a katılma sebebi de aslında kısıtlanmadan faydalı olma duygusudur. Zira Shepard bir Specter olarak sıradan düzenlemelerin ötesindedir ve onun adamı olarak Garrus da aynı şekilde görev yapabilecektir.

Negatif sayılacak tüm bu özelliklerine karşın Garrus cesareti nedeni ile Shepard'dan etkilenecek ve onun söylediklerini dinleyecektir. Garrus'un sabırsız ama adaletli karakterinin nasıl şekillendiğini büyük ölçüde Shepard ve dolayısı ile izleyici belirler.

- *Tali 'Zorah nar Rayya*

Quarian ırkından olan Tali protagonistin yanında dışarıdan gelen bir yabancı arketipini canlandırır. Bu durumda Tali de tıpkı izleyici gibi, hatta belki de izleyiciden daha fazla yabancısıdır olaylara ve insanlara. Tali sayesinde izleyiciye farklı bir perspektif

kazandırılır; onun masum ama doğrudan karakteri pek çok entrikayı ortaya çıkarır. Bu anlamda Tali'nin hikayede hem kahraman hem de soytarı görevi gördüğü söylenebilir.

Tali'Zorah'ın mensubu olduğu Quarian ırkının dünyaları kendi icat ettikleri mekanik varlıklar tarafından uzun zaman önce yok edilmiştir. Bu soykırım sonunda sağ kalan Quarian'lar koloni gemilerine doluşmuş ve kendilerini hala takip etmekte olan mekanik Geth ırkından kaçmaya başlamışlardır. Doğuştan güvensiz olan ırk ergenliğe ulaşan üyelerini başka dış dünyaya bir tür hacca gönderir. Hacca giden Quarian'ların topluma kabul edilebilmeleri ise sadece hacdan değerli bir obje getirdiklerinde olabilir. Bu obje tüm uygarlıklarına faydalı olmalıdır.

Tali bu bağlamda hem köyünden ayrılan bir Campbell kahramanı²⁰³ hem de Glen Larson'un daha sonra Ron Moore tarafından yenilenen eseri Battlestar Galactica'nın Mass Effect yansımasıdır.²⁰⁴

Açıkça insansı bir görünüşe sahip olmasına karşın bu karakterin yüzü sürekli kapalı olup mimikleri asla belli olmaz. Bu durum Tali'nin ırkının sürekli steril bir koloni gemisinde yaşamaktan ileri gelen zayıf bağışıklık sistemi ile izah edilir. Yüzü ve dolayısı ile mimikleri hiçbir zaman gözükmeyen Tali bu sayede tıpkı izleyici gibi yabancı olduğu bu evrende izleyicinin mimiklerine sahip olur.

Son derece yetenekli bir teknisyen ve mühendis olan Tali'nin babası filosunda en ünlü generallerden biridir. Dolayısıyla Tali'nin askeri eğitimi pek çok denginden daha ileridir. Bu sayede kendine Shepard'ın ekibinde yer edinen Tali aynı zamanda filosuna fanatiklik derecesinde bağlıdır. Bu bağlılık kendini düşünmeden feda edebilecek noktaya kadar gitmektedir.

Tali'nin karakteri gençliğinden dolayı duyarlı ve kırılgandır. Ancak inançlarını başarılı ve mantıklı argümanlarla savunabilen karakter üstün yeteneklerine karşın son derece alçak gönüllüdür. Masumiyeti ve meselelere doğrudan yaklaşımı en önemli

²⁰³ Campbell

²⁰⁴ Glen Larson Galactica

karakteristik özelliklerindendir.

Tali'nin yüzü hikaye boyunca hiç gözükmez ve yaşı bilinmez. Shepard ile yakın bir arkadaşlık kurabilse de duygusal bir ilişkiye girmesi mümkün değildir.

- *Urđnot Wrex*

Tamamen savaş üzerine kurulmuş Krogan medeniyetinin mensubu olan Wrex bir ödöl avcısıdır. Büyük bir savaş sonucunda yenilen ırkı, dişilerinin binde dokuz yüz doksan dokuzunda doğumda düşük meydana getiren genofaj isimli silah yüzünden nesli tükenmekle karşı karşıyadır. Bu nedenle bir dönem onur ve gurur kavramlarını merkezi haline getirmiş ırkı artık kana susamış bireylerden kurulmuştur adeta.

Artık ölüm ve yok olma kavramlarına iyice alışmış olan Krogan ırkının kazanmak veya halkını kurtarmak yerine savaşta ölerək bir onur kazanacağını düşünen aptallardan oluştuğunu düşünen Wrex, düşünmeden hareket etmeye karşıdır. Bu bağlamda kendi babası ile ters düşen Wrex'in ailesi onu öldürmeye çalışmış ancak başarılı olamamıştır. Wrex bunun karşılığında kendi babasının canını almıştır.

Asker, fedai, paralı asker ve ödöl avcısı olarak çalışmış olan Wrex, daha önce antagonist Saren Arterius için de çalışmış ancak Saren'in ruh yapısının dengeli olmadığını fark edince parasını alıp kontratı sonuçlandırmadan ayrılmıştır.

İri yarı ve tehdit edici fiziğine karşın Wrex düşünmeden hareket etmez ve kendi ırkı da dahil olmak üzere kimsenin düşünmeden hareket etmemesi gerektiği inancındadır. Wrex öfkesine nadiren yenik düşer. Buna karşın düşündüklerini hiç sakınmadan dile getirmesi dikkat çeker.²⁰⁵ Öfkesinden korkan kişiler dikkatle Wrex'i dinlerler.

- *Saren Arterius*

Antagonist Saren Arterius hikayenin başında Turian ırkından bir Spectre ajanıdır. Saren'in ünü istediğini elde etmek için gereken her şeyi yapması üzerinedir. Canlıların hayatına hiçbir saygısı yoktur. Hedefi ile arasındaki herkesi rahatlıkla öldürebilir. Her ne kadar acımasız olsa da Saren'in hedefinin aslında kötücöl olmadığına

²⁰⁵ Galactic Codex Krogan

şahit oluruz.

Saren aslında mekanik varlıkların istilasını durdurmak üzere harekete geçmiş ancak kendisi manipüle edilerek ihanet derecesinde davranışları değiştirilmiştir. Yine de Saren'in kişiliği aynı kalmıştır.

Daha önce Yüzbaşı Anderson ile birlikte görev yapan Saren, Anderson'un Spectre grubuna katılmasını sabote ederek insanların güç kazanmasını engellemeye çalışmıştır. Bunun sebebi Saren'in kardeşi Desolas Arterius'un büyük savaş sırasında insanlar tarafından öldürülmesidir.

Saren'in kişiliğinin zayıf ve kötü yanlarının abartılı bir şekilde ortaya çıkmasını sağlayan Sovereign bu sayede hikayenin antagonistini yaratmış olmuştur.

- *David Anderson*

Yüzbaşı David Anderson, Komutan Shepard'ın mentoru ve hikayenin başında SSV Normandy isimli geminin de kaptanıdır.

Anderson, yaşlı kahraman rolünde Shepard'a tavsiyeler vererek onu iyi bir şekilde yönlendirmeye çalışır. Kendisinin başaramadığı şeyleri Shepard'ın başarmasını sağlamak için elinden geleni yapar. Bir bakıma Shepard'ın karşısında bir baba figürünü oluşturur.

David Anderson, daha önce Saren ile çalışmış ve çeşitli operasyonlar gerçekleştirmiştir. Ancak büyük bir başarı ile gerçekleştirdiği operasyonlar Saren tarafından sabote edilmiş ve başarısızlık Anderson'un üzerine yüklenmiştir. Bu nedenle Anderson, orduda bir hayal kırıklığı yaratmıştır. Yine de Anderson'un herhangi bir intikam alma hissi ile hareket etmediğini görürüz. Bu bağlamda Anderson hem yardımcı hem de danışman görevi görmekte, protagonisti yönlendirmekte ve örnek teşkil etmektedir.

- *Jeff Moreau*

Kemiklerinin cam kadar kırılgan olmasına sebep olan Vrolik Sendromu yüzünden oturduğu yerden kalkamayan Jeff Moreau, Normandy gemisinin pilotudur. Hiçbir sahnede ayakta gözükmez ve asla Normandy gemisinin dışına çıkmaz.

Moreau, son derece acı verici ve ciddi hastalığına rağmen neşeli kişiliği ile dikkat çeker. Temizlik ve bakım onun için çok önemlidir. Gemisine adeta şahsi bir dostu gibi davranır. Bu nedenle aynı zamanda geminin vücuda gelmiş hali olarak da görülmesi mümkündür. Durum ne kadar ciddi ve vahim olursa olsun mutlaka bakılacak eğlenceli bir yön bulan Moreau, sürekli espriler ve şakalar yaptığı için arkadaşları tarafından Joker lakabı ile anılmaktadır.

- *Dr. Karin Chakwas*

SSV Normandy gemisinin doktoru, Karin Chakwas gençken doktor olmanın eğlenceli ve macera dolu bir meslek olacağını düşünmüş ancak gerçeklerle karşılaştığında hayal kırıklığına uğramıştır. Buna rağmen kendi muayenehanesini açmak yerine orduda doktor olarak çalışmayı tercih etmektedir. Ona göre askerlerle çalışmak özel bir deneyimdir.

Dr. Chakwas tüm askeri doktorlar gibi uzaylı biyolojisi hakkında da bilgiye sahip olup tüm yaralıları tıbbi müdahale yapabilecek kapasitededir. Ailesinin doktorlardan oluştuğunu söylemesine karşın, Chakwas bekardır. Ona göre ordu kocası, askerler de çocuklarıdır.

4.3.4 Kurulum Aşamasındaki İnteraktif Sistemler

Kurulum aşamasında hikaye başlamadan evvel sistemin bilmesi gereken bazı değişkenlerin ne olduğu izleyici tarafından belirlenir. Bu seçimlere göre tüm deneyim baştan planlanır.

Shepard'ın Kişiliği

İzleyici her şeyden önce Shepard'ın isminin ne olacağına karar verir. Soyadı Shepard olan karakterin ismi sadece yazılı dökümanlarda geçer. Bunların olay örgüsüne bir etkisi yoktur.

Shepard'ın Cinsiyeti

Shepard erkek veya kadın olabilir. İzleyici erkek seçimini yaparsa Shepard Liara veya Ashley ile duygusal bir ilişki yaşayabilir. Shepard kadın olursa cinsiyetsiz olan Liara sabit kalır ancak Ashley yerine Kaiden ile duygusal ilişki yaşama ihtimali ortaya çıkar. Shepard hiçbir seçenekte eşcinsel ilişki yaşayamadığı gibi önceden belirlenmemiş bir karakterle de ilişkisi olamaz. Ancak izleyici Shepard'ın kadın olmasını seçerse Liara'nın

görüntüsünün kadın şeklinde olması göz önüne alındığında ortaya çıkacak ilişkinin eşcinsel olduğu düşünülebilir. Ancak Liara'nın cinsiyetsiz olduğu açıkça belirtilmektedir.

Shepard'ın Geçmişi

Burada izleyici Shepard'ın hikaye başlamadan önce yaşadıklarına karar verir. Üç geçmiş paketinden biri seçilebilir. Bunlar:

- ***Uzay Doğumlu***

Shepard bir uzay gemisinde doğmuş ve tamamen orada yetişmiştir. Annesi de babası da o uzay gemisinde görev yapan askerlerdir.

- ***Kolonist***

Shepard, Mindoir isimindeki bir kolonide, gezegeni diğer insanlar için yaşanabilir hale getirmekle görevlendirilmiş kolonist bir ailenin çocuğudur. Bu koloni daha sonra köle tacirleri tarafından saldırıya uğrar. Bunun sonucunda Shepard ve ailesi kaçarılır.

- ***Dünya Doğumlu***

Shepard, ailesinin kim olduğunu bilmez. Dünyada yetişmiş bir yetim olarak Shepard'a küçüklüğünde kimse bakmamış, kendi imkanları ile sağ kalmak zorunda kalmıştır.

Shepard'ın Psikolojik Profili

Shepard'ın geçmişinde olduğu gibi bu noktada da izleyicinin üç seçimden birini yapması gerekir.

- ***Savaş Kahramanı***

Bu seçim yapıldığında Shepard tanınmış bir savaş kahramanıdır. Hayatının bir noktasında emrindeki askerleri kurtarmak için kendi hayatını tehlikeye atmış ve başarılı olmuştur. Ayrıca tek başına Elysium kolonisine saldıran uzaylıları yenmeyi ve kolonideki insanların hayatını kurtarmayı başarmıştır.

- ***Son Adam***

Akuze gezegeninin çöllerinde son derece tehlikeli bir çöl yaratığı olan bir Thresher'in saldırısına uğrayan Shepard ve adamları sağ kalmak için sonuna kadar uğraşmışlar ancak başaramamışlardır. Birlikten sadece Shepard sağ kalır. Tek başına gezegenin çöllerinde uzun süre sağ kalmayı başarmış ve kendini kurtarmıştır.

- **Acımasız**

Pragmatik ve acımasız bir adam olan Shepard bir keresinde kendi adamlarını bilerek ölüme göndermiştir. Torfan gezegenine saldıran uzaylılara karşı savaşmış ancak uzaylılar teslim olunca hepsini acımasızca öldürmüştür. Shepard için sadece amaçlar önemlidir. Hedefi ile arasındaki her şeyi ezer geçer.

4.3.5 Aktüel İnteraktif Sistemler

Aktüel sistemler seans sırasında olay örgüsünü etkileyen sistemlerdir. Bu noktada Shepard doğrudan izleyici tarafından yönetilip istenilen şeyi, istenilen sıra ile yapabilir. Fiziksel olarak bir aksiyonu yerine getirme seçeneğinin yanında Mass Effect boyunca izleyicinin olay örgüsüne etki edecek kararların çoğunu Shepard'ın diğer karakterlerle konuşması sırasında seçilen yön belirler. Bu sisteme Mass Effect dialog tekerleği denmektedir.

Dialog Tekerleği

Dialog Tekerleği ismini arayüzde görünümünün çember şeklinde olmasından alır. Altı eşit parçaya bölünmüş olan bu çember Shepard diğer karakterlerle konuşurken ekrana gelir. İzleyici elindeki kontrol çubuğunu seçtiği çember sektörüne yönlendirerek o sektöre karşılık gelen seçeneği aydınlatır ve düğmeye basarak Shepard'ın bu dialog seçeneğine yönelmesini sağlar.

Dialog seçimleri karakterlerin konuşması bitmeden yapılabilir. Bu durumda konuşma sırası Shepard'a geldiğinde Shepard önceden yapılan seçim doğrultusunda cevap verecektir. Seçenekler tam olarak Shepard'ın ne söyleyeceğini yazmamaktadır. Bir başka deyişle seçenekler Shepard'ın repliklerinden ziyade söyleyeceği şeyin özeti olarak düşünülmüştür. Bu nedenle izleyici seçeneklerin hepsine bakıp uygun olanını seçse bile Shepard'ın tam olarak ne diyeceğini bilemez. Dialog tekerleğinin işleme prensibine göre kendi içinde pek çok inceliği vardır.

Tekerleğin sol tarafında yer alan seçenekler genelde olay örgüsünü ilerletmek yerine izleyiciye bilgi vermek amaçlıdır. Solda yer alan seçeneklerden ortadaki genelde INVESTIGATE etiketi altında eldeki mesele hakkında çeşitli araştırma ve bilgi edinme amaçlı soruları içeren bir başka dialog tekerleğine yönelen özel bir seçenektir.

Sağ taraftaki seçenekler ise genelde olay örgüsünde izleyiciyi ileriye götürecek

ve yeni olaylara yönlenmeyi sağlayacak seçeneklerdir. Bu yönde yer alan dialog seçenekleri hikayeyi yeni yönlelere sokan dallanmayı sağlar. Bu dallanma doğrudan sağlanabildiği gibi sistemin merkezinde olan ahlak sistemi vasıtası ile dolaylı olarak da gerçekleşebilir.

Sağ tarafta yer alan seçeneklerden mavi yazılmış olanlar ikna anlamına gelir. Bu seçenekler seçildiğinde Shepard karşısındaki karakteri kendi istediği yönde ikna etmeye çalışacaktır. Shepard'ın bazı ikna seçeneklerini kullanabilmesi o anki Paragon puanı ile alakalıdır. Bu da yine ahlak sisteminin bir uzantısıdır.

Turuncu yazılmış seçenekler ise tehdit anlamına gelir. Bu seçenekler seçildiğinde Shepard karşısındaki karakteri zor kullanarak tehdit edecek ve istediğini yaptırmaya çalışacaktır. Shepard'ın bazı tehdit seçeneklerini kullanabilmesi o anki Renegade puanı ile alakalıdır. Bu da ahlak sisteminin uzantısıdır.

Her ne sebepten olursa olsun kullanılamayan dialog seçenekleri gri renkte gözüktürler.

Dialog tekerleğinin üst kısmında yer alan seçenekler hangi tarafta olurlarsa olsunlar genelde olumlu yönde dialog seçenekleridir. Yine dialog tekerleğinin alt kısmında yer alan seçenekler hangi tarafta olurlarsa olsunlar genelde olumsuz yönde dialog seçenekleridir.

Ahlak Sistemi

Mass Effect'in olay örgüsündeki değişiklikler genel olarak "Ahlak Sistemi" adı verilen puanlama sistemine göre belirlenir. Her seçim noktasında yapılan aksiyon veya seçilen repliğin olay örgüsüne doğrudan etkisi olabildiği gibi neredeyse her seçim noktasının aynı zamanda bir ahlak puanı değeri vardır. Bu ahlak puanları hikaye boyunca toplanarak sayısal bir değer elde edilir. Bu sayısal değerlere göre çeşitli noktalarda olay örgüsünün ne şekilde dallanacağına karar verilir.

Ahlak sistemi içinde değerlendirilen aksiyonlar iki sınıfa girer. Bu sınıflandırmalara Mass Effect Paragon ve Renegade demektir. Buna göre her aksiyon veya repliğin bir Paragon veya Renegade puanı karşılığı vardır. Bu puan doğrudan olay

örgüsüne ve hikayenin sonuna etki eder. Puan karşılığı olmayan ama olay örgüsüne etki eden seçimler istisnaidir.

Ahlak sistemi Shepard'ın ruhsal ve ahlaki durumunu belirler. Baştaki psikolojik profil seçiminden bağımsız olarak hikaye boyunca seçimlerini yapan izleyici bir nevi hikaye boyunca Shepard'ın psikolojik profilini oluşturur. Bir başka deyişle kurulum sırasındaki psikolojik profil seçimi Shepard'ın hikayeden önceki psikolojisini yansıtırken hikaye boyunca yapılan seçimler ve bundan çıkan puanlar Shepard'ın olay örgüsünde yol alırken belki de değişen ruh halini gözler önüne serer.

Paragon kavramı kanuna saygılı, dürüst ve kurallara bağlı bir insanı sembolize eder. İzleyici Shepard'ı her şeyden önce çevresindekilerin iyiliğini düşünen, kurallara ve insanlara saygılı bir komutan olarak idare ederse daha çok paragon puanı oluşacaktır.

Renegade kavramı kanuna saygısız, pragmatik, önce kendini düşünen ve görev için ne gerekiyorsa yapan bir insanı sembolize eder. İzleyici Shepard'ı dengesiz, saygısız, kendini her zaman en öne koyan bir komutan olarak idare ederse daha çok renegade puanı oluşacaktır.

Bu puanlar sadece önceden belirlenmiş seçim noktalarında ortaya çıkabilir. Tek bir seçim ile farklı miktarlarda ve birden fazla türde puan oluşturmak mümkündür.

Puanlar açıktır, oluşturulduğu zaman izleyici haberdar edilir. İzleyici hali hazırdaki paragon ve renegade puan dengesini seansı dondurarak her zaman kontrol edebilir ve buna göre ilerideki seçeneklerini değiştirmeye veya yaklaşımını yeniden gözden geçirmeye karar verebilir.

4.3.6 Seçim Noktaları

Ahlak sistemi babında seçim noktaları hikayenin bölümlere ayrılması yöntemi ile çok daha rahat incelenebilir. Ahlak sisteminin puanlaması kurulum noktasında başlayıp hikaye boyunca devam eder

- *Kurulum*
Geçmiş ve Psikolojik Profil Kombinasyonları

Kurulum sırasında seçilen geçmiş ve psikolojik profil kombinasyonlarının her birinin kendine has puanlandırması vardır.

Uzay Doğumlu Savaş Kahramanı – 20 Paragon

Kolonist Savaş Kahramanı – 15 Paragon

Dünya Doğumlu Savaş Kahramanı – 10 Paragon

Uzay Doğumlu Son Adam – 15 Paragon ve 5 Renegade

Kolonist Son Adam – 10 Paragon ve 10 Renegade

Dünya Doğumlu Son Adam – 5 Paragon ve 15 Renegade

Uzay Doğumlu Acımasız – 10 Renegade

Kolonist Acımasız – 15 Renegade

Dünya Doğumlu Acımasız – 20 Renegade

Cinsiyet, isim ve sınıf seçimi puan değeri taşımaz.

- *Olay Örgüsü*

Prolog

Joker ve Kaidan arasındaki tartışmada

“Katılıyorum size” cevabı – 2 Paragon

“Kesin dırdır” cevabı – 2 Renegade

Jenkins ve Dr. Chakwas tartışmasında

“Sakin ol Jenkins” cevabı – 2 Paragon

“İşimiz bu Doktor” cevabı – 2 Renegade

İlk Görevde Jenkins ölünce

“Onurlu bir cenazeyi hak ediyor” repliği – 2 Paragon

“Unut gitsin” repliği – 2 Renegade

Ashley Williams ile olan dialogda

“İyi misin?” sorusu - 2 Paragon

Buna ilaveten geri kalan askerlere ne olduğu sorulduğunda müteakip
dialogda

“Kendini suçlama” repliği – 2 Paragon

“Onları sen terkettin” repliği – 2 Renegade

Daha sonra aynı çatışmada

“Anladık, bizimle gel!” repliği – 2 Renegade

Bilim adamlarını kurtarıırken

“Artık güvendesiniz” repliği – 2 Paragon

Panik halinde sürekli konuşan Manuel’i sertçe susturunca – 9 Renegade

Çiftçileri kurtarıırken

“Artık güvendesiniz” repliği – 2 Paragon

Ayrıca

Tehdit seçeneği için – 2 Renegade

Bunu müteakip

İkna seçeneği için – 2 Paragon

Tehdit seçeneği için – 2 Renegade

Kaçakçı ile karşılaştığında

“Bırak gitsin Williams” repliği – 2 Paragon

Tehdit seçeneği için – 2 Renegade

Görev bittiğinde Shepard kadınsa Kaidan ile konuşurken

“Çok yardımcı oldun” repliği – 2 Paragon

“Beceremedik” repliği – 2 Renegade

Görev bittiğinde Shepard erkekse aynı konuşma Ashley ile gerçekleşir

“Çok yardımcı oldun” repliği – 2 Paragon

“Beceremedik” repliği – 2 Renegade

Bu bölümde oluşturulabilecek puan toplamı Paragon için 22, Renegade için 29dur.

- Konsey
Konseyin uzay istasyonu Citadel’e gelindiğinde konsey hakkında

“Körler hepsi” denirse – 2 Renegade

Konsey Kulesi’ne giderken

“Onları korumaktan vazgeç” denirse – 2 Paragon

Garrus ile ilk karşılaşmada meydana gelen olayda

“Yaptığın büyük bir riskti” repliği – 2 Paragon

“İyi atış!” repliği – 2 Renegade

Fist isimli suçluyu alaşağı ederken işçilere karşı

İkna seçeneği – 2 Paragon

Tehdit seçeneği – 2 Renegade

Ayrıca

“Yaşamayı hak etmiyorsunuz” repliği – 2 Renegade

“Başına geleni haketmişti” repliği – 2 Renegade

Kulede konsey ile konuşurken

“En iyi çözüm bu” repliği – 2 Paragon

“Artık önümüzü açın bizim!” repliği – 2 Renegade

Büyük Elçi ile konuşurken

“Dikkatli olacağım” repliği – 2 Paragon

“Sen kendi işine bak” repliği – 2 Renegade

Ayrılış konuşmasında

“İnsanoğlu kendi üstüne düşeni elbette yapacaktır” repliği – 2 Paragon

“Bize kimse yardım etmeyecek” repliği – 2 Renegade

Bunlara ilaveten

“Herkes bize güveniyor” repliği – 2 Paragon

“Yapayalnız!” repliği – 2 Renegade

Navigatör Pressly ile konuşurken

“Bizim yanımızdalar!” repliği – 2 Paragon

Buna ilaveten

“Kararlarımdan şüphe mi ediyorsun?” repliği – 2 Renegade

Bu bölümde oluşturulabilecek puan toplamı Paragon için 16, Renegade için 18dir.

- Konsey Görevleri
Asari Konsortu

“Yardımcı olabildiğime sevindim” repliği – 2 Paragon

“Paradan konuşalım” repliği – 2 Renegade

Dr. Michel ve Rehineler Problemi

“Olayı çözebiliriz” repliği – 2 Paragon

İkna seçeneği – 8 Paragon

“Öldür onu!” diye bağırıldığında – 2 Renegade

Tehdit seçeneği – 9 Renegade

Shepard fanı ile karşılaştığında

İkna seçeneği için – 8 Paragon

Tehdit seçeneği için – 9 Renegade

Şehit askerin bulunup naaşının geri götürüldüğü kısımda

Her iki ikna seçeneği için de – 8 Paragon

Her iki tehdit seçeneği için de – 9 Renegade

Jahleed’in başına gelen hırsızlık vakasını çözerken

“Gidemezsin!” repliği – 9 Renegade

“Artık yeter!” repliği – 8 Paragon

Bunlara ilaveten

İkna seçeneği için – 8 Paragon

Tehdit seçeneği için – 2 Renegade

Etrafı rahatsız eden uzaylı peygamberle karşılaşıldığında

Her iki ikna seçeneği için de – 8 Paragon

Her iki tehdit seçeneği için de – 9 Renegade

Fist ile ilgili meseleyi çözmeden evvel Emily Wong ile konuşulduysa, Fist meselesi çözüldükten sonra tekrar konuşurken

Tehdit seçeneği için – 2 Renegade

Rita’nın kız kardeşi ve Chellick meselesinde

İkna seçeneği için – 2 Paragon

Tehdit Seçeneği için – 2 Renegade

Bunlara ilaveten

Malları Chellick’e geri verince – 8 Paragon

Jax ile kavga edince – 9 Renegade

Büyük Elçi Xeltan’ın şikayetleri üzerine

“Merak etme!” repliği – 2 Paragon

Rehine alma olayına müdahale ederken

“Hayır, bu benim işim değil” repliği – 8 Paragon

“Sorun değil” veya “Yaparım” replikleri – 2 Renegade

Bunlara ilaveten

“Tutuklusunuz!” repliği – 2 Paragon

İkna seçeneği için – 8 Paragon

“İyiyiz bir sorun yok” repliği – 2 Renegade

“Artık başını beladan uzak tut” repliği – 2 Renegade

Tehdit seçeneği için – 9 Renegade

Bunlara ilaveten

“Senin için çok zor olmalı” repliği – 2 Paragon

“Kendini kandırıyordun” repliği – 2 Renegade

Bu bölümde oluşturulabilecek puan toplamı Paragon için 82, Renegade için 77dir.

Merkez hikaye ile ilgili en az bir mekana gidildikten sonra, Konsey’in verdiği görevlerde

Aile Meselesi görevi

Her iki ikna seçeneği için de 8 Paragon

Her iki tehdit seçeneği için de 9 Renegade

Dinleme cihazı yerleştirme görevi

“İyi bir amaç için yapıyorum” veya “bir şey değil” replikleri – 2 Paragon

İkna Seçeneği için – 8 Paragon

Tehdit ve yalan seçenekleri için – 9 Renegade

Basın ile röportaj yaparken ters sorularla karşısında

“Bu röportaj bitmiştir” repliği – 2 Paragon

İkna seçeneği için – 8 Paragon

“Çeneni kapatmanın vakti geldi de geçiyor” repliği – 2 Renegade

Tehdit seçeneği için – 9 Renegade

Sürpriz Denetleme olayında

İkna seçeneği için – 2 Paragon

Tehdit seçeneği için – 2 Renegade

“Sanmıyorum”, “Korkarım durum bu” veya “Tabii ki yaptım” replikleri için – 2 Renegade

Asariler ile Diplomasi görevi

“Gerek yok” repliği – 2 Paragon

“Öyle olsa iyi olur” repliği – 2 Renegade

Bu bölümde oluşturulabilecek puan toplamı Paragon için 28, Renegade için 32dir.

Merkez hikaye ile ilgili en az iki mekana gidildikten sonra, Konsey’in ile konuşurken

“İyi!” cevabı için – 2 Paragon

Buna ilaveten

Önce “Böyle saçmalıkları dinleyecek vaktim yok benim” ardından da “Bu soruşturma benim soruşturmam. Kimse karışamaz” replikleri – 2 Renegade

Noveria dünyasında Geth’leri araştırma bölümünde

Hava limanında gemiden inerken

“Yerel kurallara elbette ki uyacağız” repliği - 2 Paragon

Buna ilaveten

“Silahımı asla teslim etmem” repliği – 2 Renegade

Gianna Parasini ile konuştuktan sonra Meko Matsuo ile konuşurken

“Unut gitsin” repliği – 2 Paragon

“Utanç vericiydi değil mi?” sorusu – 2 Renegade

Kaçakçılık Görevinde

Tehdit veya İkna seçenekleri ile paketin gerçek alıcısı ortaya çıkarılabilir. Bunun üzerine

Paketi doğrudan Inomorda’ya satınca – 2 Renegade

Casusluk Görevinde

Görevi reddedince – 8 Paragon

Görevi kabul ettikten sonra konuşurken

“Bu yaptığımız yanlış” repliği – 2 Paragon

“İş bitti” repliği – 2 Renegade

Rafael Vargas’a gidip durum izah edilirse

“Onlara senden bahsettim” repliği – 2 Paragon

“Sinirimi bozuyorsun” repliği – 1 Renegade

“İş bitti” diye yalan söylemek – 9 Renegade

Haneye Tezavüz bölümünde

İkna seçeneği için – 8 Paragon

Tehdit seçeneği için – 9 Renegade

Bunlara ilaveten

“Bana başka şans vermediler” repliği – 2 Paragon

“Yolla gelsin!” – 2 Renegade

Lorik Qui’in ile konuşurken

İkna seçeneği için – 24 Paragon

Tehdit seçeneği için – 25 Paragon

Delilleri ele geçirdikten sonra

Suçlu olan Anoleis ile konuşulur ve Gianna senin hakkında soruşturma yapıyor denirse – 25 Renegade

Bunun ardından “Hayır. Suçlusun sen.” Veya “Peki benim kazancım ne olacak?” repliklerinin arkasından

Anoleis ile anlaşma yapılırsa – 9 Renegade

Anoleis yerine doğrudan Gianna ile konuşup deliller muhafaza edilebilirse

“Qu’inn”i ikna ettim ben” repliği – 8 Paragon

Buna ilaveten Matso ile konuşulduğunda

“Suçluydu Zaten” repliği için – 2 Paragon

“Senin fikrini soran yok” repliği – 2 Renegade

Rift İstasyonunda

“Elimden geleni yaparım” repliği – 2 Paragon

“Buraya yardım etmek için gelmedim” repliği – 2 Renegade

Bunlara ilaveten

“Sorun değil” repliği – 2 Paragon

Herhangi bir şekilde savaşımdan kaçmak ve “Bir şey değil” repliği veya
“Nasıl olsa beceremezdin!” repliği – 2 Renegade

Noveria Karantinasında

Görevi başarı ile tamamlayınca – 24 Paragon

Kraliçe Rachni ile karşılaşıldığında

Kraliçeyi kurtarmak – 24 Paragon (v. 1.0’da 25 Renegade)

Kraliçeyi öldürmek – 25 Renegade (v. 1.0’da 24 Paragon)

Konseye rapor verirken

Kraliçe serbest bırakılmışsa

“Bir şey yapmayacaklar” repliği – 2 Paragon

“Tahmin mi etmeliyim?” sorusu – 2 Renegade

Ayrıca

“Bunlar öyle değil” repliği – 2 Paragon

Kraliçe öldürüldüyse

“Yapacak başka bir şey yoktu” repliği – 2 Paragon

“Bazen” repliği – 2 Renegade

Bu bölümde oluşturulabilecek puan toplamı Paragon için 112, Renegade için
107dir.

Feros’da Geth Saldırısı Bölümü

Fai Dan’a bilgi verirken

“Yardım etmekten mutluluk duyarım” repliği – 2 Paragon

“Senin için yapmadım” repliği – 2 Renegade

Calantha Blake ile konuşurken

“Sorun nedir?” sorusu – 2 Paragon

“Senin için yapmadım” repliği – 2 Renegade

Tünellerde Ian Newsted ile konuşurken

“Yardım ister misin?” sorusu – 2 Paragon

“Öldür onu!” repliği – 2 Renegade

Feros Tünellerinde Geth Saldırısı görevinde

Görevi başarıyla bitirince – 8 Paragon

Güç hücrelerini ele geçirme görevinde

Görevi başarıyla bitirince – 8 Paragon

Koloninin yiyecek stoku tükenmek üzereyken avlanıp koloniyi besledikten sonra koloniye yetecek kadar avlanılmış ise bu görevden sonra

Görevi başarıyla bitirince – 8 Paragon

Buna ilaveten

“Paramı ver sadece!” repliği – 2 Renegade

Koloninin su sistemini tamir etmeyi başarınca bu görevi tamamladıktan sonra

Görevi başarıyla bitirince – 8 Paragon

ExoGeni’den çıkarken

“Sana inanıyorum” repliği – 2 Paragon

“Umurumda değilsin” repliği – 2 Renegade

Jeong ile konuşurken

İnka seçeneği için – 24 Paragon

Tehdit seçeneği için – 25 Renegade

Tehdit sonrasında

“Söylediğin mantıklı” repliği – 2 Paragon

“Şansa bırakamam” repliği – 2 Renegade

Bunlara ilaveten

El bombalarını almayı kabul edince – 2 Paragon

Aksi takdirde el bombalarını almayı reddedip yine zorla alınca – 2 Renegade

Çatışma sırasında çevredeki 16 sivil kolonistle ilgili olarak

Bütün kolonistler sağ kurtulursa – 32 Paragon

Bütün kolonistler sağ kurtulamazsa kurtulan her kolonist için – 2 Paragon

Bütün kolonistler ölürse – 32 Renegade

Bütün kolonistler ölmezse ölen her kolonist için – 2 Renegade

Thorian ile karşılaşınca

“Kolonistleri bırak!” repliği – 2 Paragon

“Seni yok edeceğim!” repliği – 2 Renegade

Buna ilaveten

Görev tamamlandığında

Görevi başarıyla bitirince – 8 Paragon

Shiala ile konuşurken

“Yaşamana izin veremem” repliği – 9 Renegade

Konseye görevle ilgili rapor verirken

“Ben herkese yardım ederim” repliği– 2 Paragon

“Aptal olmayın!” repliği – 2 Renegade

Buna ilaveten

“Sizi anlıyorum” repliği – 2 Paragon

Ayrıca

Kolonistler kurtarılmışsa “Ben herkese yardım ederim” repliği – 2 Paragon

Kolonistler kurtarılamamış veya kurtarılmamışsa “Ben elimden geleni yaptım” repliği – 2 Paragon

Büyük Elçi Udina’nın konseyde konuşmasından sonra

“Umursadığınız tek şey bu mu?” repliği – 2 Paragon

“Tamamen harcanabilirlerdi” repliği – 2 Renegade

Bu bölümde oluşturulabilecek puan toplamı Paragon için 116, Renegade için 86dır.

Virmire Sismeninde

Wrex ve Genofaj bölümü

Wrex’i sakinleştirmek yolu seçilirse

İkna seçeneği için – 28 Paragon

Wrex'in Aile Zırhı'nı bulmasına yardım edilmişse “Yerinde olsam ben de başki bir şey yapmazdım” veya “Hepimiz öyleyiz” replikleri – 28 Paragon

Tehdit seçeneği için – 9 Renegade

Wrex'i öldürmek yolu seçilirse

Tabancayı çekip Wrex'i vurunca – 25 Renegade

Buna ilaveten

“Kahretsin” repliği – 2 Paragon

Shepard yerine Ashley Wrex'i vurursa

“Burada komutan benim” repliği – 8 Paragon

Bunlara ilaveten

“O benim arkadaşımdı” veya “Saygıyı hak ediyordu” replikleri – 2 Paragon

“Cesedi bir yere atın gitsin” repliği – 2 Renegade

Kirrahe'nin özel timine yardım ederken

Komünikasyon sistemlerini sabote edince – 2 Paragon

Buna ilaveten

Uydu bağlantısını koparınca – 2 Paragon

Buna ilaveten

Geth uçaklarını düşürünce – 8 Paragon

Ayrıca alarm sistemi ile ilgili olarak

“Zaten başlarında yeterince bela var” repliği – 8 Paragon

“Kendi başlarının çaresine bakabilirler” repliği – 9 Renegade

Hücre bloğu B’de Menos Avot ile karşılaşınca

“Tamam, çıkarın onu dışarı” repliği – 8 Paragon

“Hayır.” Veya “Kusura bakma ama riski göze alamam” replikleri – 2 Renegade

Hücre bloğu A’da Ganto Imness ile karşılaşınca

“Sana güvenebileceğime inanıyorum” veya “Bunu çıkarıyorum ben” replikleri – 2 Paragon

“Fazla riskli” repliği – 9 Renegade

Bunlara ilaveten

“Bize karşı bir tehdit unsuru değiller” repliği – 2 Paragon

“Kapıyı açın ve hepsini öldürün” veya “Temizleyin herkesi” replikleri – 2 Renegade

Rana Thanoptis ile karşılaştığında

“Artık çok geç” repliği – 9 Renegade

Kimin sağ kalıp kimin öleceğini seçtikten sonra

“Üzgünüm” repliği – 2 Paragon

“Elbette” repliği – 2 Renegade

Saren ile karşılaşınca

İkna seçeneği için – 2 Paragon

Tehdit seçeneği için – 2 Renegade

Konseye görev hakkında rapor verirken

“Daha nasıl bir delile ihtiyacınız var?” sorusu için – 2 Paragon

“Cehennemin dibine gidin!” repliği için – 2 Renegade

Ayrıca

“Bana güvenmeniz lazım” repliği için – 2 Paragon

Bu bölümde oluşturulabilecek puan toplamı Paragon için 66, Renegade için 62dir.

Zamana Karşı Yarış bölümünde

Büyük elçi ile konuşurken “Politika bu” dedikten sonra

“Seni orospu çocuğu!” repliği – 2 Renegade

Arabulucu vasıtası ile Konsey’le konuşurken

İkna seçeneği için – 8 Paragon

Tehdit seçeneği için – 2 Renegade

Ayrıca

Tehdit sonrasında ikna seçeneğini için – 2 Paragon

Depresan kullanınca – 9 Renegade

Terra Firma partisini ile ilgili olarak

“Size asla destek vermem” – 2 Paragon

“Destegim sizinledir” – 2 Renegade

Bu bölümde oluşturulabilecek puan toplamı Paragon için 10, Renegade için

13dür.

Ilos'a gittikten sonra

Arşivlere girince

“Bu korkunç” veya “Onlara ihanet ettin” replikleri – 2 Paragon

“Sadece gereken yapıldı” repliği – 2 Renegade

Konseyi kurtarma görevinde Virmire görevinde Saren ile konuşulurken Tehdit veya İkna seçeneklerinden en az biri kullanıldıysa

İkna seçeneği için – 24 Paragon

Tehdit seçeneği için – 25 Paragon

Konseyin kaderini belirlerken

“Konsey umrumda değil önce Sovereign'e konstantre olun” repliği için – 8 Paragon ve 9 Renegade

“Konseyi kurtarın!” repliği için – 28 Paragon

“Bırakın konsey üyeleri ölsün” repliği – 29 Renegade

Bu bölümde oluşturulabilecek puan toplamı Paragon için 54, Renegade için 56dır.

Tüm bu olaylar sırasında Shepard'ın opsiyonel olarak gidebileceği sair mekanlarda başına gelen olaylarda

Tali ve Geth inceleme isteği ile ilgili olarak

“Tamam” veya “Senin olsun” replikleri – 1 Paragon

“Bu riski göze alamam” repliği – 1 Renegade

Rehine doktorları kurtarıırken

İkna seçeneği için – 8 Paragon

Rehin alan adamı vurunca – 2 Renegade

Tehdit seçeneği için – 9 Renegade

ExoGeni fabrikasını araştırırken

“Bunu yapamam” repliği – 8 Paragon

“Şu an seni öldürsem yeridir” repliği – 9 Renegade

Geth saldırılarını araştırma görevi teklif edildiğinde

“Böyle şeylerle uğraşacak vaktim yok” repliği – 2 Renegade

Rehine kurtarma görevinde

“Kimsenin ölmesine gerek yok” repliği – 2 Paragon

İkna seçeneği için – 8 Paragon

“İndirin herkesi!” emri için – 2 Renegade

Tehdit seçeneği için – 9 Renegade

Kayıp UNC Modüllerini ararken

Hiç hayvanı öldürmeden modülü bulunca – 6 Paragon

Dışarıda herhangi bir hayvan ölürse – 4 Renegade

İçeride herhangi bir hayvan ölürse – 4 Renegade

Binbaşı Kyle isimli tarikat lideri ile konuşurken

“Belki de onu mantık yoluna çekebilirim” repliği – 2 Paragon

Buna ilaveten

İkna seçeneği için – 2 Paragon

Tehdit seçeneği için – 2 Renegade

Bunlara ilaveten

“Sana yardım etmeye çalıştım” repliği – 2 Paragon

İkna seçeneği için – 8 Paragon

“Bu kadar saçmalamak yeter” repliği için – 2 Renegade

Tehdit seçeneği için – 9 Renegade

Rogue IV macerasında

“Daha önce duymuştum bunu” repliği için – 2 Renegade

Buna ilaveten

“Kimse yaralandı mı?” sorusu için – 2 Paragon

Opsiyonel mekanlarda oluşturulabilecek puan toplamı Paragon için 53, Renegade için 56dır.

Yönetmen Versionundaki Ek Sahneler

Gökyüzü Topu görevinde

Simon Atwell ile konuşurken

“Hepsi böyle değildir” repliği – 2 Paragon

“Neden başka türlü davransınlar ki?” sorusu – 2 Renegade

Charn ile konuşurken

İkna seçeneği için – 8 Paragon

Tehdit seçeneği için – 8 Paragon

Charn’a saldırınca – 9 Renegade

Balak ile konuşurken

Balak’a rehineleri kurtarma izni verilirse – 24 Paragon

Bunu müteakip Simon Atwell’e “Ben ona benzemem” dedikten sonra

“Sadece geçici bir süre için” repliği – 2 Paragon

Balak’a saldırınca – 25 Renegade

Balak’ı öldürünce veya askerlere teslim edince Simon Atwell’e “Kimse bundan iyisini yapamazdı” dedikten sonra

“Tabii ki öyleyim” repliği – 2 Renegade

“Olabildiği kadar sert” repliği – 2 Renegade

Yönetmen versionundaki ek sahnelerde oluşturulabilecek puan toplamı Paragon için 36, Renegade için 38dir.

4.3.7 Ahlak Bazlı Sahneler

- *Kuşatılmış Üs Görevi*

Bu görevin Shepard’a verilebilmesi için yüzde seksen Paragon puanı oluşturulmuş olmalıdır. Shepard yüzde seksen Renegade puanı oluşturduktan sonra Paragon yönde ilerlemeye başladıysa gereken Paragon puanı yüzde 90’a çıkar. Bu ön şart tamamlanmamışsa bu görev ve bu sahneler hiç oluşmaz.

Görevi reddetmek için “Benim derdim değil” repliği – 2 Renegade

Görev sırasında 1 ila 4 arası bilim adamı ölürse – 8 Paragon

Görev sırasında hiç bilim adamı ölmezse – 24 Paragon

Görev sırasında beşten fazla bilim adamı ölürse – 9 Renegade

- *Pazarlık Görevi*

Bu görevin Shepard’a verilebilmesi için yüzde seksen Renegade puanı

oluşturulmuş olmalıdır. Shepard yüzde seksen Paragon puanı oluşturduktan sonra Renegade yönde ilerlemeye başladıysa gereken Renegade puanı yüzde 90'a çıkar. Bu ön şart tamamlanmamışsa bu görev ve bu sahneler hiç oluşmaz.

Görev barışçıl bir şekilde tamamlanırsa – 8 Paragon

Lord Darius ile pazarlık yapmayı reddedip adamlarını öldürünce – 9 Renegade

Buna ilaveten

Görev tamamen şiddet kullanılarak bitirilirse – 25 Renegade

4.3.8 Geçmiş Bazlı Sahneler

Tüm bu görevlere ilaveten Shepard'ın seçilmiş geçmişine göre aşağıdaki üç sahneden biri oluşur. Her bir sahnenin oluşması bir geçmiş profiline bağlıdır. Bir seansta tek bir geçmiş seçilebileceği için bu sahnelerden sadece biri meydana gelir. Sistem diğer iki sahneyi ve ilgili ajan ve aktörleri devre dışı bırakır. Bu sahnelerin oluşmasını sağlayacak olaylar hiç meydana gelmez.

- *“Seni Hatırladım” görevi*

Bu görev sadece Shepard için kolonist geçmişi seçilmişse oluşur. Shepard kolonist ile “Eski Dostlar” ve “Yaşlı, Mutsuz ve Uzak Şeyler” sahneleri iptal olur

Shepard eskiden hatırladığı bir kadının intihar etmesini engellemekle görevlendirildiğinde

Yatıştırıcıyı kadına verince – 8 Paragon

Yatıştırıcıyı bizzat kullanınca – 9 Renegade

“Öldürün onu. Bu bir emirdir!” repliği – 9 Renegade

- *“Eski Dostlar” görevi*

Bu görev sadece Shepard için dünya doğumlu geçmişi seçilmişse oluşur. Shepard dünya doğumlu ile “Seni Hatırladım” ve “Yaşlı, Mutsuz ve Uzak Şeyler” sahneleri iptal olur

Shepard’ın dünyadaki sokak çetesinden eski bir arkadaşı onu tehdit ederek yardım kanun dışı bir iş için yardım isteyince

“Beni uyardılar” veya “Bu her şeyi değiştirir” replikleri – 2 Paragon

Bunlara ilaveten

İkna seçeneği için – 8 Paragon

Tehdit seçeneği için – 9 Renegade

Adamı öldürünce – 9 Renegade

Ayrıca

İkna seçeneği için – 9 Renegade

Tehdit seçeneği için – 9 Renegade

“Yaşlı, Mutsuz ve Uzak Şeyler” Görevi

Bu görev sadece Shepard için uzay doğumlu geçmişi seçilmişse oluşur. Shepard uzay doğumlu ise “Seni Hatırladım” ve “Eski Dostlar” sahneleri iptal olur

Shepard’ın annesini tanıdığını iddia eden bir adam para isteyince

“Tamam sana para vereceğim” repliği – 2 Paragon

“Sarhoşsun sen” repliği – 2 Renegade

Anneyle konuştuktan sonra

“Yemek için para veririm sana” repliği – 8 Paragon

İkna seçeneği için – 8 Paragon

“Defol git” repliği – 2 Renegade

Tehdit seçeneği için – 9 Renegade

4.3.9 Olası Ahlak Puanı Toplamları

- *Normal Versiyonda*

Uzay Doğumlu Savaş Kahramanı – 603 Paragon veya 571 Renegade

Kolonist Savaş Kahramanı – 608 Paragon veya 571 Renegade

Dünya Doğumlu Savaş Kahramanı – 603 Paragon veya 571 Renegade

Uzay Doğumlu Son Adam – 608 Paragon veya 576 Renegade

Kolonist Son Adam – 603 Paragon veya 581 Renegade

Dünya Doğumlu Son Adam – 598 Paragon veya 586 Renegade

Uzay Doğumlu Acımasız – 593 Paragon veya 581 Renegade

Kolonist Acımasız – 593 Paragon veya 586 Renegade

Dünya Doğumlu Acımasız – 593 Paragon veya 591 Renegade

- *Yönetmen Versiyonunda*

Uzay Doğumlu Savaş Kahramanı – 649 Paragon veya 609 Renegade

Kolonist Savaş Kahramanı – 644 Paragon veya 609 Renegade

Dünya Doğumlu Savaş Kahramanı – 639 Paragon veya 609 Renegade

Uzay Doğumlu Son Adam – 644 Paragon veya 614 Renegade

Kolonist Son Adam – 639 Paragon veya 619 Renegade

Dünya Doğumlu Son Adam – 634 Paragon veya 624 Renegade

Uzay Doğumlu Acımasız – 629 Paragon veya 619 Renegade

Kolonist Acımasız – 629 Paragon veya 624 Renegade

Dünya Doğumlu Acımasız – 629 Paragon veya 629 Renegade

Sonda oluşturulan puanların çoğunluğu Paragon ise ve konsey üyeleri ölmüşse Shepard, çok kültürlü, yeni bir konsey oluşturur. Başkan ise Udina veya Anderson olur. Seçim izleyiciye aittir.

Son oluşturulan puanların çoğunluğu Renegade ise ve konsey üyeleri ölmüşse Shepard sadece insanlardan oluşan, yeni bir konsey oluşturur. Başkan ise Udina veya Anderson olur. Seçim izleyiciye aittir.

4.3.10 Ahlak Sisteminden Bağımsız Olan Dallanma Noktaları ***Birincil Dallanmalar***

- **Shepard’ın Cinsiyeti**

Shepard’ın görünüşü ile birlikte duygusal ilişkiye girebileceği karakterleri belirler. Shepard erkekse, Ashley Williams veya Liara T’Soni ile; kadınsa Kaidan Alenko veya Liara T’Soni ile duygusal bir ilişkiye girebilir. Her iki durumda da Shepard’ın hiçbir duygusal ilişkiye girmemesi mümkündür.

- **Duygusal İlişki Partneri Seçimi**

Shepard, cinsiyetine bağlı olarak Kaidan Alenko, Ashley Williams veya Liara T’Soni ile ilişkiye girebilir. Bunların dışında herhangi bir karakter ile duygusal ilişki yaşanamaz. Bu durumda cinsiyet seçimi başına iki farklı karakter ile duygusal ilişki yaşama şansı vardır. Bu seçime göre karakterler arası çatışmalar değişir. Shepard her iki karakterle de aynı anda duygusal bir ilişki yürütmeye çalışabilir ve izleyicinin böyle bir şey yapması mümkündür. Ancak bu seçim iki aday arasında bir çatışmaya sebep olacağı gibi bu çatışmanın çözümünde Shepard ile tercih edilmeyen karakter arasında da çatışma yaşanabilir.

- **Kimin Sağ Kalacağı Seçimi**

Bahsi geçen görevde Kaidan Alenko ve Ashley Williams ayrı mekanlarda tehlikeli bir duruma düşerler. Kendi kendilerini kurtulmaları mümkün değildir. Bu

noktada Shepard bu iki karakterden hangisine yardım edeceğini seçmek zorunda kalır. Her ikisine de yardım edilecek zaman yoktur. Shepard'ın yardım ettiği karakter sağ kalıp diğer karakter ölür. Doğru bir seçim yoktur. Yardım edilen karakter minnettar kaldığı gibi yardım edilmeyen de kesinlikle ölür. Bu durumda Shepard'ın duygusal partnerinin ölümüne de karar vermesi mümkündür ve bunun travması hayatta kalan karakterler tarafından yaşanacaktır.

- **Virmire Görevinde Wrex – Shepard Çatışması**

Bahsi geçen görevde bir sahnede Shepard ile Wrex arasında ideolojik bir nedenden anlaşmazlık çıkar. Burada Shepard şahsen Wrex'i öldürebilir. Aynı sahnede Ashley Williams da bulunuyorsa ve henüz ölmemişse üç yönlü bir çatışma meydana gelir. Burada diyalogun gidişatına göre Ashley Williams da Wrex'i öldürebilir. Her iki durumda da Wrex'in ölümü benzer sonuçlara sebep olur. Wrex olay örgüsünden çıkar ama ölümünün etkileri hissedilir. Wrex sağ kalırsa olay örgüsünün içinde varlığını sürdürerek Shepard'a yardım eder.

- **Normandy Hırsızlığı**

Konsey son savaşa gitmeden evvel Shepard ve arkadaşlarını durdurur. Shepard'ın göreve devam etmesi için Normandy'yi çalması gerekir. Anderson ya güvenlik merkezine girerek ya da Büyük Elçi Udina'nın bilgisayarını gizlice kullanarak hırsızlığın gerçekleştirilebileceğini söyler. Seçim Shepard'a kalır. İzleyici iki seçenekten birini seçer. Üçüncü bir seçenek olarak karar Anderson'a bırakılabilir. Bu durumda Anderson, Udina'nın bilgisayarına girmeyi seçecektir. Seçim ne olursa olsun Normandy'yi çalma operasyonu başarı ile sonuçlanır. Ancak seçime göre hırsızlık farklı şekillerde gerçekleşecektir.

- **Saren İle Son Karşılaşma**

Citadel Uzay İstasyonunda Saren'i bulan ve durdurmaya çalışan Shepard, Saren ile savaşmak zorunda kalacaktır. Bu savaş sırasında Saren'i öldürmek mümkündür. Bir başka seçim ise doğru diyalogla Saren'in kötü bir şey yaptığına ikna edilmesidir. Bu durumda hatasını anlayıp kullanıldığına karar veren Saren kendisini öldürür. Her durumda Saren ölür.

- **Son Savaş Ve Konseyin Kaderi**

Bahsi geen son savařta Shepard, galaktik konseyin kaderine ncelik verebildiėi gibi galaktik konseyi umursamayıp doėrudan Sovereign'e odaklanabilir. Ancak Shepard Sovereign'e odaklanırsa galaktik konseyin btn yeleri lecek ve galaktik konsey ortadan kalkacaktır.

Konsey savařın sonunda saė kalırsa Shepard'a Spectre ajanı stats geri verilir. Ancak konsey saė kalmamıřsa bu statnn Shepard'a geri verilmesi ancak Anderson bir konsey yesi yapıldıysa gerekleřir. Konsey saė kalmazsa konseyin bulunduėu Citadel uzay istasyonundaki uzaylılar ile insanlar arasındaki gerginlik giderilmez. Konseyin bir insan olan Shepard tarafından kurtarılması yeleri etkiler ve geici ye olan insanlara konseyde kalıcı bir yer saėlanır. Son olarak Shepard'ın konseyde insanlıėı temsil edecek yeyi de semesi gerekir. Bu ye ya Yzbařı Anderson ya da Bykeli Udina olacaktır. Shepard iki aday arasından birini konseye katılmak zere seer. Udina bařa gelirse insanlar politik olarak avantaj saėlar ama brokratik iřlemler artık Shepard'ın pek ok operasyonun dzeni sekteye uėrar. Anderson seilirse Shepard operasyonları aısından rahatlar nk Anderson Shepard'a daha yakın olan ve onu tanıyan bir karakterdir. Dahası Anderson ordu kkenli olduėu iin olaylara bakıřı son derece pragmatiktir.

Konsey savařın sonunda saė kalmazsa yeni konseyi oluřturma grevi Shepard'a kalır. Shepard burada iki seenekten birini semelidir. Konsey ya ok kltrl ve her tr uzaylının temsil edildiėi bir řekilde kurulacak, ya da tamamen insanlardan oluřan bir konsey olacaktır. Her iki durumda da konseyin bařkanı insan olacaktır. Bu durumda Shepard yine Anderson veya Udina'yı bu sefer konsey yesi deėil konsey bařkanı olarak semek durumundadır. Her iki durumda da insanların politik stnlė sz konusu olacaktır. Ancak ok kltrl konsey ancak izleyici hikayeyi Paragon aėırlıklı bitirirse mmkndr.

Konsey tamamen insanlardan oluřursa insanlık galaksinin politik kontroln eline geirecek ancak alınan sorumluluėa karřılık politik tecrbe az olduėu iin genel olarak sevilen bir ırk olmayacaktır. Bu seenek sadece izleyici hikayeyi Renegade aėırlıklı bitirirse mmkndr.

Paragon ve Renegade bitiře gre son kapanıř da deėiřir.

Bu iki seçeneğin yanında Shepard'ın politikaya ilgi duymadığını iddia ederek işin içinden sıyrılması da mümkündür. Seçim izleyicidedir.

Yan Kararlar

- **Fist Meselesinin Çözümü**

Shepard Fist'i öldürmezse daha sonra Afterlife isimli barda Fist ile karşılaşır. Fist her şeyi mahvettiği için Shepard'a kızgındır. Bundan sonra Shepard'ın başına bela olacağını açıkça ifade eder.

- **Feros Görevinin Çözümü**

Shepard yeterince kolonisti kurtarabilirse Illium'da bir kontrattan dolayı başı belaya girmiş ve yardım isteyen kolonist temsilcisi ile karşılaşır. Aynı sahne Shepard yeterince kolonist kurtarmasa da şayet Ethan Jeong'u koloniye yardım etmeye ve koloninin tekrardan kurulmasını sağlamaya ikna ederse de oluşur. Feros'daki olaylar sırasında Shalia sağ kaldıysa bu temsilci bizzat Shalia olur ve Shepard'ın Feros'da yaptığı kahramanlıklara atıf yapar.

- **Noveria Görevi ve Rachni Kraliçesi**

Shepard, Rachni Kraliçesinin hayatını bağışlarsa kraliçe Shepard Illium'dayken ona bir minnet mesajı gönderir. Bunu müteakip haberlerde Rachni gemilerinin görüldüğünü ancak gemilerin saldırgan olmadığı söylenir. Herhangi birisi yaklaşmaya çalıştığında gemiler de kaçmaktadır.

Rachni Kraliçesi ölürse haberlerde Noveria'da klonlanmış bir Rachni olduğu ve olaylara bu yaratığın sebep olduğu iddia edilir. Ancak orada bir Rachni olduğu izine kimse rastlamamıştır.

- **Noveria Görevi ve Gianna Parasini**

Shepard Noveria'da Gianna Parasini'ye yardım ettiyse Gianna ile Illium'da tekrar karşılaşır. Gianna başka bir mesele için Shepard'dan yardım ister ve Noveria'da söz verdiği gibi Shepard'a bir bira ısmarlar. Shepard'ın cinsiyeti erkekse bu sahnede Gianna ayrıca Shepard'ı öper.

4.3.11 Mass Effect Ana Olay Örgüsü Şeması

- **Prolog**

Shepard'ın yaratılması ve geçmişi ile psikolojik profilinin seçilmesi bu noktada olur. Shepard bu bölümde Normandy gemisinde brifingini alır ve Eden Prime'daki ilk görevine gider. Bu görev itici gücü oluşturur ve macerayı başlatır.

- **Birinci Bölüm**

İlk bölüm tamamen Citadel Uzay İstasyonu'nda geçer. Shepard, bu bölümde pek çok yan karakterle tanışarak ekibini oluşturur. Konseyle tanışma da bu bölümde gerçekleşir. Saren'in ihanetinin konseye açıklanması gerekir. Bunun üzerine Shepard'a Normandy gemisinin kontrolü verilir ve Shepard artık maceraya atılmaya hazır olur.

Birinci bölüm aynı zamanda isteğe bağlı pek çok yan olayın gerçekleşebileceği ve serim bölümüdür. Ana çatışma, protagonist ve antagonistin amaçları ile içinde bulunulan dünya hakkında pek çok bilgi verilir.²⁰⁶

Ana çatışmaya bağlı olarak protagonist yine bu bölümde Campbell'in kahramanın yolculuğunda belirlediği üç engelden oluşan sınav yolunun bir nevi haritası belirlenir.²⁰⁷ Shepard önüne konulan görevi yerine getirebilmek için nerelere ne amaçla gitmesi gerektiğini öğrenir ve bunun yanında orada karşısına çıkacak şeyle ilgili genel bilgi alır.

- **İkinci, Üçüncü ve Dördüncü Bölümler**

Açıkça birbirinden ayrı olan bu bölümler ayrımda kolaylık olsun diye bu şekilde adlandırılmıştır. İsimlerine verdiğimiz rakamlar klasik anlamda kronolojik bir sıraya işaret etmemektedir. Zira izleyici bahsi geçen mekanlara ve buna bağlı olarak bahsi geçen bölümlere istediği sıra ile gidebilmektedir.

Bu bölümler yükselen aksiyona denk gelmektedir.²⁰⁸ Gerginlik ve çatışmalar geliştiği gibi ana çatışma ve gizem de derinleşmektedir. Antagonist Saren'in amaçları tahmin edilmekle birlikte tam olarak olayların doğası belli olmaz ve Shepard belirginliğe

²⁰⁶ Freytag

²⁰⁷ Campbell

²⁰⁸ Freytag

ulařmak için var gücüyle çalışır.

Campbell'a göre genelde üç tane olan sınavlardan hepsinden başarı ile çıkmak zorunda değildir protagonist.²⁰⁹ Hatta çoğunlukla bu üç sınavdan bir ya da bir kaç başarıyla sonuçlanır. Mass Effect'te de iki, üç ve dördüncü bölümlerde başarı kavramı esnektir.

İkinci bölümde Dr. Liara T'Soni kurtarılır. Bu kurtarma görevi her halükarda başarılı olsa da antagonistin asıl yaptığı operasyon engellenemez. Dolayısıyla ne olursa olsun ikinci bölümün başarısızlıkla sonuçlandığı söylenebilir.

Üçüncü bölümde Noveria'da Saren'in ortağı ve Liara T'Soni'nin annesi olan Matriark Benezia engellenmeye çalışılır. Ancak Liara ikinci bölümde gruba katıldığı için üçüncü bölümün ikinci bölümden önce veya sonra gerçekleşmesi özellikle karakterler arası diyaloglarda ciddi farklılıklar yaratacaktır. Üçüncü bölüm ikinci bölümden önce tamamlanırsa buradaki alt antagonist ile kendi çatışması ve ilişkisi olan Liara T'Soni herhangi bir sahnede doğal olarak yer almayacak, izleyicinin Benezia hakkındaki bilgisi azalacaktır. Bu bilgi eksikliği daha sonra olayları öğrenen Liara tarafından giderilebilir. Ancak Shepard bu bölüm sırasında Benezia ile ilgili ana bilgi kaynağı olan Liara'yı kaynak olarak kullanamayacağı için görevin başarı ile gerçekleştirilmesi çok daha zor olacaktır. Yukarıda bahsedilen etkiler ikinci bölüm önce tamamlandığında tersine dönecektir. Shepard ve izleyici bu bölümde Benezia ile ilgili daha fazla bilgi sahibi olacaklar ancak ana çatışmaya ilaveten Liara'nın Benezia ile olan yan çatışması da devreye girecektir. Bu bölümde olan olaylar bir tanrıça ile karşılaşma veya ayartan kadın uyarlaması olarak görülebilir.²¹⁰

Dördüncü bölümde Shepard ExoGeni şirketine ait bir laboratuvarın neden düşman güçleri tarafından işgal edildiğini bulup bu durumu düzeltmeye çalışacaktır. Saren'in bu küçük istasyon ile neden ilgilendiği gizemin bir parçasıdır.

• *Beşinci Bölüm*

²⁰⁹ Campbell

²¹⁰ Campbell

Dönüm veya doruk noktası sayılabilecek beşinci bölü bir önceki üç bölümün izleyici tarafından belirlenen sırasına göre herhangi birinin arkasından meydana gelebilir. Dahası beşinci bölümün başlayabilmesi için ön şart ikinci, üçüncü ve dördüncü bölümlerden en az herhangi ikisinin, herhangi bir sıra ile bitirilmiş olmasıdır.

İzleyici bu bölümden önceki üç bölümü de herhangi bir sıra ile bitirdikten sonra beşinci bölüme geçebilir. Bu durumda dönüm noktası beşinci bölüm olduğu için ilk üç bölüm yükselen aksiyon sırasında meydana gelecektir.

Beşinci bölümde Saren ile olan karşılaşma sonunda Saren'in asıl amacı ve perde arkasındaki çatışmalar ortaya çıktığından amaçlar tamamen değişecek ve bir tür kriz sonrası peripetela meydana gelecektir. Artık bundan sonra protagonistin başarılı olması çok zordur ve her şey daha kötüye gitmiştir. Asıl gerçek, tahmin edilenden çok farklıdır ve durdurulması imkansız bir karşı güç çoktan harekete geçmiştir. Bu bilgi sonucunda felakete doğru bir gidip başlar ve tüm aksiyonların ağırlığı arttığı gibi zamana karşı yarışarak yapılması gerekmektedir.

Beşinci bölümün başlayabilmesi için ön şart izleyicinin bu bölümden önceki üç bölümü de herhangi bir sıra ile bitirmesi olduğu için önceki üç bölümden herhangi biri düşen aksiyon bölümüne itilebilir. Bunun olması durumunda Shepard ve arkadaşları eldeki soruna beşinci bölümde elde edilen hayati bilgiye sahip olarak yaklaşırlar. Diyaloglar ve aksiyonlar buna göre gelişir ve değişir. En basit haliyle artık izleyici durumun nereye gittiğini bilmekte bir gizem çözmeye çalışmamaktadır. Gizemlerin hepsi çözülmüş ve zamana karşı bir yarış başlamıştır.

- ***Altıncı Bölüm***

Shepard ve arkadaşlarının Citadel Uzay İstasyonu'nda kalıp konsey üyeleri tarafından alıkonulup galaksiyi tehdit eden büyük tehlike hakkında yalan söylediklerinin iddia edildiği altıncı bölüm açıkça düşen aksiyona girer. Protagonist tehlikenin büyüklüğünün ve tehlikenin üstesinden gelmenin ne kadar zor olduğunun farkındadır ancak bu hiçbir işe yaramaz. Çünkü kendi elinde olmayan sebeplerden dolayı alıkonulup görevini tamamlaması engellenmiştir.

Altıncı bölümün gerçekleşmesinin ön şartı birinci, ikinci, üçüncü, dördüncü ve

beşinci bölümlerin bitirilmiş olmasıdır. Artık amaç Saren'in Sovereign ve ırkdaşlarını bizim galaksimize getirmesini engellemektir. Ancak bu duruma inanmayan konsey bir şekilde ikna edilmelidir.

Yüzbaşı Anderson'un çözümü konseyin ikna olmasını beklemeden Normandy'yi çalmak ve Saren'i engellemektir. Normandy, Anderson'un yardımı ile alındıktan sonra artık Citadel uzay istasyonuna dönüş mümkün değildir. Çünkü Shepard artık bir kanun kaçağı olmuştur. Bu nedenle uzay istasyonunda hala çözülmemiş olaylar varsa bunların hepsi yarım kalır veya başarısızlıkla sonuçlanır.

- **Yedinci Bölüm**

Shepard, Ilos sistemine doğru yola çıkar. Oraya Saren'den önce varmalıdır ki Saren'in planlarına engel olsun. Düşen aksiyonun sonlarına denk gelen bu bölümde protagonistin hedefi genel anlamda başarısız olacaktır.

Yedinci bölüm, altıncı bölümün bitimini müteakip gerçekleştirilebilir. Ancak bundan önceki bölümlerde olduğu gibi bunun tam zamanlaması izleyiciye bağlıdır. İzleyici halen yan olaylarla ilgilenebilir. Ilos yoluna çıkıldığı anda ise galaksi haritası iptal olur. Artık olay örgüsü bitiş noktasına geldiğinden zamana karşı bir yarış başlamıştır. Sistem izleyicinin ana olay örgüsü haricinde başka herhangi bir şeyle ilgilenmesine izin vermez.

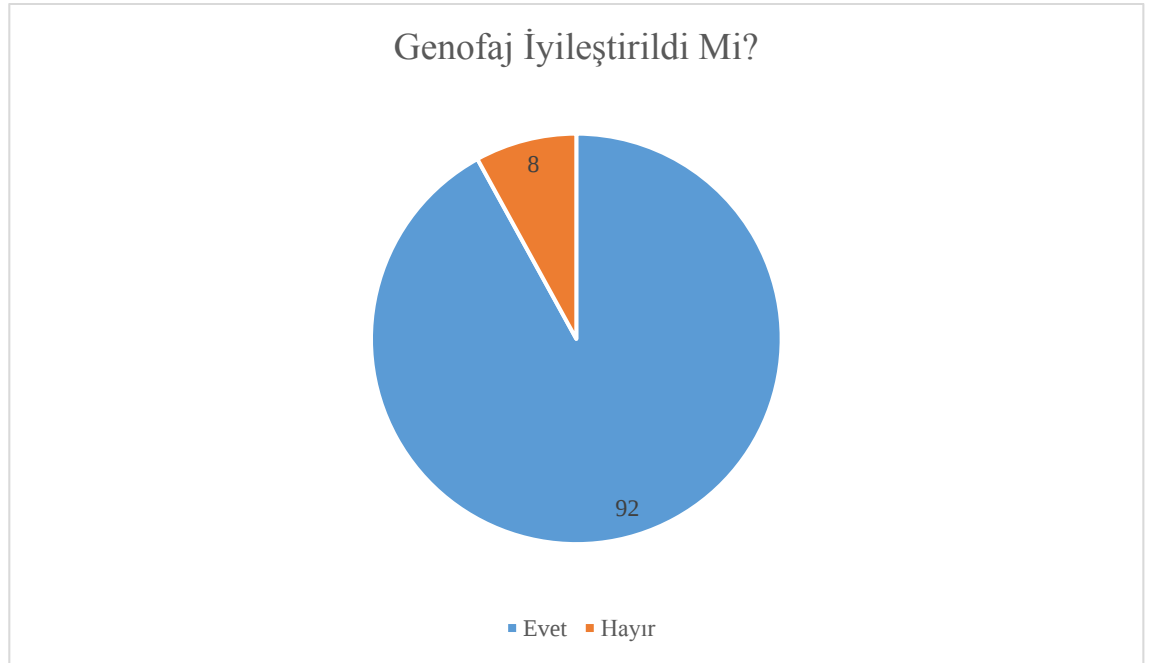
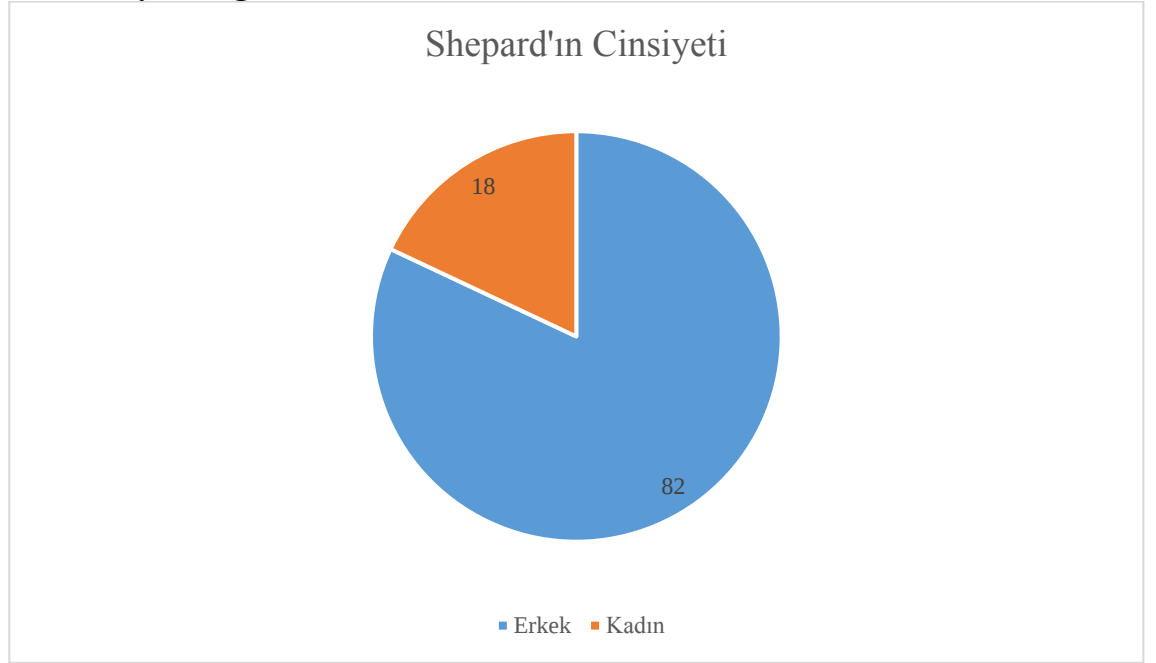
- **Sekizinci Bölüm**

Saren'in komutasındaki Sovereign ve orduları Citadel uzay istasyonuna ulaşır. İstasyonun tamamının kurtarılması için artık çok geçtir. Ancak Shepard ve dostları can kaybını en aza indirmeye çalışırlar.

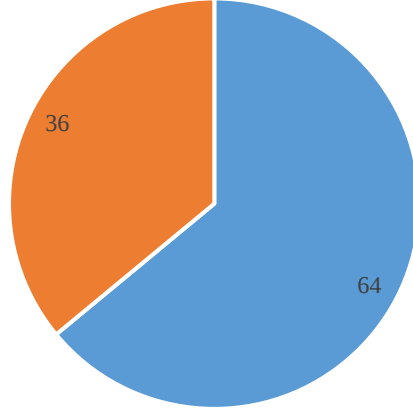
Saren ile son karşılaşmanın sonucuna ve konseyin durumuna göre bu bölüm bir çözüm bölümü olur. Büyük bir bedel ödeyerek engellenen felaketin sonuçları gözler önüne serilir. Yeni statüko izleyiciye bildirilir.

Son olarak izleyicinin bütün seçimleri hikayenin olası bir devamında kullanılmak üzere bir kayıt dosyasında paketlenir.

4.3.11 Kayda Değer Analiz Sonuçları

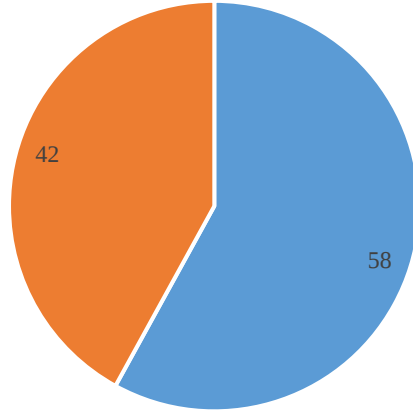


Wrex Öldü Mü?



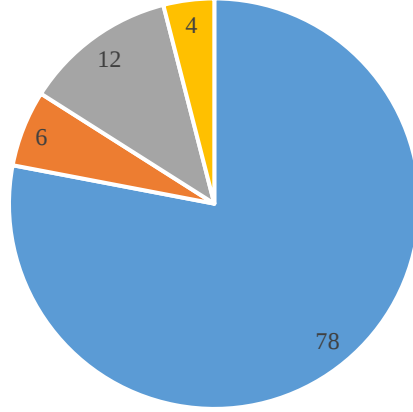
■ Evet ■ Hayır

Saren İyi Tarafa Çekildi Mi?



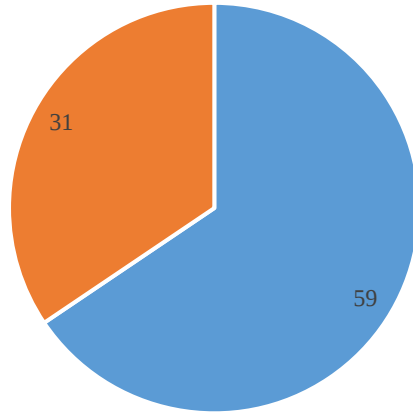
■ Evet ■ Hayır

İdeal Eş

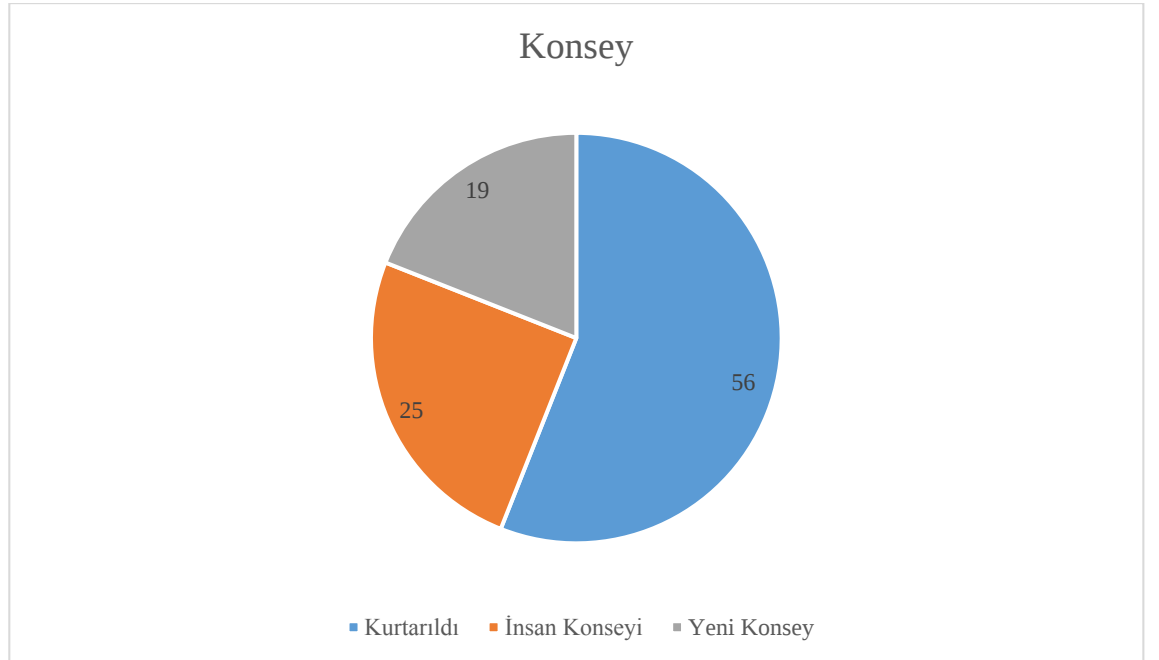
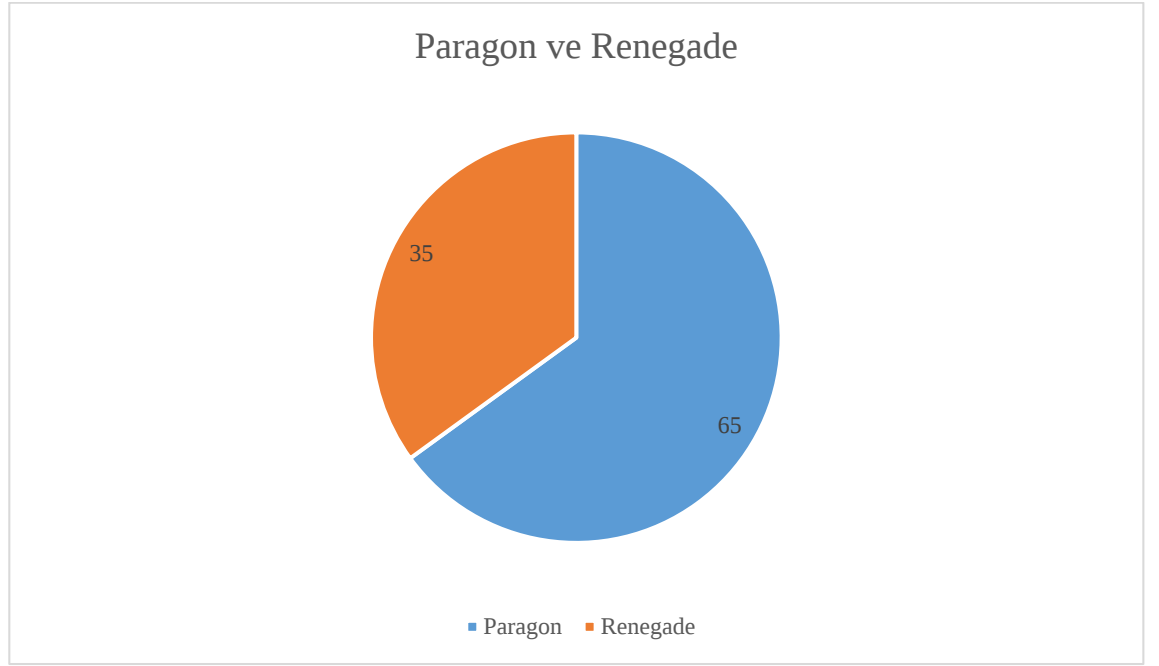


■ Liara ■ Ashley ■ Kaidan ■ Hiçbiri

Kaidan mı, Ashley mi kurtuldu?



■ Kaidan ■ Ashley



4.3.13 Değerlendirme

Üç eser arasında en popüler kesinlikle Mass Effect'tir. Ancak istatistiklere bakıldığında interaktif anlatı açısından en problemlili olanın da Mass Effect olduğunu görürüz.

İlk problem kurulum aşamasındaki seçim olan Shepard'ın cinsiyeti ile ilgilidir.

Cinsiyet ve cinsel tercih açısından tamamen homojen olan denek grubu bu özelliğine karşın çoğunlukla Shepard'ın erkek olması yönünde seçim yapmıştır. Kadın olan izleyicilerin bile çoğunlukla bu seçeneği seçmesi dikkat çekicidir.

Shepard'ın cinsiyetine kadın olarak karar veren 18 izleyiciden 13'ü bir değişim ve temsil hissi yaşamadıklarını ifade etmişlerdir. Kanaatimizce bir karakterin cinsiyeti önemli bir özelliğidir. Ancak Mass Effect'te cinsiyet sadece protagonistin sevgilisini ve görünüşünü belirlemektedir. Replikler ve olay örgüsü tamamen aynı kalmakta olup, cinsiyetin olaylara hiçbir etkisi yoktur. Shepard'ın cinsiyeti genelde konu olmaz ve sair karakterler bu yönde yorum yapmazlar.

Bu durumun bir başka sebebi de sistemin açılış ekranında gözüken, var sayılan Shepard olabilir. Eserin hem afişinde hem de promosyonel materyalinde Shepard kısa saçlı beyaz bir erkek olarak gözükmektedir. Bu da izleyici daha deneyime başlamadan evvel Shepard'ın cinsiyeti ile ilgili bir imada bulunma durumudur.

Cinsiyet seçeneği doğrudan “ideal sevgili” grafiğine etki etmiştir. 100 izleyiciden sadece 18'i Shepard'ın kadın olmasına karar verdiği için, Shepard sadece kadın olduğunda duygusal ilişki kurulabilen Kaiden popüler bir sevgili değildir. Buna karşın Liara'nın sevgili olarak varlığı cinsiyete bağlı değildir. Bir nevi evrensel sevgili olan Liara doğal olarak en popüler sevgilidir.

Belki de en enteresan olan Ashley'nin popülerite düşüklüğüdür. Ashley'i seçmeyen izleyiciler karakterin fazla sert ve ırkçı gözüktüğünü ifade etmişlerdir.

Ashley'nin sevimsiz gelen karakter özelliklerini Kaiden ve Ashley'nin tehlikede olduğu sahne de destekler. Burada da dikkat çekici bir çoğunluk Kaiden'i kurtarmayı seçmiştir.

4 izleyici hikayede anlatılan olayların bir aciliyet hissi verdiğini ve bu durumda galaksinin kaderi söz konusuysa gönül eğlendirmenin saçma olduğunu düşündüklerini ifade ederek romantik ilişki alt hikayesinden tamamen uzak durmuştur. Bu şekilde düşünen izleyicilerin hepsinin anlatı motivasyonlu olduğunu belirtmekte fayda vardır.

Bu durumda olay örgüsü ile karakterler arası ilişkinin uyumsuz tasarımı

kaynaklanan bir ludo anlatısal bir disonanstan bahsedilebilir.

Kişiliği Ashley gibi aşırı uçlarda olan Wrex'in sağ kalmama ihtimali de oldukça yüksektir. Burada Wrex'i öldürenin Ashley olma ihtimalini de unutmamak gerekir. İzleyicinin Wrex'i öldürme yüzdesinin sebebi Wrex'i haksız bulması olamaz, zira Wrex'in savunduğu gibi Genofaj'ın iyileştirilmesi söz konusu olduğunda 100 izleyiciden 92'si Wrex ile aynı fikirde olmuştur.

Aslında bu durumda Genofaj kararının anlamsızlığına işaret eder. Genofajın yerinde kalmasını savunan 8 izleyici Wrex ve ırkının çok tehlikeli olduğunu anladıklarını söylemiştir. Ancak 92 kişi böyle düşünmediğine göre bu detay izleyiciye yeterince iyi aktarılmamıştır.

İzleyicinin genel ahlaka açıkça yakın seçenekleri seçtiğini görmekteyiz. Bu da Genofaj gibi nodların aslında anlamsız seçimler önerdiği anlamına gelmektedir. İzleyici bu örnekte olduğu gibi nadiren soykırım gibi bir aksiyonun yerinde olduğuna karar verecektir. Öyleyse izleyici türlerinden ziyade genel ahlak seçenekleri motive etmektedir.

Sistemin en büyük aşıl topuğu ise muhtemelen ahlak mekaniğidir. Toplumsal ahlak izleyicinin seçimlerine hakim olacağı için izleyici çoğunlukla üstün ahlak değerleri yönünde seçim yapacaktır. Ancak yine de Paragon ve Renegade bitişler arasında ciddi bir fark vardır.

Dialog tekerleğinde paragon seçeneklerin hep mavi olması ve renegade seçeneklerin kırmızı olması izleyicinin gayrı ihiyari olarak mavi seçeneğin doğru olduğuna karar vermesine sebep olmuştur. Ancak bunun ötesinde ahlak sisteminin puan mekaniğinin şeffaf olması oyun benzeri yapıyı ortaya koyup izleyiciyi basitçe daha fazla puan almaya itmektedir.

Deneyimin sonunda paragon veya renegade bitişte 100 izleyiciden 92'sinin puanları olabilecek en yüksek puana yakındır. Bu durumda mekanik amacını yitirmektedir. İki aşırı ucun dışında karar alan izleyiciye herhangi bir geri bildirim yapılmamakta bu şekilde izleyici cezalandırılmaktadır. Anlatı motivasyonlu pek çok izleyici bu durumdan şikayet etmiştir.

Mekaniğin çok açık olmasının izleyiciyi sistemi manipüle etmeye itmekte olduđu görülmüştür. Böylece örneğin pek çok yerde Paragon olmak izleyiciden alınan bir veri olmaktan çıkmış, sistemin izleyiciye doğru olduğunu ima ettiğı seçenek olmuştur.

4.4 DEAR ESTHER

Geliştirici: The Chinese Room

Yayıncı: Valve Inc.

Yönetmen: Dan Pinchbeck

Senaryo: Dan Pinchbeck

Tarih: 2012

Süre: Yaklaşık 2 Saat

4.4.1 Senaryo Özeti

Protagonist Hebridean ismindeki kurmaca bir adanın kıyısında Esther ismindeki bir şahsa yazdığı mektubu kendi zihninden geçirmektedir. Ada tamamıyla terk edilmiş gibi gözükmemektedir. Ancak bu terk edilmiş adada medeniyet kalıntıları da mevcuttur.

Anlatıcı ile protagonist özdeştir. Protagonistin kimliği ise belirli değildir. Uzaklarda, üzerinde parlak bir ışık olan bir kuleye yönelen protagonist bu yolculuğu sırasında adadaki çeşitli mekanlarda Esther adındaki kadına yazdığı mektuplardan belli başlı parçaları kafasından geçirir. Bu monolog sayesinde daha önce meydana gelmiş olaylar ortaya çıkar.

Bu monolog sırasında protagonist çeşitli karakterlerden ve bu karakterlerin birbirleri ile ilişkilerinden bahseder. Esther ile protagonist arasındaki ilişki belirgin olmadığı gibi Esther'in de zaten çoktan ölmüş olduğu ima edilir.

Bir noktada farklı anlatı dalları birbirine karışır ve protagonistin güvenilir bir anlatıcı olmadığı anlaşılır.

Hikaye, protagonist radyo kulesine ulaştığında biter. Bu kuleden atlar ve gölgesinin bir kuşa dönüştüğü görülür. Düşerken suya yaklaştığında ise denizin üstünde kağıttan kayıklar göze çarpar. Bu kayıklar Esther'e yazılmış mektuplardır.

4.4.2 Tema

Dear Esther'de yoğun bir hüznün teması vardır. Yaşam, ölüm gibi kavramlar incelenir ve irdelenir. Anlatı her ne kadar rastlantısal gözükse de git gide daha karanlık ve kopuk olup belli bir entropi barındırmaktadır. Yok oluşa doğru giden bir yolculuk ana temadır.

4.4.3 Karakterler

- *Esther Donnely*

Anlatıda kendisinden sürekli olarak “Sevgili Esther” olarak bahsedilir. İtalyan ya da İtalyan kökenli olduğu anlaşılan bu karakter muhtemelen anlatıcının karısıdır. Paul ismindeki sarhoş bir sürücü yüzünden başına gelen bir otomobil kazasında vefat ettiği ima edilir. Esther doğduğunda doktorlar sessizce donup kalmışlardır. Ancak bunun sebebi belli değildir. Esther'in çok güzel olmasından kaynaklanıyor olabileceği gibi anlatıcı aynı zamanda Esther'in enteresan bir doğum izine sahip olduğundan da bahseder. Ancak daha sonra bu iz silinmiştir. Esther'in ölümüne sebep olan kaza sırasında hamile olduğu ima edilir.

- *Donnely*

18. Yüzyılda anlatıcının muhtemelen üzerinde olduğu Hebridaen adaları ile ilgili bir kitap yazmış olan yazardır. Donnely adayı baştan sona gezmiş ve adada yaşayan bir berduş ile ilgili bilgi toplamaya çalışmıştır. Bu berduşu hiçbir şekilde bulamayan Donnely kitabında adanın o dönemdeki sakinlerinden bahseder. Bunların başında Jakobson isminde bir çoban gelir.

Donnely frengi hastasıdır ve afyon bağımlılığı vardır. Ayrıca böbrek taşından dolayı sürekli ağrı çektiğinden bahsedilerek afyon bağımlılığının bundan dolayı olduğu ima edilir. Editörünün de ifade ettiği gibi frengi olması Donnely'yi güvenilir bir anlatıcı yapar. Sonunda Donnely eve döner ve evinde frengiden ölür. Vücudu incelenmek

üzere tıp okullarına bağışlanır.

Donnelly de Esther gibi fiziksel olarak izleyicinin karşısına çıkmaz. Ancak anlatıcı Donnelly'den defalarca bahseder. Ölmeden önce, hastalığı boyunca Hebridya Tarihi isimli kitabı yazmıştır. Bu kitap yayınlandıysa da güvenilirliği hep şüphe altında olmuştur. Zira frengi nedeniyle temyiz kudreti yerinde olmayan Donnelly, kitabı yazarken kendinde değildir.

Anlatıcının söylediğine göre bahsi geçen kitap kendisi tarafından yakılmıştır. Ancak daha sonra bu kitabı Donnelly'nin kütüphanesinde bulmak mümkündür. Öyleyse anlatıcı güvenilir değildir. Anlatıcı ayrıca defalarca kitabı suya atıp atmadığını hatırlamadığını söyler.

Son sahnede anlatıcı Esther'den bahsederken Esther Donnelly der. Burada Esther'in ya Donnelly'nin fûruu ya da Donnelly'nin ta kendisi olduğu ima edilir.

- *Paul Jakobson*

Wolverhampton'da yaşayan bir ilaç firmasında çalışmaktadır. Exeter civarında bir konferanstan dönerken içinde anlatıcı ve Esther'in olduğu bir arabaya çarpar.

Paul da diğer karakterler gibi fiziksel olarak izleyiciye gözükmez. Ancak anlatıcı defalarca Paul'den bahseder. Ayrıca Paul'e ait olduğu ima edilen pek çok obje anlatıcının eline geçer.

Paul'dan ilk bahsedildiğinde Esther'i öldüren araba kazasının sahnesinde ambulans beklerken tasvir edilir. Ancak bu noktada Paul'un rolü açık değildir. Anlatıcı Paul'ün Exeter'den gelmekte olduğunu ve birkaç kadeh içtiğini söyler. Öte yandan çok içmediğini de ilave eder. Yine de anlatıcı Esther'in ölümüne sarhoş bir sürücünün yol açtığını düşünmektedir. Paul'ün de sürücü olduğu söylendiğinde kazaya sebep olan sürücünü Paul olduğu kuvvetli bir şekilde ima edilir. Yine de Paul'ün gerçekten sarhoş olup olmadığı belli değildir.

Hikayenin sonunda Paul'dan Paul Jakobson diye bahsedilir. Ancak çoban Jakobson ile Paul'ün aynı insan olmadığı aşikardır. Öyleyse Paul muhtemelen Jakobson'un fûruudur.

Anlatının çeşitli noktalarında anlatıcı ile Paul'ün aynı insan olduğu da kuvvetle ima edilir.

- *Anlatıcı*

Dear Esther'in protagonistı ve çerçeve anlatıda Esther'e yazdığı mektupları okuyarak hikayeyi anlatan kişidir. Kamera açısı her zaman öznel kaldığı için protagonist asla gözükmez.

Anlatıcının iç sesi ile aktardığı mektuplarından büyük ihtimalle Esther'in kocası olduğu anlaşılır. İç sesin kime ait olduğu özellikle belirtilmese de anlatıcıya ait olduğu kuvvetle ima edilir. Yine de anlatıcının Esther'in kendisi olma ihtimali de vardır.

Anlatı boyunca anlatıcının hüznü ile mücadele etme amacı ile yazdığı mektupları izleriz. Anlatıcı hikaye boyunca asla gözükmez. Resim, fotoğraf veya ayna yolu ile de anlatıcının asıl gözüktüğünü anlama ihtimali yoktur. Ancak monologtan otuz ila elli yaşlarında ifadesi kuvvetli bir adam olduğu anlaşılır. Ya mesleki olarak ya da hobi olarak tarihle ilgilendiği bilinmektedir. Bolca benzetme ve metafor kullanır. Mektuplardan anlaşıldığı kadarı ile depresyondadır. Anlatıcının yer yer esprili gözlemler yaptığı da görülür.

Anlatıcıya asla bir isim veya form verilmez. Hikaye ilerledikçe anlatıcının güvenilirliği azalır. Bir noktada zihnen ve bedenen yaralı olduğu kolaylıkla anlaşılır olur. Anlatıcı ayrıca böbrek taşlarından bahseder. Bunların acısına karşı ağrı kesici almaktadır ve bu nedenle aslında tam da kendinde değildir.

- *Jakobson*

1700'lerin başında adada yaşadığı anlaşılan bir çobandır. Donnelly'nin aktardığına göre İskandinav kökenlidir. Muhtemelen adadaki ilk çobandır.

Jakobson'un evlenmek için harcadığı çaba anlatılır. Senelerce evlenebilecek kadar bir varlığa kavuşmak için çalışır. Ancak evlendikten iki sene sonra ölür. Ölüm sebebi tam belli değildir. Donnelly'ye göre ya keçilerinden kaptığı bir hastalıktan ya da kalıtsal bir probleminden ölür. Donnelly Jakobson'un naaşına ne olduğu konusunda da farklı şeyler söyler. Çürümeye bırakılmış olabileceği gibi bir mağaraya da atılmış olabilir.

Jakobson da diğer karakterler gibi izleyicinin önünde fiziksel olarak belirmez. Buna karşın anlatıcı tarafından defalarca konu edilir. Jakobson'un fiziksel görünüşü tarif bile edilmez. Bilinen tek şey göğüs kafesinin deforme olduğudur.

- *Berduş*

Anlatıcı tarafından kendisinden bahsedilen dini bir karakterdir. Deniz varlıkları ile muhabbet etmek için adaya geldiği söylenir.

Berduş, adeta bir yalnızlık azizidir. Anlatıcı, Donnelly ve muhtemelen Jakobson Berduş'u aramış ve ona hediyeler bırakmıştır.

Diğer karakterler gibi Berduş da hikayede fiziksel olarak belirmez. Donnelly berduşu kitabında anlatır.

Berduşun aynı zamanda bir unvan olduğu ve adaya hep yeni berduşlar geldiği ima edilir. Bahsi geçen karakterlerin hepsinin bir noktada berduş olduğu söylenebilir.

4.4.4 Kurulum Aşamasındaki İnteraktif Sistemler

Dear Esther'de mekanlar, karakterler ve sahneler sabittir. İzleyicinin bunların herhangi birini etkilemesi mümkün değildir. Dolayısı ile kuruluş aşamasında herhangi bir interaktif sistem yokmuş gibi düşünülebilir.

Ancak aktüel sistemlerde belirli oranda bir rastlantısallık söz konusudur. Bu anlamda her seans başında bir bir randomizasyon çekirdeği belirlenir. Bu çekirdek büyük anlatının nasıl gerçekleşeceği ile ilgili ciddi bir etkiye sahiptir.

4.4.5 Aktüel Sistemler

Dear Esther ilk bakışta bir eksploratoryumdur. Ancak mimari tasarım sayesinde mekan temelli ve açık bir yapı oluşmuştur. İzleyicinin kontrol ettiği anlatıcı sahne içerisinde tamamen izleyicinin kontrolünde çeşitli mekanlara ulaşarak mimari ile sınırlı şekilde ama istediği sıra ile olmak üzere anlatıyı belirler.

4.4.6 Dear Esther Olay Örgüsü Şeması

Dear Esther iç içe iki anlatı içerir. Bir çerçeve anlatı ve bir ana anlatı mevcuttur. Bölümler açıkça ayırt edilemez. Sanal mekan içerisinde izleyici kendi istediği sıra ile

önceden belirlenmiş çeşitli lokasyonlara gelerek iç ses ile aktarılan hikayeyi harekete geçirir. Ancak coğrafi ve fiziki olarak dikkatle yapılmış tasarım hikayeyi doğal olarak bölüöşerine ayırır.

- *Giriş*

Çerçeve hikaye gözle görülen hikaye olarak izleyiciye sunulur. Anlatıcı Hebridean adasına gelmiştir. Adaya gelme amacının ölmek olduğu anlaşılmaktadır. Bunun sebebi muhtemelen eşi olan Esther'in bir otomobil kazasında ölmüş olmasıdır. Anlatıcının adaya nasıl gelmiş olduğu belli değildir ancak hikaye kıyıda başlar. Sahildeki bir sandal ile anlatıcının adaya bir sandal vasıtası ile geldiği ima edilir.

Giriş bölümü sayılabilecek noktada hemen anlatıcının ne kadar güvenilmez olduğu izleyiciye aktarılır. Olaylar anlatıcının zihninde zamanla bulanıklaşmıştır. İzleyici anlatıcıyı adada herhangi bir yere götürmekte özgürdür. Bu özgürlük izleyiciye anlatıcıyı öldürme özgürlüğü de verir. Zira anlatıcının bir uçurumdan düşmesine sebep olunabilir. Ancak bu durumda anlatıcı öldüğü yerin hemen yakınında hiç zarar görmemiş bir şekilde tekrar belirecektir. "Geri gel!" repliği açıkça duyulur.

- *Birinci Bölüm*

Çökmüş bir deniz fenerinin yanında deneyim başlar. İzleyici burada ana hikayenin karakterleri ile ilk kez tanışır. Deniz feneri açıkça kullanılmış ve içinde yaşanmıştır. Etraftaki küflenmiş resimler ve mumlar Esther ile ilgili ilk anıları canlandırır. Mumlar ayrıca izleyiciye takip etmesi gereken yolu ima eder. Uzaklardaki bir haberleşme kulesinin tepesinde yanan ışık belki de izleyiciyi kendine çeken tek şey, izleyiciye gösterilen tek hedeftir.

- *İkinci Bölüm*

İkinci bölümde bir kamp bölgesine gelinir. Bu kamp bölgesinde Donnelly'nin yazdığı kitap bulunabilir. Bazen kitap kamp ateşinin içinde, bazen masanın üzerinde olacaktır. Kitap anlatıcı tarafından adaya getirilmiştir. Bir süre sonra izleyici zeminde bir delikten bir yer altı mağara dizisinin içine düşer.

- *Üçüncü Bölüm*

Üçüncü bölüm yer altında geçer. Yer altında çeşitli mekanlarda geçmişe yönelik bir takım geriye dönüş sahneleri yaşanır. Burada görülecek sahneler her seferinde farklı

olacaktır. Anlatıcının geçmişinde olan bir böbrek taşı ameliyatı, Esther'in olması muhtemel trafik kazaları farklı perspektiflerden görülebilir. Bunların dışında boğulmakla ilgili bir takım halüsinasyonlar ve hedef konumunda olan radyo kulesi de gözükebilir.

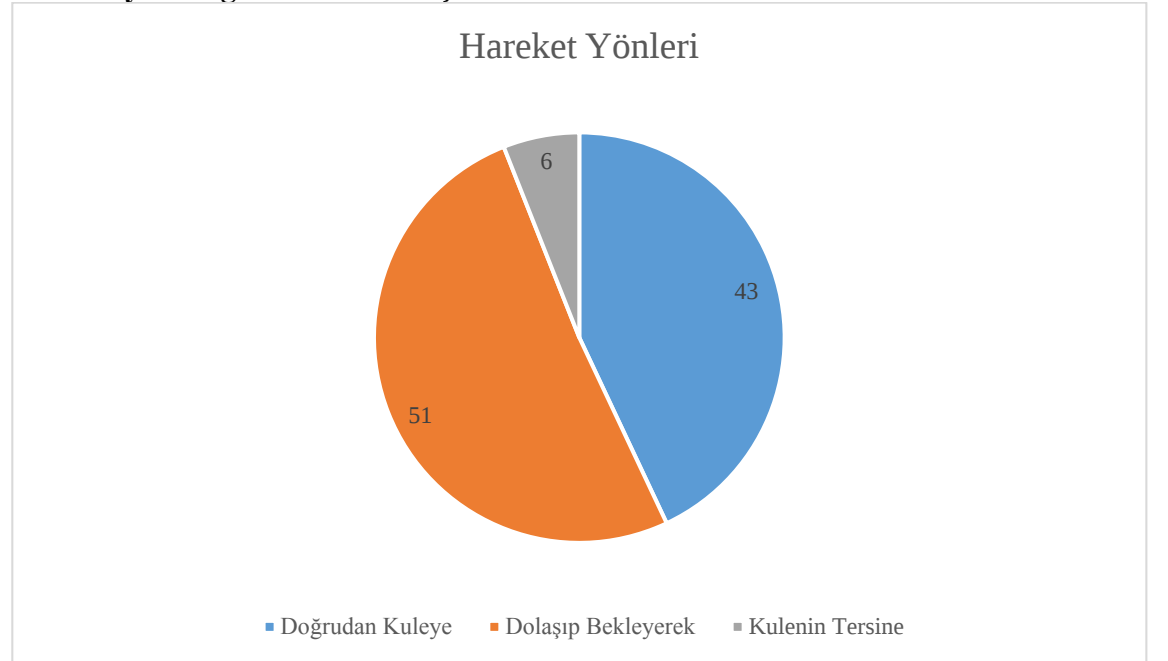
- *Dördüncü Bölüm*

Dördüncü bölümde anlatıcı yer altında çıkıp Esther'e gönderilmiş mektupların kıyıda yüzmekte olduğu bir sahile gelir. Otomobil parçaları, kuş yumurtaları hep kazayı hatırlatır. Anlatan mektupların denizin dibine çöktüğünü seyrettiğini söyler. Mektuplar alınıp tek tek okunabilir.

- *Kapanış Bölümü*

Beşinci ve son bölüm tepeye ve tepedeki radyo kulesine bir tırmanış şeklindedir. Bu tırmanış sırasında anlatıcı kendini öldürmek istediğini ifade yer yer ifade eder. Tepeye tırmandıktan sonra da aşağıya atlar.

4.4.7 Kayda Değer Analiz Sonuçları



4.4.8 Değerlendirme

Dear Esther'in kolaylıklar görülebilen nodları yoktur ve anlatısındaki interaksyonun ciddi bir kısmı izleyici düzeyinde gerçekleşmektedir. Vanaman, izleyiciye güvenerek anlatısını bulanuk tutmuş, mekanlara bağlı hikaye parçaları vererek izleyiciyi

hikayeyi keşfetmeye itmiştir.

Burada belirtmek gerekir ki incelenen üç eser içerisinde oyunsu mekaniklere hiç sahip olmayan tek eser Dear Esther'dir. İzleyicinin tek kontrol gücü protagonistin nereye yürüyeceğini ve neye bakacağını belirlemektir. Bir alt başarı kriteri yoktur.

İzleyicinin anlatığı zihninde bir araya getirmesi ve bunu başarmak için gerekli ipuçlarını toplaması bir motivasyon olarak belirlenebilir.

İzleyiciye özgürlük hissiyatı verilse de adanın coğrafi yapısı aslında izleyiciyi kısıtlamakta ve yönlendirmektedir.

Yönelim grafiğinde 100 izleyicinin 43'ünün doğrudan ışıklı kuleye yöneldiği ve olabilecek en hızlı şekilde oraya gitmeye çalıştığı görülmüştür. Bu durum kulenin genelde donuk olan görsellerik içinde kendini belli etmesi ve ufuktaki en enteresan mekan olmasından kaynaklanmaktadır. İzleyicilerin çoğunluğu adayı keşfederek ve anlatıyı özümseyerek kuleye yönelmiştir. Bu izleyicilerin yaklaşık 2/3'ünün anlatı motivasyonu vardır. Doğruda kuleye yönelenler ise yüzde 90 oranında başarı motivasyonludur.

Kulenin tersine gidenlerin tamamı ise simülasyon motivasyonludur. Burada Dear Esther'in minimalist ve nodsuz stilinde simülasyonsu bir yapı olmasına karşın simülasyon motivasyonu izleyiciyi olay örgüsü haritasında tutamadığını görmekteyiz. Zira ada sadece anlatının seti olarak işlev görmekte olup bir ada olarak fonksiyonsuzdur.

Her ne kadar oyunsu mekanikler ortadan kaldırılmış olsa da kulenin oyun motivasyonlu izleyicide hemen bir hedef olarak algılanması, anlatının göz ardı edilmesine sebep olmuştur.

4.5 THE WALKING DEAD

Geliştirici: Telltale Games

Yayıncı: Telltale Games

Yönetmen: Sean Vanaman

Senaryo: Gary Whitta

Tarih: 2012

Süre: Dizi formatında, her bölüm 2 ila 4 saat.

4.5.1 Senaryo Özeti

- *Bölüm 1*

Bir üniversitede tarih öğretmeni olan Lee Everett, eşiyle gayri meşru bir ilişki yaşayan bir senatörü öldürdüğünde dolayı hüküm giymiş ve Atlanta'da bir hapishanede cezasını çekmeye gitmektedir. Bu sırada kendisini hapishaneye getirmekte olan polis arabası birisine çarpar.

Ölüler ayaklanmaya ve insanlara saldırmaya başlamıştır. Bir zombi kıyameti olmaktadır. Kaza yapan arabadan canını zor kurtaran Lee küçük Clementine ile karşılaşır. Shawn Greene ile birlikte babası Hershel Greene'in çiftliğine giderler. Burada Lee, Kenny ve Katja çifti ve oğulları Duck ile tanışır.

Bir zombi saldırısı sonucunda Shawn ölür. Lee, Clementine, Kenny ve ailesi bu olay sonunda çiftlikten kovulur.

Lilly ve babası tarafından zombilerden kurtarılan grup Macon, Georgia yönüne hareket eder. Saklanırken birlikte bir dükkana sığınır. Lilly'nin biraz aksi olan babasının bir tartışma sonucunda kalbi sıkışır. Yakınlarda bulunan bir eczaneden ilaç bulmak gerekir.

Gruptan Glenn, yeni tanıştıkları gazeteci Carley ile ilaç bulmaya gider ama eczane yerine bir motelde buldukları ilaçları geri getiremeden başı belada olan Irene isimli bir kadınla karşılaşır. Ancak Irene ısırılmıştır ve Carley'nin tabancasını kullanarak kendini öldürür.

Bu sırada Carley'in Lee'nin katil olduğunu bildiği ortaya çıkar. Zaten içinde bulundukları dükkân da Lee'nin ailesine aittir. Lee'nin anne ve babası çoktan ölmüştür.

Lee zombiye dönüşmüş olan ağabeyini öldürmek zorunda kalır. IT teknisyeni Doug ile birlikte Lilly'nin babası için gerekli olan ilaçları ararken bir grup zombi sığınağa saldırır. Lee Carley veya Doug'ı kurtarır.

Kaçmayı başaran grup Atlanta'da bir motele sığınır.

- *Bölüm 2*

Bu bölüm ilkinin bitiminden üç ay sonra başlar. Grubun elektrik ve suyu kalmamış ve yiyecekleri de azalmıştır.

Lee ve yeni arkadaşları Mark ormanda avlanırken yanlışlıkla bir ayı tuzağına yakalanan David Parker ile karşılaşırlar. Yanındaki iki genç delikanlı David'i kurtarmaya çalışmaktadır. Zombilerin saldırısı sonucu Lee tuzağın zincirini yanındaki testere ile kesmeye çalışır ama başarılı olamaz. David'i kurtarmak için bacağını kesmek gerekmektedir. Bu sırada Travis David'in bacağını kurtarmak için av tüfeklerinden birine doğru atılır ve karnından vurulur. David ölür ve Travis kampa taşınır.

Lee bunun yerine zinciri kesmeden doğrudan, hızlıca David'in bacağını kesmeye çalışabilir. David kan kaybından bayılır. Diğer genç olan Ben, David'i taşımaya yardım ederken zombiler aniden saldırır ve Travis ölür.

Motele geri döndüğünde, grubun lideri olan Lilly yeni gelenlere sinirlenir. Zaten az yiyecek kaldığından yeni gelen bu iki kişi daha az yiyecek anlamına gelir. Lee günün yemeği olan dört adet gofreti kimlere vereceğini seçmek zorundadır. Üç paketi verdikten sonra dördüncüyü başkasına mı vereceğine yoksa kendine mi ayıracağını seçer.

Grup bir süre moteli güvenli bir sığınak yapmaya çalışır. Lee duvar yapılmasına yardım eder, Clementine'in kayıp şapkasını arar.

Katja'nın ve Lee'nin tüm çabalarına rağmen Travis veya David ölür ve Zombi olarak kalkıp Katja'ya saldırır. Lee, Katja'yı kurtarır ama Zombi Lee'ye saldırır. Larry, Mark veya Carley Lee'yi kurtarır ve zombiyi öldürür.

Ben arkadaşlarının ısırılmamış olduğunu ve ısırılın veya ısırılmasın ölen herkesin zombi olarak geri döndüğünü anlatır.

Bu olaydan kısa bir süre sonra motele gelen Andrew ve Danny benzin aradıklarını söylerler. Yakın bir yerde çiftlikleri vardır. Birkaç bidon benzin karşılığında gruba yiyecek bulabileceklerini ifade ederler. Bunun üzerine Mark, Doug veya Carley, Ben ve Lee, Andrew ve Danny St.John kardeşlerle çiftliğe gider. Brenda St.John akşam yemeği hazırlarken çiftliğe haydutlar saldırır.

Haydutların izini süren Lee, Clementine'in şapkasını Jolene isminde delirmiş bir kadının çaldığını bulur. Jolene kendisinin aklının başında ama çiftliktekilerin deli olduğunu ifade eder.

Şüphelenen Lee, çiftlikte biraz araştırma yapıp St. John ailesinin yamyam olduğunu fark eder. Akşam yemeği için de insan eti hazırlamaktadırlar. Lee bunu fark edince çatışma çıkar ve Danny ile Andy ölebilir.

Bölümün sonunda canını zor kurtaran ekip motoru sıcak bir arabanın içinde pek çok yiyecek bulur. Bu yiyecekler alınabilir veya bırakılabilir.

- *Bölüm 3*

Bir önceki bölümden bir hafta sonra geçer. Kenny ve Lee şehirde yiyecek ve ilaç ararken zombiler tarafından kovalanan Beatrice'i görürler. Lee Beatrice'i öldürebilir veya zombilere bırakabilir. İkinci seçenekte zombiler Beatrice ile meşgul olacaklarından Lee daha fazla yiyecek ve ilaç toplayacaktır. Bu durumda da Lilly sevinecek, aksi takdirde morali çok bozulacaktır. Bu olay sırasında Lee'ye saldıran zombinin hakkından gelen Kenny bunu sadece Lee'nin şimdiye kadar olan kararlarını beğenirse yapar.

Kenny artık moteli terk etmeleri gerektiğini söyler. Lee ise Duck'ın yardımı ile grubun ilaç stoğunu kimin yağmaladığını bulmaya çalışır. Sonunda ilaçlar duvarın dışında bir yere konulmuş olarak bulunur. Motel haydutların saldırısına uğrar. Birisi ilaçları haydutlara vermektedir.

Grup motelden kaçır. Lilly, Ben ve sağ ise Carley'i suçlar. Carley sağ ise bu noktada Lee geçmişini gruba anlatmayı da seçebilir. Buna karşın tartışma alevlenir. Carley Lilly'yi paranoyak olmakla suçlar. Sinirlenen Lilly öfke ile Carley'i kafasından vurarak öldürür. Bu sahnede Carley değil de Doug sağ ise Lilly doğrudan Ben'i vurmaya

çalışır. Araya giren Doug vurularak ölür. Her iki durumda da Lee, Lilly'yi bırakıp bırakmamaya karar vermelidir.

Karavanda Katja ve Kenny Duck'ın ısırıldığını açıklar. Grup Duck için ilaç ararken yolda kalmış bir tren bulur. Trende evsiz Charles tarafından karşılanırlar.

Duck'ın durumu kötüleşirken Lee, Kenny'yi Duck durumunu çözmeye ikna etmeye çalışır. Sinirlenen Kenny, Lee'ye saldırır. Lee, Kenny'nin kendisine vurmasına izin verebilir veya Kenny'ye vurabilir.

Duck'ı ormana götürüp öldürme kararı verilir. Lee kimin Duck'ı öldüreceğini seçer. Kenny veya kendisini seçebilir. Seçim ne olursa olsun Katja oğlunu kendisi öldürmek ister. Katja Duck ile birlikte ormanda kaybolur ve bir silah sesi duyulur. Ancak Katja aslında kendini vurmuştur. Duck ölmek üzeredir. Lee kendisinin mi yoksa Kenny'nin mi Duck'ı öldüreceğine karar verir. Alternatif olarak Duck'ı bırakıp zombi olması sağlanabilir.

Grubun geri kalanı olan Lee, Clementine, Ben ve Chuck trenle yola devam ederler. Yolsa Omid ve Christa ile karşılaşılır. Zombilerden kaçarken trene yetişmeye çalışan Omid veya Christa'ya yardım etmek seçilebilir. Her halikarda iki karakter de kurtulur.

Clementine'in oyuncak radyosundan, ailesinin nerede olduğunu bildiğini söyleyen tuhaf bir adamın sesinin gelmesi ile bölüm kapanır.

- *Bölüm 4*

Lee, Kenny, Clementine, Ben, Charles, Christa ve Omid'den oluşan grup nihayet Savannah sahil şehrine gelir. Kenny burada bir tekne bulmayı amaçlamaktadır. Yaralı Omid dinlenmek ister ama Kenny devam etmek istemektedir. Kararı Lee verir. Bu sırada kilisenin çanları çalmaya başlar.

Zombilerin saldırısına uğrayan grup dağılır. Clementine'i korumakla görevlendirilen Ben zombiler saldırınca panikleyip Clementine'i terk eder ve kendisini savunur.

Grup eninde sonunda bir eve sığınır. Şehirde yer altına sığınmış bir yaşlılar grubu ve liderleri Vernon gruba yardım eder. Ancak Clementine ortadan kaybolur. Pek çok maceradan sonra Lee Ben'i kurtarıp kurtarmamayı seçmek zorunda kalır. Olaylar sırasında Lee zombiler tarafından ısırılır. Bu durumu saklamak veya açıklamayı seçmek zorundadır.

- **Bölüm 5**

Lee enfeksiyonu yavaşlatmak için kolunu kesebilir. Artık önemli olan bir şekilde Clementine'i kurtarmaktır. Clementine ikinci bölümdeki arabanın sahibi tarafından kaçırılmıştır. Bu arabadan alınan şeylerden dolayı arabanın sahibinin ailesi ölmüştür. Lee yabancıyı öldürür ama Clementine kurtulur. Hikayenin sonunda Lee zombi olmak üzereyken Clementine Lee'yi öldürür veya bırakır.

4.5.2 Tema

The Walking Dead, aynı adlı çizgi romandan uyarlanmıştır. Hikaye aynı evrende geçer ama karakterler bir iki istisna dışında aynı değildir. Bir zombi kıyameti söz konusu olsa da odak bu doğa üstü felakette değildir.

Suçluluk, ahlak ve toplum düzeni incelenir. Sağ kalmak için insanların nereler yapabileceği üzerinde durulur. Bu durumda Robert Kirkman'ın orijinal eseri ile aynı yönde bir hikaye yaratıldığı söylenebilir.

4.5.3 Karakterler

- **Lee Everett**

37 yaşında, Georgia Athens üniversitesinde tarih profesörüdür. Lee, protagonist olarak izleyici tarafından yönetilen karakterdir. Lee'nin kişiliği ve vereceği kararlar çoğunlukla izleyiciye bağlı olmasına karşın, her zaman bağımsız ve zeki bir karakterdir. Clementine'e ise öz kızı gibi sahip çıkar.

- **Clementine**

8 yaşında ailesini kaybetmiş bir kız çocuğudur. Yaşına göre olgun ve son derece naziktir. Genelde grubu bir arada tutan faktör görevi görür. İnsanlığa inancı sayesinde Lee ile yakın bir ilişki kurup Lee'den pek çok şey öğrenir.

- **Hershel Greene**

Orijinal eserden aktarılmış bir karakterdir. 50 yaşlarındaki aile babası, dindar bir

veterinerdir. Lee ve ekibine yardım eder.

- *Kenny*

30 yaşlarında bir balıkçı olan Kenny, kendini grubun lideri olarak görür. İyi niyetli ama nispeten cahildir. Ailesini korumak için her şeyi yapar. Plan yapmayı çok sevmez. Düşünmek yerine aksiyona geçmenin daha mantıklı olduğu kanaatindedir.

- *Katja*

30 yaşlarındadır. Kenny'nin eşidir. Katja inatçı olmasına karşın zekidir. Kocasının girdiği anlamsız tartışmaları çözer. Genelde anne kişiliğine sahiptir.

- *Duck*

Kenny ve Katja'nın 10 yaşındaki oğlu. Clementine'e kıyasla açıkça aptal ve dikkatsizdir. Bu açığını heyecanı ile kapatır.

- *Carley*

20 yaşlarında olan bir gazetecidir. Protagonist Lee Everett ile aşk yaşar. Hızlı düşünüp hızlı hareket edebilen, son derece zeki bir kadındır. Ateşli silahları kullanma konusunda çok başarılı olmasına karşın teknik konularda zayıftır. Fikrini asla sakınmaz ve her zaman yüksek sesle ifade eder.

- *Doug*

20 yaşlarında bir IT teknisyenidir. Grubun en zeki elemanıdır. Son derece mantıklı düşünüp, problemlere akıllıca çözümler bulabilir. Tartışmalarda pasif agresif bir tavrı vardır.

- *Lilly*

Son derece hızlı düşünen ve zor kararları diğerlerinden daha kolay veren 20 yaşlarında bir pilottur. Lilly grubun gerçek lideridir.

- *Larry*

Lilly'nin babasıdır. Yüksek sesle konuşan, her konuda ön yargılı emekli bir askerdir. İlgilendiği tek konu kızının can güvenliğidir.

- *Mark*

Grubun arkadaş canlısı ve güvenilir üyesi olan mark eski bir askerdir. Liderin aldığı karara her zaman uyar ve bu kararı destekler.

- *Ben Paul*
18 yaşındaki Ben bir lise öğrencisidir. İyi kalpli olmasına karşın kolaylıkla paniğe kapılıp yanlış kararlar vermektedir.
- *Christa ve Omid*
Gruba sonradan katılan sevgililer. Christa ciddi ve dikkatli, Omid ise her zaman esprili ve neşelidir.
- *Vernon*
50 yaşlarında emekli doktor. Kanseri hastalarını morgda saklayarak korur ancak son derece oportünisttir. Fırsatını bulduğunda gruba hemen ihanet eder.
- *Molly*
Kendi kendine sağ kalmayı başarmış olan Molly yakın dövüşte son derece başarılı olan çevik bir karakterdir. Ukala olmasına karşın söz konusu Clementine olduğunda gruba yardım etmeyi kabule eder.
- *Yabancı*
Dördüncü bölümde ortaya çıkan bir tür antagonisttir. Clementine'i kandırıp kaçıtır. Akli dengesi bozuktur.

4.5.4 Kurulum Aşamasındaki İnteraktif Sistemler

The Walking Dead birinci bölümün kurulum aşamasında herhangi bir interaktif sistem içermez. Ancak izleyiciye sistemin yaptıkları her seçimin kaydedildiği ifade edilir.

Birinci bölüm de dahil olmak üzere bütün bölümlerde izleyicinin yaptığı bütün seçimler kaydedilerek bir dosyada toplanır ve bu dosya bir sonraki bölümün başında kurulum aşamasında olay örgüsünü uygun şekilde değiştirmek için kullanılır. Her bölüm sonrasında oluşturulan kayıt dosyası şifrelenmiştir. Bu sayede izleyicinin olay örgüsünü hileli olarak etkilemesi engellenir. Her bölüm sonundaki şifreli kayıt dosyası kendinden önceki bölümlerin hepsinde yer alan bütün seçimleri ve sonuçlarını içerir.

4.5.5 Aktüel Sistemler

- **Dialog Sistemi**

Karakterler arasındaki konuşmalarda Lee her seferinde dört seçenekten birini seçmek durumundadır. Bu seçeneklerden biri her zaman sessiz kalmak seçeneğidir.

Çoğu durumda izleyicinin bir cevap seçmek için kısıtlı süresi vardır. İzleyici bir cevap vermezse sistem izleyiciyi beklemez. Lee sessiz kalmış kabul edilir.

İzleyici sahnede serbestçe dolaşabilir ve objelerle ve kişilerle önceden belirlenmiş şekilde ilişkiye girebilir. Belirli seçim noktaları olay örgüsünü etkiler.

- **Reaksiyon Sistemi**

Sistem bazı karakterlerin kişisel motivasyonlarının hesabını tutar. İzleyicinin verdiği kararlar ve seçtiği replikler bu motivasyonlara uygunsa, o karakter Lee'ye destek vermeye daha yatkın olur. Motivasyon etkileyecek bir aksiyondan sonra sistem durumu izleyiciye yazılı bir mesajla bildirir.

4.5.6 İnteraktif Olay Örgüsü ve Seçim Noktaları

- **Bölüm 1 – “A New Day”**

Kaza sonrasında yardım bulunmaya çalışılabilir veya gece olana kadar beklenebilir.

Clementine ile Lee'nin nasıl bir ilişkisi olduğunda

“Ben Komşusuyum”

“Adamın biriyin işte”

“Bakıcısıyım”

Seçenekleri seçilebilir veya sessiz kalınır

Hershell Lee ile ilgili sorular sorduğunda yalan söylemek ve gerçeği söylemek mümkündür.

Zombiler çiftlikte zombiler saldırdığında Shawn'ı kurtarmak, Duck'ı kurtarmak

veya hiçbirini kurtarmamak seçilebilir.

Kenny ve Larry tartışmasında ikisinden biri desteklenebilir

Lee dükkanda ailesine ait bir resim gördüğünde konuyla ilgili soruya

“Belki de burada çalışan biridir”

“Tanıdık bir yüz hakikaten”

“Ne fena...”

Şeklinde cevap verilebilir.

Carley Lee’ye kim olduğunu kimseye söyleyip söylemediğini sorduğunda

“Hayır söylemedim”

“Dünyanın sonu geldi, benim kim olduğumdan kime ne?”

“Sana ne?”

Şeklinde cevap verilebilir.

Clementine “Ya ailem geldiğinde beni burada bulamazlarsa?” diye sorduğunda

“Bizi bulurlar kesin”

“Bizi bulacaklarını hiç sanmıyorum”

Şeklinde verilebilir.

Irene’e intihar etmesi için tabanca vermek veya vermemek mümkündür.

Zombi saldırısında Doug veya Carley kurtarılabilir. Kim kurtarılsa diğeri ölür.

- **Bölüm 2 – “Starved for Help”**

David’in bacağına kesmek veya öylesine bırakmak mümkündür.

Lee'nin elindeki dört para yemek Clementine, Duck, Mark, Larry, Kenny, Lilly, Ben, Carley, Lee veya Duck iinden herhangi drdne verilebilir.

Jolene ortaya ıktıėında hemen vurulabilir veya beklenebilir.

Clementine insan eti yemek zereyken bu engellenebilir veya hibir Őey yapılmayabilir.

Larry ve Kenny arasındaki tartıřmada Larry kalp krizi geirip lnce zombi olmadan evvel Kenny Larry'yi ldrmek ister. Kenny'ye yardım edilebilir veya Larry tedavi edilmeye alıřılabilir.

St. John kardeřlerden saldırgan olan Danny ve daha sakin olan Andy ldrlebilir veya saė bırakılabilir.

Malzeme dolu otomobille karřılařıldığında malzemeler alınabilir veya bırakılabilir.

- **Blm 3 – “Long Road Ahead”**

Isırılan kız vurulabilir veya vurulmayabilir.

Lilly terk edilebilir veya karavana alınabilir.

Yedek silah olarak İngiliz anahtarı, keser veya eki alınabilir.

Kenny ile kavga edilebilir veya konuřulabilir.

Duck'ı Kenny vurabilir veya Lee vurabilir.

Őehre gelince Clementine'in ailesi aranabilir, herkes kendi yoluna gidebilir, bir tekne aranabilir ya da Lee ne yapılacaėı konusunda fikir beyan etmeyebilir.

Omid veya Christa'ya yardım edilebilir.

- **Bölüm 4 – Around Every Corner**

Girilen evde çatı katında zombi olmuş çocuğu Kenny veya Lee öldürebilir.

Vernon ile ilk karşılaşmada Vernon tehdit edilebilir veya anlaşılabilir.

Crawford'daki güvenli olması gereken yere Clementine getirilebilir veya beklemesi söylenebilir.

Ben'in başı belaya girince Ben kurtarılabilir, başkasının kurtarması beklenebilir veya ölmesi beklenebilir.

Isırıldıktan sonra bu ısırık gösterilebilir veya saklanabilir.

Clementine'i kurtarmaya giderken Lee, Ben ve Kenny; Lee ve Ben; sadece Lee; Lee, Omid ve Christa; Lee, Omid, Ben, Kenny ve Christa; Lee, Omid, Christa ve Ben veya Lee, Omid, Christa ve Kenny kombinasyonlarından herhangi biri ile oluşan bir grup ile hareket edilebilir. Grubu önceki ilişkiler belirler.

- **Bölüm 5 – “No Time Left”**

Virüsün yayılmasını yavaşlatmak için Lee'nin kolu kesilebilir veya aynen bırakılabilir.

Kenny ile kavga edilebilir veya Kenny'ye bir şeyler fırlatılabilir.

Lee öleceğini anladığında, öldükten sonra Christa ve Omid ve Kenny'nin Clementine'e bakması gerektiğini söyleyebildiği gibi Clementine'in kendisine iyi bir yer bulması gerektiğini de söyleyebilir. Alternatif olarak sessiz de kalması mümkündür.

Yabancınn evine girerken talimata uyarak silahlar bırakılabilir veya birlikte taşınabilir.

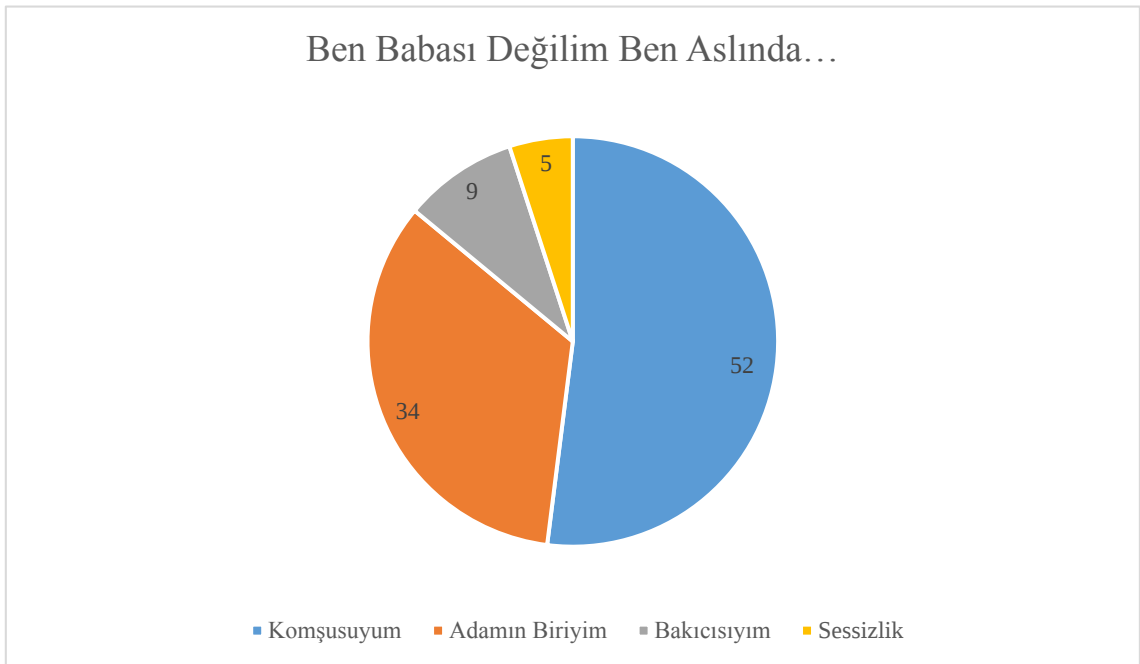
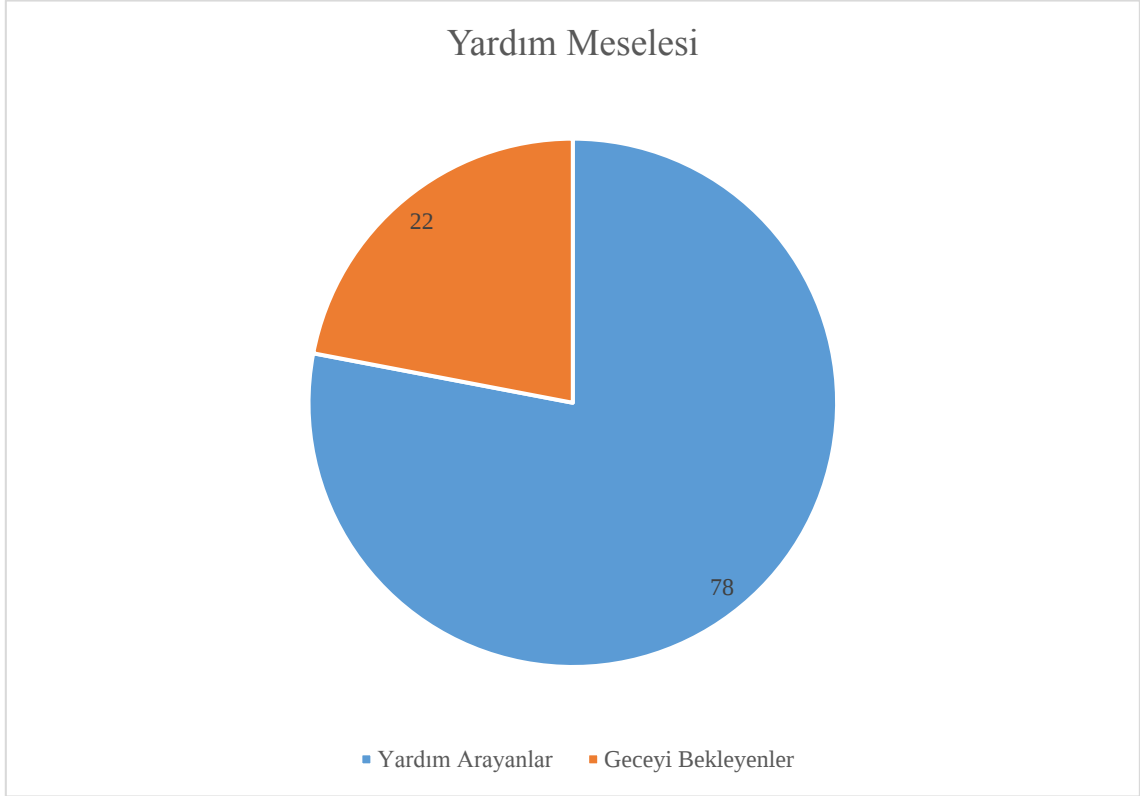
Yabancıyı Lee veya Clementine öldürebilir.

Sonunda Lee ölmek üzereyken Clementine Lee'yi veya zombiyi kelepçeleyebilir.

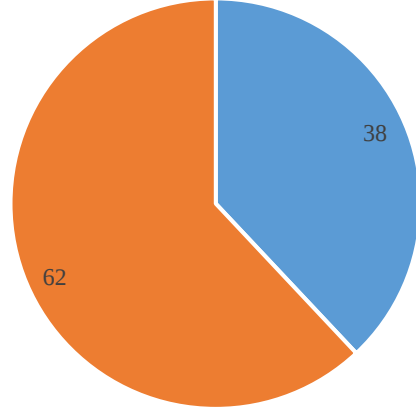
Clementine Lee'yi vurabilir veya öylesine bırakabilir.

4.5.7 Kayda Değer Analiz Sonuçları

Bölüm 1

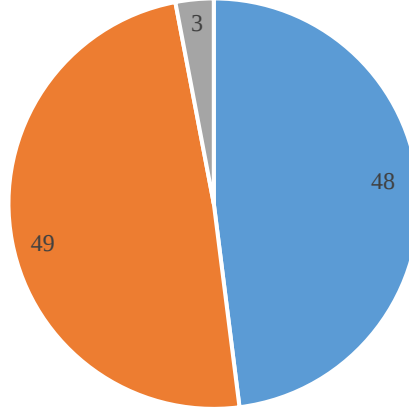


Hershell'e Yalan



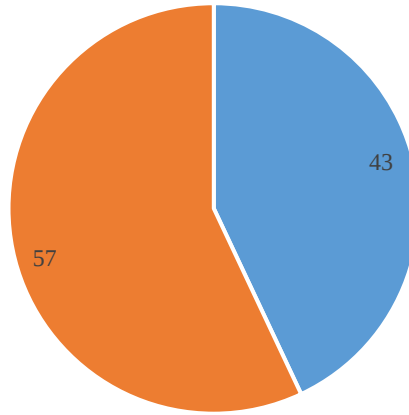
■ Yalan Söyleyenler ■ Doğru Söyleyenler

Kim Kurtarıldı?



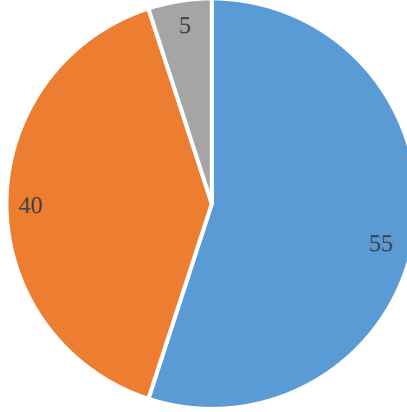
■ Shawn ■ Duck ■ Hiçbiri

Kenny ve Larry Kavgasında Kim Desteklendi?



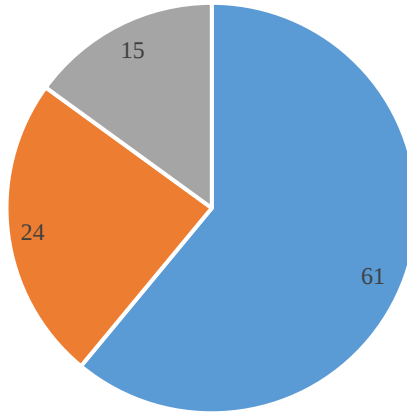
■ Kenny ■ Larry

Lee'nin Geçmişi İle İlgili Repliği



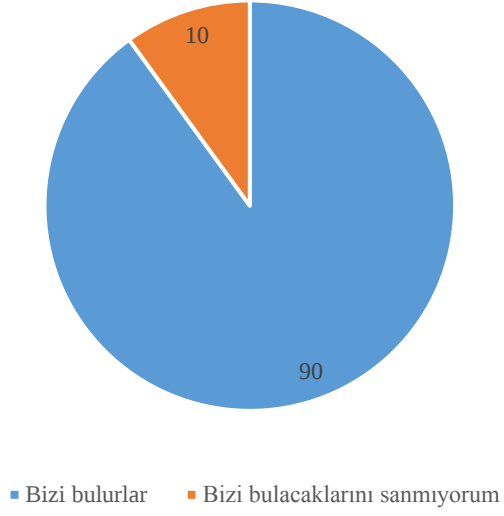
■ Herhalde burada çalışıyordu ■ Yüzü bir yerlerden tanıdık geliyor ■ Üzücü

Kim Olduğunu Kimse Biliyor mu?

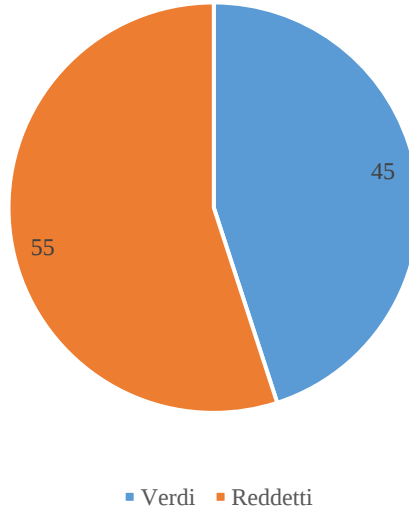


■ Hayır ■ Dünyanın sonu geldi, ne fark eder? ■ Sana ne?

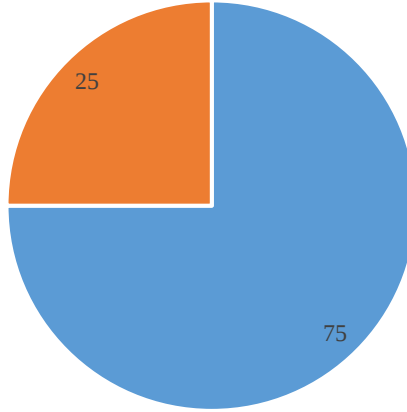
Clementine'in Ailesi Meselesi



Irene Tabanca İsteyince



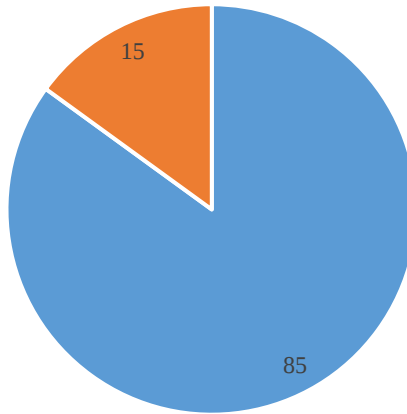
Kim Kurtarıldı?



■ Carley ■ Doug

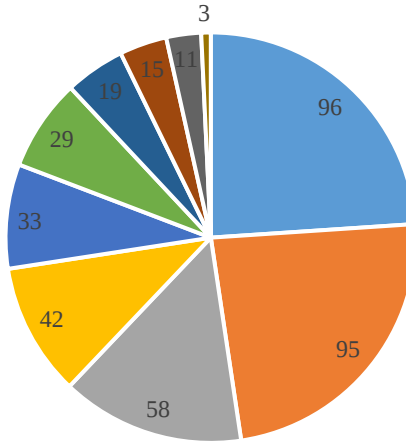
Bölüm 2

David'in Bacağı



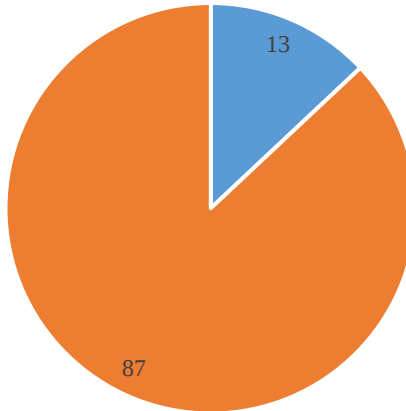
■ Kesti ■ Kesmedi

Yiyecekler Hangi Karakterlere Verildi?



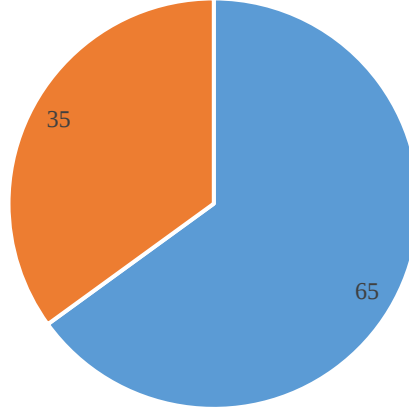
■ Clementine ■ Duck ■ Mark ■ Larry ■ Kenny ■ Lilly ■ Ben ■ Carley ■ Lee ■ Doug

Jolene'i Görünce



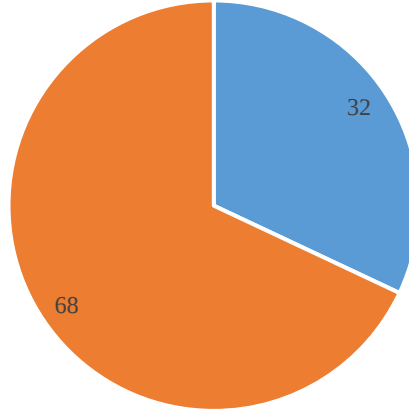
■ Ateş Etti ■ Ateş Etmedi

Clementine ve İnsan Eti



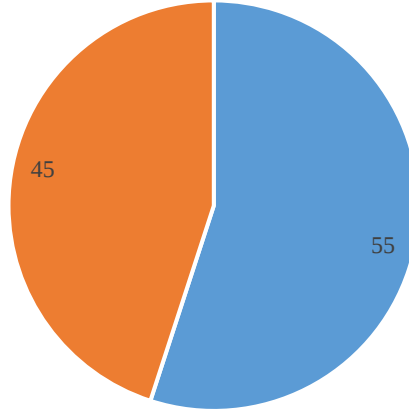
■ Engelledi ■ Engellemedi

Kenny Larry'yi Öldürürken



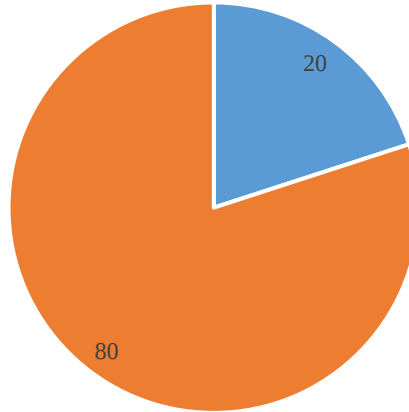
■ Öldürmesine yardım etti ■ Tedavi Etmeye Çalıştı

Danny



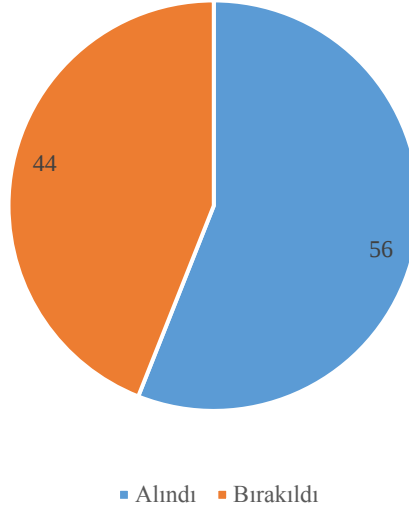
■ Öldürüldü ■ Sağ Bırakıldı

Andy



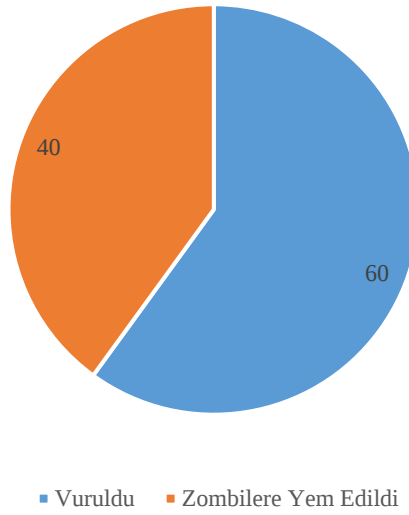
■ Öldürüldü ■ Sağ Bırakıldı

Arabadaki Malzemeler

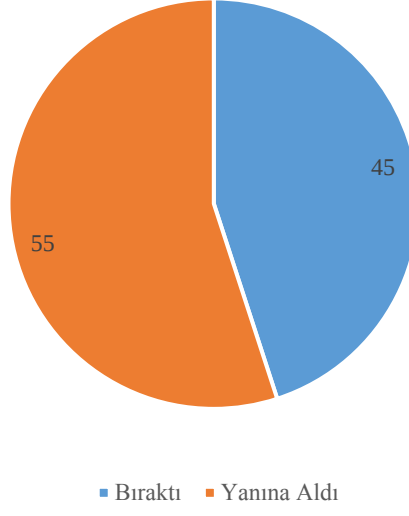


Bölüm 3

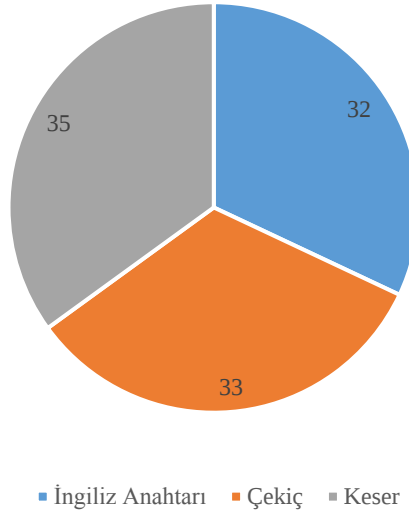
Kovalanan Kız



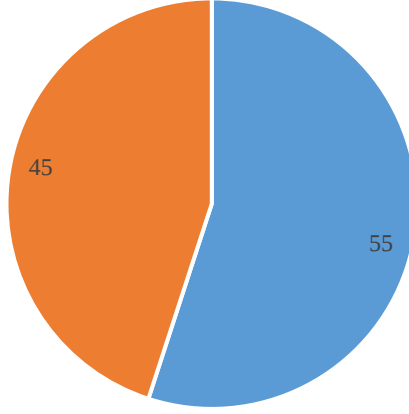
Lilly Meselesi



Tercih Edilen Silah

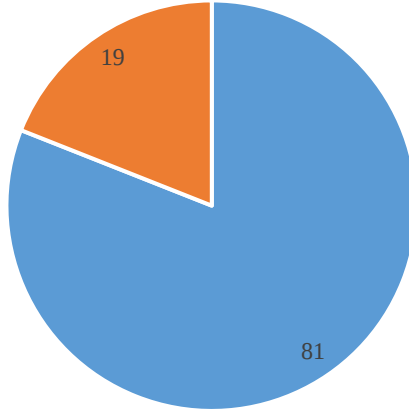


Kenny Tartışması



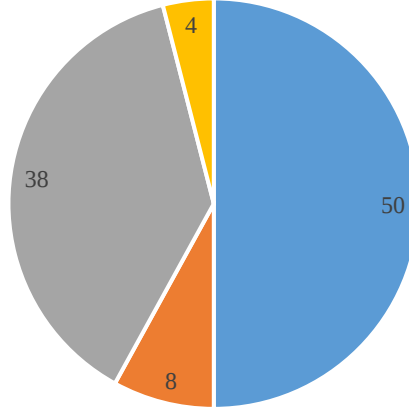
■ Kavga Etti ■ Konuştu

Duck Meselesi



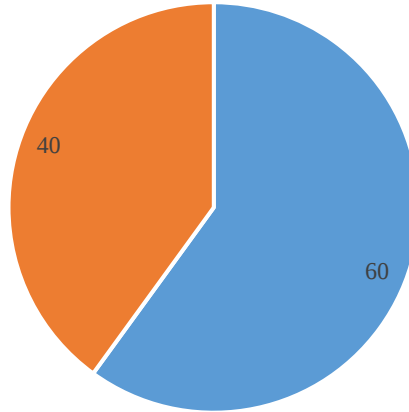
■ Lee Öldürdü ■ Kenny Öldürdü

Şehre Gelince Plan



■ Clementine'in Ailesi ■ Kendi Yoluna Git ■ Tekne Bul ■ Sessizlik

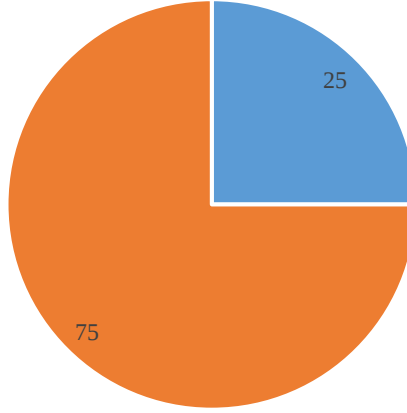
Kim Kurtarıldı?



■ Christa ■ Omid

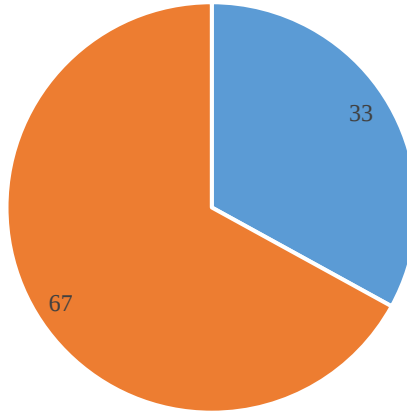
Bölüm 4

Çatı Katındaki Çocuk



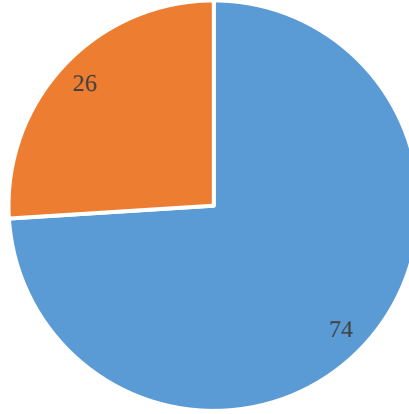
■ Lee Öldürdü ■ Kenny Öldürdü

Vernon Meselesi



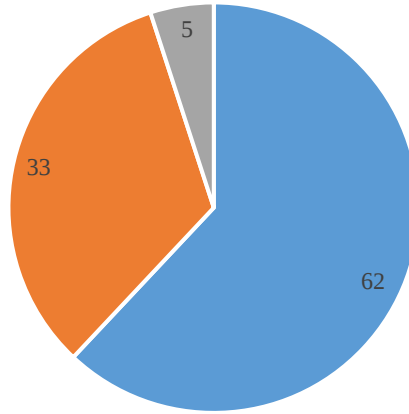
■ Tehdit Eden ■ Konuşan ■

Clementine Crawford'a Geldi Mi?



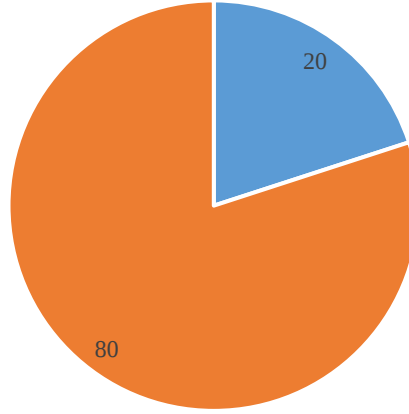
■ Geldi ■ Olduğu Yerde Bırakıldı

Ben Meselesi



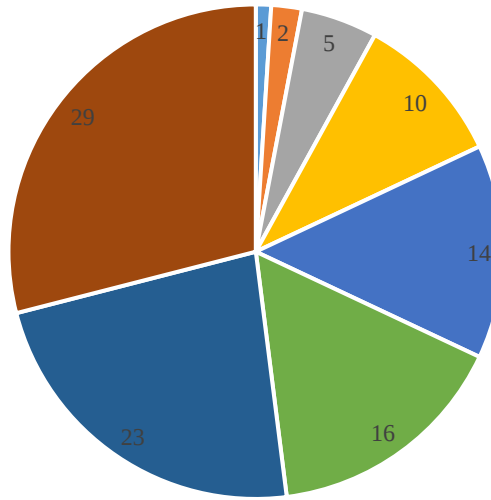
■ Kurtardı ■ Kurtarmadı ■ Başkasına Devretti

Lee'nın Isırıldığını Söyledi Mi?



■ Sakladı ■ Gösterdi

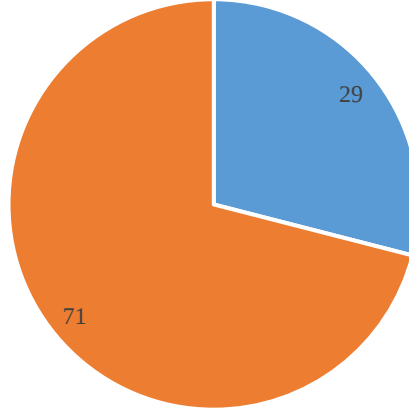
Clementine'i Kurtarma Ekibi



■ Lee, Ben, Kenny ■ Lee, Ben ■ Lee, Kenny
■ Lee ■ Lee, Omid Christa ■ Lee, Omid, Ben, Kenny Christa
■ Lee, Omid, Christa, Ben ■ Lee, Omid, Christa, Kenny

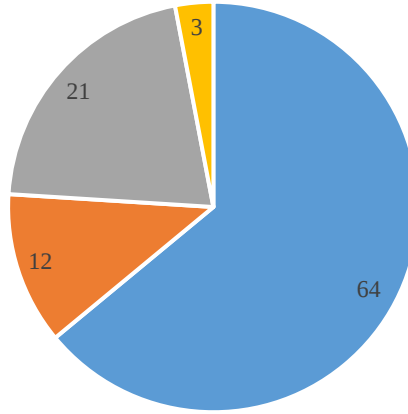
Bölüm 5

Lee'nin Kolu



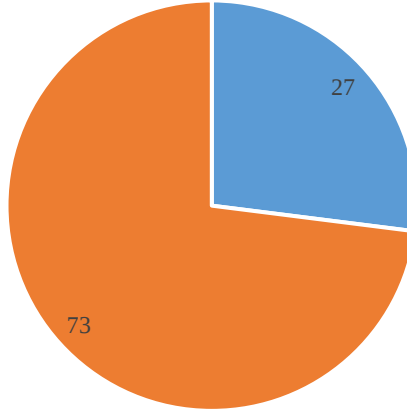
■ Kesmedi ■ Kesti

Clementine' Kim Baksın?



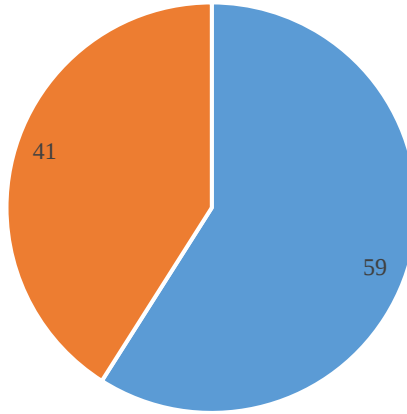
■ Christa ve Omid ■ Kenny ■ Kendine Ev Bulsun ■ Sessizlik

Kenny'ye Sinirlenme



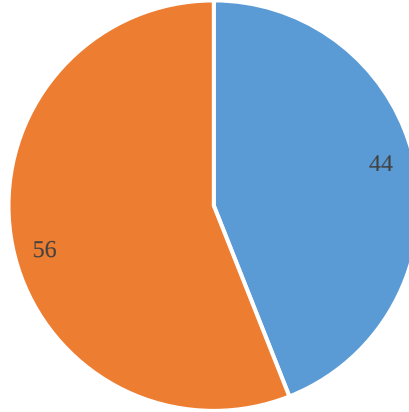
■ Sakin Kaldı ■ Bir Şeyler Fırlattı

Silahlar Bırakıldı Mı?



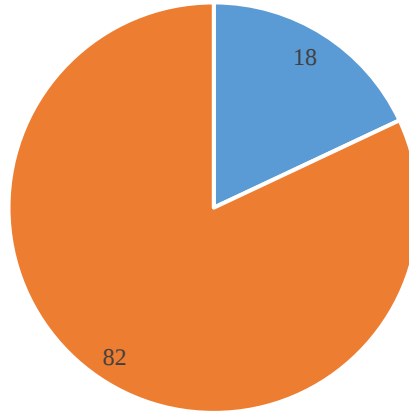
■ Bırakıldı ■ Saklandı

Yabancıyı Kim Öldürdü?

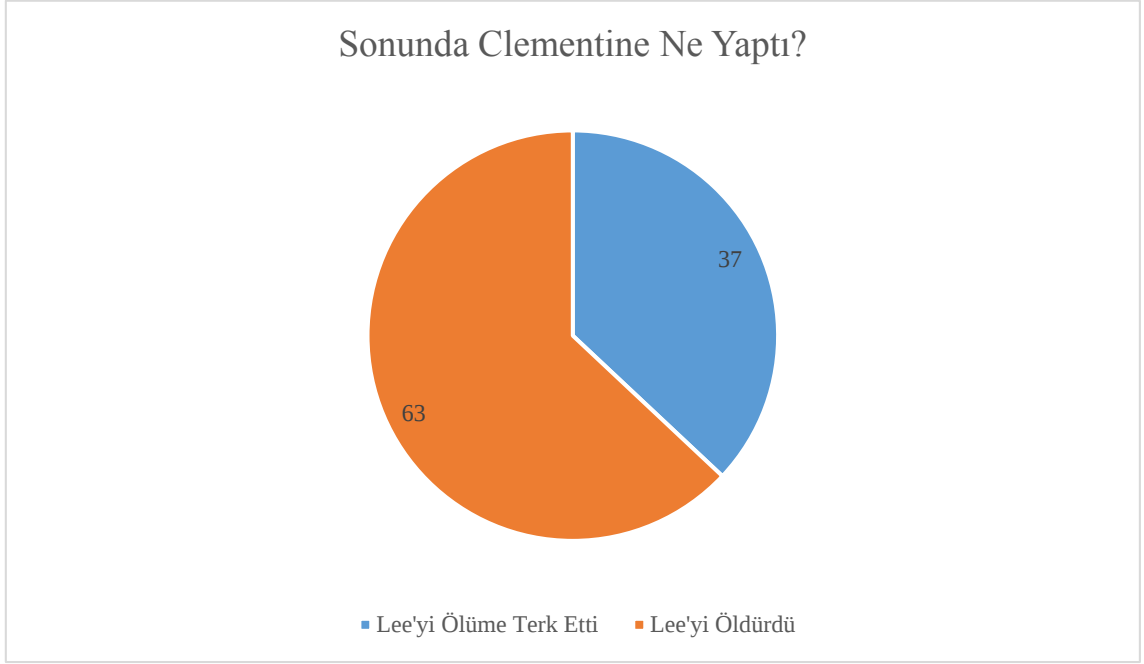


■ Lee ■ Clementine

Clementine Kelepçe İle Ne Yaptı?



■ Zombiyi Bağladı ■ Lee'yi Bağladı



4.5.8 Değerlendirme

Tamamen bir nodal sistem olan The Walking Dead, üç eser arasında gerçekten olay örgüsünü etkileyen seçim noktası en fazla olandır.

Her bir nodu bir önceki nodda yapılan seçim etkilediği için ortaya oldukça karmaşık bir olay örgüsü çıkmasına karşın hikayenin bitişini değiştirmek aslında çok da mümkün değildir.

Yapısı itibariyle genelde izleyicide anlatı motivasyonu tetikleyen bir yapım olmasına karşın belli başlı nodlar önceden planlanmamış sorunlara yol açmaktadır. Bunlar içerisinde en ilginç kuşkusuz “kovalanan kız” sahnesidir.

Protagonist Lee’nin elinde tüfekte uzakta zombiler tarafından ısırılmış bir kızı vurup vurmayacağına karar vermesi gereken bu nodda başarı motivasyonlu izleyici üçüncü bir seçenek olarak çevredeki bütün zombileri vurup kızı kurmaya çalışır. Ancak bunun başarılması mümkün değildir çünkü bu önceden planlanmış bir bağlantı değildir. Sonuç immersiyon ve temsil kaybından dolayı tatminsizliktir.

Bir başka problem dramayı muhafaza etme içgüdüsüdür. Walking Dead boyunca izleyiciden sonuçları ölüm kalım olan kararlar alması beklenmektedir. Ancak ölüm kararı

ister istemez ilgili karakteri hikayeden tamamen çıkarmaktadır. Bu da izleyicinin temsil gücünü düşürmekte zira izleyici temsil gücünü yan karakterlerle olan etkileşimi sayesinde tesis etmektedir. Az evvel önemli bir karakteri öldüren Lilly'nin bile çoğunluk yalnız bırakılmamasına karar vermiştir.

Nodlarda yapılan seçimler incelendiğinde anlatı evreninden bağımsız olarak evrensel ahlakın her zaman seçimleri etkilediğini görmekteyiz. Clementine'e yeni bir aile aranırken Omid ve Christine zaten net bir şekilde bir anne baba ikilisi olduğundan diğer seçeneklerin çok ötesinde seçilmiştir.

Yukarıdaki iki sebebin birleşimi sonucu Andy saldırgan olmadığı için çoğunluk izleyici tarafından sağ bırakılmış, Jolane'i görenlerin büyük bir çoğunluğu hemen ateş etmemiş ve şehre gelindiğinde ilk iş Clementine'in ailesini aramak olmuştur. Ayrıca Clementine'i korumak genel amaç olarak ortaya çıktığından Clementine ile ilgili izleyicilerin 3/4'ü riske girmek istememiştir.

Bunun dışında dengeli nodlarda yapılan seçimler de dengelidir. Dengeli nodlara örnek silah seçimidir. İzleyici silahları birbirinden ayırt edecek bilgiye sahip olmadığı için yapılan seçimler neredeyse eşittir.

Walking Dead'in Mass Effect ile benzeyen bir özelliği yarı şeffaf sistemidir. İzleyici başka karakterlerle ilişkisini etkileyecek bir şey yaptığı ekranda o karakterin bu davranışı hatırlayacağı ile ilgili bir mesaj belirir. Ancak Mass Effect'in aksine "hatırlama"nın ne anlama geldiği ve sistemin arkasındaki mekanikler açıklanmaz. Bu da Mass Effect'in aksine temsil hissini kuvvetlendirirken başarı motivasyonunu körüklemeyiz.

Yiyecek nodu özellikle incelendiğinde genel eğilimin nasıl karakterler arası ilişkiden etkilendiğini gözler önüne serer. Genel ahlak kurallarının da etkisiyle en çok, grubun çocukları olan Clementine ve Duck'a yiyecek verilmiş, sonra zayıf ve hasta olanlara verilmiştir. Çok az izleyici Lee'nin yiyeceğe ihtiyacı olacağını düşünmüştür.

Bir başka ilginç nod Doug veya Carey'in kurtulması ile ilgilidir. Carey bir radyoya pil takmayı bile beceremezken hem iyi silah kullandığı hem de romantik ilişki ihtimali için tercih edilmiştir. Burada da anlatı motivasyonlu izleyicinin anlatıyı

tamamlama hedefine işaret eder.

5 SONUÇ

Öncelikle belirtmek gerekir ki bu çalışmanın amacı hali hazırda deneysel bir süreçte geliştirilmekte olan interaktif anlatı yöntemlerine yeni bir bakış getirmek değildir. Hali hazırdaki nodal yapının interaktif anlatı fikrini ne kadar destekleyebildiğinin tasarımcı değil izleyici tarafından belirlenmesi esas amaçtır.

Görüldüğü üzere üç farklı yöntemle ortaya konmuş eserlerin her biri homojen bir şekilde oluşturulmuş 100'er kişilik denek grubu ile tecrübe edilmiş ve kaydedilen sonuçlarda ortak bazı özelliklere rastlanmıştır. Bu ortak nitelik izleyici motivasyonlarının göz önünde bulundurmaya tasarımların karar mekanizmasını etkilemesi şeklinde ortaya çıkmaktadır.

Saklı olmayan mekanikler izleyiciyi oyunsu bir yapı içinde bulunduğuna ikna etmekte ve bu da anlatsal motivasyonu sakatlamaktadır. Elbette ki sistemin varlığının hissettirilmesinin özellikle temsil açısından avantajları da vardır ancak bunu ölçüsü iyi belirlenmelidir.

Her şeyden önce araştırmamızda ortaya çıkan aşikâr bir sonuç izleyicinin, protagonist adına aldığı kararların günlük hayatındaki değer yargılarından etkileniyor olduğudur. İzleyici toplumsal ahlak, mesleki etik ve hukuk gibi toplumsal kural setlerinden etkilenmekte ve gerçek seçim noktalarında karşılaştığında bu ikilemleri anlatının kendi evreninde var olan kurallara göre değil anlatı evreninin dışında var olan kurallarla çözmektedir.

Bunun en çarpıcı örneklerinden biri Mass Effect'te Wrex'in ölme istatistiği ile genofaj iyileştirme istatistiğinin karşılaştırmasıdır. En iti hali ile pro aktif bir soykırım olan genofajın iyileştirilmesi ve ortadan kaldırılması konusunda fikir ayrılığına düşülebilse ve bu fikir ayrılığı sırasında fikir ayrılığına düşülen karakterin öldürülmesine kadar gidebilen bir karar verilebilmesine karşın soykırımın devam etmemesi seçeneği yüzde doksanın üzerinde bir oranda seçilmiştir. Hikayenin kendi evreninde bu soykırım seçiminin aslında mantıklı olması durumun ciddiyetini gözler önüne seren bir faktördür. İzleyici anlatı evrenindeki kurallar ne olursa olsun kendi kurallarını terk edememekte ve kararlarını bu kurallarla ilişkilendirmektedir.

Elbette ki bu durum bir immersiyon eksikliğine işaret edebilir. İmmersiyonun izleyiciyi kendi evreninden tamamen ayırma yetisi olup olmadığı tartışmaya açık olmakla birlikte tanımı itibari ile ideal bir immersiyonun yokluğu izleyicinin bu tavrı ile rahatlıkla ortaya konulabilmektedir.

İzleyicinin toplumsal ahlak bağımlılığını aynı zamanda Paragon ve Renegade seçeneklerinde de görmekteyiz. Aradaki fark bir önceki soy kırım örneği kadar keskin olmasa da çoğunluk izleyici hikayeyi paragon puanları yüksek olarak bitirmiştir. Bu durum paragon puanı veren seçeneklerin etik ve ahlak kurallarına daha uygun olmasından kaynaklanır.

The Walking Dead'de ise bu durum yiyeceklerin paylaşılması sırasında ortaya çıkar. Altı parça yiyecek çeşitli karakterler arasında farklı kombinasyonlarla bölüştürülmüş olmasına karşın tercih yoğunluğunun yarısı çocuklara öncelik verme şeklinde ortaya çıkmıştır. İzleyiciler tanımadıkları ve ilk defa karşılaştıkları bir karaktere riske karşın atış etmemeyi tercih etmiş, hırsızlık yapmayı reddetmişlerdir.

Bu noktada karşımıza gerçek olmayan ikilemlerin çıktığını söyleyebiliriz. İzleyici immersiyon eksikliğini evrensel bir takım kuralları eserin içinde karar alırken kullanarak kapatır. Bu durumda da karar mekanizmasına etki eden başka bir etmen ortaya çıkar. Öte yandan izleyicinin ahlak anlayışının kişiselleştirme açısından normal bir faktör olduğu da unutulmamalıdır. Ancak gerçek olmayan ikilemlerde izleyici her zaman mantıklı sonucu seçecek, kimse ağaçta kalan kediye kurtarmak veya soykırım yapmak seçenekleri arasında bir ikilem yaşamayacaktır.

Bir başka problem aslında seçimin hiçbir zaman tamamen izleyicide olmaması gerçeğidir. Bir noda varan izleyici kararını her zaman nodun var olan bağlantıları arasında verir, zira bağlantılar dışında bir seçenek izleyiciye verilmemiştir. Bir başka değişle izleyici eser sahibinin ön gördüğü seçenekler arasında karar verme özgürlüğüne sahiptir. Bu anlamda özgürlük, izleyiciden ziyade eser sahibinin kararlarını temsil eder. Gerçek bir karar özgürlüğü yoktur. İzleyicinin kararları kendine özel yeni dallanmalara sebep olmaz.

İlgili bölümde de bahsedildiği gibi Walking Dead sırasında izleyici süper

marketten çıkan ısırılmış kadınla ilgili karar verirken özellikle başarı motivasyonuna sahipse eser sahibinin öngördüğü iki olasılık tarafından da tatmin edilememektedir. İzleyicinin bu örnekte zaman kazanmak için kadını öylesine bırakmak veya acı çekmesin diye kadını vurmak şeklinde iki adet seçeneği varken başarı motivasyonuna sahip pek çok kişi öncelikle tüm zombileri vurarak kadını kurtarmaya çalışmıştır. Oysa ki tüm zombilerin vurulabildiği ve kadının kurtarılabildiği bir dal eser sahibi tarafından yaratılmamıştır. Öyleyse eser sahibi bu noktada hem izleyiciyi kısıtlamış hem de temsil hissini sakatlamıştır.

Ancak kanaatimizce simülasyonist motivasyon kural sistemini bozucu özelliği en yüksek olandır. Kurmaca dünyanın bir dekor olarak kullanılması simülasyonist motivasyona sahip izleyicide tatminsizlik yaratmaktadır. Sistemin bu eksikliği açıkça vurgulanarak bu etki giderilebilir ancak yine de tatminsizliği gidermek zor olacaktır.

İnteraksiyonun izleyici ile karakter özdeşleşmesini doruklara çıkaran bir öğedir. Araştırmamızda yer alan deneklerin yüzde 86'sının protagonistin yaptıklarından kendileri yapmış gibi bahsetmeleri bu durumu vurgular. Burada temsil hissi en yüksek düzeye çıkmış olsa da anlatının tutarlılığı tartışmalıdır. Zira artık kararları protagonist değil izleyici almaktadır.

Dear Esther'in açılışında izleyicinin gördüğü parlak ışıklı kule gayri ihtiyari olarak bir yön ve bir hedef ifade etse de bu yön ve hedef simülasyonist motivasyon için anlamsızdır. Ne var ki ada aslında dev bir dekordan ibarettir. Dekorun anlatı ile ilgisiz kısmı ise fonksiyonsuzdur.

Dekor mekanlar ve önceden kurulmuş sistemlerde her zaman izleyicinin seçimlerinin sınırlanması gerekecek ve önceden tahmin edilemeyen seçimler anlatıyı her zaman sakatlayacaktır.

Kanaatimizce çözüm simülasyonda kullanılan mekan motorları gibi dramatik objeler arasındaki ilişkileri düzenleyip prosedürel olarak üretebilecek bir anlatı motoru yaratmaktır. Hiper metin sistemleri anlatı yaratmayıp anlatı yaratıldığı hissi uyandırmakta ama asla klasik tiyatrodaki organik interaksiyona ulaşamamaktadır.

Kullanıcıdan girdi toplayacak bir sistem prosedürel olarak anlatıyı düzenleyecek ama temayı eser sahibinin arzusuna göre sabit tutabilecektir. Bu durumda mutlaka yapısal doku gerçekten izleyici ve eser sahibi ile ortak düzenlenebilecek ve eser sahibi ile izleyici arasında gerçek zamanlı bir iletişim sağlanabilecektir.

Böyle bir sistem söz konusu olduğunda anlatının ne kadarının izleyici, ne kadarının eser sahibi tarafından yaratıldığı tartışması elbette kaçınılmazdır. İdeal olan sistem izleyicinin önceden tahmin edilemeyen kararları ile yeni nodlar ve yeni bağlantı noktaları oluşturabilecek bir tür yapay zekadır. Karakterlerin birbirleri arasındaki çatışmaların yanında anlatının teknik özellikleri de göz önünde bulundurularak oluşacak yapıyı bozucu olarak düşünmemek gerekir. Zira aslında anlatı iletişimin amacıdır.

Her hikayenin bir iletişim parçası olduğunu söyleyebiliriz. Anlatıda iletişim ise eser sahibinin zihnindeki temanın izleyiciye aktarılması amacını taşır. Bir duygu veya bir düşüncenin sıradan yöntemlerle anlatılamaz olması, sıradan olmayan bir yöntemle anlatılması gerekliliğini ortaya çıkarır. Sıradan olmayan yöntem ise bir sanat formu olarak karşımıza çıkar.

Ancak unutmamak gerekir ki sanat formu, veya bu örnekte anlatı, sadece bir araçtır. Yapısı amaca göre değişebilir. Öyleyse amacın özü eser sahibinin zihnindeki temadır. Temanın sabit kaldığı her tasarımda izleyici her ne kadar kendi kendine karar verse de iletişimin özü bozulmayacaktır.

Bu iletişim de anlatının temel amacının yeni medya alanında yepyeni bir doğuş yaşamasına olanak sağlayacaktır.

Değişim, temsil ve immersiyon her halikarda interaktiflik kavramına tanımlayan özelliklerdir. Ancak bir eserin interaktif olmasının arzulandır olup olmayacağı tartışmalıdır. Araştırmamızdan ortaya çıkan iki öz sonuç medyumun kısıtlılığı ve kişiselliğidir.

Kısıtlılık teknik sebeplerden kaynaklanır ve kanaatimizce ortan kaldırılabilir bir faktördür. Teknoloji ilerledikçe kısıtlamalar ortadan kalkacak ve interaktif anlatı sistemleri izleyicilerin sıra dışı veya plan dışı seçimlerine temadan sapmadan cevap

verebilir hale gelecektir.

Kişisellik ise izleyicinin etkilediği bir anlatıda izleyicinin hususiyeti olarak tanımlayabileceğimiz şahsi özellikleri ve düşüncelerinin ister istemez anlatıyı etkilemesi durumudur. Ancak temsilin doruk noktasında izleyici ile protagonist arasındaki çizgi kaybolmakta ve bu iki varlık bir olmaktadır. Kararlar izleyici tarafından alınıp protagonist tarafından alınmaz.

Bu durumda belki de medyumun geleceğinde çözüm yolu protagonisti izleyici yapmaktır. Tamamıyla kişiselleştirilen bir anlatı interaktivitenin de anlatının da temel amacına en uygun gelişme olacaktır.

KAYNAKÇA

“The Making Of Gabriel Knight: Sins Of The Fathers Interview: Mark Hamill”

Adams, E., "Three Problems for Interactive Storytellers", Gamasutra Collected Volume 3, GS 2008

Adams, S., “Audience Q and A”, Storytelling In Computer Games, University of Wisconsin , Wisconsin, 3 Mayıs 2001,
<http://jerz.setonhill.edu/if/adams/qanda1.html#eqaudio>, (28 Şubat 2007)

And, M , **Ritüleden Dram`a**, İstanbul:2002, Yapı Kredi Yayınları

Aristoteles, Aristotle in 23 Volumes, Vol. 23, Tercüme W.H Fyfe. Cambridge, MA, Harvard University Press: London, William Heinemann Ltd. 1932.

Bal, M., Narratology: Introduction to the Theory of Narrative, Toronto:**1985 University of Toronto Press**

Bartle R. A. 1996. “Hearts, Clubs, Diamonds and Spades: Players Who Suit MUDs”.
<http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>. (**Erişim Tarihi: 12 Ocak 2009**)

Bartle R. A. Designing Virtual Worlds, New York: New Riders Publishing, 2004

Bates, J. 1992. Virtual Reality, Art, and Entertainment. Presence: The Journal of Teleoperators and Virtual

Bilgiç, F., **Türk Sinemasında 1980 Sonrası Üslup Arayışları**, İstanbul: 2002
Kültür Yayınları

Blumberg, B. 1996. Old Tricks, New Dogs: Ethology and Interactive Creatures. Ph.D. Dissertation. MIT Media Lab. 1996.

Blumberg, B. and Galyean, T. 1995. Multi-level Direction of Autonomous Creatures for Real-Time Virtual

Bordwell, D., **Narration in the Fiction Film**, Wisconsin: University of Wisconsin, 1985

- Brian Ochalla, Are Games Art?(Here We Go Again...) ,
http://gamasutra.com/features/20070316/ochalla_01.shtml, 2007, (16 Mart 2007)
- Brown, N., Dennis DelFavero, Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Interactive Narrative As A Multi-Temporal Agency, Massachusetts: MIT Press, 2005
- Cambridge Dictionaries Online, “art”,
<http://dictionary.cambridge.org/define.asp?key=4112&dict=CALD>, (3 Eylül 2006)
- Campbell, J., **The Hero With A Thousand Faces**, London:1993 Fontana Press
- Casey Hudson, "Unlimited Enabled: Mass Effect," Game Informer 179 (March 2008): 24
- Chatman, S., **Story and Discourse**. New York:1978, Cornell University Press
- Chatman, Seymour (1990), Coming to Terms-The Rhetoric of Narrative in Fiction and Films, Cornell University Press, USA.
- Cook,M., Jonathan Tweet, Skip **Dungeons & Dragons player's handbook**. (Special edition. ed.). Renton, WA: Wizards of the Coast., 2003
- Costikyan, G., "Where The Stories End And Games Begin", GD:2000
- Daemon Hatfield, Lowenstein: Don't Call Them Video Games, IGN News,
<http://ps3.ign.com/articles/744/744851p1.html>, 2006, (8 Kasım 2006)
- Dancyger,K., J. Rush. **Alternative Scriptwriting**. İkinci Basım, Londra: Focal Press, 1995.
- Daniel Kahneman, Paul Slovic, Amos Tversky, **Judgment Under Uncertainty: Heuristics and Biases**, New York: Cambridge University Press, 1982
- Daniel Schaum, Carel W. van der Merwe, William J. Duffin, **Physik: Theorie Und Anwendung**, 3. Baskı, Birkenau, 1990
- Daniel Zenon Klein, -Riot Games Programcı, AI uzmanı, University Of Saarland İngiliz Dili Ve Narratoloji bölümü- “AI, İnteraktif Narratoloji ve İnteraktif Sinema” konulu görüşme, Saarbrücken, 3 Ocak 2007
- David Cage Interview IGN.com 2008 (Erişim Tarihi 23 Mart 2012)
- David Doak Talks Haze”, Eurogamer,
http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=77574, 2007 (11 Haziran 2007) s. 1
- Del Favero, D., “Expanded Cinematic Forms Of Narration”, disLOCATIONS, Derleyen: Del Favero, Karlsruhe: ZKM, Centre for Art and Media/Centre for Interactive Cinema Research, University of New South Wales, 2001

- Deleuze, G., Negotiations 1972-1990, Çeviri: Martin Joughin, New York: Columbia
- Demian K, Demian's Gamebooks, http://gamebooks.org/show_item.php?id=2703, 1998, (4 Aralık 2006) , p.1
- Demir, Y. **İlk Dönem Hikâyelerinde Anlatıcılar Tipolojisi**, İstanbul: 1995, Dergah Yayınları,
- Dennis Del Favero, Expanded Cinematic Forms Of Narration, Derleyen: Del Favero, disLOCATIONS,
- Dervişcemaloğlu, B., “Gerard Genette`e Göre Anlatı Söylemi”, 2007 <http://www.ege-edebiyat.org/Modules>, (Erişim Tarihi: 17 Kasım 2007).
- Dinkla, S., **The Art of Narrative - Towards the Floating Work of Art**, New Screen Media:Cinema/Art/Narrative. Derleyen: Rieser ve Zapp, Londra: BFI and ZKM, 2002
- Directions in Psychological Science: A Journal of the American Psychological Society, Cilt 8, Sayı 1, 1999
- Ebert,R “IGN Interviews on Art, Movies and Games”, 2005 www.ign.com/feature-ebert1/ (Erişim Tarihi: 7 Şubat 2006)
- Ebert,R. Answer Man, Rogerebert.com, <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/section?category=ANSWERM&date=20051127>, 2005 (3 Mayıs 2006)
- Edwards,R; **GNS and Other Matters of Role-playing Theory**, Austin: 2001, Adept Press
- Eladhari M. “Objektorienterat berättande i berättelsedrivna datorspel (“Object Oriented Story Construction in Story Driven Computer Games”). Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. 2002 Stockholm Üniversitesi
- Eladhari M. ve C. A. Lindley. “Story construction and expressive agents in virtual game worlds”. Other Players Conference. Centre for Computer Game Research, IT University, Copenhagen, Denmark, 6-8 Aralık 2004
- Espen J. Aarseth. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Oslo: 1997, The Johns Hopkins University Press.
- FIDE Laws of Chess, Dresden: FIDE 2008
- Finklestein, Z.,“Games Theory: Games As Art”, Think Theory, <http://think-theory.com/games-theory-games-as-art/>, 2007, (5 Mart 2007)
- Fisher, Walter R., **Human Communication as Narration: Toward a Philosophy of Reason, Value, and Action**, Columbia: University of South Carolina Press, 1989

- Frasca G. "LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative".
<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. 1999 (Eriřim Tarihi: 17 Nisan 2009)
- Frasca G. "Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate" Yayınlanmamıř Master Tezi Georgia Institute of Technology, 2001.
- Freytag, G. **Die Technik Des Dramas** http://archive.org/stream/freytagstechniqu00freyuoft/freytagstechniqu00freyuoft_djvu.txt 1863 (Eriřim Tarihi: 20.01.2009)
- Genette, Gerard (1982), Figures of Literary Discourse, Columbia University Press, USA.
- German, D.M., Introduction To New Media, (Ders Notları) ,
<http://ag.cs.uvic.ca/csc483/notes.php>, 2003, (8 Eylöl 2005)
- Gökhan San, -Programcı, AI Uzmanı, İnteraktif Film Yapımcısı- "İnteraktif Sinema ve Yapay Zekanın Nitelięi" konulu görüşme, İstanbul: 8 Aralık 2005
- Greimas, J., The Cognitive Dimension of Narrative Discourse, New Literary History New York: STOR, 1976
- Gygax, G.; Dave Arneson, **Dungeons & Dragons : Fantasy Adventure Game: Basic Rulebook** (4th Baskı) Derleyen: Tom Moldvay, Lake Geneva:1981, WI: TSR Hobbies.
- Hales,C; Alena Cincerova, "Kinoautomat", <http://www.kinoautomat.org>, 2007 (5 Nisan 2007)
- Haluk Diriker -Funcom Inc. Programcı, AI Tasarımcısı- "AI Hikaye Yazabilir mi? Bilgisayar ve İnteraktif Sinemaya Etkileri" konulu görüşme, Oslo: 1 Mayıs 2007
- Havrilesky, H., "I Like to Watch". Salon.com. (Eriřim Tarihi: 14 Haziran 2009.).
- Hayes-Roth, B., van Gent, R. and Huber, D. 1996. Acting in *character*. In **R. Trappl and P. Petta** (Eds.),
- Helfand, J., "New Media, New Narrative: The Lost Legacy of Film" Essays On Graphic Design, New Media and Visual Culture-, New Jersey: **Princeton Architectural Press, 2001**
- Henderson, B., Filmde "Zaman, Kip ve Çatı", Tercüme N. Abisel Ankara: 1986
- IGN Mass Effect Review". ign.com November 19, 2007
- İzzeddin Çalışlar, -Yazar, Senarist- "İnteraktif Sinema" konulu görüşme, İstanbul: 5 Mayıs 2006

- Jahn, M., A Guide to Narratological Film Analysis Köln: 2003 Köln University Press
- Janko, R. **Aristotle and Poetics** New York: Hackett Publishin 1987
- Jeff Otto, Silent Hill: Director Interview, IGN Filmforce,
<http://movies.ign.com/articles/694/694761p1.html>, 2006, (10 Mart 2006) , s. 2
- Jenkins, "Ludology vs. Narratology", MIT University Press, 2007
- Juan Castro, "Stranglehold: Interactive Cinema", IGN News
<http://ps3.ign.com/articles/720/720928p1.html>, 2006, (26 Temmuz 2006)
- Juul J. "The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness".
Proceedings, Level Up Digital Games Research Conference: 30- 45. Editörler:
Copier M. and Raessens J. . 4 – 6 Kasım 2003, Utrecht.
- Juul, J. "A Clash between Game and Narrative." Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi
1999.
- Kahneman, D., Paul Slovic, Amos Tversky, **Judgment Under Uncertainty: Heuristics and Biases**, New York: Cambridge University Press, 1982
- Kim J. "The Threefold Model FAQ".
http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html. 1998
(Erişim Tarihi: 16 Ocak 2011)
- Klabbers J. H. G. "The Gaming Landscape: A Taxonomy for Classifying Games and Simulations". Proceedings, Level Up Digital Games Research Conference: 30-45. Editörler: Copier M. and Raessens J. . 4 – 6 Kasım 2003, Utrecht.
- Kreuzhuber, D, **Ortwechsel**, Viyana: 1988, STG
- Kücklich J. "Literary Theory and Computer Games". Proceedings of the First Conference on Computational Semiotics for Games and New Media (COSIGN). Amsterdam. 10-12 Eylül 2001.
- Labov, W, "A Speech Act Theory of Literary Discourse", Language in the Inner City, New York: St. Martin's Press: 1988
- Lambard C, Sharleen Lampard, "All In A Night's Work", GURPS Basic Set 3rd Edition Revised, 11. Baskı, Austin: Steve Jackson Games Inc, 1989
- Larson, G. "Battlestar Galactica" 1978
- Launius, R. **Arkham Horror Rulebook**, 2. Baskı, Roseville: Fantasy Flight Games, 2006

- Laurel, B., "Towards the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System", 1986 Yayınlanmamış Doktora Tezi, The Ohio State University
- Laurel, B. *Computers as Theatre*. Reading, MA: Addison-Wesley, 1991.
- Lindley C. A. ., "Ludic Engagement and Immersion as a Generic Paradigm for Human-Computer Interaction Design". Proceedings of the 3rd International Conference on Entertainment Computing. Technical University Eindhoven: LNCS, Springer-Verlag. 2004.
- Lindley C. A., "Game Taxonomies: A High Level Framework for Game Analysis and Design". Gamasutra feature article. 2003.
http://www.gamasutra.com/features/20031003/lindley_01.shtml. (Erişim Tarihi: 3 Haziran 2007).
- Lothe, J., *Narrative in Fiction and Film*, Oxford:2000, Oxford University Press
- Louchart, S., R. Aylett. "The Emergent Narrative Theoretical Investigation". Proceedings, Narrative in Interactive Learning Environments Edinburgh: 2003, NILE.
- Mackay D. **The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art**. Londra: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2001
- Manovich, L., "Post-Media Aesthetics", disLOCATIONS, Derleyen: Del Favero, Karlsruhe: ZKM, Centre for Art and Media/Centre for Interactive Cinema Research, University of New South Wales, 2001b
- Manovich, L., NeMe: Abstraction and Complexity, <http://neme.org/main/94/abstraction-and-complexity>, 2005, (23 Mart 2007)
- Manovich, L., **The Language of New Media**, Massachusetts: 2001 *The MIT Press*
- Mascelli, J.V., **Sinemanın 5 Temel Ögesi**, Çeviri: Hakan Gür, 1. Baskı, Ankara: İmge Yayınevi, 2002
- Mateas M. "Expressive AI: A hybrid art and science practice". Leonardo, Journal of the International Society for Arts, Sciences, and Technology, 34 (2), .2001
- Mateas, M. & Stern, A. *Towards Integrating Plot and Character for Interactive Drama*. 1997
- Mateas, M. *Computational Subjectivity in Virtual World Avatars. Working notes of the Socially* 1997
- Mateas, M., Andrew Stern, *Procedural Arts*, <http://www.proceduralarts.com/>, 2007 (27 Şubat 2007)

- McKee, R. Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting. New York, NY 1997: HarperCollins.
- Meadows M. S., Pause and Effect, the art of interactive narrative. Londra: New Riders, 2003
- Merriam Webster Online, “art”, <http://www.merriam-webster.com/> (3 Eylül 2006)
- Metz, Christian (1974), Film Language: A Semiotics of the Cinema, Oxford Press.
- Miller, K. Communication Theories: Perspectives, Processes, and Contexts,. New York, NY: McGraw-Hill, 2005
- Mink, L.O, History and Fiction as Modes of Comprehension “Historical Understanding” , Derleyen: Brian Fay. E. O. Golob, and R. T. Vann. 1997
- Monaco, J., Bir Film Nasıl Okunur?, Çeviri: Ertan Yılmaz, 8. Baskı, İstanbul: Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık Ltd. Şti., 2001
- Murray J. H. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.** Baltimore & London: 1997, MIT Press.
- Murtaugh M. “The Automatist Storytelling System”. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, MIT Media Lab, <http://ic.www.media.mit.edu/groups/ic/icPeople/murtaugh/thesis/index.html>. 1996 (Erişim Tarihi: 28 Şubat 2004)
- Natural Narrative Derleyenler: Robert Scholes, Nancy R. Comley, and Gregory L. Ulmer. New York: St. Martin's Press, 1988,
- Nedim Cem Aytekin, -Matematikçi, Procat ve Speechouse Software Development Uzmanı, Video Oyunu Eleştirmeni- “İnteraktif Sinema” konulu görüşme, İstanbul, 15 Mayıs 2006
- Neimark, M., “Interactive Art - Maybe It's A Bad Idea”, Cyberarts International Compendium Prix Ars Electronica, Derleyen: H. Leopoldseder-C. Schopf, Viyana ve New York: Springer, 1998
- Nelson, T. H., Literary Machines. Mindful Press: 1982
- Noah Wardrip-Fruin, P. Harrigan Eds. First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Austin: 2004 The MIT Press.
- Norman, D. The Design of Everyday Things. New York, NY: Doubleday, 1988.
- Öğüt, S., “Interactivity In New Media”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yeditepe University Graduate Institute Of Social Sciences, 2004

Özcan, O., **İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar**, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2003

Paul Devlin, Titanic Director Talks Games, Eurogamer News,
http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=67464, 2006, (10 Eylül 2006)

Platon, Apologia Sokratous, Çeviri: Benjamin Jovett, Londra: Trireme Books, 1967

Poe, E.A., “The Philosophy of Composition”, Graham’s Magazine Cilt: 18 Sayı: 4, Nisan 1846

Pohjola M. “Autonomous Identities: Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities”. Editörler: Montola M. and Stenros J. . **Beyond Role and Play: tools, toys and theory for harnessing the imagination**. Helsinki: Ropecon ry, 2004.

Pool of The Radiance Journal Entries, Sunnyvale: Strategic Simulations Inc., 1988.

Propp, V. **Morphology of the Folktale**. American Folklore Society ve Indiana University: 1968

Rimmon-Kenan S. **Narrative Fiction: Contemporary Poetics**, 2nd edition. Routledge: Londra ve New York, 2002

Rolf A Zwaan, Situation Models: The Mental Leap into Imagined Worlds, Current

Rollings A. & E. Adams. **Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design**. Indianapolis: New Riders, 2003

Ryan M.-L. “Beyond Myth and Metaphor – The case of Narrative in Digital Media”. Game Studies 1(1): 2001.

Sawyer, B., **The Ultimate Game Developer's Sourcebook**, 1. Baskı, Scottsdale: Coriolis Group Books

Sebastian

Sengers, P. 1998a. Anti-Boxology: Agent Design in Cultural Context. Ph.D. Thesis, School of Computer

Sengers, P. 1998b. Do the Thing Right: An Architecture for Action Expression. Proceedings of the Second

Sitney, P. A., Visionary Film: The American Avant-Garde 1943-1987. 2. Baskı. Oxford: Oxford University Press, 1979

Soke Dinkla, “The Art of Narrative - Towards the Floating Work of Art”, New Screen Media: Cinema/ Art/ Narrative. Derleyen: Rieser ve Zapp, Londra: BFI and ZKM, 2002, s. 34

Stam R., Burgoyne R., and S. Flitterman-Lewis. **New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism and Beyond**. Routledge: 1992

Steele, L., **GURPS Mysteries**, Austin: Steve Jackson Games Inc., 2005

Technical Report, CMU-CS-92-142, Department of Computer Science, Carnegie Mellon Univ. University Press, 1995Üniversitesi Basın Yayın Yüksekokulu Yıllığı, Sayı: VIII', ss.1-22.

Üstün, G. -Fikri Ve Sınai Haklar Uzmanı Avukat- “Fikri Ve Sınai Haklar” konulu görüşme, İstanbul: 21 Mart 2004

Veli Kuzlu -Görüntü Yönetmeni- “Işıklandırma Teknikleri ve Görüntü Yönetmenliği” konulu görüşme

Vogler C. **The Writer’s Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters**. İkinci Basım, Pan Books: 1998

Wayne Santos, Insider Interview: Ragnar Tornquist, IGN Insider, <http://insider.ign.com/articles/783/783107p2.html>, 2007, (14 Nisan 2007) , s. 2

Weibel, P., “Post-Gutenberg Narrations”, disLOCATIONS, Derleyen: Del Favero, Karlsruhe: ZKM, Centre for Art and Media/Centre for Interactive Cinema Research, University of New South Wales, 2001

Weingarten, S., “Lev Manovich: “Der Designer Ist Der Prototyp Unserer Zeit”, Der Spiegel Online, <http://www.spiegel.de/kultur/kulturspiegel/0,1518,429390,00.html>, 2006, (12 Ekim 2006)

Weyhrauch, P. “Guiding Interactive Drama” 1997 Yayınlanmamış Doktora Tezi, School of Computer Science, Carnegie Mellon University. Technical Report CMU-CS-97-109. Pittsburgh, PA: 1997.

Wittgenstein, L. “The Wittgenstein Archives” University of Bergen <http://wab.uib.no/> (Erişim Tarihi: 7 Mart 2011)

Wolfgang J. Pietsch, Roman A. Prochaska, Werner Rinner, **Via Nova**: Band I, 5. Baskı, Viyana: Langenscheidt KG, 1992

Working notes of the Socially Intelligent Agents: Human in the Loop Symposium, 2000 AAAI Fall Symposium Series. Menlo Park, CA.: AAAI Press. Yayınları, Ankara.

Yee N. “Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's” <http://www.nickyee.com/facets/5motiva.html> 2002, (Erişim Tarihi: 1 Mart 2011)

Zelaschuk Interview

Zvi Finklestein, "Games Theory: Games As Art", Think Theory, <http://think-theory.com/games-theory-games-as-art/>, 2007, (5 Mart 2007)

Zwaan, R.A., "Situation Models: The Mental Leap into Imagined Worlds", *Directions in Psychological Science: A Journal of the American Psychological Society*, Cilt 8, Sayı 1, 1999