



**HİKÂYE TEMALİ VIDEO OYUNLARINDA KATHARSİS VE
ÖZDEŞLEŞMENİN KENDİNE ÖZGÜ KARAKTERİSTİĞİ:
THE WALKING DEAD OYNANIŞ GÖZLEMİ**

Yüksek Lisans Tezi

İrem BAYDAR

Eskişehir 2024

HİKÂYE TEMALİ VIDEO OYUNLARINDA KATHARSİS VE
ÖZDEŞLEŞMENİN KENDİNE ÖZGÜ KARAKTERİSTİĞİ: THE WALKING
DEAD OYNANIŞ GÖZLEMİ

İrem BAYDAR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. Davut Alper ALTUNAY

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Temmuz 2024

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

İrem BAYDAR'ın “Hikâye Temalı Video Oyunlarında Katharsis ve Özdeşleşmenin Kendine Özgü Karakteristiği: The Walking Dead Oynanış Gözlemi” başlıklı tezi XXX tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek “Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca, Sinema ve Televizyon Anabilim dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Prof. Dr. Davut Alper ALTUNAY

Üye : Prof. Dr. Tevfik Volkan YÜZER.....

Üye : Doç.Dr. Gülin Terek ÜNAL.....

Prof. Dr. Saime Önce

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ÖZET

HİKÂYE TEMALİ VIDEO OYUNLARINDA KATHARSİS VE ÖZDEŞLEŞMENİN
KENDİNE HAS KARAKTERİSTİĞİ: THE WALKING DEAD OYNANIŞ GÖZLEMİ

İrem BAYDAR

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Temmuz 2024

Danışman: Prof. Dr. Davut Alper ALTUNAY

Atalarımız olan Homo Sapiens’ler, çağımızda mitoloji adı verilen efsaneleriyle ateş başında bir hikâye dinlerken kendilerinden binlerce yıl sonra yaşayacak olan Aristoteles’in klasik anlatı kavramından bihaberlerdi. Fakat insanoğlu, varlığını beraberinde getirdiği her zaman dilimi ve mekânda hayatın çeşitli yönlerine anlam katan hikâye anlatıcılığını da yanında götürdü, karakterlerle özdeşleşti ve onların üstünden katharsis deneyimini yaşadı. Hikâye anlatıcılığını yüzyıllar boyunca toplumda edebiyat, sinema, tiyatro gibi birçok farklı biçimde kullanarak bu geleneği yaşattı.

1960’lı yıllarla birlikte ise etkileşim ile hikâye anlatıcılığını harmanlayan yeni bir mecra doğdu: Video oyunları. Mitleri, etkileşim ve yaratıcılık ile buluşturan video oyunları, anlatının ve oyun karakterinin kaderini oyuncuya bırakmaktadır. Artık ateş başında hikâyelere tanıklık eden insanoğlu, video oyunları ile bu hikâyelerin başrolü haline gelmiştir ve kendi kaderini kendi yazmaktadır. Klasik anlatıdan filizlendiği için video oyunlarının da diğer hikâye anlatma araçları gibi “katharsis” ve “özdeşleşme” unsurlarını içermeleri kaçınılmazdır. Farklı sonuçlara ulaşma, oyun mekânı içinde dolaşma, oyun karakterinin seçimlerini yönlendirme gibi imkânları sağlamasıyla video oyunları, diğer anlatı araçlarından ayrılarak oyuncuya anlatı ile birçok yönden etkileşime girme imkânı tanımaktadır. Peki bütün bu ayrıcalıklar video oyunlarını katharsis ve özdeşleşme kavramları özelinde nereye yerleştirmektedir?

Bu çalışma, hikâye temalı video oyunlarındaki etkileşim, kişiselleştirme ve seçim yapma gibi özelliklerin katharsis ve özdeşleşme deneyimleri üstündeki karakteristiğini tespit etmeyi amaçlamaktadır. Çalışmayı gerçekleştirirken kullanmak üzere gözlem ve yarı yapılandırılmış görüşme yöntemleri seçilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Video oyunları, Klasik anlatı, Katharsis, Özdeşleşme, Hikâye anlatıcılığı

ABSTRACT

THE UNIQUE CHARACTERISTICS OF CATHARSIS AND IDENTIFICATION IN NARRATIVE-DRIVEN VIDEO GAMES: OBSERVING GAMEPLAY IN THE WALKING DEAD

İrem BAYDAR

Department of Cinema and Television

Anadolu University, Graduate School, July 2024

Supervisor: Prof. Dr. Davut Alper ALTUNAY

Our ancestors, the Homo Sapiens, while gathered around the fire listening to tales that today we call mythology, were unaware of the classical narrative concept of Aristotle, who would live thousands of years after them. However, mankind carried along with its existence the storytelling that infused various aspects of life with meaning across different periods and spaces, identifying with characters and experiencing catharsis through them. Over centuries, storytelling persisted in society in various forms such as literature, cinema, theater, and more.

With the advent of the 1960s, a new medium emerged that blended storytelling with interaction: video games. Video games bring myths together with interaction and creativity, leaving the fate of the narrative and game characters in the hands of the player. No longer merely witnesses around the fire, humans have become the protagonists of these stories through video games, scripting their own destinies. Because it sprouts from classical narrative, video games inevitably encompass elements of “catharsis” and “identification” just like other storytelling tools. Video games distinguish themselves from other narrative tools by offering possibilities like reaching different outcomes, traversing within the game space, and directing the choices of game characters, thus enabling players to engage with the narrative in numerous ways. So, where does all of these privileges place video games concerning the concepts of catharsis and identification? This study aims to determine the characteristics of catharsis and identification experiences in story-driven video games through features such as interaction, personalization, and decision-making. Observation and semi-structured interview methods have been selected for conducting the study.

Keywords: Video games, Classical narrative, Catharsis, Identification, Storytelling

ÖNSÖZ

Kendisi artık aramızda olmamasına rağmen ortaya koydukları ile beni her daim etkileyen anlatıya ve mitlere olan ilgimi ateşleyen değerli yazar ve mitolojist Joseph Campbell'a teşekkür etmek istiyorum. Kendisi mitlerin doğası ve insan yaşamı ile ilgili çalışmalarıyla içimdeki merak duygusunu ortaya çıkaran kişi olmuştur.

Tez süreci boyunca aklıma takılan her soruda ve yaşadığım her sıkıntıda bana yardımcı olan emin olmadığım her konuda anlayışla açıklama yapan ve hatta ülke sınırlarını aşan değerli danışman hocam Prof. Dr. Alper Altunay'a, bu sancılı süreçte desteklerini hep arkamda hissettiğim aileme ve çalışmamın her draftını sabırla okuyan Şemi Umut Karataş'a teşekkür ederim.

Ayrıca yüksek lisans programının son haftalarını yaşayan bir öğrenci olarak bugün olduğum kişi olmamda büyük katkısı olan Anadolu Üniversitesi ve tüm Sinema ve Televizyon akademik kadrosuna sonsuz teşekkür ederim. Geçirdiğim bu 7 yıl hayatımın en güzel yıllarıydı.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

İrem BAYDAR

İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
GÖRSELLER DİZİNİ	x
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xii
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem	5
1.2. Amaç.....	7
1.3. Önem	7
1.4. Varsayımlar	8
1.5. Sınırlılıklar.....	9
1.6. Tanımlar.....	9
2. ALANYAZIN	13
2.1. Oyun Nedir?	13
2.1.1. Büyük Oyun Kuramcısı: Johan Huizinga	13
2.1.2. Binlerce Yıllık Hikâye Dijitalleşiyor: Ritüelden Video Oyunlarına.....	15
2.2. Video Oyunları	16
2.2.1. Video Oyunu Mu Bilgisayar Oyunu Mu?	16
2.2.2. Video Oyunu Kavramı ve Geçmişi.....	17
2.2.3. Video Oyunlarının Özellikleri.....	18
2.2.3.1. Görüntü Açıları	19
2.2.3.2. Özelleştirilebilir Avatarlar	22
2.2.3.3. Rol Yapma	23
2.2.3.4. Mekân & Atmosfer	24
2.2.4. Hikâye Temalı Video Oyunları.....	24
2.2.4.1. Hikâye Temalı Video Oyunlarında Anlatı.....	27

2.2.4.1.1. Dramatik Yapı	30
2.2.4.1.1.1. Campbell'in Hikâye Yolculuğu	32
2.2.4.1.2. Ludoloji ve Naratoloji Tartışmaları	35
2.2.4.2. Hikâye Temalı Video Oyunlarında Etkileşim	37
2.3. Katharsis & Özdeşleşme	40
2.3.1. Aristoteles ve Platon'a göre Katharsis	44
2.3.2. Farklı Alanlarda Katharsis ve Özdeşleşme Deneyimi	45
2.3.2.1. Sinema	45
2.3.2.2. Tiyatro	49
2.3.2.3 Edebiyat	51
3. YÖNTEM	54
3.1. Araştırma Modeli	54
3.2. Katılımcılar	57
3.3. Veri Toplama Tekniği ve Aracı	58
3.4. Araştırmada Kullanılacak Oyunun Belirlenmesi	61
3.4.1. Oyunun Künyesi	63
3.4.2. Oyunun Konusu	64
3.4.3. Karakterler	65
3.4.4. Oyunun Dramatik Aşamaları	68
4. BULGULAR VE YORUM	71
4.1. Birinci Bölüm	71
4.2. İkinci Bölüm	82
4.3. Üçüncü Bölüm	95
4.4. Dördüncü Bölüm	109
4.5. Beşinci Bölüm	127
5. SONUÇ	157
5.1. Kahraman ile Kurulan Duygusal Bağ	157
5.2. Etkileşim ve Seçimler	160
5.3. Oyun Mekanikleri	161
5.4. Hikâye Temalı Video Oyunlarının Kendine Has Özellikleri	163
5.5. Öneriler	165

KAYNAKÇA.....	167
EKLER	173
ÖZGEÇMİŞ	174



GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. Until Dawn (2015)'dan sırasıyla oynanış ve ara sinematik görüntüleri.	20
Görsel 2. Until Dawn (2015)'dan sırasıyla oynanış ve ara sinematik görüntüleri.	20
Görsel 3. Firewatch (2016)'dan görüntü açıları.	21
Görsel 4. Red Dead Redemption 2 (2018)'den görüntü açıları.	21
Görsel 5. Façade (2005)'den oynanış görüntüleri.	26
Görsel 6. Façade (2005)'den oynanış görüntüleri.	26
Görsel 7. Netflix platformunda interaktif film içerikleri.	38
Görsel 8. The Walking Dead: Season One (2012) afişi.	63
Görsel 9. Silahı isteyen kadın kendini vuruyor.	72
Görsel 10. Lee, kardeşinin bir aylağa dönüştüğünü görür.	72
Görsel 11. Oyuncu Carley veya Doug'ı kurtarmayı seçer.	73
Görsel 12. Oyuncu Carley veya Doug'ı kurtarmayı seçer.	73
Görsel 13. Lee, kapana sıkışan adamın ayağını keser.	83
Görsel 14. Mandıra sahipleri Clementine'ı rehin alır.	83
Görsel 15. Lee, Larry'yi öldürmeye yardım eder.	84
Görsel 16. Lee, mandıra sahipleri ile dövüşür.	84
Görsel 17. Lily, Carley'i vurur.	96
Görsel 18. Lily, Carley'i vurur.	96
Görsel 19. Kenny, karısının kendini vurduğunu görür.	97
Görsel 20. Lee, Clementine'ın telsizinden gelen adam sesini duyar.	97
Görsel 21. "Clementine incinmiş hissediyor" güncellemesi.	101
Görsel 22. "Bunu hatırlayacaklar" güncellemesi.	102
Görsel 23. Kenny çatı arasında ölen çocuğu bulur.	111

Görsel 24. Ekip üyeleri Molly ile tanışır.	111
Görsel 25. Lee, Ben'i ölümden kurtarır.	112
Görsel 26. Lee ısırılır.	112
Görsel 27. Christa, Lee'nin kolunu keser.	129
Görsel 28. Lee Clementine'ı kaçıran adam ile konuşur.	129
Görsel 29. Lee Clementine'ı kaçıran adamı öldürür.	130
Görsel 30. Clementine ve Lee kavuşur.	130
Görsel 31. Lee, Clementine'a onu özleyeceğini söyler.	131
Görsel 32. Clementine Lee'yi vurur.	131

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Oyunlardaki anlatı haritaları. 29

Şekil 2. Kahramanın yolculuk şeması. 32



1. GİRİŞ

İnsanlık, var olduğu andan itibaren anlamak ve anlaşılmak istemektedir. Anlamadığı şeylerden korkan insan, onlara kendince anlamlar yükleyerek kendi biliş alanına yerleştirerek güvende hissetmeye çalışmıştır. Patlayan volkanın lavlarından korkmuş, bu doğa olayını tanrıların öfkesi ile anlamlandırmıştır. Karnını doyuran ve ona ekin veren toprağı anne karnına ve yetişen ürünleri doğan çocuğa benzeterek anlamlandırmıştır. Zamanla hikâyelere ve hikâyelerden mitlere dönüştüğü düşünülen bu anlamlandırmaların, dünya üzerindeki tüm milletlerin kültürlerini etkilediği varsayılmaktadır.

Hikâye anlatma ve dinleme tutkusundan hiçbir zaman vaz geçmeyen insan oğlu, günümüz yüzyılında artık bu tutkuyu bir sanata ve hatta geçim kaynağına çevirmiştir. Hikâye anlatıcılığı, sokakta görülen her reklam panosunda, dinlenen her müzikte, okunan her kitapta, izlenen her filmde ve oynanan her oyunda kimi zaman bariz bir şekilde kimi zaman ise üstü örtük bir şekilde kendini göstermektedir.

Bu temada hikâye anlatıcılığını, günümüz modern mitlerin önemini ve toplumdaki yerini anlamak adına “tragedya” kavramı önem arz etmektedir. Yunan filozof Aristoteles, sanatın taklit ile bağlantılı olduğunu söylemekte ve bu bağlamda taklit sanatlarının en yücesi olarak da tragedyayı öne çıkarmaktadır.

“Tragedya, acıma ve korku yoluyla bu gibi duygulardan arınma (katharsis) sağlamak için, ağırlığı olan, tamamlanmış, belirli uzunluğa sahip bir eylemin, her bölümünde ayrı ayrı formlarda çeşnilendirilmiş bir dil kullanarak, anlatı aracılığıyla değil, davranışlarda bulunan insanlar aracılığıyla taklit edilmesidir (Aristoteles, 1987, s.15)”.

Aristoteles’in tragedyanın en önemli ögesi olarak açıkladığı olay örgüsü, öyle bir şekilde ilerlemektedir ki sonuç kısmında alımlayıcıda adeta tokat etkisi yaratmaktadır. Tragedyanın baştan sona bütün öyküsü, finalde katharsise zemin hazırlamaktadır. “Karakter bir eylemi temsil eder ve onun aracılığıyla eylemde yer alan duygu anlatılır. Karakter sadece bir nitelik sağlamasına karşılık, eylemlerin sonucunda mutlu veya mutsuz olunur (Özdemir, 2018, s. 215)”.

Katharsis, tragedyanın doğrudan konusudur. Hikâyenin gelişimiyle birlikte karakter ile özdeşleşen alımlayıcı bu sayede kendini karakterin yerine koymaktadır. Onun yaşadığı

duyguları deneyimlemekte, onunla kalkmakta ve onunla düşmektedir. Hikâyenin finalinde ise alımlayıcı, olay örgüsü boyunca özdeşleştiği karakterin eylemleri sonucunda korku ve acıma gibi duygularında bir boşalma yaşamaktadır. İşte bu katharsistir. Katharsisin deneyimlenebilmesi için alımlayıcının karakterle özdeşleşmesi şarttır (Aristoteles, 1987).

Tragedya, özdeşleşme ve katharsisi bünyesinde barındırması ile yeni medya çağında toplumu etkilemek adına sıklıkla kullanılır hale gelmiştir. Reklam sektörü, sinema sektörü, televizyon sektörü, tiyatrolar, şiirler ve müzikler... Hemen her sektör, hikâye anlatıcılığını kendi alanları ile harmanlayarak topluma daha etkili şekilde hitap etmeye çalışmaktadır.

Bu tür anlatılar karakterle özdeşleşme ve katharsis deneyimlerini içerdiğinden alımlayıcıyı hikâye içine çekmekte başarılı anlatılar olarak kabul edilmektedir. Bu anlatıyı sıklıkla kullanan alanlardan biri olarak ana akım sineması örnek verilebilir. Bu filmlerden çıkan insanlar bir süre filmin etkisinde kalmaktadırlar. Bu durumu Yusuf Atılgan, Aylak Adam (2017) adlı eserinde şu şekilde anlatıyor:

“Çağımızda geçmiş yüzyılların bilmediği, kısa ömürlü bir yaratık yaşıyor. Sinemadan çıkmış insan. Gördüğü film ona bir şeyler yapmış. Salt çıkarını düşünen kişi değil. İnsanlarla barışık. Onun büyük işler yapacağı umulur. Ama beş-on dakikada ölüyor. Sokak sinemadan çıkmayanlarla dolu; asık yüzleri, kayıtsızlıkları, sinsî yürüyüşleriyle onu aralarına alıyorlar, eritiyorlar.”

Atılgan’ın da bahsettiği gibi, sinemadan çıkmış insan izlediği filminden etkilenen insandır. Filmi izlemeden önceki kendisi ile izledikten sonraki kendisi aynı değildir. Sinemadan dışarı çıktığında, gerçek hayat onu içine çekmekte ve iki saat boyunca benimsediği dünyadan çıkmak zorunda kalmaktadır.

Aynı şekilde klasik anlatı romanları da bu kategoride örnek olarak verilebilmektedir. Birçok edebiyat serisi, dünya çapında milyonlarca hayran kitlesine sahiptir. Roman karakteri ile özdeşleşen okurlar, olay örgüsü ilerledikçe onun yaşadıkları ile üzülmemekte ve onun yaşadıkları ile sevinmektedir.

Bu anlatı türü ile günlük hayatta karşılaşmamak neredeyse imkânsızdır. Edebiyat, tiyatro, sinema, resim ve müzik gibi birçok alanda etkin olarak kullanılan klasik anlatı aynı zamanda ticari olarak da reklam, tasarım ve fotoğrafçılık sektörlerinde kullanılmaktadır.

Kitleleri peşinden sürükleme potansiyeline sahip olan klasik anlatı, ilk insanlardan itibaren toplumu etkilemeye devam etmektedir. Hikâyeye izleme, okuma veya dinleme yolu ile tanıklık eden alımlayıcı, onu içselleştirerek tıpkı ana kahraman gibi olay örgüsündeki deneyimleri yaşamaktadır. Bu anlatı, alımlayıcılara yaşattığı deneyimler ile bu kadar etkileyici olabiliyorsa alımlayıcı, anlatının bir parçası haline gelirse bu deneyimde neler yaşanabilir? Hikâye anlatıcılığı ve yeni medyanın harmanlanması ile ortaya çıkan yeni bir anlatı aracı, bu soruya cevap verme potansiyeline sahiptir: video oyunları.

1958'den beri sayısız tür ve hikâye alternatifleri ile sergilenen video oyunları, doğduğu anda sadece hareket eden piksellerden ibaret iken şimdi devasa çok oyunculu, RPG, FPS, sandbox, hayatta kalma, korku, bulmaca, simülasyon oyunları ve bu türlerin karışımından oluşan melez oyun türleri herkes için oynanışa açık haldedir. Video oyun satın alma ve indirme platformu Steam üstünden sadece 2023 yılında piyasaya sürülen oyun sayısı 9,103'tür. Bu sayı, Steam platformunun doğduğu 2004 senesinden itibaren sürekli artan bir ivme göstermiştir (http - 1).

Kimi oyunlar hikâyeyi oynanışın üstünde tutarken kimileri ise oynanışı hikâyenin üstünde tutmaktadır. Hikâye anlatıcılığının zamanla ön plana çıkması ve hemen her alanda kullanılmasıyla birlikte hikâye temalı video oyunları özellikle son 20 yılda hızlı bir gelişme göstermiştir. Adeta oynanabilir filmlere benzeyen bu tür, ana karakterin yönetimini oyuncuya vermekte ve onu bütün oynanış boyunca hikâyenin içinde tutmaktadır. Oyuncu, karakterin seçimlerine yön verebilmekte, yan karakterler ile ilişkilerini geliştirebilmekte ve karakterin görünümünü kişiselleştirebilme seçeneklerine sahiptir. Kimi oyunlar bu özelliklerin tümünü içerirken kimileri birkaçını içerebilmektedir.

Oyunu baştan sona kendi yönlendirmesi ve tercihleri ile oynayan oyuncu, hikâyenin kahramanı haline gelmekte ve kendini onun yerine koymaktadır yani özdeşleşmektedir. Kimi istisnalar dışında hemen her hikâye temalı video oyunu, klasik anlatı yapısını kullanmaktadır. Olay örgüsü ilerledikçe anlatı, oyuncuyu katharsis deneyimine hazırlamaktadır.

Peki video oyunlarının etkileşim özelliği, onu özdeşleşme ve katharsis kavramları bağlamında nereye yerleştirmektedir? Etkileşim özelliği, video oyunu anlatısı üstünde

kendine özgü bir karakteristik oluşturur mu? Oyun karakteri ile saatler geçiren ve onun ilişkilerine, deneyimlerine yön veren oyuncunun anlatı ile kurduğu bağ, diğer klasik anlatılarla kurduğu bağ ile aynı mıdır?

Bu çalışma, hikâye temalı video oyunlarının etkileşim özelliği ile katharsis ve özdeşleşme deneyimlerinde nasıl bir karakteristiğe sahip olduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadır. Gelişen teknoloji ile hikâye anlatıcılığına alımlayıcıyı da dahil eden imkânlar, bu zamana kadar toplumun alışageldiği anlatılardan farklı olarak topluma ne vadetmektedir?

Günümüze kadar yapılan akademik çalışmalarda yurt içinde ve dışında video oyunları bağlamında aşağıdaki temaların işlendiği görülmektedir:

- Video oyunlarında sinematik öğelerin incelenmesi
- Video oyunlarında dramatik yapının incelenmesi
- Video oyunlarında "flow" durumunun incelenmesi
- Video oyunlarında interaktif anlatının incelenmesi
- Video oyunlarında karar mekanizmalarının incelenmesi
- Video oyunlarında oynanış ve anlatı ilişkisinin incelenmesi
- Video oyunlarında yabancılaşma unsurlarının incelenmesi
- Video oyunlarında katharsis ve özdeşleşme kavramının incelenmesi
- Video oyunlarında avatar ve oyuncu arasındaki ilişkinin incelenmesi
- Video oyunlarının oyuncuda oluşturduğu duygu durumlarının araştırılması
- Video oyunları, edebiyat ve filmlerde özdeşleşmenin incelenmesi

Bu çalışmaların her biri, video oyunları bağlamında akademik literatüre katkı sağlayan değerli eserlerdir. Çalışmaların bir kısmında özdeşleşmenin oyuncu üstündeki etkileri anket yöntemi ile, bir kısmında görüşme yöntemi ile, diğer bir kısmında ise alanyazın taraması ile incelenmiştir. Deney yöntemleri ile inceleme yapan çalışmaların bazıları ise bu incelemeyi sadece spor temalı oyunlar üzerinden, bazıları ise sadece savaş ve yarış oyunları üzerinden gerçekleştirmiştir.

Şimdiye kadar yapılan çalışmalardan farklı olarak bu çalışma, katharsis ve özdeşleşme deneyimlerini katılımcı gözlem ve yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi ile hikâye temalı bir video oyunu üzerinden gerçekleştirmiştir. Bu deneyimleri değerlendirmek adına çeşitli sorular oluşturulmuş, hikâye temalı video oyunlarının kendine özgü katharsis ve özdeşleşme karakteristiği açıklanmaya çalışılmıştır.

1.1. Problem

Kökenleri tragedyaya ve Aristoteles'e dayanan klasik anlatı, modern dünyada sıklıkla karşılaşılan ve çeşitli alanlarda kullanılan bir anlatı türüdür. Reklamlardan romanlara, sinemadan dizilere kadar klasik anlatının gündelik hayatta bu kadar yer edinmesindeki en önemli faktör, alımlayıcısına özdeşleşme ve katharsis yaşatarak onu anlatının içine sürüklemesidir. Bu sayede alımlayıcı, anlatıyı benimsemekte ve olay örgüsünün şekillenmesini ilgi ve merakla beklemektedir.

Tragedyanın amacı, temizlenme ve tutkulardan arınmadır yani katharsistir (Aristoteles, 1987). Özdeşleşme ise alımlayıcının, kendini anlatıdaki karakterin yerine koyması, onunla sevinip onunla üzülmesidir. Aristoteles'in Poetika adlı eserinde değindiği bu iki terim, klasik anlatıyı diğerlerinden ayıran en temel faktörlerdendir.

Özdeşleşme ve katharsisin yaşanması için izleyicinin karakter ve olay örgüsüyle duygusal bir bağ kurması gereklidir. Böylece alımlayıcı zamanın nasıl geçtiğini anlamaz ve kendisini hikâyeye kaptırır. Hikâye anlatıcılığının dahil olduğu hemen her mecrada kendini belli eden klasik anlatı, günümüz teknolojileriyle birlikte farklı bir seviyeye erişen video oyunları için de önemli bir unsurdur.

Dijital ortam desteğine ihtiyaç duyan, birçoğunda canlandırılmış grafiklerle desteklenen, oyuncunun göz ve el koordinasyonu ile biçimlenen, başta interaktivite (etkileşim) olmak üzere belirli alt disiplinlere sahip ve çok çeşitlilik içeren dijital simülasyonlar olarak tanımlanan video oyunları, genç ve genç yetişkinler tarafından sıkça tercih edilen bir yeni medya aracıdır (Crawford, 1984).

Birçok video oyunu, oynanış ile hikâyeyi harmanlamaktadır. Bu sayede oyuncunun ilgisini diri tutan oyunlar, aynı zamanda oynanışı da bir amaç uğruna gerçekleştirilen bir eyleme çevirmektedir. Oyuncuları hikâyeye bağlamak isteyen video oyunları, bu amaç için sıklıkla klasik anlatıyı tercih etmekte ve bu sayede oyuncunun duygularını harekete geçirmektedir.

Duyguları genel olarak önemli kılan şey, karar verme ve dikkat etmedir. Video oyunları, büyük oranda karar verme ile ilişkili olduğundan, duyguların video oyunları için hayati önem taşıdığı anlaşılır. Duygulara ek olarak, karar verme aşamaları da bir hedef doğrultusunda yapılır, oyuncu hangi seçimin onun adına daha faydalı olacağını düşünür.

Tercih edilen bir sonuç olmadan, alınan kararlar anlamsızdır (Damasio, 2005'ten aktaran Lankoski, 2012, s. 40).

Bu anlamda karar verme, duygular ve anlatı üzerine özellikle yoğunlaşan bir video oyun türü son yıllarda hızlı bir gelişme göstermiştir: hikâye temalı video oyunları. Ana karakteri yönlendiren oyuncu, bu tip oyunlarda karakterin hayatını şekillendirme seçeneğine sahiptir. Onun yerine karar vermekte, onun yerine konuşmakta ve onun yerine eyleme geçmekte ve bir anlamda “o” olmaktadırlar.

Her türlü oynanış ile birleştirilebilen hikâye temalı video oyunları, katharsis ve özdeşleşme unsurlarını kullanarak oyuncuya baştan sona hikâyeye dahil olma imkânını vermektedir. Bu oyun türü, hali hazırda oyuncuyu içine çeken video oyunlarının özellikle duygu ve anlatıya odaklanan bir alt türüdür. Bu sayede hikâye temalı video oyunları neredeyse etkileşimli bir film veya roman havasına bürünmekte ve oyuncuyu gerçeklikten koparmaktadır.

Video oyunu ile katharsis ilişkisinde göze çarpan birincil faktör, video oyunlarının var oluş amaçlarından belki de en önemli olanın, oyuncusunu kendi gerçekliğinden koparmayı amaçlıyor olmasıdır. Hatta bir video oyunu, kişiyi ne denli kendi gerçekliğinden koparıyorsa o denli iyidir (Denizel, 2012, s.123).

Hikâye temalı video oyunlarının ortaya koyduğu duygusal anlatı, gerçeklikten kopma, etkileşim ve karar verme imkânları onu diğer anlatı araçlarından farklı bir konuma yerleştirmektedir. Peki bu imkânlar onu katharsis ve özdeşleşme deneyimlerinde nereye taşımaktadır? Hikâye temalı video oyunları, klasik anlatıyı kullanan diğer araçlar ile aynı etkilere mi yoksa farklı etkilere mi sahiptir? Bu bağlamda “hikâye temalı video oyunlarının katharsis ve özdeşleşme bağlamında kendine özgü karakteristiğinin tanımlanması ve açıklanması” bu çalışmanın problemi oluşturmaktadır.

1.2. Amaç

Bu çalışma, hikâye temalı video oyunlarındaki etkileşim, kişiselleştirme ve seçim yapma gibi özelliklerin katharsis ve özdeşleşme deneyimleri üstündeki kendine özgü karakteristiğini açıklamayı amaçlamaktadır.

Bu amaca bağlı olarak, aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır:

1. Geleneksel Katharsis ve Özdeşleşme Kuramı nedir?

- i. Bu kuramlar neye dayanmaktadır?
- ii. Farklı alanlarda tarihsel gelişimi nasıldır?
- iii. Katharsis ve özdeşleşmeyi etkileyen unsurlar nelerdir?

2. Hikâye temalı video oyunlarını diğerlerinden ayıran farklar nelerdir?

- i. Bu tür oyunlarda anlatı yapısı nasıldır?
- ii. Oynanış bağlamında hikâye temalı video oyunları diğerlerinden farklı hangi mekanikleri içermektedir?

3. Hikâye temalı video oyunlarında katharsis ve özdeşleşmenin karakteristiği nedir?

- i. Araç olarak video oyunlarının bu deneyimlere katkısı neler olabilir?
- ii. Hikâye temalı video oyunlarının diğerlerine göre oyuncu üzerindeki etkisi farklı var mıdır?
- iii. Hikâye temalı video oyunlarını, katharsis ve özdeşleşme unsurlarını bünyesinde taşıyan diğer anlatı türlerinden ayırtıran unsurlar nelerdir?

1.3. Önem

Bu araştırma, hikâye temalı video oyunlarında oyuncuların özdeşleşme ve katharsis deneyimi yaşanma biçimlerini ve karakteristiğini temele almaktadır. Video oyunlarını sanat eseri olarak değerlendiren, video oyunları ile filmleri mizansen bağlamında karşılaştıran, video oyunu geliştirilen filmleri inceleyen, video oyunlarındaki özdeşleşmeyi ve katharsisi ayrı ayrı ele alan, video oyunları anlatısı üzerine araştırma yapan birçok çalışma olmasına rağmen bu tezin temele aldığı hikâye temalı video

oyunlarının kendine özgü etkileşim imkânları bağlamında katharsis ve özdeşleşme deneyimlerinin karakteristiklerini deney yoluyla inceleyen bir çalışma bulunmamaktadır.

Bu çalışma, reklam, film, kısa film, roman, müzik, video oyunları gibi pek çok araçta kullanılan hikâye anlatıcılığının geldiği son noktayı anlamak adına önem taşımaktadır. Gelişen teknoloji ile yüzyıllardan beri belki de ilk defa video oyunları, hikâyenin alımlayıcısını hikâyenin baş kahramanı haline getirmektedir. Bu da insanoğlunun en eski geleneklerinden biri olan hikâye anlatıcılığının son yıllarda değişim geçirdiğine işaret etmektedir. Bu değişimi anlamak, insanoğlunun ilk çağlardan itibaren süre gelen hikâye anlatma ve dinleme isteğini günümüz koşullarında anlamlandırmak adına önemlidir.

Video oyunları, oyunculara hikâyeyi şekillendirmeyi ve onun başrolü olmayı vadetmektedir. Kimi video oyunlarında oyuncunun seçimine göre şekillenen hikâyeler ve sonuçlar da mevcuttur. Birçok mecrada sıklıkla kullanılan ve alımlayıcılar üstünde güçlü etkileri olan klasik anlatının, video oyunlarının kendine has özellikleri ile güçlenerek etkileşim unsurunu kullanması, ilk insandan beri süre gelen klasik anlatı geleneğinin devamı ve şekillenmesi için önem arz etmektedir.

Katharsis ve özdeşleşme deneyimleri klasik anlatının en güçlü ve önemli iki unsurudur. Bu unsurlar binlerce yıl önce kullanıldığı gibi çağımızda da kullanılmaya devam etmektedir. Çağa uygun imkânlar ile güncellenmiş bu “modern mit” deneyimlerinin karakteristiğini anlamak; anlatıyı temele alan bütün alanlar, akademik alan yazın, sosyoloji ve tabi ki video oyunu sektörü için önem arz etmektedir.

1.4. Varsayımlar

Aşağıdaki noktalar çalışmada birer varsayım olarak değerlendirilmiştir:

- Video oyunlarında oyuncuya verilen seçim ve hikâyeyi şekillendirebilme seçenekleri, onu diğer anlatı araçlarından farklı bir konuma yerleştirmektedir.
- Katılımcı gözlem ve yarı yapılandırılmış görüşme ile video oyunu anlatısında yaşanan katharsis ve özdeşleşme deneyimleri sağlıklı bir şekilde incelenebilmektedir.
- Katılımcılar, video oyunu oynarken araştırmacıya veri analizinde yardımcı olacak duygularını belli eden mimik, ses ve vücut dili hareketlerinde bulunmaktadır.

- Katılımcı grup üyeleri, yarı yapılandırılmış görüşme sırasında fikir ve duygularını saklamadan, olduğu gibi araştırmacıya aktarmaktadır.

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışma:

- Katılımcı grup ile
- Hikâye temalı video oyunları ile
- The Walking Dead: Season One adlı video oyunu ile
- Katılımcı gözlem ve yarı yapılandırılmış görüşme kayıtlarından elde edilen veriler ile
- Klasik anlatı, hikâye anlatıcılığı ve video oyunu literatürü ile
- Yüksek lisans tez süresi ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Çalışmada sıklıkla kullanılan bazı kavramlara ilişkin çalışmaya özgü tanımlar şu şekilde açıklanabilir:

Klasik Anlatı: Aristoteles'in Poetika adlı eserinden ortaya çıkan anlatı türü. Serim, düğüm ve çözüm aşamalarından oluşur, alımlayıcıyı anlatının içine çekerek onu heyecanlandırır.

Özdeşleşme: Kişinin kendini yakın hissettiği farklı bir birey veya grubun yerine koyduğu psikolojik bir süreç.

Katharsis: Kişinin duygusal boşalım yaşayıp arındığı psikolojik eylemi karşılayan Yunanca terim.

Alımlayıcı: Klasik anlatı araçlarına göre hikâyeyi dinleyen, izleyen, okuyan veya

Video Oyunu: Farklı cihazlar üzerinden oynanabilen, genellikle eğlence amacı taşıyan ve etkileşim ile meydana gelen dijital oyun türü.

MMORPG: Massively multiplayer online role-playing game yani devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu. Çok sayıda oyuncunun oyun konsolu veya bilgisayar

aracılığıyla internete bağlanarak birlikte oynadığı oyun türü. Oyun sırasında oyuncular farklı karakterleri yönlendirir ve her karakterin kendine has özellikleri bulunur.

RPG: Role playing game yani rol yapma oyunu, oyuncuların anlatı içindeki karaktere bürünüp onu yöneterek anlatının bir parçası olduğu oyun türü.

FPS: First person shooter yani birinci şahıs nişancı, oyuncunun oyunu karakterin bakış açısından gördüğü oyun türü. Karakter bakış açısıyla oynanan oyun türü olarak bilindiği gibi silahlı çatışma oyunları için de kullanılır.

PC: Personal computer yani kişisel bilgisayar, şahsi kullanım için tasarlanmış bilgisayar türü.

Oyun Konsolu: Sadece oyun oynama amacıyla geliştirilmiş, genellikle harici bir ekrana bağlanarak kullanılan eğlence cihazı.

Sandbox: Yaratıcılığın temele alındığı, oyuncunun dilediği yapıları inşa etmesini ve kendi dünyasını yaratmasını sağlayan genellikle belirli bir amacı veya hikâyesi olmayan oyun türü.

Simülasyon: Gerçek dünyadaki eylem ve etkinlikleri video oyunlarında simüle eden, kimi zaman eğlence kimi zaman ise öğretim amacı taşıyan oyun türü.

İnteraktivite: İki veya daha fazla taraf arasında etkileşim halinde olma durumu.

Quick Time Event: Video oyunlarında aniden beliren, hızlı hareket ederek belirli tuşlarla basmayı gerektiren eylemler.

POV: Point of view yani bakış açısı, görüntüleri birinci tekil şahıs gözünden görme durumu.

NPC: Non playeble character. Video oyununda üzerinde hakimiyet sağlanamayan yan karakterler.

Skin: Video oyunlarında avatarların dış görünüşü.

Oyun Mekanikleri: Oyun ile etkileşime girmek için tasarlanmış kontrol mekanizmaları.

Katılımcıların katılımcı gözlem ve yarı yapılandırılmış görüşme aşamaları esnasında dile getirdikleri İngilizce kelime ve cümlelere özgü tanımlamalar şu şekilde açıklanabilir:

Escalate: Gerilimi tırmandırmak.

Side: Taraf.

Utilitarian: Faydacı.

Let Me Handle This: Bunu bana bırak.

Storyline: Hikâye ilerleyişi.

Food Ration: Yemek dağıtımı.

Cheese Cracker Dinner: Peynirli krakerli akşam yemeği.

Faith: Kader.

Dairy Farm: Mandıra çiftliği.

Crop: Ekin.

Murderer: Katil.

God Given: Tanrı vergisi.

Murder: Cinayet.

Bitch: Kahpe.

Build Up: Gelişmek.

Back Off: Geri çekil.

Immersive: Sürükleyici.

Fuck You: S*** git.

Outcome: Sonuç.

Lucid Dream: Lüsüd rüya.

Continuity Error: Devamlılık hatası.

Ungrateful Bastard: Nankör pi***.

Jinx: Uğursuz.

Guilty: Suçlu.

Restore: Onarmak.

Action: Eylem.

Favor: İyilik.

Out of Nowhere: Birdenbire.

Gamepad: Oyun kolu.

Track: Takip etmek.

Cheesy: Ucuz duran.

Walkthrough: İzlenen yol.

Episode: Bölüm.

Random: Rastgele.

Pace: Hız.

Event: Etkinlik.

Creepy: Ürpertici.

Struggle: Çabalamak.

Fucked Up: S***çmak / Mahvolmak.

Mouse: Fare.

2. ALANYAZIN

2.1. Oyun Nedir?

İlk insan, kendini bildi bileli çevresinde olan bitenleri bir neden-sonuç ilişkisi içinde anlamlandırmaya çalışmaktadır. Volkan patlamalarını tanrının öfkesiyle, toprağın verdiği ekini, tanrının merhameti ve doğurganlığı ile ilişkilendirmiştir. Ateş başında toplanan kabile, gecenin karanlığında tıpkı sinemada film izler gibi şamanın anlattığı çeşitli hikâyeleri dinlemiştir. Gecenin karanlığında ateşin aydınlığı eşliğinde hikâyeler dinleyen insanoğlu, binlerce yıl sonra karanlık sinema salonunda beyaz perdenin ışığı eşliğinde hikâye dinleyenlere daha sonra ise karanlık odada dijital ekran ışığı eşliğinde hikâyeler dinleyen ve bu hikâyelere etki eden insanlık haline gelmiştir. Peki insanoğlunun hikâye anlatma ve dinleme tutkusu nereden gelmektedir?

İlk insanlar, görüp tanık oldukları her şeyi hikâyeleştirerek tanımlamaya çalışmışlardır. Bütün bu tanımlamalar, ilk insanların yaşam koşulları, bu koşulların getirileri ve gelenekleri hepsi birden kültür unsurunu oluşturmaktadır. Johan Huizinga'ya göre ise kültürden daha önce var olan ve hatta kültürün oluşmasını sağlayan farklı bir unsur vardır “oyun”.

2.1.1. Büyük Oyun Kuramcısı: Johan Huizinga

Oyun çalışmalarının başta Hollandalı filozof ve tarih profesörü Johan Huizinga ile şekillendiği söylenebilir. Johan Huizinga, oyun çalışmaları adına ilk nitelikli ve derinlemesine çalışma olan Homo Ludens'i yazarak kendisinden sonra oyun alanında araştırma yapacak olanlara yol göstermiştir. Bu nedenle Huizinga, bu eseriyle oyun çalışmalarının temelini atmıştır demek yanlış olmaz.

Modern insanın ataları olarak bilinen Homo Sapiens türü, akıllı insanın eylemlerinin bugüne ulaşmasını sağlamıştır. Homo Sapiens, yemek pişiren ve yiyen, tarım ile uğraşan, çiftleşen ve yaşadığı ortama uyum sağlayan insandır. Huizinga ise yeni bir terim ile bu insanı tanımlar “Homo Ludens” yani oyun oynayan insan.

Huizinga'nın temel savı, kültürün oyun biçiminde doğmasıdır. Ona göre düşünülenin aksine oyun kültüre dönüşmemektedir, kültür zaten henüz ilk aşamalarından beri oyun olarak gelişmiştir. Toplum, oyun aracılığıyla hayatı ve dünyayı nasıl yorumladığını ifade

etmektedir. Zamanla toplumdaki oyun unsuru geri plana çekilir ve büyük bir bölümü kutsallık tarafından özümseir. Kalanı ise bilgi olarak billurlaşır. En sonda ise ilk başta oyun unsuru olan, neredeyse tamamen kültürel olgular arkasına saklanır (Huizinga, 2018, s.69).

İnsanlığın ilk eylemlerinden itibaren oyun, yaşamla iç içe geçmiş durumdadır. Mitleri oluşturan ilk insanlar, bu eylemi oyunun onları harekete geçirmesiyle gerçekleştirmişlerdir. Dini ritüeller, doğal afetlerin çeşitli tanrıların duyguları ile ilişkilendirilmesi, geleneksel müsabakalar, şiir, dans ve hatta uluslararası hukuk kanunları gibi birçok kavram ve unsur, oyundan doğmuştur.

Oyun, içgüdüden çok ruhtan ibarettir. Huizinga, oyunun ruhsuz bir şekilde sadece içgüdüden doğması durumunda oyun oynayan tüm canlıların mekanik işlevleri yerine getiren varlıklardan ibaret olacağını söyler. Huizinga, oyun kavramını tam olarak açıklamanın mümkün olmadığı kanaatindedir. En yakın ve kapsayıcı şekilde oyunu, belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, özgürce kabul edilen fakat önceden belirlenmiş kurallara uyulan, kendi başına bir amacı olan, gerilim ve neşe gibi duygular uyandıran ve sıradan hayattan farklı bir durumun içinde olduğu bilinen gönüllü bir etkinlik olarak tanımlamaktadır.

Johan Huizinga (2018), oyuna has özellikleri şu şekilde açıklamaktadır:

- Oyun, gönüllü olarak oynanır. Zorunluluk yoktur ve bir ödev gibi dayatılamaz. Oyun ancak kültürel bir işlev olarak kabul edildiğinde zorunluluk ve görev gibi kavramlarla ilişkili hale gelmektedir.
- Oyun, gerçek dünyadan bağımsızdır ve -mış gibi yapma halidir. Kendine ait bir doğası vardır. -Mış gibi yapma durumu, oyunu ciddiyetten uzaklaştırmaz. Oyuna yeteri kadar kendini adadığında kişi içinde bulunduğu dünyanın bir -mış gibi yapma dünyası olduğunu unutur ve tamamen oyunla bütünleşir. Oyun ile ciddiyet arasındaki karşıtlık her zaman değişkendir.
- Oyun, çıkarsızdır. Bireyin gündelik hayatına bir mola vermesini ve dinlenmesini sağlamaktadır. Aynı zamanda hayatı takviye etmekte ve süslemektedir. Hem birey için hem de toplum için bir ihtiyaçtır. Birey için ihtiyaçtır çünkü yaşam fonksiyonudur, toplum için ihtiyaçtır çünkü kültürel bir işlevi vardır.

- Oyun, sıradan hayattan farklıdır. Kendi akışına sahiptir. Oyun, belirli bir zaman ve mekânda oynanır. Belirli bir zamanda başlar ve belirli bir zamanda biter.
- Oyun, belirli aralıklarla tekrarlanabilir.
- Her oyun, daha önce belirlenmiş oyun sınırları içerisinde oynanır. Bu sınırlar hayali veya maddi olabilmektedir. Bu sınırlar içinde kendi kuralları vardır ve kendi düzeni vardır. Oyun, aynı zamanda düzen oluşturmaktadır. Tıpkı kutsal bir tören için kutsal bir mekânın ayrılması gibi, oyunlarda da oyun eylemi için özel olarak ayrılmış fiziki veya hayali dünyalar vardır ve bu dünyalar kişiyi sıradan dünyadan ayırmaktadır. Tıpkı spor müsabakaları için ayrılan tenis kortları, satranç tahtaları olduğu gibi, ritüeller için de kiliseler ve camiler ayrılmıştır.

Huizinga'nın oyuna dair çalışmaları, kendisinden sonra gelen birçok araştırmacı için aydınlatıcı bir rol üstlenmiştir. İnsanlığın var olduğu tarihten itibaren varlığını sürdüren oyunlar tıpkı hikâye anlatıcılığı gibi insan ırkının en eski geleneklerindendir. Bu iki kadim gelenek 21.yüzyılda bir araya gelerek ortaya yeni bir oluşum çıkarmaktadır: video oyunları.

2.1.2. Binlerce Yıllık Hikâye Dijitalleşiyor: Ritüelden Video Oyunlarına

Mitler, ilk insanların oyun biçiminde hikâye anlatma yöntemidir. Yaşanan olaylar, anlatılmak istenen hikâye, verilmek istenen mesaj dinleyiciye sohbet veya herhangi bir konuşma biçiminde de anlatılabilir fakat ruhun getirdiği oyun özlemiyle birlikte mitler ortaya çıkmıştır. Eylemler ve karakterler epik bir şekilde anlatılmış ve hayalperest bir dünyada yaşananlar kulaktan kulağa aktarılmıştır.

Kulaktan kulağa aktarılan bu mitler günümüzde hala etkisini göstermektedir ve sadece kulaktan kulağa aktarılmakla kalmamış, görsel bir şölene dönüşmüştür. İnsan ruhunu besleyen oyun, binlerce yıl geçse de kimi zaman bariz bir şekilde kimi zaman ise üstü kapalı bir şekilde hayatlarımıza eşlik etmeye devam etmektedir. En bariz örneklerden sinema, tiyatro, roman, dizi gibi birçok araç, modern insanın oyuna ihtiyaç duyan ruhunu modern mitlerle yani hikâye anlatıcılığı ile doyurmaktadır.

Hikâye anlatıcılığında geline son nokta ise roman, sinema veya tiyatrodan farklı olarak hikâyeye tanıklık eden kişinin aynı zamanda o hikâyenin bir parçası olması ve hikâyeye etki etmesidir. Bu noktada ise karşımıza mitlerin oyun ruhu ile birleştiği, kendine has

hikâye anlatıcılığı ile dinleyiciyi aynı zamanda baş karakter haline getiren video oyunları çıkmaktadır.

2.2. Video Oyunları

2.2.1. Video Oyunu Mu Bilgisayar Oyunu Mu?

Dijital oyun dünyası ile ilgilenenler veya bu dünyada araştırma ve inceleme yapanlar arasında iki farklı terim sıklıkla kullanılmaktadır; “video oyunu” ve “bilgisayar oyunu”. Bu terimler eş anlamlı gibi görünse de böyle bir durum tam olarak söz konusu değildir ve her ikisi de çoğu zaman doğru bağlamda kullanılmamaktadır. Araştırmada yol kat etmeden önce sıklıkla kullanılacak olan bu terimi doğru bağlamda kullanmak önem arz etmektedir.

Bilgisayar oyunu, video oyunun bir alt dalıdır ve bilgisayar aracılığıyla oynanan oyunları temsil etmektedir. Video oyunu ise binlerce piksel tanesi ile hayata gelen görüntülerin oluşturduğu ve herhangi bir dijital mecrada oynanabilen oyunlardır. Konsol oyunları ve bilgisayar oyunları video oyunlarının alt kategorileridir, oyunların oynandığı aracı platformu tanımlarlar. Bu araçlarda oynanan oyunların tümü ise video oyunudur.

Konsol oyunları, sadece oyun oynamak için üretilmiş özel cihazlarda oynanmaktadır. Bu konsollar çeşitli ekranlar bağlanabilen araçlar olabilirken (PlayStation, Xbox) oyun konsollarının mobil olarak çalışan ve yanda taşınabilen versiyonları (Nintendo, PlayStation Portable) da mevcuttur. Bilgisayar oyunu ise sadece bilgisayarlar üzerinden oynanabilen oyunlardır. Oyun firmalarının birçoğu oyunlarını çeşitli platformlarda satışa sunmaktadır.

Akademik çalışmalarda sağlıklı bir alanyazın taraması yapmak adına da video oyunu / bilgisayar oyunu terimlerinin sağlıklı kullanımı önem arz etmektedir. Zira veri tabanlarında anahtar kelime olarak bilgisayar oyunu ve video oyunu terimleri kullanıldığında farklı kaynaklara ulaşılabilmektedir.

2.2.2. Video Oyunu Kavramı ve Geçmişı

Video oyunu, insanlığın binlerce yıldır oynadığı çeşitli oyun türlerinin 21. yüzyıla ait bir versiyonudur. Video oyunu terimini kesin çizgilerle tanımlamak oldukça güç bir durumdur. Tam belirli bir kavrama yerleştirilecek iken özellikle son dönemlerde video oyun sektörünün büyük bir hızla gelişmesiyle video oyunları kendini tekrar yenilemekte ve kavram sınırlarının dışına çıkmaktadır.

Fakat eğer mutlaka bir tanımlama yapmak gerekirse video oyunlarının genel anlamda yeni medyanın en güçlü araçlarından biri olduğu söylenebilir. Oyun konsolu, bilgisayar, telefon, tablet gibi çeşitli dijital ortamlarda oynanabilen, bir başlangıcı ve sonu olan, kendi atmosferine ve kendi sınırlılıklarına sahip olan, oyuncunun oyun karakterini kontrol ettiği etkileşimli hikâyeler olarak tanımlanabilir.

Yeni medya araçlarını geleneksel medya araçlarından ayıran en temel özelliklerden biri etkileşim özelliği ve multimedya biçimini kullanmasıdır. Fazla sayıda enformasyonu aynı anda aktarabilme ve kullanıcının anlık geri dönüşlerde bulunabilme olanağı, yeni medya araçlarının kendine has özellikleridir. Yeni medyanın etkileşimsellik özelliği bu sayede kendisine iletişim uzamında karşılıklı ve çok katmanlı iletişim olanağını sağlamıştır. Bu özellik, geleneksel medya ile karşılaştırıldığında kullanıcının iletişime katılımında ve kullanıcının iletişim sürecindeki rolünde farklı etkiler sunmaktadır (Binark, 2007, s.21).

Geleneksel medya hikâye anlatıcılığında tek kanallı bir iletişim söz konusu iken, yeni medya araçlarında yani aynı şekilde video oyunlarında çift kanallı iletişim söz konusudur. Oyuncu, oyun hikâyesine etki etmektedir ve oyun içindeki eylemlerine karşılık almaktadır. Geleneksel medya hikâye anlatıcılığının en öne çıkan araçlarından sinema sanatı düşünüldüğünde, anlatı tek yönlüdür ve izleyici filme herhangi bir katkısı veya etkisi olmadan sadece tanıklık etmektedir. Video oyunları, yeni medyanın bu güçlü olanağını kullanarak hikâye anlatıcılığını ilk mitolojik hikâyelerden kişinin kendi hikâyesini yazmasına kadar geliştirmiştir.

Video oyunları, oyuncularla ilk temasını 1958 senesinde “Tennis for Two” ile gerçekleştirmiştir. William Higinbotham adlı fizikçi tarafından icat edilen bu oyun, adından da anlaşılacağı üzere bir tenis oyununu simüle ediyordu ve iki kişinin ekrandaki tenis topunu rakip alana göndermeye çalışmasından ibaretti (<http> - 2). Oldukça basit

grafikleriyle insanları video oyun dünyasıyla buluşturan Tennis for Two, her ne kadar ilk video oyunu olarak tanımlansa da kendisinden 6 sene önce oluşturulan OXO'yu da bu konuda es geçmemek gerekir.

Tennis for Two ile başlayan oyun serüveni, günümüzde yerini gelişmiş teknolojiler ile yönetilen yüksek çözünürlüklü görüntüler ve özelleştirilebilir karakterlere bırakmıştır. Hareket eden piksel taneleri ile başlayan bu yolculuk, günümüzde farklı seçimlerle 85 farklı sona ulaşabildiğiniz ve hikâyeleriyle kendinizi bir filmin baş karakteri gibi hissedebileceğiniz sanal gerçekliklere dönüşmüştür. Bütün hareketlerine hükmedebilen karakterlerin seçimlerine, kişiliklerine, ilişkilerine, statülerine ve hatta özel hayatlarına etkisi olan oyuncu, artık oyunlardaki olay örgüsünün bir parçası haline gelmiştir. Video oyunları artık birkaç kontrol mekanizması ile oyuncunun puan toplayıp bölüm atladığı basit bir eğlence aracı olmaktan çıkmıştır ve özellikle son yıllarda video oyunları hikâye anlatıcılığının üst düzey bir temsilcisi haline gelmiştir.

2.2.3. Video Oyunlarının Özellikleri

Hemen her mecrada etkisini hissettiren dijital hikâye anlatıcılığının en büyük ev sahiplerinden biri olan yeni medya, farklı yöntemler ve içeriklerle yüzyıllardır süre gelen mitlere yeni bir bakış açısı getirmektedir. Farklı duyu organlarına aynı anda hitap eden bu araç, kendine has özellikleri ve teknolojinin ona sunduğu imkânlar ile oyuncuyu bulunduğu mekândan kopartarak olay örgüsü içine çekmekte oldukça başarılıdır.

Oyun tıpkı sanat gibi kişiyi gündelik dertlerinden arındırmakta, korku ve endişelerinden uzaklaşmasına yardımcı olmaktadır. Oyun ve sanat, kişinin kendisini unutup mutlak bir özgürlüğe ulaşabileceği alanlardır. Gerçek zaman içinde farklı bir zamanı deneyimlemek ve bir başkasının varoluşunu deneyimlemek oyun ile mümkündür. İnsanın denge noktasına oyun ile ulaşabilmektedir. Oyun dürtüsü rastlantıları ortadan kaldırmakta ve duyguya izin vermektedir. Bu sayede zorunluluk da ortadan kalkmaktadır (Yılmaz, 2022).

Bütün hareketlerine hükmedebilen karakterlerin seçimlerine, kişiliklerine, ilişkilerine, statülerine ve hatta özel hayatlarına etkisi olan oyuncu, oyunlardaki olay örgüsünün bir parçası haline gelmektedir. Video oyunları artık birkaç kontrol mekanizması ile oyuncunun puan toplayıp bölüm atladığı basit bir eğlence aracı olmaktan çıkmıştır. Oyun

denildiğinde akla ilk gelen silahlı çatışma ve puan biriktirerek bölüm atlanılan oyunlar artık geride kalmıştır.

Oyun kavramına hâkim olmayan kimseler, video oyunlarını sağlıksız bir bağımlılık olarak görmekte ve genellikle onu televizyon ile aynı kefeye koymaktadır. Fakat bu iki medya aracı birbirinden oldukça farklıdır. Bu kimseler, oyunların asıl ilgi çekici özelliği olan “etkileşim”i göz ardı ederler. Oyun, televizyon gibi izlenen bir şey değil aksine yapılan bir şeydir. Oyunların diğer medya türlerine göre en önemli farklarından birisi, oyuncunun istediği tarzda bir oynanış şekli ile oyunu oynayabilmesidir. Bu sayede her oyuncu için kendine has ve özel bir oynanış ortaya çıkmış olur. Her oyuncu kendi değer ve seçimlerine göre oynanışı özelleştirebilmektedir (Bostan, 2022).

Video oyunları, hikâye anlatıcılığında birçok duyu organını harekete geçirmektedir. Hem bu organların uyarılması hem de oyuncunun anlatı ile çift yönlü bir iletişim kurmasıyla birlikte video oyunları yeni medya araçları arasında yer alan önemli araçlardan biri haline gelmiştir. Birçok farklı unsur bir araya gelerek video oyunlarına bu imkânları sağlamaktadır.

2.2.3.1. Görüntü Açıları

Video oyunlarında oynanış ve anlatı için en önemli unsurlardan birisi, oyun atmosferini deneyimleme çerçevesidir. Bu noktada ekranda beliren ve oyuncunun yönlendirmesiyle değişen görüntü açıları devreye girmektedir. Farklı tür oyunlarda farklı görüntü açıları kullanılmaktadır. Video oyunları, kullandığı görüntü açıları bağlamında kendine en çok sinema dalını örnek almaktadır.

Özellikle hikâye temalı video oyunlarında sıklıkla kullanılan “cut scene”ler, bu sinematografik esinlenmeyi ortaya koyar niteliktedir. Cut scene diğer bir adıyla “ara sinematik”, video oyunlarında baştan sona devam eden oynanışa ara verip oyuncuya sunulan, oyun anlatısı ve ilerleyişi hakkında bilgiler veren kısa sinematografik görüntülerdir. Genellikle oynanış ara yüzünden farklı olan ve filminden bir kesit izliyormuşçasına hazırlanan bu görüntüler sona erdiğinde oyuncu oynanış ara yüzüne döner ve oyuna devam eder.



Görsel 1. ve Görsel 2. Until Dawn (2015)'dan sırasıyla oynanış ve ara sinematik görüntüleri ([http - 3](#), [http - 4](#)).

Sinematografik vizyon, genel bir saptama yapmak gerekirse 1998 ve sonrası olmak üzere, neredeyse bütün video oyunlarında kullanılmaktadır. Bu noktada bahsedilen yalnızca hareketin kendini ortaya koyduğu örnekler değil, fakat başlı başına sinema filmi (özellikle Hollywood) vizyonuna sahip niteliklerdir.

Oyunlardaki sinematografi, “ara sinematik” bağlamını tamamıyla aşarak bilhassa oyun içinde sıra dışı bir görüntü yönetimi vizyonuyl, oyuncunun her an görüş açısını istediğı yönde ve özgür biçimde kontrol edebilmesini sağlayan yeni bir kimlik kazanmıştır (Denizel, 2012, s. 117).



Görsel 3. ve Görsel 4. Sırasıyla Firewatch (2016)’dan ve Red Dead Redemption 2 (2018)’den FPS ve third person shooter görütü açıları (<http - 5>, <http - 6>).

Kuş bakışı, iki boyutlu, üç boyutlu, FPS ve Third Person Shooter (üçüncü tekil şahıs) gözünden olmak üzere video oyunlarında farklı görüntü açıları tercih edilebilmektedir. Hepsinin kullanılış amacı farklıdır ve kimi zaman görüntü açıları tercihleri oyun şirketinin anlatmak istediği hikâye ile uyumlu olarak seçilebilir.

Özellikle birinci tekil şahıs (FPS) ve Third Person Shooter, son dönem geliştirilen oyunların en çok tercih ettiği görüntü açılarındandır. Bu açılar, hikâye anlatımı ve oyuncu özdeşleşmesi açısından önem taşımaktadır. FPS açısıyla yönlendirilen oyunlar, oyuncuya ekranlarını oynanış esnasında rahatça yönlendirebilme özgürlüğünü veren bir türdür. Türkçe adıyla birinci şahıs nişancı adıyla açıklansa da FPS oyunlar, her zaman silahlı ve çatışmalı oyunları açıklamak için kullanılmaz. Birinci şahıs açısıyla yani diğer bir adıyla POV (point of view) açısıyla oynanan oyunlara da aynı zamanda FPS oyunlar denmektedir. Bu bakış açısıyla yönlendirilen oyunlar, ekranda herhangi bir karakter olmadan oyuncuyu baş karakter olarak kullanarak ilerlemektedir. Oyun ekranında sadece mekân vardır, kontrolcüyü sağa çeviren oyuncu sağ tarafı, sola çeviren oyuncu sol tarafı görür. Tamamen oyuncu bakış açısına göre hazırlanan bu teknikte kişi kendini temsil eden aracıyı görmeden oyuna kendisi olarak dahil olur. FPS açısı, oyunculara kendilerini tamamen oyun mekânında hissetme imkânı sağlar, oyuncuyu temsil eden avatar görünmez, ekran tamamen ona aittir, ekran O'dur. Third Person Shooter bakış açısında ise oyuncu bir aracı avatar görünümü ile oyuna dahil olmaktadır. Kontrolcüyü sola çeviren oyuncu karakterinin sola döndüğünü görür. Third Person Shooter ile yönlendirilen video oyunları ise yine aynı şekilde oyuncunun karaktere ve hikâyeye hakimiyetiyle birlikte kişiyi oyun anlatısının içine çekmektedir.

2.2.3.2. Özelleştirilebilir Avatarlar

Video oyunlarında oyuncuyu anlatı içine çeken önemli unsurlardan birisi avatarlardır. Avatarlar, oyuncuların video oyun anlatılarında yönlendirdikleri, görünümelerini ve karakterlerini seçebildikleri ve birçok oyunda hayatlarını, insan ilişkilerini hatta kariyerlerini seçebildikleri, diledikleri gibi kişiselleştirebildikleri temsilcilerdir. Oyuncu ile oyunu anlatı düzleminde bir araya getirmesi sebebiyle avatarlar, video oyunları ile özdeşleşmenin kilit noktasıdır.

Seung A. Annie Jin'in Wii Fit platformu üzerinden yaptığı bir araştırma sonucunda kendimizin idealize edilmiş versiyonlarını yaratma yeteneğinin, oyundan ne kadar keyif aldığımız, kendimizi ne kadar kaptırdığımız ve kendimizi avatarla ne kadar özdeşleştirdiğimiz ile güçlü bir şekilde bağlantılı olduğu ortaya konmuştur. Hareketli oyunlar aracılığıyla egzersiz yapma amacıyla üretilen Wii Fit uygulamasında kullanıcıların yarattığı avatarların, kendi ideal vücut şekillerine göre yaratılması, kullanıcıların kendilerini o avatara daha çok bağlı hissetmesini sağlamıştır. Bu sayede oyun, kullanıcılar için daha sürükleyici ve etkileşimli hale gelmiştir (Jin, 2012).

Avatar oluşturmada en çeşitli seçenekler sunan video oyunlarından biri 2009 yapımı "The Sims 3" oyunudur. "Sim" adı altında oluşturulan avatarları doğumdan ölüme kadar yönlendiren oyuncu hem karakteri oluştururken hem de hayatını şekillendirirken yüzlerce farklı seçenek ve olaylar kombinasyonuna sahiptir. Simlerin sadece saç renginde dahi yüzlerce kombinasyon seçeneği olan video oyununda, simlerin 63 farklı karakter özelliği arasından 5 adet özelliğe sahip olması gereklidir. Sadece ana oyun için geçerli olan bu sayı, eklenti paketleriyle birlikte arttırılabilmektedir.

2.2.3.3. Rol Yapma

Rol yapma, tüm video oyunlarında mevcut olan bir unsurdur. Kimi oyun türlerinde rol yapma oynanışın gerisinde kalsa bile temelde bir "-mış gib yapma" durumu mevcuttur. Oyuncu, avatarını dilediği gibi yönlendirerek oyuna dahil olmakta ve o dünyada var olmaktadır. Avatarın getirdiği sorumlulukları yerine getirmekte, onun gibi düşünmekte ve onun gibi davranmaktadır. Aksi taktirde oyuncu, oyunda fazla ilerleyemeyecektir. Bu durumda oyuncu, anlatı atmosferine dahil olmakta ve oranın bir parçasıymış gibi rol yapmaktadır.

"Oyuncu kendi kendine yönetme kapasitesine sahip, enformasyon işleyen bir sistemdir ve oyunun hedeflerine göre oyun dünyasından gelen enformasyonla geribildirim döngüleri kurarak eylemini düzenler. Oyuncu bu geribildirim döngüleriyle kendisi ve oyun arasında sibernetik bir devre kuracaktır: Oyuncunun yaptıkları oyun dünyasında bir etki yaratacak, bu ona görüntüler, sesler ve titreşimler biçiminde geribildirimler olarak iletilecektir, bu geribildirimler ise oyuncunun başka bir eylemiyle sonuçlanacak ve bu döngüsel biçimde devam edecektir (Kara, 2014, s.148)".

Oyuncunun rol yapma etkisiyle oyunda gerçekleştirdiklerinin geribildirimi olması, video oyunlarını diğer anlatı araçlarından farklı kılan önemli noktalardan biridir.

İp (2011), özellikle rol yapma yönünün ağır bastığı video oyunlarındaki oyunlarının anlatı yapısının, video oyunu karakterlerinin karmaşık duyguları yansıtabilmesini sağladığından ve oyun karakterinin gösterdiği bu yoğun duygu birikiminin oyuncuyu bu yönde etkilemesinin mümkün olduğundan bahsetmektedir.

2.2.3.4. Mekân & Atmosfer

Oyun mekânı, oyuncunun sürekli etkileşim halinde olduğu bir unsurdur. Oyuncu, mekânda gezmekte, onu tanımakta ve ortamın çeşitli özelliklerinden oyun anlatısı hakkında ipuçları edinmektedir. Oyun anlatısında hiçbir seslendirme metni, açıklama, diyalog olmasa dahi içinde bulunulan mekân bir hikâye anlatmaktadır, oyuncu bu ipuçlarını bir araya getirerek hikâyeyi ortaya çıkarmalıdır.

Oyuncu, oyun sınırları içinde dilediği şekilde gezebilmektedir. Bu da oyun mekânını kişinin birebir kendi keşfetmesi demektir. Oyuncu önüne hazır sunulan bir atmosferden çok kendi keşfettiği ve kurcaladığı atmosfer, onu oyun anlatısına daha ilgili hale getirmektedir. Kimi oyunlarda mekânın çeşitli yerlerinde hikâyeyi destekleyen ve tamamlayan parçalar bulunur. Bunlar bir ses kaydı, mektup, fotoğraf veya kişisel bir eşya olabilir. Ortamı yeterince keşfetmeyen oyuncu, hikâyeyi tamamlayacak kimi ipuçlarından mahrum kalabilmektedir. Mekânın keşfedilmesi ile bulunabilen bu unsurlar, oyuncuyu ortamı keşfetmeye davet etmekte ve kimi oyunlarda bu unsurlar oyuncuya bir “achievement” yani madalya kazandırmaktadır.

2.2.4. Hikâye Temalı Video Oyunları

Binlerce yıldır devam eden hikâye anlatıcılığı serüveni, video oyunları ile kendisini ifade etmenin yeni yollarını bulmaktadır. Oynanış stili ne olursa olsun her tür oyun, hikâye anlatıcılığına aracı olabilmektedir. Video oyunlarının hemen hepsinin bir anlatıya sahip olduğunu açıklamakla birlikte, sayısı az da olsa oyuncuya belirli bir hikâye sunmadan oynanışı özgürleştiren oyunlar da mevcuttur. Bu tür oyunlarda oyuncular, kendi hikâyelerini kendileri yazmaktadırlar.

Video oyun tarihi başından itibaren hikâyeler, oyun içinde yer almaktadır fakat günümüz şartları, bu anlatıları çok daha etkileyici bir şekilde ortaya koymayı mümkün kılmaktadır. Video oyunlarında etkileşim ve anlatı ilişkisinin altını çizerek bu alanda oyunların hikâye anlatıcılığı potansiyelini ortaya koyan oyunlardan birisi 2005 yapımı Façade oyunudur.

“Façade, oyuncunun Trip ve Grace'in yakın arkadaşı olarak rol aldığı bir oyundur. Trip ve Grace, oyuncuyu New York City'deki dairelerine kokteyller için davet eden bir çifttir. Ancak, oyuncunun girişiyle Grace ve Trip arasındaki ev içi çatışma bu keyifli buluşmayı biraz zedelemiştir. Entegre dil işleme yazılımı kullanarak, Façade, oyuncunun çiftle "konuşmak" için cümleler yazmasına izin verir; ya onları sıkıntılarında destekler, daha da uzaklaştırır veya daireden kovulur. Façade, etkileşim ve dramın öğelerini birleştirerek, seslendirme ve 3D ortamı, doğal dil işleme ve diğer yapay zekâ rutinlerini kullanarak sağlam bir etkileşimli kurgu deneyimi sunar. Oyuncu, etkileşimli bir sahne oyununda olduğu gibi konuşmada aktif bir rol alabilir, konuyu bir yöne veya başka bir yöne itebilir. Bu sahne oyunları, oyuncu bitirdikten sonra okunabilen metin dosyaları olarak saklanır ([http – 7](http://www.façade.org/)).”

Façade, oyuncuya belirli seçenekleri şıklar haline vermek yerine ondan karakterlere yönelteceği cümleleri yazmasını istemektedir. Bu sayede oyuncu, yaratıcılığını kullanarak hikâyenin keşfedilmemiş yönlerini ortaya çıkarabilmektedir.





Görsel 5. ve Görsel 6. Façade (2005) oynanış görüntüleri (<http> – 8, <http> - 9).

Yapay zekâ ile desteklenen yapısı sayesinde yazılan cümledeki anahtar kelimeleri tanıyan oyun, yazılan cümleye göre oyuncuya karşılık vermektedir. Oyun hikâyesi, oyuncu ve karakterler arasında geçen bu görüşmelere göre ilerlemekte ve son bulmaktadır.

2000’li yıllar hem video oyunları hem de video oyunlarındaki seçimler için bir dönüm noktasıdır. Video oyunları özellikle 2000’li yıllardan itibaren daha albenili hale gelmiş ve hikâyelerin sunuş biçimi ise film ve romana daha fazla benzemeye başlamıştır. Bu nedenle oyunlarda seçim özelliklerini kullanma, bu yıllarda ciddi bir yükseliş yaşamıştır (Testa, 2018, s. 21).

Façade’den 20 yıl sonra hikâye temalı video oyunlarının geldiği nokta, daha ilerisi için de umut vaat eder niteliktedir. Çağımız hikâye temalı video oyunları gerçeği aratmayacak grafikleri, dallanan seçim şemaları, erişilen farklı sonlar, değinilen düşünce akımları, anlatıda yer alan oyuncular, yaratıcı senaryo, sanat tasarımları ve farklı oynanış çeşitleri ile hikâye anlatıcılığının etkili araçlarından biri haline gelmiştir.

2.2.4.1. Hikâye Temalı Video Oyunlarında Anlatı

Anlatı, zamansal ve nedensel boyutlarda anlamlı bir biçimde birbirine bağlanan olaylar dizisinin göstergesel temsilidir. Olay örgüsü ise hikâyedeki olayların kronolojik sıraya göre düzenlenmesidir. Bu olaylar kendi aralarında bir neden-sonuç ilişkisi barındırırlar. Tema, hikâye anlatıcısının alımlayıcılara aktarmak istediği fikir ve düşüncedir. (Bostan, 2022, s.35).

Her oyun bir anlatı içermeyebilir fakat bu oyunlarda da oyuncunun kendi hikâyesini oluşturması beklenir. Hikâye temalı video oyunları ise, anlatının oynanışta baskın olduğu türlerdir. Oyuncu, baştan sonra bir hikâyeye tanıklık eder ve ona dahil olur. Hikâye temalı video oyunlarında hikâye, birçok farklı yöntemle anlatılabilir.

Anlatı, her oyunda farklı şekilde kendini göstermektedir. Kimi oyunlarda anlatı, oyunun en baskın öğelerinden biri iken kimilerinde ise sadece oyunu ve oynanışı desteklemek ve ilgi çekici hale getirmek için vardır. Bu konuda Ryan (2009) tarafından ortaya koyulan iki kavram mevcuttur. Hikâyeli oyun ve oynanabilir hikâye. Anlatı her ikisinde de mevcuttur fakat baskınlık dereceleri oldukça farklıdır. Hikâyeli oyunda anlatı, oyunu destekleme görevi görür ve oynanış için elzem unsurlardan değildir. Oynanabilir hikâyede ise anlatı, oyundaki en baskın öğelerden biridir. Oyuncuyu motive eder ve oyun anlatısını benimsemesini sağlar (Ryan, 2009'tan aktaran Bostan, 2022).

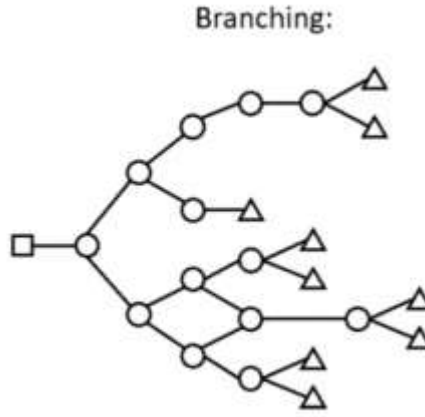
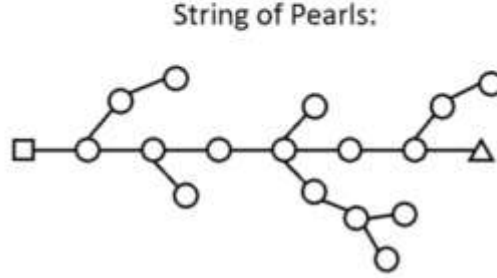
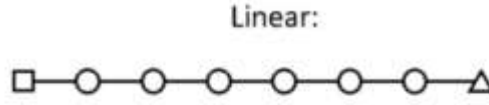
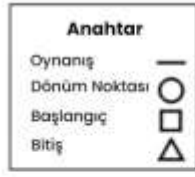
Örneğin, Don't Starve (2013) adlı video oyununda temel amaç, Winston adlı protagonistin Maxwell adlı antagonist tarafından farklı bir evrene hapsedilmesi ve bir kaçış yolu bulmasıdır. Bu amaç uğruna protagonist, çeşitli malzemeler toplamakta, aç kalmamak için uğraş vermekte, savunma araçları icat etmekte, kendini soğuğa ve yaratıklara karşı korumaya çalışmaktadır. Hayatta kalma türündeki bu oyunda oynanış, hikâyeden daha önce gelmektedir.

Beyond Two Souls (2013) adlı video oyununda ise bütün oyun, hikâye üzerine kurulmuştur. Genç Jodie Holmes, banliyödeki bir evde koruyucu ebeveynleriyle birlikte yaşamaktadır. Doğduğundan beri, Jodie gizemli bir varlık olan Aiden ile psişik bir bağlantıya sahip olmuştur. Jodie, Aiden ile iletişim kurabilir ve insanların zihnini ele geçirme gibi telepatik eylemler gerçekleştirebilmekte, belirli nesneleri manipüle edebilmektedir (http – 10).

Son 20 yılda piyasaya ıkan video oyunları incelendiğinde, yıllar ilerledike oyun anlatılarının daha kapsamlı ve kompleks bir yapı kazandıėı fark edilmektedir. Öyle ki zamanla üstü kapalı ve oynanışın altını doldurmak için yazılan anlatılar, oynanıştan daha baskın hale gelmiştir. Bu şekilde doğan hikâye temalı video oyunları, çeşitli etkileşim seçenekleri ve kompleks hikâyeleri ile oyuncuların beğenisine sunulmaktadır.

Video oyunlarında ve özellikle hikâyeyi temele alan video oyunlarında genellikle kullanılan 3 çeşit anlatı haritası vardır. Bunlar Linear (izgisel harita), String of Pearls (inci taneleri haritası) ve Branching (dallanan harita) dır.

Linear Anlatı: Linear anlatı, oyunların henüz hazırlık aşamasında baştan sona kadar hangi eylemlerin yaşanacağıının sırasıyla belirli olduğu anlatıdır. Oyunu oynayan herkes sırasıyla aynı olay örgüsüne şahitlik eder ve aynı sona ulaşır. Eylemlerin sıralanışı, karakterlerin seçimleri, kararların sonuçları önceden belirlidir ve deėişmez. Tüm oyuncular aynı deneyimi yaşamaktadır. Hibir şekilde seçim özgürlüğü ve hikâye dallanması bulunmaz.



Şekil 1. Oyunlardaki anlatı haritaları (http – 11).

String of Pearls Anlatı: Bu anlatı türü, oyuncuya kısmi özgürlük sağlamaktadır. Anlatının başı ve sonu belirlidir. Ne zaman ne yaşanacağı planlıdır ve oyuncu bu planı deneyimlemektedir. Fakat oyun içindeki bazı yan hikâyeler veya yan görevlerle birlikte oyuncuya sonuca etki etmeyecek seçimler yaptırılır. Oyuncu yaptığı seçimlerin farklı etkilerini görse bile bu durum anlatıda bir değişikliğe sebep olmamaktadır. Bu da bir yandan oyuncuya özgür olduğu illüzyonunu sağlamaktadır. Bu konuya daha detaylı bir şekilde “Hikâye Temalı Video Oyunlarında Etkileşim” bölümünde yer verilecektir.

Branching Anlatı: Branching yani dallanan anlatılarda adından da anlaşılacağı üzere yapılan seçimlere göre dallanıp budaklanan sonuçlar bulunmaktadır. Hikâyenin temel unsurları belirlidir fakat onun nasıl sonuçlanacağı tamamen oyuncunun elindedir. Final

bölümünde birden fazla sonuç vardır ve gerçekleştirilen her bir eylem farklı eylemleri tetiklemekte, oyundaki karakterlerin hayatına dokunmaktadır. Bu nedenle aynı oyunu oynayan farklı kişiler tamamen farklı deneyimler edinebilmektedir.

Oyunculardaki seçim haritalarından farklı olarak oyunlarda anlatı ve etkileşimin birbiri ile iletişimini sınıflandıran farklı çalışmalar da mevcuttur. Bunlardan birisi Caldwell (2017)'ın yaptığı bir çalışmadır. Caldwell, etkileşimli anlatıyı kimin yönlendirdiğine göre oyundaki anlatı deneyiminin değiştiğinden bahseder. Çünkü anlatıyı yönlendiren oyuncunun kendisidir. Buna göre Caldwell şu sınıflandırmayı yapar:

- 1. Oyuncu Tarafından Kontrol Edilen Anlatı:** Oyuncu, yaptığı seçimler ile oyun anlatısını etkiler. Bu nedenle oyun geliştiricilerinin, oyuncunun yapabileceği potansiyel seçimler için farklı yol haritaları çıkarmış olması gerekir. Oyuncuların farklı seçim kombinasyonları oluşturması sebebiyle, her oyuncu için yaşanan oyun deneyimi eşsizdir.
- 2. Olaylar Örgüsü Tarafından Kontrol Edilen Anlatı:** Hikâyenin, oynanıştan daha baskın olduğu oyun sınıfıdır. Anlatı oldukça baskındır ve çoğunlukla heyecan eğrisi modelini uygular. Oyunda “ne” olduğundan çok “neden” olduğu önemlidir. Hikâye, oynanıştan daha baskındır ve bu nedenle oyun deneyiminin temel unsurudur.
- 3. Oyun Mekanikleri Tarafından Kontrol Edilen Anlatı:** Oyun mekanikleri çerçevesinde hareket eden oyuncu, kendi oyun deneyimini oluşturur. Anlatı baskın değildir, oynanışı desteklemek amacıyla kullanılır.

2.2.4.1.1. Dramatik Yapı

En bilinen anlatı yapısı Aristoteles'in Poetika adlı eserinde değindiği üç aşamalı hikâye yapısı, bir diğer adıyla klasik dramatik yapıdır. Giriş, gelişme ve sonuç bölümlerini içerir. Giriş bölümünde hikâyenin geçtiği mekân, karakterler ve ilişki ağları tanıtılmaktadır. Gelişme bölümünde karakterler alışılmışın dışında bir yolculuğa çıkmaktadırlar. Bu yolculuk fiziksel veya zihinsel bir yolculuk olabilmektedir. Gelişme bölümünde birçok engeli aşan, çeşitli maceralar yaşayan karakter sonuç bölümünde ise bin bir zorluğun ardından istediğini elde etmektedir. Sonuca ulaşan karakter aynı zamanda bir değişime uğramıştır ve yolculuğa çıkmadan önceki hali ile artık aynı kişi

değildir. Bütün bu dramatik yapı boyunca alımlayıcı, hikâyenin ana karakteri ile özdeşleşir ve sonuç bölümünde karakterle birlikte katharsis yaşar. Tragedya, katharsis ve özdeşleşme gibi unsurlar çalışmanın ilerleyen bölümlerinde daha detaylı bir şekilde incelenecektir.

Zamanla, Aristoteles'in klasik dramatik yapısından yola çıkarak dramatik yapıya dair farklı yaklaşımlar da ortaya çıkmıştır. Syd Field, Joseph Campbell, Vladimir Propp bu yaklaşımların öne çıkan isimlerindendir.

Yazar ve mitolojist Joseph Campbell birçok kültürün mitlerini inceleyerek hepsinde tek bir arketipin hâkim olduğu kanısına varmıştır ve buna göre klasik dramatik yapıyı 17 farklı aşamada incelemiştir. Bunlar sırasıyla; Maceraya Çağrı, Çağrının Reddedilişi, Doğaüstü Yardım, İlk Eşiğin Aşılması, Balinanın Karnı, Sınavlar Yolu, Tanrıça ile Karşılaşma, Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın, Babanın Gönlünü Alma, Tanrılaştırma, Nihai Ödül, Dönüşün Reddedilişi, Büyülü Kaçış, Dışardan Gelen Kurtuluş, Dönüş Eşiğinin Aşılması, İki Dünyanın Ustası ve Yaşama Özgürlüğü'dür. Kahraman bütün bu yolculuk sonunda değişime uğramakta ve başta yola çıktığı kişiden farklı bir karaktere sahip olmaktadır (Campbell, 2010).

Bu çalışmada temele alınacak olan yapı Joseph Campbell'a ait olan kahramanın yolculuğudur. Campbell'ın dramatik yapı şeması bir diğer adıyla kahramanın yolculuğu şeması, binlerce mitin derinlemesine incelenmesine dayanmaktadır. İnsanlığın kendini ifade etme şansı bulduğu andan modern çağa kadar hala üretmeye devam ettiği mitler, masallardan ve sinema sanatından daha derinlemesine bir kökene sahiptir. Öyle ki masallar ve filmler de binlerce yıl önce ortaya çıkan mitlerden güç almaktadır.

Bu kapsayıcı inceleme ile video oyunlarındaki mitoloji temasının ne kadar ağır bastığı düşünüldüğünde, bu çalışma adına Joseph Campbell'ın klasik dramatik anlatı yapısının kullanılmasında karar kılınmıştır.

2.2.4.1.1.1. Campbell'in Hikâye Yolculuğu

Joseph Campbell, yazar ve mitolojist kimliği ve mitlere duyduğu ilgi sayesinde birçok kıta ve ülkeyi ziyaret etmiş, her birinin mitleri ve bu mitlerin dramatik yapıları hakkında inceleme ve araştırılmalarda bulunmuştur. Yaptığı çalışmalar sonucunda kültürleri farklı olsa dahi her coğrafyaya ait mitlerin tek bir arketip üzerinden ilerlediğini fark etmiş ve buna “monomit” adını vermiş ve bu çalışmalarını “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” adlı eserinde toplamıştır.



Şekil 2. Kahramanın yolculuk şeması (http – 12).

Campbell'in dramatik yapısındaki adımlar, 1992 yılında Christopher Vogler'in “Yazarın Yolculuğu” adlı eserinde daha rahat akılda kalması ve daha kullanışlı olması adına 12 adıma indirgenmiştir (Vogler, 1992).

1. Sıradan Dünya:

Kendi sıradan dünyasında yaşayan kahraman, çıkacağı maceradan habersiz bir şekilde rutin hayatına devam etmektedir.

2. Maceraya Çağrı:

Kahraman, rutin hayatına devam ederken dış güç veya güçler tarafından bir yolculuğa çağrılır. Bu çağrı kahramana, farklı imgeler, olaylar veya diğer canlılar üzerinden iletilebilir. Maceraya çağrılan dünya, zorluklar ve tehlikeler ile doludur.

3. Çağrının Reddedilişi:

Güvende hissettiği ve uzun zamandır yaşadığı dünyayı terk etmek istemeyen kahraman, kendisine gönderilen çağrıları görmezden gelir veya reddeder. Bu sayede tehlikeden uzak durduğunu düşünür.

4. Akıl Hocası ile Tanışma:

Çağrıyı reddeden kahraman, bir süre sonra koruyucu ve genellikle bilge bir figürle karşılaşır. Bu koruyucu figür, kahramana güven verir ve deneyimlerini onunla paylaşarak kahramanı tehlikeli yeni dünyaya hazırlar. Akıl hocası, bir karakter olabileceği gibi aynı zamanda kitap, harita, sembol gibi nesneler de olabilir.

5. İlk Eşiğin Aşılması:

Kahraman, bilinmeyen dünyaya ilk adımını atar ve kararlılığını göstermiş olur. İlk eşik, kahramanı sıradan dünya ile tehlikeli yeni dünyadan ayıran ilk bölümdür. Bu dünyaya açılan ilk aşamada “eşik muhafızları” bulunur. Bu muhafızlar, kahramanın bu tehlikeli yeni dünyada karşılaştığı ilk büyük zorluktur. Kahraman, ilk eşiği aşmak için muhafızı geçmek zorundadır. Bu eşik fiziksel veya zihinsel bir eşik olabilir. İlk eşik aşılar ve resmen bilinmeyen dünyaya giriş yapılır.

6. Sınavlar, Dostlar ve Düşmanlar:

İlk eşiğin aşılmasıyla birlikte karakter farklı sınavlardan geçer. Bu sınavlar fiziksel zorluklar olabileceği gibi karakter zihinsel ve duygusal olarak da sınanabilir. Bu sınavları geçmek için daha önce edinilen gizli araçlardan, iksirlerden veya yardımcı figürlerden destek alınabilir. Karakter ayrıca bu sınavlarla birlikte dostlarını ve düşmanlarını daha iyi tanır, yeni dünyanın kurallarını öğrenir.

7. Krize Yaklaşma:

Kahraman, karşılaşacağı kriz anı için hazır olmalı ve en büyük korkusu ile yüzleşmeden önce planlar yapmalıdır. Bu plan fiziksel bir hazırlık, yeni müttefikler edinme veya bir

eylem planı oluşturmak olabilir. Kahraman bu aşamada şimdiye kadar edindiği tüm deneyimleri kullanır.

8. Kriz:

En büyük korkusu ile yüzleşen karakter, kriz anında ölüm ile burun buruna gelir. Kahramanın müttefikleri onun ölüm kalım savaşına tanıklık eder. Kriz anı, anlatının en önemli aşamalarından biridir. Bu aşamada kahraman ölümü deneyimler. Bu ölüm, hayatını kaybetme anlamına gelebileceği gibi kahramanın mizacının tamamen değişmesi ve eski karakterinin ölmesi olarak da gerçekleşebilir. Hayatını kaybeden karakter, akıl hocası, müttefikler veya edindiği deneyimler ile farklı yollarla tekrar yaşama döner.

9. Ödül:

Ölümü yenen ve en büyük korkusunun üstüne giden kahraman tüm bu cesareti ve çabaları için bir ödül kazanır. Bu ödül bir değerli bir nesne, iksir, makam veya partner olabilir. Bu aşamada kahraman dinlenir.

10. Dönüş Yolu:

Farklı engeller ve tehlikeleri geride bırakan kahraman için artık vakit, eve dönme vaktidir. Bu yolda gerçekleşen farklı olaylar anlatının yönünü değiştirme potansiyeline sahiptir. Dönüş yolunda da kahramanı farklı engeller beklemektedir ve sakinleşen kahraman tekrar tetikte beklemektedir.

11. Diriliş:

Kahraman, düşmanı ile tekrar karşılaşarak yeni dünyaya adımını attığı andan itibaren karşılaştığı en tehlikeli sınavı verir. Kahraman, sıradan benliğinin özellikleriyle birlikte, yol boyunca karşılaştığı karakterlerin öğretileri ve iç görüleriyle birlikte yeniden doğar veya dönüşür. Bu aşamada düşman ile yüzleşme, kahramanın kendi hayatından çok daha fazlası içindir. Tehlikede olan büyük bir topluluk, tüm dünya hatta evren bile olabilir. Yolculuk boyunca edindiği deneyimleri biriktiren kahraman kendini ortaya koyar ve düşmanını alt eder. Bu noktada kahramana son dakika müttefik yardımları da gelebilir.

12. İksirle Dönüş:

İksirle dönüş, maceranın son evresidir. Sayısız tehlike ve maceradan geçen, ölen ve yeniden dirilen kahraman artık evine bir iksirle döner. İksir, bir hazine, değerli bir eşya,

partner veya sadece yolculuk boyunca edinilen deneyim olabilir. Kahraman artık yola çıktığı zamanki kendisi değildir, büyük bir değişim geçirmiştir.

Joseph Campbell'in 1949 yılında literatüre kazandırdığı ve Christopher Vogler'in 1992 yılında son haline getirdiği bu 12 aşamalı anlatı, kahramanın yolculuğu olarak adlandırılmaktadır. Kahraman baştan sona bir daire çizmekte ve yolculuğun sonunda başladığı yere geri dönmektedir. Fakat geri döndüğü yerde artık bambaşka bir kahraman vardır. Yolculukla birlikte kahraman bir dönüşüm geçirmiştir.

3 aşamalı klasik anlatının en çok kullanılan şemalarından biri olan Campbell'in monomiti, ilk insanların hikâyelerini etkilediği gibi günümüz anlatılarını da etkilemektedir. Sayısız ana akım film, dizi, reklam ve romanda görülen bu şema aynı zamanda hikâye temalı video oyunlarında da sıklıkla kullanılmaktadır.

2.2.4.1.2. Ludoloji ve Naratoloji Tartışmaları

Video oyunlarında anlatı kavramı 1980-1990'lı yıllarda tartışmalı bir konu olarak ele alınmaktadır. Bu senelerde video oyunlarının kısıtlı teknik imkanları sebebiyle bir hikâye anlatma aracı olamayacağına dair tartışmalar sürmekteydi. Naratoloji yani anlatı bilimi tarafından yapılan bu eleştiri zamanın teknolojisi göz önüne alındığında yerinde bir eleştiriydi. Fakat 2000'li yıllar ve sonrasında piyasaya sürülen video oyunlarına bakıldığında aynı durum geçerli değildir. Oyunlarda kullanılan ileri teknoloji ve sinematografik gelişmeler, bu eleştiriye artık geçersiz kılmaktadır. Naratoloji eleştirisinin karşısında ise Ludoloji yani video oyun bilimi eleştirisi bulunmaktadır. Naratoloji ve Ludoloji'nin tartışması günümüzde hala devam etmektedir. (Yılmaz, 2022, s.141).

Naratoloji'nin başlıca temsilcileri Henry Jenkins, Brenda Laurel ve Janet H. Murray iken Naratoloji'nin başlıca temsilcileri ise Espen Aarseth, Jesper Juul, Markku Eskelinen ve Gonzalo Frasca'dır.

Jenkins'in "Game Design as Narrative Architecture" (2004) adlı makalesinde oyunların hepsinin hikâye anlatmadığını fakat anlattığı zaman da soyut bir formda anlatabileceğini savunmaktadır. Birçok oyunun hikâye anlatma hedefi ya da en azından hikâyenin duygusal gücünü kullanma isteği duyduğunu söyleyen Jenkins aynı zamanda hikâye analizinin kuralcı olmak zorunda olmadığını ve farklı deneyim yelpazelerine açık olduğunu vurgulamaktadır. Ayrıca oyun oynamanın sıradan bir hikâye deneyimi

olmadığından ve bir oyunun hikâye anlatma durumunda bu anlatış biçiminin çok yüksek ihtimalle diğer anlatı türlerinden farklılaştığından bahsetmektedir.

Naratoloji, oyunları merkezinde hikâye anlatımının olduğu diğer araçlar arasında kabul etmekte ve onları bu kategoriye dahil ederek incelemektedir. Bu yaklaşım her ne kadar dijital medyanın kendine özgü yönlerini inkâr etmemişse de oyunların bünyesinde barındırdığı etkileşim özelliği sebebiyle Ludoloji temsilcileri bu görüşün karşısında konumlanmıştır (Karadeniz, 2017, s. 62).

Ludoloji, video oyunlarının diğer hikâye anlatıcılığı araçları ile aynı kategoride konumlanmasına karşı çıkmaktadır. Video oyunlarının anlatının bir türü olarak değil başlı başına “oyun” olarak incelenmesi gerektiğini savunmaktadırlar. Ludoloji’nin temsilcilerinden Jesper Juul, oyunların anlatısal özellikleri olduğunu kabul etmekte fakat bu durumun oyunları “anlatı” kategorisine sokmayacağını söylemektedir.

“Games Telling Stories?” (2001) adlı makalesinde Juul, video oyunlarının anlatı olarak kabul edilmesi konusunda şu maddelere değinmiştir:

1. Anlatıları her şey için kullanırız.
2. Çoğu oyun, anlatı unsurları ve ara hikâyeler içermektedir.
3. Okuyucu/seyirci ile hikâye dünyası arasındaki ilişki, oyuncu ile oyun dünyası arasındaki ilişkiden farklıdır.

Juul, anlatı ve oyunların ortak özellikleri olduklarını kabul etmekte fakat ikisini tek bir kategoride incelemenin yanlış olduğunu düşünmektedir. Ona göre oyunlar, diğer anlatı araçları olan filmler, romanlar ve tiyatrolardan farklıdır. Oyunlarda zaman, bu anlatı türlerinde olduğundan farklı biçimlerde akmaktadır. Etkileşimin şu anı ile anlatının geçmişi veya "öncesi" arasında doğal bir çatışma vardır. Anlatı ve etkileşim aynı anda olamaz; sürekli etkileşimli bir hikâye diye bir şey yoktur. Okur/hikâye ve oyuncu/oyun arasındaki ilişkiler tamamen farklıdır. Oyuncu, hem oyunun dışında konumlanan deneyimsel bir özne hem de oyun içinde rol üstlenen bir ara bölgede bulunur.

Naratoloji ve Ludoloji tartışmaları 1980’li yıllarda ortaya çıkmasına ve iki farklı görüşün farklı hipotezlerle kendi görüşlerini savunmasına rağmen günümüzde Naratoloji ve Ludoloji arasındaki sınır daha da bulanıklaşmıştır. Video oyunları kısa zamanda hızlı bir yol katederek hikâye anlatılarını çok farklı biçimlerde oyuncuya sunabilecek bir gelişim

göstermiş ve bu sebeple anlatı ve video oyunları arasındaki benzerlik ve farklılıklar birbiri ile iç içe geçmiştir.

Özellikle son yıllarda hikâye temalı video oyunlarına olan ilginin artması ve oyun yapımcılarının çok çeşitli imkanlarla farklı anlatıları oyunlarda işlemesi onları “oynanabilir hikâye” kavramına daha fazla yaklaştırmaktadır. Bu durum, anlatı ve oynanışın nasıl birbiri ile iç içe geçtiğini kanıtlar niteliktedir. Bu çalışma, Naratoloji ve Ludoloji tartışmalarının dışında kalarak oyunları kendine has özellikler barındıran bir anlatı türü olarak ele alacak ve buna göre ilerleyecektir.

2.2.4.2. Hikâye Temalı Video Oyunlarında Etkileşim

Video oyun anlatısını, diğerlerinden ayıran en önemli özellik etkileşim, bir diğer adı ile interaktivitedir. Oyuncu, video oyunun izin verdiği çerçevede birçok unsur ile etkileşime girebilmektedir. En başta oyun karakterini yönlendiren oyuncu, çeşitli birçok seçim ve eylemde hakimiyete sahiptir.

Etkileşim denince akla sadece oyun içinde büyük kararlar verme ve tüm anlatıyı yönlendirme anlaşılmamalıdır. Etkileşimli anlatı, oyun anlatısında büyük kararlar vermek ve oyunu şekillendirmekten ibaret değildir. Oynanışta oyuncunun gerçekleştirdiği her eylem, dokunma ve gezinme eylemi de etkileşimi beslemektedir (Bostan, 2022).

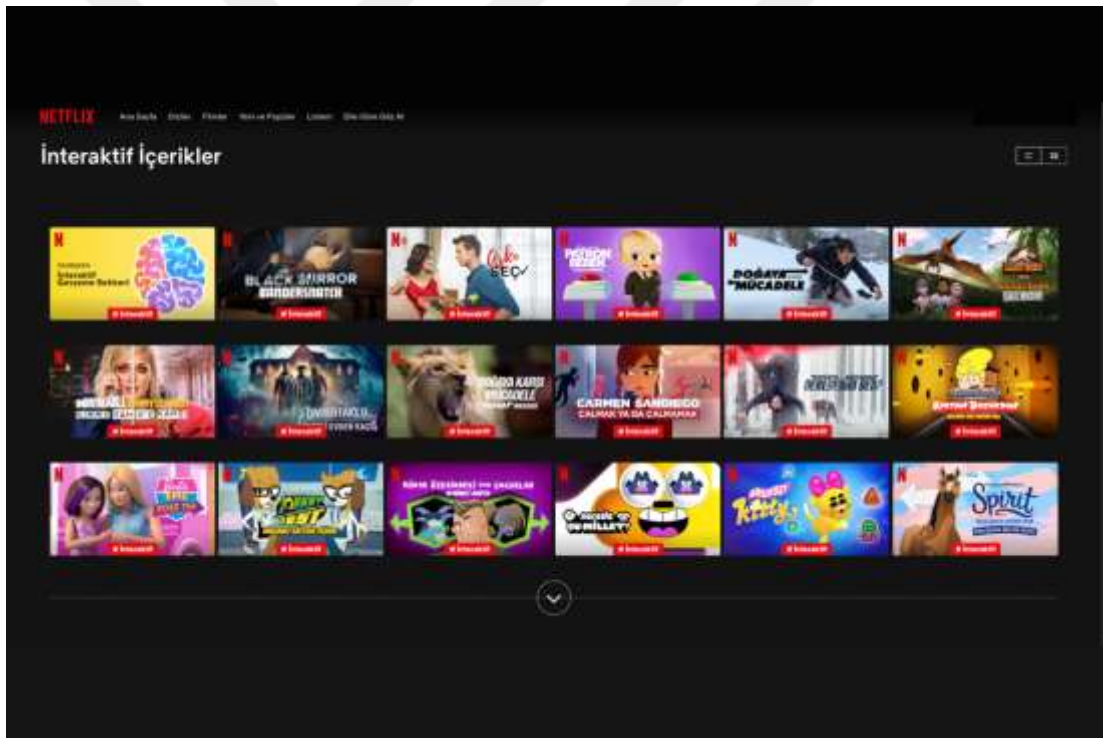
Video oyunları, etkileşim özelliğine sahip tek anlatı türü değildir fakat belki de benzerlerine göre en kompleks ve kapsamlı yapıya sahip olanıdır. 1927 yapımı, Abel Gance’ın yönetmenliğini üstlendiği Napeleon’un “Polyvision” tekniği ile çekilmesi ve seyirciye sunulması bu durumun örneklerden biridir. Polyvision, ekranın üçe bölünmesi ile yan yana sıralanmış on kadar sahne üzerinde farklı farklı ya da birbirinin tamamlayıcısı olan görüntülerin aynı anda ya da ayrı ayrı yer almasına dayanan geniş ekranlı ve çok görüntülü işlemdir (http – 13). Bu sayede 3 farklı perdede eşzamanlı olarak gösterilen sahneler izleyiciye farklı odak noktaları sunmakta ve filmin sürekli olarak izleyici ile etkileşim halinde olmasını sağlamaktadır (Yılmaz, 2022).

Bir başka örnek, 1967 yapımı Kinoautomat filmidir. Film, anlatıya izleyiciyi de dahil ederek ona anlatının akışı içinde bazı seçimler yapma imkânı sunmaktadır. 1985 yapımı Clue adlı film ise, birden fazla sona sahip bir anlatıyı işlemektedir. Filmin sonu,

izleyicinin filmi seyrettiği sinema salonuna göre değişiklik göstermektedir. Bu sayede izleyicinin farklı sonları görebilmek için birden çok kez farklı sinema salonlarına gitmesi hedeflenmiştir (bu girişim başarısızlıkla sonuçlanmıştır).

“Choose Your Own Adventure” türü kitaplar ise etkileşimli anlatının edebiyat türündeki farklı bir örneğidir. Anlatının farklı evrelerinde farklı seçimler yapması beklenen okur, her seçim için kitabın onu yönlendirdiği sayfaya ilerler ve her yeni bölüm bu şekilde devam eder. Anlatının finali, okurun seçimlerine bağlıdır.

Dijital dizi ve film platformları da popülerliğini arttırması ile etkileşimli anlatıları bünyesine katmaya başlamıştır. Netflix platformu, “interaktif içerikler” başlığı altında birçok içeriğe ev sahipliği yapmaktadır.



Görsel 7. Netflix platformunda interaktif film içerikleri (http – 14).

Bu içerikler izleyicinin hem anlatıyı etkileyecek seçimler yapmasını hem de bir süre anlatıyı bir film olarak izlemesini sağlamaktadır. Belirli dönüm noktalarında karşısına seçimler çıkan izleyici, dilediği seçeneğin üzerine tıklayarak film karakterinin hayatını yönlendirmektedir ve anlatının finali de buna göre belirlenmektedir.

Peki hikâye temalı video oyunlarındaki etkileşim ile bahsedilen diğer etkileşimli anlatılar arasındaki fark nedir? Hikâye temalı video oyunları oyunculara, türdeşlerine göre çok daha kompleks ve çeşitli imkanlar sunmaktadır. Daha önce de bahsedildiği gibi video oyunlarındaki görüntü açıları, avatarlar, özgün müzik ve mekân öğelerinin hepsi oyuncunun etkileşime geçebileceği şekilde oluşturulmuştur. Kontrolcüyü yönlendiren oyuncu mekânı görmek istediği açıyı dilediği gibi belirleyebilmekte, yönlendirdiği avatarın görünüşüne ve karakterini istediği gibi değiştirebilmekte, oyun mekânının izin verdiği ölçüde bu mekânda gezebilmekte, gizli nesneleri bulabilmekte ve bu nesnelerle etkileşime geçebilmektedir. Farklı oyun türlerine göre oyuncunun sadece anlatıda yaptığı seçimler değil, mekânda keşfettiği unsurlar ve NPC'ler ile gerçekleştirdiği konuşmalar dahi anlatıyı farklı yönlerde dallandırmaktadır. Bu nedenle hikâye temalı video oyunlarının alımlayıcıya sunduğu imkanlar, türdeşlerinden çok daha kapsamlıdır.

Özellikle hikâye temalı video oyunlarında sunulan etkileşim imkanları, oyuncuya her farklı oyunda farklı karakterlerin hayatını yaşama imkânı sunmaktadır. Oyuncular Cities Skylines ile bir belediye başkanı, Football Manager ile bir futbol teknik direktörü, Euro Truck Simulator ile bir uzun yol kamyon şoförü, Skyrim ile bir vampir ve hatta Stray adlı oyun ile bir sokak kedisi olmayı dahi deneyimleyebilmektedirler. Böylece bu karakterlerin hayatlarını birebir deneyimleyen oyuncu, kendini onların yerine koymakta ve oyun içindeki etkileşimi de buna göre kullanmaktadır.

“İzleyicinin anlatıdaki baş karakterle özdeşleşmesi yerine doğrudan baş karakter olmak istemesi arzusu, sinemanın teknik sınırları sebebiyle karşılanamamaktadır. Fakat bu durumda bu boşluğu doldurabilecek olan dijital oyunlar sahneye gelmektedir. Çünkü oyunlar, oyuncunun kişisel yetenek ve becerileriyle deneyimleyebileceği tekrar edilebilecek bir ortam oluşturmaktadır. Eğer bir büyücü olmak istiyorsanız sadece o büyücünün hayatını izlemek istemezsiniz. Onun yaptıklarını yapmak, gittiği yerlere gitmek ve konuştuğu kişilerle konuşmak istersiniz. Yani o kişi olarak alter egonuzu beslersiniz. Dijital oyunlar bu alter ego ile oynayarak oyunculara kişiselleştirilmiş ve biricik deneyimler sunmaktadır (Yılmaz, 2022, s.14).”

Duyguları genel olarak önemli kılan şey, karar verme ve dikkat etmedir. Video oyunları, büyük oranda karar verme ile ilişkili olduğundan, duyguların video oyunları için hayati önem taşıdığı anlaşılır. Duygulara ek olarak, karar verme aşamaları da bir hedef doğrultusunda yapılır, oyuncu hangi seçimin onun adına daha faydalı olacağını düşünür.

Tercih edilen bir sonuç olmadan, alınan kararlar anlamsızdır (Damasio, 2005'ten aktaran Lankoski, 2012, s. 40).

Literatürdeki “eylemlilik” kavramı, bu çalışma için büyük önem arz etmektedir. Murray (1997)'in ortaya koyduğu eylemlilik kavramı, oyuncunun anlam ifade eden seçimler yapabilmesi ve bu seçimler sonucunda oyun anlatısında bir değişiklik olması olarak tanımlanır. Murray'a göre eylemlilik, oyuncuyu tatmin eder çünkü oyuncu subjektif güç ve kontrol sahibidir. Eylemlilik, film gibi diğer medya türlerinde görülmez çünkü izleyici film anlatısına etki edemez. Oyuncunun yaptığı seçimler eğer oyunu herhangi bir şekilde etkilemiyorsa burada eylemlilikten söz edilemez (Murray, 1997).

Oyunlardaki kimi seçimler, eylemlilik yaratmaz ve sadece oyuncunun “bir seçim yaptığı” duygusunu hissetmesi için oluşturulur. Bu duruma “seçim illüzyonu” denir (Bostan, s.210). Oyuncuya eylemlilik hissi verilmeye çalışılır fakat sonuçların oyuna etkisi yoktur.

Kimi seçimlerde sonuçlar bariz olarak ortada iken kimilerinde ise anlatıda sadece minik değişiklikler gözlemlenir. Daha sonra deneyimlenecek olayın daha erken deneyimlenmesi veya ara sinematiklerin değişmesi gibi. Bunun dışında, oyunda fark yaratacak seçimlerin büyük ve hayati karar taşıyan seçimler olmasına gerek yoktur. Oynanış esnasında varılmak istenen hedefe hangi yoldan gidildiği, bu sırada kimler ile etkileşime geçtiği gibi küçük eylemler de oynanışı kişiye özel kılmaktadır (Bostan, 2022).

2.3. Katharsis & Özdeşleşme

Tragedyadan filizlenen klasik anlatının temelinde katharsis ve özdeşleşme unsurları yatmaktadır. Aristoteles'in Poetika adlı eserinde bahsettiği bu iki unsur, video oyunlarında anlatı unsuru ile bu çalışmanın temelini oluşturmaktadır.

Anlatı türlerinin en eskisi olan, mitlerle birlikte ortaya çıkan ve bu sebeple insanın varoluşu ile doğan klasik anlatı, kökenini Aristoteles'in Poetika'sındaki “tragedya” teriminden almaktadır. “Tragedya, acıma ve korku yoluyla bu gibi duygulardan arınma (katharsis) sağlamak için, ağırlığı olan, tamamlanmış, belirli uzunluğa sahip bir eylemin, her bölümde ayrı ayrı formlarda çeşnilendirilmiş bir dil kullanarak, anlatı aracılığıyla değil, davranışlarda bulunan insanlar aracılığıyla taklit edilmesidir (Aristoteles, 2016, s.15).” Bu taklidin, taklit edilen nesnenin birebir kopyası olma zorunluluğu yoktur ve

nesne ve taklit edilen arasındaki benzerlik ilişkisi soyut bir ilişki de içerebilmektedir. Sanatçı, yapıtı birebir kopyalamamakta, onu yeniden yaratarak ve kendinden bir şeyler katarak oluşturmaktadır.

“Günlük yaşamı tüm ayrıntılarıyla yansıtmakla sanat yapılmış olmaz. Evet sanatçı doğayı, insanı, yaşamı betimleyecektir ancak onu yeniden kuracaktır. Aristoteles tarihçinin yaptığı ile şairin, ressamın yaptığını ayırmak ister. Tarihçi gerçekte olanı, sanatçı ise olabilir olanı ifade eder. Eğer görünenin, yaşantının ya da bir olayın tamamı birebir aktarıldığında sanat olsaydı mahkeme tutanaklarının tümü de sanat olurdu (Ötğün, 2009, s. 171).”

Katharsis, Aristoteles’in açıklamasıyla arınma ve temizlenme demektir. Tragedyanın amacı, temizlenme ve tutkulardan arınmadır yani katharsistir (Aristoteles, 1987). Anlatı boyunca kahramanın deneyimlerine ortak olan kişi, anlatının finalinde kahraman ile duygularından boşalır. Özdeşleşme ise kişinin, kendini anlatı kahramanının yerine koyması ve onun sevinci ile sevinmesi, onun üzüntüsü ile üzülmesidir. Kahraman ile özdeşleşen kişi katharsis deneyimi yolunda ilerlemektedir. Özdeşleşme olmadan katharsis gerçekleşmemektedir. Özdeşleşme ve katharsisin deneyimlenmesi için ise izleyicinin karakter ve olay örgüsüyle duygusal bir bağ kurması gereklidir. Bu konuda olay örgüsünün yapısı önem arz etmektedir.

“Korku ve acıma duyguları görsellikle uyandırılabilceğı gibi olay örgüsüyle de uyandırılabilir, tercih edilmesi gereken bu ikincisidir, zaten usta ozan öyle yapar. Çünkü öykünün olay örgüsü, olanları görmeyip sırf dinleyen birinin bile olup bitenler karşısında korkudan ürpermesini ve acımasını sağlayacak şekilde düzenlenmelidir (Aristoteles, 1987, s. 37).”

Aristoteles, bütün sanatların temeline “mimesis”i yerleştirmektedir. Yunanca kökenli bir kavram olan mimesis, en basit hali ile “taklit” olarak açıklanabilir fakat bu kavram da mimesisin anlamını tam anlamıyla karşılamamaktadır. Aynı zamanda temsil etme anlamı da taşıyan mimesis için taklit etme yoluyla bir kişiyi, durumu ya da olayı temsil etme durumudur denilebilir (Demirtaş, 2020, s. 24). Her birinin temelinde yatan mimesis unsuru aynıdır, sadece taklit etmek için seçtikleri yöntemler farklıdır. Aristoteles mimesisi araç, nesne ve tarz göre olmak üzere üç farklı kategoride incelemektedir.

Aristoteles, mimesisin araçlara göre ayrımını ritim (rythmos) ile taklit, söz (logos) ile taklit ve melodi (harmonia) ile taklit etmek olarak üçe ayırır. Örneğin müzik, ses aracılığıyla taklidi kullanırken resim, şekiller ve nesneleri kullanmaktadır. Bu taklit araçları tek başlarına kullanılabileceği gibi bir arada da kullanılabilmektedir. Tragedya bu araçların hepsini kullanan taklit sanatlarından biridir (Aristoteles, 1987).

Hangi nesnenin taklit edildiğine göre ise mimesis, günümüz insanlarından karakter olarak daha iyileri veya günümüz insanlarından daha kötülerini temsil edenler olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Daha iyileri temsil eden taklit türü tragedya iken daha kötülerini temsil eden taklit türü ise komedyadır. Tragedya soylu eylemlerin taklidi, komedyaya ise aşağılık eylemlerin taklididir. Tragedya, olabilir olan eylemlerin taklididir, bu sebeple insanları ve nesneleri tümel olarak ele almakta ve yansıtmaktadır (Arslan 2007'den aktaran Özdemir, 2018).

Mimesisin ne tarzda taklit edildiği ise üçüncü ve son kategoridir. Eylemlerin anlatı yoluyla betimlenmesi ve eylem yoluyla betimlenmesi, mimesisin tarzını belirlemektedir. Anlatı ile taklit edilen sanata destan örneği, eylemler ile taklit edilen anlatıya ise tragedya örneği verilebilir.

Tragedya, 6 önemli öğeden meydana gelmektedir. Öykü (mythos), karakterler (êthê), dil kullanımı (leksis), düşünce (dianoia), görsellik (opsis) ve şarkı (melopoiia). Bu öğelerden en önemlisi olay örgüsüdür. Tragedya insanların değil, eylemlerin ve yaşamın taklididir. Eylemsiz tragedya olmaz fakat karaktersiz tragedya olabilir (Aristoteles, 1987).

Aristoteles, tragedyanın ruhu alıp götürmesini sağlayan en önemli unsurun öykünün öğeleri olan baht dönüşleri (peripetiai), tanımlar (anagnôriseis) ve duygu (pathos) olduğunu söylemektedir. Baht dönüşleri, tragedyadaki olay örgüsünün bir anda beklenenin aksi yönde bir gelişim göstermesi ve kahramanı şaşırtması ayrıca anlatının kaderinin değişmesi olarak tanımlanabilir. Bu sebeple adı baht dönüşüdür. Aristoteles, baht dönüşü kavramı için Kral Oidipus ve Lynkeus örneklerini vermektedir (Aristoteles, 1987).

“...aynı şekilde Lynkeus'ta da biri öldürülmeye götürülürken ve Danaos onu öldürmek üzere peşinde gelirken olaylar öyle gelişir ki öldürülmeye götürülen kişi kurtulur, diğeri ölür (Aristoteles, 1987, s. 29)”

Tanımaya, tanınmaz bir halden tanınır hale geçiş ve bir farkındalık kazanma durumudur. Aristoteles en iyi tanınmanın baht dönüşü ile aynı anda olan tanımaya olduğunu belirtmektedir. Tanımaya tek taraflı olabileceği gibi karşılıklı da olabilmektedir. Homeros'un Odysseus adlı eserindeki ayak yıkama bölümü tanımaya verilebilecek örneklerdendir. Bir zamanlar Odysseus'un dadısı olan yaşlı Eurykleia, meşhur ayak yıkama sahnesinde Odysseus'u eskiden beri sahip olduğu bir yara izinden tanır. Odysseus Eurykleia'ya onun gerçek kimliğini kimseye söylemeyeceğine dair yemin ettirir (Homeros, 2019).

Üçüncü unsur duygu (pathos) ise kişiyi rahatsız eden veya üzen çeşitli davranışlardır. Fakat bu duygu zaten hali hazırda “kötü” olan iki karakterin birbirlerine yaptığı acımasızca davranışlardan doğmamaktadır. Bunun için başına talihsiz olaylar gelen kahramanın bu durumu hak etmeyen biri olması gerekir. Böylece durum trajikleşir ve kişi bir gün kendisinin de kahramanın yerinde olabileceği korkusuyla yüzleşir (Aristoteles, 1987).

Bu üç ögenin her biri, kişiyi tragedyanın asıl amacı olan katharsis deneyimine hazırlamaktadır.

“Şu hâlde, bu öğelerin tümünde, olay kurgusunun beklenmedik ve sarsıcı bir biçimde başka bir duruma yol açacak şekilde değişip evrilmesinin seyircide şaşkınlık yaratması beklenir ve böylelikle bir tür duygulanım hâsıl olur. Bu tersyüz oluş ve etkilenim, seyircide uyandırdığı acıma ve korku duyguları yoluyla bu tür duygulardan arındırmayı sağlar. İşte, bu “arınma,” “kurtulma,” “temizlenme,” “saflaşma” gibi anlamlara gelen kavram için Aristoteles “katharsis” terimini kullanır ve “katharsis”i tragedyanın merkezi hâline getirir. Başka bir ifadeyle tragedyadaki olay örgüsünün seyircinin olup biten karşısında acıma duygusu ve korkudan ürpermesini sağlayacak bir biçimde düzenlenmesi neticesinde söz konusu duygulardan “kurtulma”sı anlamına gelen “katharsis,” tragedyanın aslen çevrildiği gâyedir. Bu gâyenin gerçekleştirilmesi için de Aristoteles “aktör” veya “oyuncu”yu değil “izleyici” veya “seyirci”yi merkeze alır (Öztürk ve Çıvıgın, 2022, s. 21, 22).”

Pathos yani duygu, olay örgüsünün ilerlemesiyle birlikte alımlayıcıda bir arınma yani katharsis durumu meydana getirmekte ve iyileştirme görevi üstlenmektedir. Katharsis sadece rahatlama ve iyileştirme değil aynı zamanda haz ve hoşnutluk da sağlamaktadır. Çünkü acıma ve korkudan arınmak beraberinde haz ve hoşnutluğu getirmektedir. Alımlayıcının katharsisi deneyimlemesi için kendisini trajik kahramanın yerine koyması ve onunla kendini özdeşleştirilmesi; kahramanın başına gelen talihsizlikler gibi bir gün

kendisinin de bu tarz durumlarda kalabileceğini düşünerek acıma ve korku hissetmesi gerekmektedir. Böylece aşırı duygu durumlarından kurtulma ve duyguların ehlileştirilmesi gerçekleşmektedir (Öztürk ve Çıvgın, 2022).

2.3.1. Aristoteles ve Platon'a göre Katharsis

Aristoteles'in hocası filozof Platon ise katharsis konusunda öğrencisinden farklı düşünmektedir. Ona göre Aristoteles'in savunduğu gibi katharsisin kişide acıma ve korku duyguları uyandırması olumlu bir sonuç değildir. Aksine Platon, kişide bu duyguların uyanmasının onu zayıf kıldığını düşünmektedir.

Aristoteles ve Platon katharsise aynı amacı yüklerler: bilgi. Fakat bilgiye ulaşmadaki yöntemler hakkındaki görüşleri farklıdır. Platon'a göre doğru bilgiye giden yol olan katharsis zihinsel bir süreçtir ve bilgi içindir. Burada bahsedilen bilgi sanatın bilgisi değil ideaların bilgisidir. Ölçülü ve doğru olmak adına kişiyi idealardan uzaklaştıran her unsurdan uzak durmak gerektiğini savunan Platon için katharsisin aracı tartışmadır yani dildir. Ona göre tragedyadaki katharsis, kişinin duygularını bulandırmakta ve onu ölçülü olmaktan uzaklaştırmaktadır. Buna karşın Aristoteles katharsisi tragedyanın özüne yerleştirmektedir ve duygulardan arınmanın kişinin zihnini berraklaştıracağını savunmaktadır (Can, 2006).

Platon, her şeyin aslının idealar dünyasında bulunduğunu ve bu dünyadaki her şeyin idealar dünyasındakilerin bir yansıması ve kötü taklitleri olduğunu ileri sürmüştür. Doğada bulunan her şey bir kopyadır, taklittir yani mimesistir. Duyularımızla algıladıklarımız dışında sadece zihnimizde algılayabileceğimiz bir idealar dünyası vardır. Asıl gerçek dünya idealar dünyasıdır. Bu nedenle duyular dünyasının taklidi aslında taklidin taklididir. Çünkü duyular dünyasındaki tüm unsurlar da idealar dünyasının bir taklididir. Aristoteles de Platon gibi tüm sanatları mimesis yani bir taklit olarak ele almaktadır. Fakat Aristoteles'e göre bu taklit, birebir taklit değildir. Sanatçı, doğada eksik olanı tamamlamakta ve sanat yapıtına kendi karakterini katmaktadır (Ötgün, 2009).

Platon, insanlığın çocukluktan itibaren doğal olarak taklit etme isteği içinde olduğu konusunda öğrencisi ile aynı fikirdedir. Fakat o, ruhun kendi etrafında hakikate doğru dönmesi gerektiğini savunmakta ve bu taklidin insanda kötü alışkanlıklar meydana

getirdiğini ve kendini tanımasına engel olacağını düşünmektedir (Öztürk ve Çıvgın, 2022).

Aristoteles ve Platon arasındaki bu görüş ayrılığı, farklı çalışma ve makalelere de konu olmuştur. Platon'un savunduğu haliyle katharsis sadece idealar dünyasına ait bir bilgiyi aktarmaktadır ve zihinsel bir süreçtir. Aristoteles içinse katharsis tragedyanın temel amacıdır ve duygularla ortaya çıkan sanatın bilgisini içermektedir. Tragedya temelli klasik anlatı üzerinde durulan bu çalışmada duygularla birlikte ortaya çıkan özdeşleşme ve katharsis deneyimlerinin gözlemlenmesi amaçlanmaktadır. Bu nedenle Aristoteles'in katharsis ve mimesis üzerinde durduğu temel görüşler çalışmanın zeminini oluşturacaktır.

2.3.2. Farklı Alanlarda Katharsis ve Özdeşleşme Deneyimi

Aristoteles'in binlerce yıl önce tragedya unsurunu ortaya koyması ve klasik anlatının doğuşuna vesile olmasıyla birlikte anlatı araçları şekillenmeye başlamıştır. Yeni nesil hikâye anlatıcılığında oldukça önemli bir yere sahip olan klasik anlatı, katharsis ve özdeşleşme duygularının gücünü kullanarak alımlayıcıları etkileme yönünde tercih edilmekte ve bu sebeple birçok anlatı aracında kullanılmaktadır.

Katharsis ve özdeşleşme gibi klasik anlatının temel unsurlarını tecrübe etmek, kişinin anlatıyı benimsemesini ve gerçeklik hissini kaybederek kendini olayların içinde gibi hissetmesini sağlamaktadır. Klasik anlatının bu özelliklerini kullanan anlatı araçlarından biri de daha önce bahsedildiği gibi bu çalışmanın temel konusu olan hikâye temalı video oyunlarıdır. Bu çalışma, hikâye temalı video oyunlarında katharsis ve özdeşleşmenin karakteristiğini incelemek amacı taşımaktadır. Bu nedenle hikâye temalı video oyunları ile aralarındaki benzerlik ve farkların gözlemlenmesi adına farklı anlatı türleri hakkında bilgi sahibi olmak gerekmektedir.

2.3.2.1. Sinema

Katharsis ve özdeşleşme unsurları, her klasik anlatı aracında olduğu gibi sinemada da kritik önem taşımaktadır. Fakat klasik anlatıyı benimseyerek çekilen filmler olduğu gibi farklı yaklaşımlarla hareket eden filmler mevcuttur. Her film bir klasik anlatı değildir

ve bu nedenle her film katharsis ve özdeşleşme unsurlarını taşımamaktadır. Bu noktada klasik anlatı sineması ve çağdaş sinema arasındaki farkı bilmek gerekmektedir.

Klasik anlatı sineması veya ana akım sinema, kökenini tragedyadan alan, neden – sonuç ilişkileri içinde ilerleyen bir olay örgüsüne sahip, başı, ortası ve sonu olan, kendi içinde belirli kuralları olan, izleyici ve başrol arasında bir özdeşleşme ağı ören ve anlatının final sekansında ise izleyiciye katharsis ile duygularından arınma sağlayan endüstrileşmiş bir sinema akımını temsil etmektedir. Çağdaş veya Arthouse sinema ise klasik anlatı sinemasından farklıdır. Çağdaş sinemada olay örgüsü yaşanan sıraya göre gösterilmek zorunda değildir, izleyicileri rahatsız edecek temalar işleyebilir, anlatının ucu açık olabilir ve en önemlisi klasik anlatı sinemasının aksine izleyiciyi özdeşleştirmek yerine onu yabancılaştırır. İzleyici bir film izlediğinin farkındadır ve kendini anlatıya kaptırmaz, aksine izlediklerini sorgular. Çağdaş sinema çok katmanlıdır ve her izlendiğinde farklı alt mesajlar fark edilebilir. Katharsis ve özdeşleşme unsurlarını içermediği için çağdaş sinema bir kenara bırakılacak ve klasik anlatı sinemasında katharsis ve özdeşleşme unsurları üzerinde durulacaktır.

Klasik anlatı sineması, temelini izleyici ile başrol arasında bir özdeşleşme ilişkisi yaratma üzerine kurmaktadır. Campbell’ın kahramanın yolculuk şemasını kullanan klasik anlatı sineması, tragedyaların tümünde olduğu gibi hikâyenin geçtiği yerin ve karakterlerin tanıtıldığı bir başlangıç kısmına, olayların gelişme gösterdiği ve karakterin evinden ayrılarak bilinmeze (fiziksel veya duygusal olarak) çıktığı, zorluklarla baş ettiği bir gelişme kısmına ve olay örgüsünün tamamlandığı, kahramanın yolculuğunun sona erdiği, izleyicinin katharsis deneyimlediği bir final kısmına sahiptir.

Katharsis ve özdeşleşme birbirini tamamlayan iki unsurdur. Biri olmadan diğeri olamaz. Karakter ile özdeşleşmesi beklenen izleyici, onun hikâye içindeki temel amacını anlamalıdır aksi takdirde onunla bir empati ilişkisi içine giremez ve özdeşleşme mümkün olmaz. Bu noktada karakterin tek boyutluluğu, diğer karakterler ile karşıtlık içerisinde tanımlanması ve ulaşmak istediği bir temel amaç için mücadele vermesi özdeşleşmeyi yaratan kritik unsurlardandır (Bağır, 2018, s. 38).

Anlatıyı aktarırken tercih edilen araç ne kadar unutulursa anlatı da katharsis bağlamında o kadar etkileyici olmaktadır. Sinema özelinde, hikâye aktarma aracının bir çeşit ekran olduğu düşünüldüğünde (sinema perdesi, televizyon ekranı, bilgisayar ekranı, telefon

ekranı), izleyicinin şahit olduđu bu hikâye ile kendi benliđi arasında bir ekran olduđunu unutarak hikâyeye kapılması, filmin etkileyiciliđinin bir göstergesidir.

Ekrandaki görüntüyü ilk başta oluşturma görevi ise kameraya aittir. Klasik anlatı filmlerinde izleyiciyi ana karakter ile özdeşleştirmek adına farklı kamera teknikleri kullanılmaktadır. Kamerayı ana karakterin göz hizasına göre konumlandırarak filmdeki mekânı ve karakterleri onun bakış yüksekliđinden görmek, POV yani point of view tekniđi ile kameranın karakterin gözleri yerine geçmesi ve bu sayede onun gözlerinden filmi deneyimleyebilmek, ana karakterin güçlü ve otoriter olduđu sekanslarda kameranın karakteri alt açı ile göstermesi ve bu şekilde yüceltmesi, aksi durumda üst açıyı kullanarak karakteri bunalmış ve ezilmiş gösterilmesi, sahnelerde devamlılık kurallarına uymak ve bu sayede izleyicinin gözüne batacak ve ona bir film izlediđini hatırlatacak hataların ortadan kalkması gibi teknikler özdeşleşmeyi pekiştirmek için kullanılmaktadır.

Kamera açıları ile optik yığılmalar ve alan derinliđi de özdeşleşmeyi pekiştirmek adına kullanılan tekniklerdendir. Balık gözü bir lens ile başı dönen bir karakterin hissettikleri görüntünün deforme edilmesiyle izleyiciye hissettirilebilmektedir. Geniş açı lens ile karakterin büyük bir yerde tek başına kalmış hissi izleyiciye geçirilebilmekte aynı şekilde tele lens ile birçok insan arasından sadece istenen karaktere odaklanılabilmektedir. Alan derinliđi ile izleyicinin dikkatini vermesi istediđi nesne veya karakter ön plana çıkarılabilmektedir.

Kurgu, klasik anlatı için sinemadaki önemli avantajlardan biridir. Birbiri ardına gelen görüntüler insan beyni tarafından ilişkilendirilmektedir. Kurgu sayesinde ölen birinin bedenini ve ardından da hıçkırarak ağlayan bir yakınının arka arkaya göstermek izleyicinin içindeki duyguyu kamçılıyarak ağlayan kiři yerine kendini koymasını kolaylaştıracaktır. Aynı şekilde kurgu sayesinde deđiştirilebilen renkler, sekansın izleyiciye sunduđu deneyime göre araya giren müzikler gibi detaylar özdeşleşme unsurunu pekiştirmekte ve finalde katharsisi güçlü kılmaktadır.

Bu doğrultuda klasik anlatı sinemasına ait bir film, özellikle izleyenlere sunduđu hikâye ile gerçeğin kendisi kadar öngörölmez ve şaşırtıcıdır. İzleyicinin özellikle duygusal bağlamda katılım sağladıđı bu filmlerde olay örgüsü ile yükselen gerilim had safhaya ulaşmakta ve final sekansıyla birlikte bu gerilim sona ermektedir. İzleyici filmin başından

sonuna dek deneyimlediği duygu yoğunluğundan arınmaktadır yani katharsis deneyimlemektedir (Bağır, 2018, s. 40).

Klasik anlatı sinemasında izleyici, önce kamera ile özdeşleşmekte daha sonra filmdeki karakterlerle ilişkiye girmekte ve en son da onların aracılığıyla onların baktıkları insanlara bakmaktadır. İzleyici aynı zamanda özdeşleşme duygusu ile aynı zamanda bir hazzla ulaşmaktadır ve bu haz dikizciliğin verdiği hazdır. İzleyici, oturduğu yerden farklı kişilerin hayatlarına dahil olmakta, en özel anlarına tanıklık etmekte ve tüm ilişki durumlarını gözlemlemektedir. Bu da izleyiciye bir haz yaşatmaktadır (Erdoğan, 1992).

“Boşluk, dikizci (ya da seyirci) için güvenli bir alandır, burada hazzı garantileyen etmenlerden biri dikizlenen ile doğrudan ilişkinin imkansızlığıdır. Göz göze gelmek bile dikize son verir. Bu bakımdan klasik sinema, dikizci için en elverişli ortamlardan birini hazırlar: karanlık bir salonda, rahat koltuklarda, perdeden yansıyan görüntüleri, katıksız bir algı tutkusıyla izler seyirci. Oyuncuların kameraya bakmaları kurallara aykırıdır; çekim sırasında oyuncu, seyirciyi temsil eden kameraya doğru oynar, kameranın, dolayısıyla sinema salonundaki seyircinin varlığını bilir ama görmezlikten gelir. Her şey seyirci için yapıldığı halde, filmde seyircinin (ve kameranın) varlığını ima edecek her şeyden kaçınılır. Bu nedenle, film izlemek özel izin çıkarılmış yasa dışı bir eylem gibidir. (Erdoğan, 1992, s. 69, 70).”

Klasik anlatı sineması, ana karakterin bir amaç uğruna eyleme geçmesi ve hedefe yönelik uğraşları ile anlatıyı ilerletmektedir. Klasik anlatı sinemasında hedefe ulaşmak önemli bir unsurdur fakat olay örgüsünün ilerlemesi için karakterin karşısına engeller ve karşı bir güç çıkmalıdır. Kahraman ise bu durumun üstünden gelerek hedefine ulaşmaya çabalar. Filmin sonunda ise güçlü bir final sunulur (Bordwell ve Thompson, 2008, s. 94-95). Aynı zamanda karakterin hedefine ulaşması bir zaman sınırlaması içinde gerçekleşmektedir. Karakterin hedefine ulaşmak adına verdiği çaba bir yandan da zamana karşı verilen bir yarışır ve klasik anlatı sineması için sürükleyiciliğin kritik bir unsurudur (Oluk Ersümer, 2013).

İzleyici, filmde kendi ile aynı hiyerarşik seviyede olan karakterle özdeşleşmektedir. Bu sebeple film kahramanları izleyici ile aynı hiyerarşik seviyede oluşturulmaya çalışılır. Aynı zamanda ahlak kuralları da özdeşleşmeye engel değildir. Fakat özdeşleşilen karakterin güçsüz konuma düştüğü anlarda özdeşleşme farklı bir evreye geçmektedir.

Örneğin özdeşleştiği karakterin işkenceye uğradığını gören izleyici, bu işkence durumundan mazoşistçe bir haz alamayacağı için bu evrede özdeşleşmeyi durdurmaktadır. Bu sefer duyulan haz, ekranın önünde ve bir film izlediğini fark etmesiyle oluşacaktır. İşkence gören o değildir ve bu sadece bir filmidir, kendisi oturduğu yerde güvendedir. İşkence sona erdiğinde ise izleyici karakterle özdeşleşmeye devam etmektedir. Bu nedenle kurmaca anlatının stratejisi benliğin öykü içinde sürüklenmesidir. Bu süreçte benliğin içine başka benlikler dolmakta ve yine başka benliklere yer vermek üzere boşalmaktadırlar (Erdoğan, 1992, s.73).

2.3.2.2. Tiyatro

Tragedya veya trajedi olarak tanımlanan tiyatro oyunu türü, klasik anlatının doğduğu temeli taşımaktadır. Günümüzde tragedya sadece bir oyun türü değil farklı sanat dallarında da kullanılabilen bir anlatı türüdür. Fakat bu bölümde bir oyun türü olarak doğan tragedyadan bahsedilecektir.

Tiyatro sanatının en eski türü olan tragedya Antik Yunanistan'da şarap tanrısı Dionysos adına düzenlenen şenliklere dayanmaktadır. Tiyatro, türdeşleriyle temelde aynı özelliklere sahiptir. Gündelik ortalama insandan daha iyilerin bir taklidi, neden - sonuç ilişkisi ile olay örgüsünün ilerlemesi, bir başlangıcı, sonu ve ortası olması, alımlayıcıya özdeşleşme deneyimi yaşatması ve finalde katharsisi hedeflemesi temel özellikleridir. Prometheus, Kral Oidipus gibi eserler tragedya oyunu eserleridir.

Tragedyada özdeşleşme ve dolayısıyla katharsis deneyimlerini güçlendirmek adına farklı nitelikler bulunmaktadır. Bu niteliklerden biri de inandırıcılıktır. Komedya eylemlerden hareketle karakterlere rastgele isim verilirken tragedyada karakterler isimlerini geçmişten almaktadırlar bu sayede tragedya daha inandırıcı hale gelmektedir (Aristoteles, 1987). Bu durum, izleyici için özdeşleşme deneyimini kolaylaştırmaktadır.

Tragedyalarda korku ve acıma duygusu hem görsellikle hem de olay örgüsüyle uyandırılabilir. Fakat burada ideal olan olay örgüsüyle bu duyguları uyandırmaktır. Çünkü, olay örgüsü, görme değil sadece dinleyen kişilerin bile bu duygulara kapılacağı şekilde oluşturulmalıdır. Ayrıca bu duygular, düşmanların birbirlerine yaptığı acımasız eylemler ile oluşturulamaz. Bunun için yakın ilişkilere sahip iki kişinin birbirlerine karşı acımasız eylemlerde bulunmaları gerekmektedir (Aristoteles, 1987).

Tragedya oyununu biçim olarak türdeşlerinden ayıran bazı farklar mevcuttur. Diğer klasik anlatı araçlarından farklı olarak tiyatrodaki bir performans söz konusudur. Bütün anlatı, izleyicinin birkaç metre ilerisinde meydana gelmektedir. Kurgu ve görsel efektler yoktur. Bu da katharsis ve özdeşleşme duygularının deneyimlenebilmesi için eserin yani oyunun “gerçekleştirilmesi” gerektiğini göstermektedir. Ortada sabit duran bir eser yoktur.

“Plastik sanatlar ve müzikal sanatlar arasındaki en büyük farklardan biri oyun unsurunun yer alıp almamasıdır. Plastik sanatlar bir kere yaratıldıktan sonra sona erer. Fakat müzikal sanatlarda ise eserin her seferinde icra edilmesi gerekir. Bir kitlenin önüne geçip performe edildiğinde hayata geçer. Plastik sanat ise malzemeye bağlıdır ve sınırlıdır, tekrar edilemez ve oyun unsuru içermemektedir. Çünkü görünür bir eylemin olmadığı yerde oyun da yoktur (Huizinga, 2018, s.229 - 230).”

Aynı zamanda tragedyanın katharsis ve özdeşleşme deneyimleri ile bağlantılı kendi içinde farklı kuralları mevcuttur. Konusunu genellikle tarihte olmuş olaylardan ve mitolojiden alır, kahramanları soylu kimselerdir, erdem ve ahlak temaları öne çıkar, sahnede herhangi bir şiddet eylemi alsa gösterilmez, genellikle koro eşliğinde oynanır, zaman, mekân ve olayda birlik vardır. Bu özellikler katharsis ve özdeşleşmeyi farklı seviyelerde etkileme potansiyeline sahiptir.

Konusunu tarihte olmuş olaylardan almak izleyicinin zihninde olay örgüsünün daha sağlıklı bir şekilde oluşmasına yardımcı olabilir, izleyici erdem ve ahlak teması ile kendisini karakterin yerine koyup benzer bir durumda olsa ne yapması gerektiğini düşünerek özdeşleşmeyi deneyimleyebilir, zaman - mekân - olay birliği ile anlatıya daha fazla odaklanarak karakterleri derinlemesine inceleyebilir ve koro ile melodilerin vermiş olduğu etkileycilikle anlatıya bağlanmayı kuvvetlendirme ihtimalleri vardır.

Fakat bir yandan kahramanların soylu kimselerden oluşması izleyicinin özdeşleşmesini güçleştirme ve şiddet eylemlerinin sahnede gösterilmemesi izleyicinin anlatı karakterinin yaşamını tam olarak deneyimleyememesi gibi sonuçlara yol açma potansiyeline sahiptir.

Tragedya oyununda yansıtılanların izleyici adına inandırıcı olabilmesinin üç farklı etkene bağlı olduğu varsayılmıştır. Sahnedeki olay örgüsünün gerçekten oluyormuş gibi algılanması ve izleyicinin sanki bir tiyatro oyunu değil de gerçek yaşamdan bir kesit izliyormuş hissine kapılması gerektiği ileri sürülmüştür. Bu sebeple bir gerçeklik illüzyonu yaratmanın için 3 farklı etkene dayandığı varsayılmaktadır. Bunlar oyun metni, sahnedeki duyusal unsurlar ve oyunculuktur. Oyun konusunun, oyundaki olayların, oyuncuların, oyuncuların kullandığı dilin, görsel dekorların ve işitsel efektlerin gerçeğe benzer olması bu konuda önem arz etmektedir (Özüaydın, 2013).

“Bir sanatsever okuduğu, izlediği ya da dinlediği ürünün sanatçının gerçek duygu ve düşüncelerini tüm samimiyetiyle yansıttığını kavradığı ölçüde o esere saygı duymaya başlayacaktır. Onunla özdeşleşecektir. Ancak sanatçının tribünlere oynadığının farkına varan, çalınan, dinlenen ya da izlenen ürünün sanatçının gerçek hislerini anlatmadığını sadece izleyicisini tatmin etmeye yönelik olduğunu kavrayan kitlenin hisleri anında değişecektir (Tolstoy, 2004’ten aktaran Özüaydın, 2013).”

Tolstoy (2004), izleyicinin özdeşleşmeyi sağlıklı bir şekilde yaşayabilmesi içinse sahnedeki oyuncunun canlandığı karakterin duygularını gerçek anlamda yaşamasına bağlı olduğunu söylemektedir. Ona göre sanatın etkileyciliği, içtenliği ile doğru orantılıdır.

2.3.2.3 Edebiyat

Edebiyat alanında romanlar, hikâyeler ve şiirler de birer tragedya türüdür ve dolayısıyla katharsis ve özdeşleşme deneyimi içermektedirler. Edebiyatta tragedya yukarıda anlatılan diğer türlerden farklı olarak alımlayıcıya görsel ve işitsel veriler sunmamaktadır. Metin olarak okuyucuya aktarılan bu türlerde olay örgüsü ve karakterlerin kişinin hayal dünyasında oluşması beklenmektedir.

Edebiyattaki bu türler de tragedyalardaki dramatik yapıya sahip olmalıdır. Yani başı, sonu ve ortası olan, tamamlanmış ve bütünlüklü olmalıdır. Bu şekilde olduğunda hikâyeler de kendilerine özgü haz duygusunu oluşturmuş olurlar (Aristoteles, 1987). Olay örgüsünü satırlarda ve cümlelerde bulan okuyucu, anlatının yeterince güçlü olması durumunda görsel ve işitsel unsurlar olmamasına rağmen karakter ile güçlü bir bağ kurabilmektedirler. Okuduğu olay örgüsünü, mekânı ve karakterleri tümüyle aklında

canlandıran okuyucu için bir bakıma bu durum, özdeşleşme ve katharsisin diğer türlere göre daha farklı bir yanını da ortaya çıkarabilmektedir. Çünkü edebiyat eserlerinde her unsur okuyucunun aklında onun istediği gibi oluşmaktadır. Bu sayede okuyucu kendi deneyimleri ve zevklerine göre aklında oluşturduğu karakterler ve olay örgüsü ile rahat bir şekilde özdeşleşebilmektedir.

Dünya çapında milyonlarca fan kitlesine sahip olan roman serileri sinemaya uyarlandığında kimi zaman okuyucular, yüzlerce insanın yüzlerce saat harcadığı hem görsel hem de işitsel unsurlar içeren bu uyarlama filmleri beğenmediklerini belirtmektedir. Çoğu zaman bunun nedeni okuyucunun zihninde canlandırdığı karakterlerin ve mekânların filmdeki karşılığını bulamamasıdır. Bu nedenle edebiyat eserlerinin yaratıcılığı devreye sokan bir katharsis ve özdeşleşme deneyimi bulunduğu söylenebilir.

Aristoteles, sahne düzeni aracılığı ile alımlayıcı üzerinde etki sahibi olmanın sanatsal bir değeri olmadığını savunmaktadır. Ona göre sadece olay örgüsü trajik etkiyi ve tragedyaya özgü olan hazzı yansıtabilir. Özdeşleşme ve katharsise evrilecek olan acıma ve korku duygularını uyandırmak, bu duyguların olay örgüsüne ustaca yerleştirilmesiyle oluşmaktadır.

Bu açıdan bakıldığında edebiyat eserlerinde görsel ve işitsel unsurların olmaması, özdeşleşme ve katharsis deneyimlerini daha değersiz hale getirmediği aksine bazı durumlarda yaratıcılığın ön planda olması sebebiyle görsel ve işitsel unsurların eksikliğinin hissedilmemesi yorumu yapılabilir. Önemli olan unsur olay örgüsünün güçlü olması ve okuyucuyu içine çekecek potansiyele sahip olmasıdır.

Duyguların ön planda olduğu şiir türünde özdeşleşme ve katharsis diğer türlere göre daha kısa sürede ve kompakt olarak gerçekleşmektedir. Kimi zaman bu kısa sürede oluşan özdeşleşme ve katharsis deneyiminin eserin okuyucu üstünde bıraktığı etki seviyesini azalttığı da düşünülebilir. Zira toplumda “bir şiir okudum birkaç gün etkisinden çıkamadım” yorumundan çok bu cümledeki nesnenin yerini diğer anlatı türlerinin aldığı yorumlar duyulmaktadır.

Romanlar ve hikâyelerden farklı olarak şiirler, alınıp satılamayan veya izlemek / görmek için para harcanmayan nadir sanat eserlerindendir. Çeşitli metaforlar ile okuyucunun duygularına hitap eden şiirler kulaktan kulağa aktarılabilen veya bir kâğıt parçası

sayesinde başkaları ile paylaşılabilir. Bu özelliği, şiiri ulaşılması daha kolay kılacaktır ve özdeşleşme ve katharsis deneyimlerine daha rahat bir şekilde kapı aralamaktadır. Okuduğu veya dinlediği şiir ile arasında bir ürün ve müşteri ilişkisi olmadığını bilen kişi, şiir dizeleri ile rahat bir şekilde özdeşleşebilir.

Yine edebiyattaki diğer türlerden farklı olarak şiirde unutturulmak istenen bir araç yoktur. Bir anlatı, alımlayıcının gözünde aracı ne kadar unutturuyorsa o kadar etkileyici ve başarılı kabul edilmektedir. Şiir kulaktan kulağa da aktarılabilir ve belirli bir nesne aracı kullanma zorunluluğu yoktur. Biçimsel olarak bakıldığında heyecanlı bir romanın ortasında yanlış basılmış bir sayfayı görmek okuyucuda özdeşleşmeyi ortada kesebilir fakat bu tür bir olasılık şiirde bulunmamaktadır. Kişi, aracın kendisidir ve şiirin doğal akışıyla birlikte sürüklenmektedir.

3. YÖNTEM

Çalışma boyunca hikâye temalı video oyunlarında geleneksel hikâye anlatıcılığı, klasik anlatı, katharsis, özdeşleşme deneyimleri ve video oyunlarında etkileşim unsurları üzerinde durulmuştur. Son yıllarda üretilen bazı video oyunları, oyunculara farklı seçimler sonucunda onlarca farklı sona ulaşma imkânı vermektedir fakat bu durum her oyun için geçerli değildir. Bu nedenle bu çalışma, farklı sonuçlara ulaşma özelliğinden çok video oyunlarının etkileşim özelliği üzerinde yoğunlaşmıştır.

Nitel araştırma yaklaşımında katılımcı gözlem ve görüşme yöntemleri ile “The Walking Dead: Season One” adlı video oyunu katılımcılara oynatılmış, katharsis ve özdeşleşme unsurları alanyazın çalışmasından hareketle belirlenen kriter ve sorulara göre incelenmiş ve hikâye temalı video oyunlarının bu unsurlardaki kendine özgü özellikleri sonuç kısmında okuyucu paylaşılmıştır.

Çalışmanın yöntem bölümünde için seçilen araştırma modeli, araştırma deseni, katılımcılar ve özellikleri, veri toplama tekniği ve aracı, seçilen oyun, oyunun künyesi, oyunun konusu ve oyunun dramatik aşamaları hakkında detaylı bilgiler aktarılmıştır.

3.1. Araştırma Modeli

Bu çalışmanın yöntem kısmında yaklaşım olarak nitel araştırma yaklaşımı, araştırma modeli olarak durum çalışması ve araştırma deseni olarak bütüncül çoklu durum deseni kullanılmıştır.

Sosyal bilimlerde araştırmacının kullanabileceği üç farklı yaklaşım vardır. Bunlar nitel yaklaşım, nicel yaklaşım ve karma yöntemidir. Nitel araştırma, disiplinler arası bütüncül bir yaklaşımla hareket ederek, araştırma problemini yorumlayıcı bir yaklaşımla incelemeyi benimseyen bir yöntemdir. Araştırılan olgu ve olaylar kendi bağlamında ele alınır ve kişilerin onlara yükledikleri anlamlar açısından yorumlanır (Altunışık vd., 2010’dan aktaran Karataş, 2015, s.63). Nicel araştırmalar, sayısal veriler kullanarak kesin ve genellenebilir sonuçların ortaya konulabildiği araştırmalardır. Gözlem, ölçümlerin tekrarlanabildiği ve nesnellik ön plandadır. Bu tür araştırmalarda, olguya ilişkin ne kadar ne ölçüde ne sıklıkla gibi sorulara yanıtlar aranmaktadır (Gençer, 2020, s.193). Karma

yaklaşım ise hem nicel hem de nitel yaklaşımın özelliklerini bünyesinde barındıran bir yöntemdir.

Nitel araştırma, video oyun anlatısının oyuncular üzerindeki etkilerini gözlemlemek ve bu etkileri Aristoteles'in katharsis kuramı üzerinden değerlendirmek adına ideal yaklaşımdır. Oyuncuların anlatı ile girdiği etkileşim, araştırmacı tarafından yorumlanarak hikâye anlatıcılığı, dramatik yapı ve duygu durumları bağlamında yorumlanmıştır. Nitel araştırma yaklaşımı disiplinler arası bütüncül bir yaklaşıma sahip olduğundan ve araştırılan olguları bağlamı ile değerlendirdiğinden bu çalışma için uygun bulunmuştur. Durum çalışması ise oyuncuların seçilen video oyunu karşısında sergilediği performansı derinlemesine incelemek adına seçilmiştir.

Creswell (2007)'e göre durum çalışması bir diğer adıyla örnek olay çalışması, araştırmacının zaman içerisinde sınırlandırılmış bir veya birkaç durumu çoklu kaynakları içeren veri toplama araçları (gözlemler, görüşmeler, görsel-işitseller, dokümanlar, raporlar) ile derinlemesine incelediği, durumların ve duruma bağlı temaların tanımlandığı nitel bir araştırma yaklaşımıdır. Durum çalışması; tek bir durum ya da olayın derinlemesine boylamsal olarak incelendiği, verilerin sistematik bir şekilde toplandığı ve gerçek ortamda neler olduğuna bakıldığı bir yöntemdir. Elde edilen sonuçlar ile incelenen olayın neden o şekilde oluştuğu ve gelecek çalışmalarda nelere odaklanılması gerektiğini ortaya koymaktadır (Davey, 1991). Durum çalışması, belirli bir duruma ilişkin derin betimleme yapma amacı taşımaktadır. Sınırlı bir örneklem vardır ama inceleme daha detaylıdır.

Durum çalışması gerçekleştirilirken bazı adımların izlenmesi gerekir (Yıldırım ve Şimşek, 2016) :

1. Araştırma sorularının geliştirilmesi
2. Araştırmanın alt problemlerinin belirlenmesi
3. Analiz biriminin belirlenmesi
4. Üzerinde çalışılacak durumun ortaya konması
5. Araştırmada yer alacak katılımcıların seçimi
6. Verilerin toplanması ve alt problemlerle ilişkilendirilmesi
7. Verilerin analizi ve yorumu

8. Durum çalışmasının raporlaştırılması

“Durumlar çeşitli biçimlerde karşımıza çıkabilir. Bir birey, bir kurum, bir grup, bir ortam çalışacak durumlara örnek oluşturabilir. Durum çalışmaları nicel ve nitel yaklaşımla yapılabilir. Her iki yaklaşımda da amaç, belirli bir duruma ilişkin sonuçlar ortaya koymaktır. Nitel durum çalışmasının en temel özelliği bir ya da birkaç durumun derinliğine araştırılmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 73).”

Durum çalışması, nitel araştırmada sıklıkla kullanılmaktadır. Yin (2003), durum çalışmasını dört farklı desen olarak incelemektedir. Bütüncül tek durum deseni, iç içe geçmiş tek durum deseni, bütüncül çoklu durum deseni ve iç içe geçmiş çoklu durum deseni. Bütüncül tek durum deseni, bir birey ya da kurum gibi tek bir birimin incelendiği bir araştırma şeklidir. İç içe geçmiş tek durum deseninde, bir durum içinde birden fazla alt tabaka veya alt birim bulunabilir. Bütüncül çoklu durum deseninde, birden fazla ayrı durum incelenir ve her biri bütüncül olarak ele alınarak karşılaştırılır. İç içe geçmiş çoklu durum deseni ise, bütüncül çoklu durum desenine benzer ancak incelenen durum, kendi içinde alt birimlere ayrılarak daha detaylı bir şekilde incelenebilir.

Bu araştırmada durum çalışması modeli ve desen olarak da bütüncül çoklu durum deseni kullanılmıştır. Bütüncül çoklu durum deseni, birden fazla kendi başına bütüncül olarak algılanabilecek durumları incelemektedir. Buradaki önemli nokta, araştırmacının tıpkı deneysel çalışmalarda olduğu gibi her durumda aynı boyutlar hakkında veri toplamasıdır. Oyuncuların video oyun anlatısı ile girdiği etkileşim sonucu verdiği tepkileri katharsis ve özdeşleşme kavramları bağlamında anlamlandırmak hem katharsis hem de özdeşleşme için veri toplamak demektir. Bu iki unsur ise birbirini tamamlamaktadır. Biri olmadan diğeri düşünülemez, bu nedenle bu kavramları bütüncül olarak ele almak gerekmektedir. Bu nedenle bütüncül çoklu durum deseni ile birden fazla durum incelenmiş ve sonuç adına birbiri ile ilişkilendirilerek bütüncül bir çıkarım yapılmıştır.

Durum çalışması modelinde bütüncül çoklu durum deseni kullanılarak hikâye temalı bir video oyunu olan The Walking Dead: Season One, deney katılımcılarına oynatılmış ve oynanış esnasındaki tepki, seçim ve duygular alanyazın çalışmasına dayanarak çıkarılan kriter ve sorular ışığında analiz edilmiştir.

3.2. Katılımcılar

Bu çalışma, hikâye temalı video oyunlarında katharsis ve özdeşleşmenin kendine has karakteristik özelliklerini ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Katharsis ve özdeşleşme deneyimlerini sağlayan temel unsur ise hikâyedir. Oyuncuların oyun hikâyesinin içine girmesi ve karakter ile özdeşleşmesi, diğer klasik anlatı araçlarında olduğu gibi hikâye temalı video oyunlarının da hedefidir. Oyuncunun oyun anlatısına odaklanması için en azından belirli bir seviyeye kadar video oyun kültürüne aşina olması gereklidir. Aksi takdirde oyuncu, video oyun mekaniklerini öğrenmeye vakit harcayacak ve oyun anlatısından kopacaktır.

Nitel araştırma yaklaşımı, evreni temsil etmekten çok olan bir durumu ortaya koyma hedefi taşımaktadır. Bu nedenle deney aşamasında projede yer alacak katılımcılar amaçlı örneklem yaklaşımı ile seçilmiştir. Katılımcılar, video oyun kültürüne aşina ve Türkiye’de yapılan çalışmalara göre video oyunlarını en çok oynayan yaş kesimi olan 25 - 34 yaş arası gençlerden seçilmiştir ve 5 kişidir (http - 15). Katılımcıların gizliliğini sağlamak adına her birine farklı kod isimleri atanmıştır. Bunlar Kyoto, İzmir, Munich, Helsinki ve New York’tur. Katılımcılar hakkında kısa bilgiler aşağıdaki gibidir.

Kyoto: 26 yaşında, kadın. Başkent Üniversitesi Animasyon Bölümü mezunu, dövme sanatçısı. 20 senedir video oyunları oynuyor.

İzmir: 29 yaşında, erkek. Adnan Menderes Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü mezunu, çalışmıyor. 14 senedir video oyunları oynuyor.

Munich: 26 yaşında, erkek. Bilkent Üniversitesi Makina Mühendisliği Bölümü mezunu, makine mühendisi. 12 senedir video oyunları oynuyor.

Helsinki: 27 yaşında, erkek. Anadolu Üniversitesi Sinema ve Televizyon Bölümü mezunu, yurt yönetim personeli. 8 senedir video oyunları oynuyor.

New York: 22 yaşında, erkek. Boğaziçi Üniversitesi Matematik Öğretmenliği Bölümü’nde öğrenci. 10 senedir video oyunları oynuyor.

Çalışmanın etik kurallara uygunluk çerçevesinde gerçekleştirilmesi amacıyla Anadolu Üniversitesi Etik Kurulu’na başvurulmuş, gerekli izinler alınmış, katılımcıların Gönüllü Katılım Formu’nu doldurmaları sağlanmış, Görüşme Bilgilendirme Formu ve Yazılı İzin Belgesi katılımcılara sunulmuştur.

3.3. Veri Toplama Tekniği ve Aracı

Araştırmada veriler, katılımcı gözlem ve yarı yapılandırılmış görüşme araçları aracılığıyla toplanmıştır. Katılımcılar seçilen video oyununu oynarken aynı zamanda video konferans yöntemi ile araştırmacı ile bağlantı durumundadır. Bu sayede araştırmacı hem katılımcının oyun ekranını hem de kamerası sayesinde onun mimik ve tepkilerini görme imkânı yakalamıştır. Bu görüntüler kayıt altına alıp daha sonra analiz edilmek üzere saklanmıştır.

Beş katılımcı ile ayrı ayrı video konferans yapan araştırmacı her bir katılımcı için oyunu bitirme süresi olan 12 saati ayırmıştır ve uzayan sürelerle birlikte toplamda 70 saatlik bir veri havuzu elde etmiştir. Alanyazın çalışması kapsamında Katharsis Kuramı, oyun deneyimi ve dramatik anlatı yapısı hakkında belirli görüşme soruları ve gözlem kriterleri belirlenmiştir. Gözlem yapan araştırmacı, oyuncunun belirlenen kriterlerde bir eylem gerçekleştirmesi veya gerçekleştirmemesi üzerine bahsi geçen maddeye “+” veya “-” işareti koyarak verileri kaydetmiştir. Aynı kriterin birden fazla kez yaşanması durumunda bu eylemin kaç kere gerçekleştiği de aynı şekilde not edilmiştir. Oyunun her bölüm sonunda oyuncuya önceden belirlenmiş sorular yöneltilmiş ve cevapları daha sonra analiz edilmek üzere kayda alınmıştır. Bu gözlem kriterleri ve görüşme soruları, oyun anlatısının dramatik aşamalarına göre kategori edilmiştir. Böylece araştırmacı, dramatik anlatının hangi aşamasında ne tür tepkiler veya duygular ortaya konduğunu açıklayabilecektir.

Gözlem, araştırmacının belirli bir olay, oluşum veya davranışları tespit etmek, anlamak ya da açıklamak amacıyla dinleme ve izleme faaliyetlerinde bulunmasıdır. Katılımcı gözlem ise bu faaliyette araştırmacı ve gözlenenin bir arada olduğu ve gözlenen kişinin araştırmacıyı kendinden biri olarak kabul etmesiyle rahat ve doğal hareket ettiği gözlem çeşididir (Karasar, 2016). Katılımcı gözlem yöntemi, katılımcının kendini rahat ifade etmesi ve video oyunu deneyimine doğal tepkiler vermesi adına seçilmiştir. Görüşme, sözlü iletişim ile veri toplama yöntemidir ve ister yüz yüze ister çeşitli elektronik cihazlar aracılığıyla gerçekleştirilebilmektedir.

Yarı yapılandırılmış görüşme, üzerine çalışılan konuda katılımcıdan aynı türde bilgilerin toplanması için kullanılan bir görüşme türüdür. Bu görüşme öncesinde araştırmacı kendisine rehberlik edecek görüşme sorularının olduğu bir form görüşme formu hazırlamaktadır ve bu formda katılımcılara yöneltilecek tüm soruları kapsamaktadır.

Araştırmacı bu formda yer alan soruları katılımcılara yöneltebilmekte aynı zamanda daha detaylı bilgi toplamak adına spontane sorular üretebilmektedir (Sali, 2012).

Yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi, katılımcılardan video oyunu deneyimleri hakkında önceden belirlenen sorular eşliğinde daha detaylı cevaplar alabilmek adına seçilmiştir. Oyun beş bölümden oluştuğundan görüşme ve gözlem verileri de buna göre kategorilendirilmiştir.

Gözlem aşaması için belirlenen kriterler aşağıdaki gibidir:

- Karaktere birincil tekil şahıs ile hitap etmek.
- Herhangi bir oyun karakteri için endişelenmek.
- Oyun anlatısı hakkında tahminde bulunmak.
- Ani olay döngülerinde şaşırarak.
- Dramatik anlarda gerilme tepkisi vermek.
- Ölüm veya kayıp anlarında hüzünlenmek.
- Diyaloglara düşünerek cevap vermek.
- “Quick time event” durumlarında stres yapmak.
- Clementine karakterini koruyacak davranışlarda bulunmak.
- Mekânda oyun hikâyesine yönelik nesnelere tıklamak.
- Kendi kendine oyun karakteri ile birebir konuşuyor gibi diyalog kurmak.
- Avatarına / Clementine karakterine kötü davranan karakterden öc almak / ona ters davranmak.
- Karakterler hakkında olumlu / olumsuz yorum yapmak.
- Yeniden canlanmak üzere öldüğünde sitem etmek.

Görüşme aşaması için belirlenen sorular aşağıdaki gibidir:

Görüşme Soruları - 1.Bölüm

- En sevdiğin karakter kimdi ve neden?
- En sevmediğin karakter kimdi ve neden?
- Çiftlikte neden Shawn / Duck’ı kurtardın?
- Clementine hakkında ne düşünüyorsun?

- Lee hakkında ne düşünüyorsun?
- Moteldeki kadının neden kendini öldürmesine izin verdin / vermedin?
- Neden Carley / Doug'ı kurtardın?

Görüşme Soruları - 2. Bölüm

- Arkadaşının öldürölüp yemek olarak sunması sana ne hissettirdi?
- Bu bölüm hakkında ne düşünüyorsun?
- Kenny hakkında ne düşünüyorsun?
- Ben hakkında ne düşünüyorsun?
- Kenny / Lily'nin tarafını seçme sebebin nedir?
- Arabadaki erzakları neden aldın / almadın?

Görüşme Soruları - 3. Bölüm

- Lily, Carley'i vurunca ne hissettin?
- Katja'nın oğluyla birlikte kendini vurmasına şaşırdın mı?
- Duck'ı neden vurmayı / vurmamayı seçtin?

Görüşme Soruları - 4. Bölüm

- Molly hakkında ne düşünüyorsun?
- Clementine'ın ailesi hayatta olabilir mi?
- Molly'nin hikâyesini merak etmiş miydin?
- Molly'nin geçmişini öğrenmek için mekânda kasetleri arayıp bulmak hoşuna gitti mi yoksa bunların hiçbirini olmadan Molly'nin direkt olarak geçmişinin gösterilmesini mi isterdin?

Görüşme Soruları - 5. Bölüm

- Bu anlatı aynı senaryo ile bir film / dizi / tiyatro / roman / şiir olsaydı mı daha çok etkilenirdin yoksa oyun versiyonu mu senin için daha etkileyici?

- Oyunu oynarken sıkıldın mı?
- Kendini oyuna kaptırdığını hissediyor musun?
- Oyun sonu hakkında ne düşünüyorsun?
- Neden oyun sonunda Lee'yi vurdun / vurmadın?
- Oyunda hoşuna giden ve gitmeyen yönler nelerdi?
- Anlatı sonunda bir rahatlama ve duygularından arınma durumu yaşadın mı?
- En sevdiğin karakter hangisi oldu?
- Clementine'in ailesi hakkında ne düşünüyorsun?
- Güvendiğin ve başarılı olduğunu düşündüğün bir senaryoyu video oyunu şeklinde mi sunmak isterdin yoksa film / roman / tiyatro / şiir olarak mı?
- Oyun mekânında dolaşabilme imkanının seni hikâyeye daha fazla çektiğini düşünüyor musun?
- Oyunda seçimlerini nelere göre yaptın?
- Oyun boyunca en heyecanlandığın yer neresi oldu?
- Kendini Lee'nin yerine koyduğunu düşünüyor musun?
- Oyun hikâyesine etki etmek sana nasıl hissettirdi?
- Clementine adına üzıldün mü?
- Bölümdeki kamera açıları hikâyeye bakışını etkiledi mi?
- Oyun mekânı içinde gezebilmek ve hikâyeyi anlatan nesneleri görmek seni hikâyenin içine daha çok çekti mi?

3.4. Araştırmada Kullanılacak Oyunun Belirlenmesi

Oyuncular tarafından yüksek puan verilen ve piyasaya sürüldüğü senenin en popüler oyunlarından olan The Walking Dead: Season One adlı hikâye temalı video oyunu, bu araştırmada kullanılmak üzere seçilmiştir. The Walking Dead: Season One, oyuncunun hikâye üzerinde seçimlerle ilerlediği bir oyundur. 2012 senesinde piyasaya çıkan oyun, seçimlere odaklanan oyunlar geliştiren Telltale Games'in bir içeriğidir ve aynı isimli çizgi romanın video oyununa uyarlanmış versiyonudur ve beş bölümde tamamlanmaktadır.

Oyun satın alma ve indirme platformu Steam üzerinden “son derece olumlu” değerlendirmesini alan oyun, 2019 senesine kadar toplam dört sezon çıkartmıştır. Oyundaki kamera açıları, çerçeveler, karakter gelişimi ve mizansen özellikleri oldukça düşünülmüş ve detaylıdır. Klasik anlatı olay örgüsü ile ilerleyen oyun bu nedenle oyuncuya katharsis ve özdeşleşme deneyimlerini de sunmaktadır.

The Walking Dead: Season One, başarısıyla birlikte oyuncuya yaşattığı duygu ve deneyimler ile de gündem olmuş bir oyundur. Hikâye boyunca birçok seçim yapan oyuncu, karakterlerin ölüm veya yaşamına karar vermektedir. Oyuncunun bağ kurduğu karakter ile iletişimi, yaptığı seçimlere bağlıdır ve bu seçimlerin bir sonucu vardır. Oyunun final sekansında yaşananlar ve oyuncuların bu sekansa verdiği tepkiler ile de piyasaya çıktığı sene oldukça konuşulmuş ve hikâyesi ile video oyun kültüründe unutulmaz bir yer edinmiştir.

Video oyun kültüründe edindiği başarılar, oyuncular tarafından final sekansının çok konuşulması, oyuncuyu sürekli etkileşimde tutması ve klasik anlatıyı kullanan hikâye temalı bir video oyunu olması sebebiyle The Walking Dead: Season One’ın bu çalışmada kullanılmasına karar verilmiştir.

3.4.1. Oyunun Künyesi

Oyun Adı: The Walking Dead: Season One

Geliştirici: Telltale Games

Çıkış Tarihi: 24 Nisan 2012

Oyun Süresi: 12 Saat 30 Dakika

Ödüller:

BAFTA Game Awards 2013 - En İyi Hikâye

Spike Video Game Awards 2012 - En İyi Oyun

Spike Video Game Awards 2012 - Yılın En İyi Oyun Stüdyosu

Behind The Voice Actors Awards 2013 - Video Oyununda En İyi Erkek Seslendirmen

NAVGTR Awards 2015 - En İyi Macera Oyunu

NAVGTR Awards 2013 - Drama Türünde En İyi Oyuncu

NAVGTR Awards 2013 - Drama Türünde En İyi Yardımcı Oyuncu



Görsel 8. The Walking Dead: Season One (2012) afişi.

3.4.2. Oyunun Konusu

Oyun, Amerika'nın Georgia eyaletinde başlayan ve kısa sürede dünyayı alt üst eden bir zombi salgını sonrasında geçmektedir ve bu zombilere “aylak” adı verilmektedir. Hikâye, ana karakter Lee Everett'ın işlediği bir suç yüzünden polis arabası ile hapishaneye götürülmesiyle başlar. Yolda kaza yapan arabadan kaçan Lee ilk defa bir “aylak” ile karşılaşır ve kendini savunmak için onu öldürür. Neler olduğunu anlamlandırmaya çalışırken, bir dizi olay sonucunda kendisini bir grup hayatta kalmış insanın içinde bulur. Bu insanlar arasında, küçük kız Clementine de vardır. Lee, Clementine'i koruma görevini üstlenir ve ailesini bulana kadar onunla hayatta kalmaya çalışır.

Oyun, oyuncuların Lee'nin gözünden dünyayı keşfetmesine imkân tanır ve diğer hayatta kalanlarla etkileşime girmesine izin verir. Bu etkileşimler sırasında karakterler arasında bağlar kurulur ve oyuncular zor kararlar vermek durumunda kalır. Hayatta kalmak için yiyecek, barınak ve diğer kaynaklar aranırken, grup içindeki ilişkiler de test edilir.

The Walking Dead: Season One, özellikle oyuncuların verdiği kararların oyunun anlatısına olan etkisiyle dikkat çekmektedir. Karakterlerle yapılan konuşmalar, alınan kararlar ve olaylara verilen tepkiler, hikâyenin seyrini belirler. Alınan kararların anlatıya etkisi olmakla beraber sonraki sezonlarda bu kararların pek çoğunun tek bir yerde birleştiği görülür. Bu nedenle oyundaki kararlar seçim illüzyonu içermektedir, verilen kararlar sadece aynı sezon içinde etkisini sürdürmektedir.

Oyunun teması, hayatta kalma mücadelesiyle birlikte insan doğasının derinliklerine de inmektedir. Zamanla oyuncular, diğer hayatta kalanların yanı sıra Lee ve Clementine arasındaki ilişkiyi de keşfeder. İnsanlık, sevgi, sadakat ve umut gibi temalar oyunda önemli bir yer tutmaktadır.

3.4.3. Karakterler



Lee

37 yaşındadır, Georgia Üniversitesi'nde tarih profesörüdür. Aldatıldığını öğrendiğinde eşinin sevgilisini öldürmüştür. Cesur, şefkatli ve zekidir. Lider karakteri ile grubunu yönlendirir. Clementine ile zombi salgınından sonra tanışır.



Clementine

8 yaşında ilköğretim öğrencisidir. Annesini ve babasını zombi salgınında kaybetmiştir. Lee onu koruması altına almıştır. Korkak ve narin bir yapısı olmasına rağmen zombi salgını boyunca daha cesur ve metanetli bir karaktere bürünmüştür.



Kenny

40'lı yaşlarında bir balıkçıdır. Katjaa adında bir eşi ve Duck adında bir oğlu vardır. Huysuz, sinirli ve cesurdur. Lee ile yakın arkadaşır fakat kimi zaman kavga ederler. Zombi salgınında eşini ve çocuğunu kaybeder.



Katjaa

40'li yaşlarında bir veterinerdir. Kenny ile evlidir ve Duck'ın annesidir. Şefkatli, sakin ve anlayışlıdır. Zombi salgınında oğlunun ısırılmasından sonra intihar eder.



Duck

10 yaşında ilköğretim öğrencisidir. Gerçek ismi Kenny Jr.'dır fakat ailesi ve yakınları ona Duck ismiyle seslenir. Annesi Katjaa, babası Kenny'dir. Heyecanlı ve meraklı bir kişiliğe sahiptir. Bir zombi tarafından ısırılır ve ölür.



Carley

30'lu yaşlarında bir gazetecidir. Keskin nişancıdır, salgından sonra silah kullanmaya başlar. Cesur ve kararlıdır. Lee ile aralarında romantik bir ilişki vardır. Kriz anında Lily tarafından alnından vurularak öldürülür.



Lily

30'lu yaşlarında bir hava kuvvetleri idari subayıdır. İnatçı, sinirli ve cesurdur. Babası Larry ile zombi salgınında hayatta kalmaya çalışır. Kriz anında sinirlenerek Carley'i alnından vurur. Bir süre sonra ekibin karavanını çalarak kaçar.



Larry

60'lı yaşlarda emekli bir askerdir. Lily'nin babasıdır. Eşini salgından önce kaybetmiştir. Huysuz, sinirli ve geçimsizdir. Kalp krizi sebebiyle ölür.



Omid

20'li yaşlarının ortalarında bir erkektir. Sevecen, esprili ve anlayışlıdır. Christa ile birlikte ve doğacak olan çocuğunun babasıdır. Lee öldükten sonra Clementine ona ve Christa'ya emanet edilir.



Christa

20'li yaşlarının sonunda bir kadındır. Ciddi, temkinli ve cesurdur. Omid ile birlikte ve ilk çocuklarına hamiledir. Clementine ile özel olarak ilgilenir. Lee öldükten sonra Clementine ona ve Omid'e emanet edilir.

3.4.4. Oyunun Dramatik Aşamaları

Oyunun anlatısını ve oyuncular üzerindeki etkilerini anlamak adına hikâye ve oynanışa hâkim olmak önem taşımaktadır. Campbell'ın monomitine göre The Walking Dead: Season One'ın anlatı özetine aşağıda bulunan kare kod okutularak ulaşılabilir.



The Walking Dead: Season One'ın dramatik aşamaları, klasik anlatı yapısının özelliklerini taşımaktadır ve bu nedenle Campbell'ın monomiti ile uyumludur. Daha önce de belirtildiği üzere klasik anlatılarda dramatik yapının her bir aşamasına mutlaka yer verilmesine gerek yoktur. Kimi anlatılarda bazı aşamalar atlanabilir. The Walking Dead: Season One'ın anlatısında da durum bu şekildedir.

Sıradan Dünya: Oyun, bir polis arabasının yolda ilerleme görüntüsü ile başlar. Lee, aldatıldığını öğrenmiş ve eşinin birlikte olduğu adamı öldürmüştür. Hapis yatmak üzere polis arabası ile taşınmaktadır. Bu bölüm, Lee karakterini ve yaşadığı şehri kısaca tanıtan giriş kısmıdır.

Maceraya Çağrı: Maceraya Çağrı, polis arabasının bir “aylağa” çarpmasıyla başlar. Aylaklar, yeni yayılan bir virüs sebebiyle insanları etkisi altına alan bir çeşit zombidir. İnsanlar öldüklerinde veya ısırıldıklarında aylaklara dönüşmektedir. Araba kazası sonucunda ilk kez aylaklarla karşılaşan Lee, aylağa dönüşen polis memurunu vurmak zorunda kalır.

Çağrının Reddi: Lee, araba kazası sonrasında yardım aramaya başlar fakat kimseyi bulamaz. Karşısına çıkan boş eve girer ve içeride birinin olup olmadığını kontrol eder. Evde bir aylak ile mahsur kalan küçük kız Clementine’ı görür. Onu koruması altına alır ve ailesine ulaştıracağına dair söz verir. Bu amaç doğrultusunda Lee ve Clementine birçok yeni insanla tanışır fakat kime güveneceklerine emin olamaz. Bir çiftlikte kalarak kendilerini korumak isterler fakat buradan kovulurlar ve istemeseler de yeni bir yolculuğa çıkarlar. Çağrının Reddi bölümü bu şekilde aşmış olur.

Sınavlar, Dostlar ve Düşmanlar: Lee zamanla farklı insanlarla ittifak kurarak bir ekip oluşturur. Ekip, yemek kıtlığının baş gösterdiği bir dönemde yardım almak adına bir mandıraya sığınır. Ancak mandıra sahipleri bir süre dost gibi göründükten sonra yemek kıtlığından dolayı Lee'nin ekip arkadaşını öldürüp önlerine yemek olarak sunar. Kaçmak isteyen ekip, mandıra sahipleriyle savaşmak durumunda kalır. Yaşam mücadelesine devam eden Lee ve ekibi, çeşitli zorluklarla karşılaşır ve zaman içinde farklı yerlerde konaklar. Bu süreçte Lee ve Clementine'ın ilişkisi bir baba-kız ilişkisine dönüşür. Bu bölüm, oyunun en uzun bölümüdür. 12 saatlik oyunun 5 saati Sınavlar, Dostlar ve Düşmanlar bölümündedir.

Krize Yaklaşma: Krize Yaklaşma bölümünde Clementine'in, gizlice telsizle bir adamla konuştuğu fark edilir. Bu adam, ona ailesini bulduğunu söyleyerek kandırmış ve kaçırmıştır. Clementine'ı arayan Lee, kızın şapkasını yerde bulur ve şapkaya uzanırken bir aylak tarafından ısırılır. Böylece Krize Yaklaşma kısmı başlar. Dönüşümünü geciktirmek umuduyla Lee, anestezi olmadan kolunu keser ve zamanla gücünü kaybetmeye başlar. Clementine'ı aramaktan vazgeçmez ve ekip de ona yardım eder.

Lee, uzun uğraşlar sonucu Clementine'ı kaçıran kişiyle yüz yüze gelir. Akli dengesi yerinde olmayan adam, Clementine'ı kaybettiği kızı yerine koyduğunu söyler ve onu Lee'nin elinden kurtardığını iddia eder. Kilitli kaldığı odadan kaçan Clementine, kendisini kaçıran adama saldırır ve Lee ile oradan kaçmayı başarır. Ancak Lee'nin artık gücü kalmamıştır. Kriz anı burada başlar.

Kriz: Lee, sığındıkları yerden çıkamayacak kadar güçsüz düşmüştür ve teni solmaya başlamıştır. Clementine'dan kendisini tabanca ile vurmasını ister. Henüz küçük bir kız olan ve Lee'yi babası yerine koyan Clementine, bunu asla yapamayacağını söyler ve ağlamaya başlar. Fakat Lee'nin fazla zamanı kalmamıştır. Lee, bir aylağa dönüşmek istemediğini ve son anlarında Clementine'a güçlü olmasını söyler. Ağlayarak Lee'nin son anlarına tanıklık eden Clementine, oyuncunun seçimine göre Kriz anında iki seçenekten birini gerçekleştirir: Ya Lee'yi vurur ya da orada bırakır. Bu seçim, oyuncuya aittir.

Dönüş Yolu: Clementine, kendisini bekleyen ekip üyelerini bulmak üzere yola çıkar. Ekip arkadaşları ile buluşur ve oyunun hikâyesi bir sonraki sezonda Clementine'ın gözünden devam etmek üzere sona erer. Son.

4. BULGULAR VE YORUM

Bu başlıkta katılımcılar ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşme ve katılımcı gözlem yöntemlerinden elde edilen veriler okuyucuya sunulacak ve yorumlanacaktır. Oyun 5 farklı bölümden oluşmaktadır. Analiz edilen veriler ve yorumlar bu bölümlere göre kategorilendirilerek sunulacaktır.

4.1. Birinci Bölüm

The Walking Dead: Season One'ın birinci bölümü Campbell'in anlatı şemasından birden çok aşama içermektedir. Bunlar Sıradan Dünya, Maceraya Çağrı ve Çağrının Reddi aşamalarıdır.

Birinci bölümde oyun anlatısında yaşanan önemli olaylar aşağıdaki gibidir:

- Oyunun ana kahramanı Lee, hapis yatmak üzere polis arabasında yolculuk ederken aylak salgınına şahit olur. Araba kaza yapar ve polis ölür. Lee ise yaralı olarak kurtulur.
- Lee, küçük bir kız olan Clementine'ı evde tek başına bulur ve onu koruması altına alır.
- Lee ve Clementine, tanıştıkları insanlardan yardım isterler ve onların çiftliklerine sığınır. Bu çiftlikte Kenny, Katjaa, Duck ve diğer yeni karakterler ile tanışır. Çiftlikte bir aylak saldırısı başlar. Oyuncu, ölümle yüz yüze gelen karakterlerden Duck veya Shawn'dan birini kurtarmayı seçmek durumundadır. Shawn ısırlır ve ekip çiftlikten atılır.
- Ekip, bir sığınak bulmaya çalışırken farklı bir grup ile karşılaşır ve onlarla birlik olur. Bu grupta Lily, Larry, Carley, Doug ve Glenn ile tanışır. Lee, bir aylağa dönüşen abisi ile karşılaşır ve onu öldürmek zorunda kalır. Anne ve babasının da öldüğünü öğrenir. Bu sırada duygusal anlar yaşar.
- Yeni ekip üyeleri Duck adlı çocuk karakterin ısırıldığını düşünerek onu dışarı atmak ister. Oyuncu, Duck'ı savunma veya savunmamayı seçmek durumundadır.
- Lee, Glenn ve Carley, benzin almak için girdikleri benzin istasyonunda akli dengesi yerinde olmayan bir kadın ile karşılaşır. Kadın ısırıldığını söyler ve

kendini öldürmek için ekipten silahlarını ödünç vermelerini ister. Oyuncu, kadına silahı verip vermemeyi seçmek durumundadır.

- Ekibin sığındığı yeri basan aylaklar, Carley ve Doug'ı yakalar. Oyuncu bu iki karakterden birini kurtarmayı seçmek durumundadır.



Görsel 9. ve Görsel 10. Sırasıyla silahı isteyen kadın kendini vurur ve Lee, kardeşinin bir aylağa dönüştüğünü görür.



Görsel 11. ve Görsel 12. Oyuncu, Carley veya Doug'ı kurtarmayı seçer.

Gözlem Verileri:

Birinci bölüm, bütün oyuncular için hem oyun mekaniklerine hem oyun dünyasına hem de karakterlere alışma bölümüdür. Göreceli olarak eski bir oyun olduğundan The Walking Dead: Season One'ın oyun mekaniklerinin birçok oyuncuyu zorladığı gözlemlenmiştir. Fakat katılımcıların hepsi video oyun dünyasına alışkın ve bu konuda deneyimli oyuncular olduğundan mekaniklere hızlı bir şekilde uyum sağlamışlardır. Campbell'in "Sıradan Dünya" aşaması, sunulan yeni dünyanın mantığı ve dinamiklerine alışma evresi olduğundan oyuncular da bu yönde bir alışma evresinden geçerek yeni dünyayı tanımış olmuşturlardır.

Oyunun büyük bir parçası olan Quick Time Event anları, Sıradan Dünya ve Maceraya Çağrı aşamaları boyunca oyuncuların alışması gereken bir evre olmuştur. Aniden ekranda beliren ve oyuncuların tuşa hızlı bir şekilde basmasını gerektiren bu eylemin aynı zamanda oyuncuların reflekslerini de harekete geçirdiği gözlemlenmiştir. Zamanla Quick Time Event'lere alışan oyuncular bir süre sonra bu eylemleri daha rahat gerçekleştirmeye başlamıştır.

Aynı zamanda oyuncuların özellikle oyun başlarındaki Quick Time Event anlarında oldukça gerildiği, gözlerini kısıtıldığı ve hızlıca istenen tuşa bastığı gözlemlenmiştir. Lee karakterinden sorumlu olan ve onu yönlendiren oyuncular, onun karşılaştığı herhangi bir tehlikeyi veya güçlüğü çözmek durumundadırlar. Bu nedenle ani gelişen olaylarda oyuncu (Quick Time Event gibi) kendini sorumlu hissetmekte ve bu eylemi gerçekleştirirken gerilmektedir. Bu durum, oyuncunun kendini Lee karakteri yerine koyduğunu yani onunla özdeşleştiğini ortaya koymaktadır.

Kyoto, yapılan seçimlerin kısıtlı bir sürede gerçekleşmesinden ötürü gerildiğinden, hızlı bir şekilde aylak öldürmede sorun yaşamadığından fakat diyalog seçeneklerinde zaman kısıtlaması olduğundan strese girdiğini aktarmıştır. Karşısındaki karaktere sorulabilecek tüm soruları sormak istediğini, çünkü karakter gelişimine önem verdiğini ve oyun yapımcılarının oluşturduğu her diyalogun bir amaç taşıdığını söylemiştir. Ayrıca oyun içinde daha sonra kullanabileceğini düşündüğü detay bilgileri aklında tutmaya çalıştığını eklemiştir. Bu noktada Kyoto için oyun anlatısının içine girip karakterler ve hikâye hakkında daha fazla bilgi almak hatta bulabileceği her bilgiyi almak istediği çıkarımında bulunulabilir. Bu da oyun ile özdeşleşme deneyiminin farklı bir belirtisidir.

Aristoteles tragedyada mükemmelden daha aşağı bir insanı, yani insanca kusurları olan bir kahramanı göz önünde bulundurmaktadır (Aristoteles, 1987). Baş kahraman Lee de tam anlamıyla bu kategoriye denk düşmektedir. Sıradan Dünya aşamasında polis arabasında elleri kelepçeli bir şekilde hapishaneye doğru yol alan Lee, karısının kendisini aldattığını öğrenmesi üzerine karısının sevgilisini öldürmüştür. “Katil” olarak nitelendirilebilen bu karakter aynı zamanda tüm hikâye boyunca Clementine adlı, ailesini kaybetmiş ve korumasız bir kızı himayesi altına alarak onu korumuş hatta onun için kendini feda etmiştir. Bu sayede gerçek yaşamdan insan portreleri gibi ne tam siyah ne tam beyaz olan bir karakterin ortaya konmasıyla oyuncular, Lee karakterini daha rahat benimseyebilmekte ve onunla daha rahat özdeşleşebilmektedir.

Birinci bölümde tüm oyuncular için Lee ile özdeşleşmenin başladığını söylemek mümkündür. Bunun en büyük göstergelerinden biri, oyun anlatısına alıştıktan sonra her oyuncunun Lee’ye birinci tekil şahıs ile hitap etmesidir. “Gidiyorum, kesiyorum, yapıyorum” gibi cümleleri sıklıkla kullanan oyuncular özdeşleşmeyi ortaya koymaktadır.

Microsoft’un yaptığı bir araştırmaya göre, oyuncular oynadıkları oyunlarda olay örgüsünü tamamen hatırlayamaz fakat karakterleri net bir şekilde hatırlamaktadır. Bunun sebebi, oyuncunun interaktif olarak anlatıya dahil olması olarak görülmüştür. Oyuncu birçok öge sayesinde oyun ile etkileşim halindedir. Anlatı bunlardan sadece birisidir. Karakter için ise durum farklıdır. Oyun karakteri aracılığıyla anlatıyı benimseyen ve deneyimleyen oyuncu bu nedenle kendini onunla özdeşleştirir. Olaylardan çok karakteri hatırlamaya yatkındır (Bostan, 2022).

Oyun içindeki ilk ölüm-kalım seçimlerinden biri olan Shawn veya Duck’ı kurtarma sekansında oyunculardan İzmir ve Munich, seçmedikleri karakterin ölümünü izlerken yüzlerini ekşitmiştir. Bu tepki, oyuncuların ölen karaktere empati duyduğu ve verdiği kararın ağırlığını hissettiği anlardan biri olarak yorumlanabilmektedir.

Lee’nin kardeşini bir aylak olarak gören oyunculardan bazılarının Lee adına empati duyduğu ve kardeşini öldürürken “Farklı bir seçenek olsaydı onu seçerdim”, “Of be!” gibi cümleler sarf ettiği gözlemlenmiştir. Bununla birlikte Helsinki’nin aynı sekansta önce Lee’nin abisi hakkında üzülmesi daha sonra ise Lee için “artık bunları aşması gerektiğini” söylemesi de oyuncuların karakter ile duygusal anlamda eşleşmediği noktada özdeşleşmenin nasıl bir anda kaybolabileceğini gösteren önemli bulgulardan birisidir.

Oyun boyunca Lee aracılığıyla birçok farklı unsurla etkileşime geçen oyuncular, bu nedenle özdeşleşmeyi deneyimlemektedirler. Bütün oyun boyunca Lee ile özdeşleşen ve onun gözünden oyunu oynayan katılımcıların bazı durumlarda karaktere üçüncü çoğul şahıs ile seslendikleri de gözlemlenmiştir. Kimi zaman Lee ve kendisini “biz” olarak tanımlayan oyuncular, kendilerini ve karakteri bir ekip olarak görmekte ve buna göre birinci çoğul şahıs ile cümleler sarf etmiştir. Fakat birinci tekil şahıs ile kurulan cümlelere kıyasla bu oran oldukça azdır.

Özdeşleşmenin güçlü bir şekilde görüldüğü bu bölümde oyuncuları özdeşleşmeden aniden kesen farklı durumlar gözlemlenmiştir. Lee karakterinin oyuncunun istediği gibi hareket etmemesi veya oyuncunun Lee’yi kontrol etmesinde sınırlamalar koyulması durumunda oyuncuların aniden özdeşleşmeden çıkıp karaktere “sen” olarak hitap ettiği gözlemlenmiştir. Örnek vermek gerekirse, İzmir’in benzer durumda verdiği bir tepki, özdeşleşmeden aniden uzaklaşmayı kanıtlar niteliktedir. Lee karakteri bir aylağa çok fazla yaklaştığında fakat oyunun İzmir’e hala saldırma seçeneği vermediğinde oyuncu “hadi vursana!” diyerek tepki göstermiştir. Benzer durumlarda diğer oyuncular da İzmir’e benzer tepkiler vermiştir ve aniden özdeşleşmeden çıkmıştır. Karakteri yeterince kontrol edemediğini düşünen oyuncular sarf ettikleri cümlelerde birinci tekil şahıs eklerini kullanmayı bıraktıysa da kısa sürede bu durum eski haline dönmüş ve özdeşleşme tekrar güçlenerek eski haline dönmüştür.

Oyuncuların tamamının Clementine karakteri ile olan seçimlerinde ve konuşmalarında kibar ve şefkatli davrandığı gözlemlenmiştir. Helsinki, New York ve Munich, Clementine karakteri üzerine daha çok düşerken Kyoto ve İzmir ise onu koruma ve değer verme eylemlerini gösterse bile bunu fazla dışa vurmayarak ona diğer karakterlerle eşit mesafede davranmıştır. Lee’nin yerine geçerek oyunu oynayan ve özdeşleşen oyuncuların, tamamen Lee’nin korumasında olan “sevimli” ve “yalnız” bir kız çocuğu ile duygusal bağ kurması ön görülebilir bir sonuçtur.

Kendilerini hikâyeye kaptıran oyuncuların ani olay döngülerinde şaşırdıkları gözlemlenmiştir. Oyuncuların aynı zamanda eylemlerini oyun dünyasının mantığına ve dinamiklerine göre gerçekleştirdiği sonucuna varılmıştır. Tüm oyuncular verdikleri kararları stratejik bir düşünme sürecinden geçirerek vermiştir. Oyun dünyasının temel kurallarından biri olan aylaklara karşı kendini savunmak, belirli kuralları da beraberinde getirmektedir. Herhangi bir ses, onları harekete geçirmekte ve sesin kaynağına

yöneltmektedir. Bütün oyuncuların ses çıkarmadan hareket etmeye dikkat etmeleri özellikle bu çıkarım için önem taşımaktadır. İzmir, oyun anlatısının devam edebilmesi için baltayla kilidin zincirini kırması gereken bir sekansta uzun dakikalar boyunca diğer karakterlere kilidin anahtarının nerede olduğunu bilip bilmediklerini sormuştur. Hiçbir karakterden bilgi alamaması üzerine son çare olarak zinciri balta ile kırmaya yönelik oyuncunun, oyun mantığı içinde hareket edip stratejik düşündüğü gözlemlenmiştir.

New York'un bölüm sonundaki yorumları, araştırmanın üzerinde durduğu etkileşim teması adına önem taşımaktadır. New York, oyuna tam bir oyun diyemediğini daha çok interaktif bir diziye benzettiğini söyleyerek bunun sebebinin karakter üzerinde çok az kontrolü olduğunu aktarmıştır. Aynı şekilde, seçim odaklı oyunları çok zor oynadığından ve potansiyel diğer seçim ve sonuçlara yönelik merakından dolayı kimi zaman oyunu tekrar yükleyip aynı seçimlere farklı cevaplar verdiğiinden bahsetmiştir.

New York'un interaktif diziye benzetmesi yorumu, The Walking Dead'ın diğer birçok oyundan farklı olarak devamlı sinematik grafikler kullanması ve oyuncunun karakter üstünde oyun anlatısının sınırladığı ölçüde kontrolü olmasıdır. Sınırlı kontrolün sebebi, bu çalışmanın Hikâye Temalı Video Oyunlarında Anlatı bölümünde de açıklandığı gibi The Walking Dead'in "String of Pearls" anlatı şemasını içermesidir.

Bu şema türü, oyuncuya sınırlı bir özgürlük sağlamaktadır. Hikâyenin başlangıç ve bitiş noktaları belirlenmiştir. Olayların ne zaman gerçekleşeceği ve sırası planlanmıştır ve oyuncu bu plan üzerinden oyunu oynamaktadır. Ancak, oyun sırasında bazı yan hikâyeler veya görevlerle oyuncuya, sonuca etki etmeyen seçimler yapma şansı verilmektedir. Oyuncu, yaptığı seçimlerin farklı etkilerini görebilmektedir, fakat bu durum temel hikâyeyi değiştirmemektedir. Bu da oyuncuda özgür olduğu illüzyonunu sağlamaktadır. Yani bir "seçim illüzyonu" oluşturmaktadır. Oyuncuya eylemlilik hissi verilmeye çalışılır fakat sonuçların oyuna etkisi yoktur. Bu nedenle oyuncunun karakter ile etkileşime girme düzeyi ile özdeşleşme düzeyinin doğru orantılı ilerlediği hipotezi ortaya çıkabilmektedir. New York'un Lee karakteri için "zaten karakterin söylediği şeyleri ben seçiyorum. O yüzden zaten sevmem gerekiyor." yorumunu yapması da bu hipotezi güçlendiren bir unsurdur.

Ayrıca New York'un oyunun başlarında karakteri tam olarak tanımadığı için diyalog seçeneklerinde zorlandığını fakat Lee karakterinin hikâyesini öğrendikçe onun gözünden

seimleri daha kolay yapmaya bařladıđını eklemesi, oyuncunun Lee'nin karakteri ile bütnleřerek oyun anlatısında ilerlediđini göstermektedir.

Oyunun aynı sekansı tekrar eden kısımlarında oyuncuların sıkıldıđı ve bu kısımları atlamak istedikleri gözlemlenmiřtir. Farklı teknik sıkıntılar ve mekaniklere alışma süreci yařansa da oyuncular bölüm sonunda arařtırmacıya oyunu beğendiklerini aktarmıřtır. İzmir, birinci bölümün sonunda ikinci bölme de hemen geip oynayabileceđini ve oyunun onu ok "sardıđı" yorumunu yaparken Helsinki de bölüm bitiminden sonra dahi oyun anlatısı ve karakterler hakkında yorum yapmaya devam etmiřtir.

Önemli Metinler:

Bu bölümde oyuncuların sesli olarak sarf ettiđi önemli cmlerleler ařađıdaki gibidir.

Kyoto: Clementine benimle geziyor o yüzden ocuđu kurtarmam lazımdı.

Kyoto: Napayım insanlara katılım mı diyeyim? (Larry karakterinin ona baskı yapması zerine).

Kyoto: Clementine kızım benim artık.

Helsinki: Salak mısınız dedi burada kalsanıza! (Araba ile güvenli alandan ayrılan karakterlere seslenir).

Helsinki: Keřke Clementine a sorsaydık... (Seim yaptıktan sonra).

Helsinki: Abla güvenilir birine benziyorsun bak kızı zemem! (Katjaa ile ilk kez tanışır).

Helsinki: Seni ok ihmal ettim (Clementine ile konuřur).

Helsinki: Ben olmasam hitiniz! Bir de iyiyiz biz diyorlar.

Helsinki: Senin belanı s*** (Aylak, Clementine'ı yakalar).

Helsinki: Aaa babamın bastonu (Lee'nin babasının bastonunu bulur).

Helsinki: Bırak kızımı (Clementine ile uzun süre konuřan Duck'a seslenir).

İzmir: Anne ve babamızı bulacađız burada büyük ihtimalle (Lee'nin annesi ve babasının alıřtıđı dkkâna girer).

İzmir: Keseriz (Yan karakterin odunları keser misin demesine karřılık).

New York: Sen de yanımda gez öyle! (Kenny karakterine seslenir).

Görüşme Verileri:

Araştırmacı: En sevdiğin karakter kimdi?

Kyoto: Clementine. Çünkü güçlü küçük bir kız yani ve cidden hani başka hiçbir şey yapamaz orada. Yapabileceği en maksimum şeyi yapıyor kız. O yüzden yani.

Munich: En sevdiğim karakter... Düşünüyüm... En sevdiğim Clementine herhalde. Baya şey yani... Bağlıyor oyun Clementine'ı. "Aaa tamam bu kıza biz bakıyoruz şimdi" şeyiyle.

Helsinki: [...] En sevdiğim Clementine. O çocuğu ben gerekirse kendi şeyime kurtaracağım. [...]

İzmir: [...] Yani şöyle söyleyebilirim aslında ikisi de aynı karakter. Bizi hani kamyonetle götüren neydi o adamın adı? Kenny. Şöyle Kenny hem elinden geldiğince tamam yardım etmeye çalışıyor ama çok ürkek de biri. [...]

New York: Şu ana kadar şu ahırdaki adam. Şu yalan söylediğimizi anlayan. (Hershell karakterinden bahsediyor).

Araştırmacı: En sevmediğin karakter kimdi?

Kyoto: Zırlayan çocuk (Duck'ı kastediyor). Çocuktan nefret ettim (gülüyor). Yok be... Yani bu tarz şeylerde genelde yani normalde baba (Larry) derdim. [...] Nefret ettim diyemem çünkü katil olduğumu da biliyor yani o yüzden kendince sebepleri var diyeyim. Ama yani çok en gereksizi tabii ki ben bilmiyorum... Bence o küçük çocuk ya... Çok sinir bozucu. Oğlum öldürtecek birilerini bir de yani yanlışlıkla. [...]

Munich: Bize yumruk atan sen gelmiyorsun diyen hıyar (Larry). Ben orada öyle sakın kalmazdım orada ben gerçekte olsa. Gider "escalate" ederdim. Hıyar biz sen kalp krizi geçirme diye ilaç almaya canımızı tehlikeye atıyoruz! Öyle yani yaşlı başlı adam zaten.

Helsinki: En sevmediğim belli değil mi o yaşlı pu*** (Larry). [...]

İzmir: Öteki karakterlerde şu anda mesela hani en sevmediğim olarak o yaşlı amcaı (Larry) söyleyemem çünkü kendince sebepleri var. Haklı. Bir şey diyemiyorum. Onun dışındakilerden çok fazla beğenmediğim olmadı zaten.

New York: Şimdi sevmediğim derken kişisel olarak sevmediğim mi yoksa karakter olarak kötü yazılmış dediğim mi? Şey, dur. Başta şu kurtardığımız çocuğun babasını sevmemiştim (Kenny). Çünkü mal gibi traktörü çocuğa verdi, şeyi adamı o öldürdü. Ayağı sıkıştı. Sonra da şu kızın babası. Bize yumruk atan (Larry).

Araştırmacı: Çiftlikte ikisi arasında kaldığında neden Duck / Shawn'ı kurtardın?

Kyoto (Duck'ı kurtardı): Çocuktı çünkü o. Sonra da keşke onu seçmeseydim dedim de yani... Ama sonuç olarak çocuğu kurtardım ve hani “side” oldum diye babası beni kurtardı yani şey olarak. Muhtemelen diğer adam kurtarırdı hani öyle bir durumda.

Munich (Shawn'ı kurtardı): “Utilitarian” bir seçim oldu sanırım. [...]

Helsinki (Duck'ı kurtardı): Çünkü şey dedi ya teknemiz var ve arabamızla gideceğiz filan diye. Dedim şimdi bu yola çıkarsa beni yanına alır diye küçük çocuğu kurtardım. Gerçi babası da bizi şeyden kovdu zaten çitler delinmişti orada da sürekli kalamazsın yer değiştirmen lazım adamın arabası var diye. [...]

İzmir (Shawn'ı kurtardı): Ya ben adamı kurtarmayı seçtim çünkü zaten babası oğlunu kurtarmaya gelir diye düşündüm yani. Onu düşündüm. O kadar sese zaten herkes toplandı bir anda.

New York (Duck'ı kurtardı): Ben orada bir şeyi yanlış hatırladım. Ben baba ve çocuk zannettim onları. O yüzden çocuğu kurtarayım dedim. Şimdi babayı kurtarırsam çocuğumu niye öldürttün der diye çocuğu seçeyim dedim ama o babası değilmiş. [...] Yine çocuğu kurtarırdım ya yine çocuğu kurtarırdım. [...] Daha çok yaşayacağı şey var diye.

Araştırmacı: Kendini vurmak isteyen kadına neden silahını vermedin?

Kyoto (Silahı vermedi): Delidir belki alıp bizi vuracak? Zaten ölecek an*** sa*** abi biz niye sıkıyoruz o kendine sıkıyor? Hani “let me handle this” deyip biz sıksak tamam okay öyle bir seçenek olsa... Belki deli?

Munich (Silahı vermedi): Tanımadığım birisi ne yapacağını bilemezsin ki silahı alıp. Belki dönüp seni vurur yani. Silah öyle... Silah verilmez kimseye. Güvenmediğin kişiye, yeni tanışmışsın. Belki taklit yapıyor ne bileyim belki kafayı yedi çekip başkasını vurur falan. Ya kendini vuracağından emin olsam okay derdim ona da yani. [...]

Dönüşmeden önce oluyor bunlar işte şey... Hikâye o şeyi vermedi ama o şansı vermedi ama benim diyeceğim şey kendini öldürmeye kalkma dönüşmedin belki dönüşmeyeceksin kim dönüşüyor kim dönüşmüyor bilmiyoruz. [...] O yüzden acaba dedim bu şey mi bağışık falan mı? Hani öldürmemeyi seçerdim dönüşmeden. Çünkü baya bir vakit geçmiş yani ısırıldım diyor ama...

Helsinki (Silahı vermedi): Çünkü bazıları benim geçmişimi katil olduğumu biliyordu. Şimdi ben o kadını her türlü öldürürdüm çünkü bizi bulma şansı vardı. Şey ne deniyor... Ondan sonra şimdi ben öldürsem vay sen zaten katilsin öldürdün olacak. Ben silahı verdim kendi işini görsün diye. Hem öyle yaşamasın hem de bizi belki bulmasın diye. [...] Yok ya sırf kadın da hem öyle kalmasın diye birincisi gerçekten bence de orada mantıklı olan oydu. [...]

İzmir (Silahı vermedi): Çünkü silah bize lazım olur yani. Eğer hani şimdi ben orada o silahı ona bırakırsam bu sefer elimizde silahımız olmayacak. Ama yani o silahta mesela orada pencereden zombiler gelmeye başladığında kadın 2 tanesini 3 tanesini orada indirdi mesela. Yani orada bize çok fazla avantajı oldu. [...]

New York (Silahı vermedi): İzin vermedim mi? Ben orada vermeye çalıştım. Verdiremedim. He şey dedi. Silahı istedi, silah isteyince ne yapacağını bilemediğim için arada cevaplar vermeye çalıştım, silahı vermek istemedim. Hani bana desin ki orada baltayı kafasına vur çıksa baltayı kafasına vururdum. Sonunda istediğim gibi oldu yani. Bize zarar vermeden kadın kendisini öldürdü. Onda da şey öldürmeye okeydim orada ama silahı vermeye okey değildim.

4.2. İkinci Bölüm

Sınavlar, Dostlar ve Düşmanlar bölümü oyunun ikinci, üçüncü ve dördüncü aşamalarına yayılmıştır. Bu nedenle oyun içerisindeki en uzun aşama Sınavlar, Dostlar ve Düşmanlar aşamasıdır.

İkinci bölümde oyun anlatısında yaşanan önemli olaylar aşağıdaki gibidir:

- Ekip, benzin aldığı motele yerleşir ve ana kampları olarak kullanmaya başlar. Bir süre sonra yemek kıtlığı başlar ve ekip ciddi bir açlık krizinden geçer.
- Ormanda avlanırken ayı kapanına sıkışan yabancı bir karakter, ekipten yardım ister. Oyuncu, karakterin bacağını keserek kapandan kurtarma veya karakteri orada bırakma seçeneklerinden birini seçmek durumundadır.
- Motelin yakınlarda konumlanan bir mandıranın sahipleri, motele gelir ve kendilerine benzin vermeleri karşılığında onlara yemek verebileceklerini iletir. Ekip bu teklifi kabul eder.
- Ekip mandıraya gelir ve onlara yardım etmeye başlar. Zamanla mandıra sahiplerinin insanları öldürüp yediği ortaya çıkar. Lee, ekibin ve Clementine'in yemeği yemesine saniyeler kala onları durdurur. Mandıradan kaçmaya çalışan ekip, mandıranın sahibi iki kardeş ve anneleri ile çatışır.
- Kriz anında kalp krizi geçiren Larry karakteri bayılır. Kenny karakteri, Larry'nin öldüğünü düşünerek aylağa dönüşmemesi için kafasını ezmeye çalışır. Larry'nin kızı Lily ise onu durdurmaya çalışır. Oyuncu, Larry'yi öldürme veya Lily'nin yanında olma seçeneklerinden birini seçmek durumundadır.
- İki kardeş ile dövüşen oyuncu, onları öldürme veya hayatta bırakma seçeneklerinden birini seçmek durumundadır.
- Ekip, mandıradan kaçmayı başarır. Motele dönerken yolda terk edilmiş ve içi erzaklar ile dolu bir araba ile karşılaşırlar. Oyuncu, erzakları alma veya bırakma seçeneklerinden birini seçmek durumundadır.



Görsel 13. ve Görsel 14. Sırasıyla Lee, kapana sıkışan adamın ayağını keser, mandıra sahiplerinden Danny, Clementine'ı rehin alır.



Görsel 15. ve Görsel 16. Sırasıyla Lee, Larry'yi öldürmeye yardım eder, Lee, mandıra sahiplerinden Danny ile dövüşür.

Gözlem Verileri:

İkinci bölüm, teknik oynanış sıkıntılarının ve oyuncuların karakterleri daha iyi tanımaya başlayarak onlara daha çok yorum yapmaları ile öne çıkmıştır. Kyoto ve Munich, oyunun kendilerine yeterince özgürlük vermediğinden ve spesifik eylemleri spesifik sıralarda gerçekleştirme zorunluluğundan yakınmıştır. Bir önceki bölümde de gözlemlenen karakter üzerinde tam yetki kuramamaktan kaynaklı kısa süreli özdeşleşmeden uzaklaşma ve sen dili ile hitap etme anları devam etmiş fakat oldukça kısa sürmüştür. Oyundaki teknik sıkıntıların özdeşleşmeyi kesintiye uğratan en önemli unsur olduğu gözlemlenmiştir.

Bununla birlikte ilk bölüme göre daha farklı bir senaryoya sahip olan ikinci bölüm, oyuncuların yarısını ilk bölüme göre daha fazla etkilemiştir. Sebebi sorulduğunda ise bölümdeki bilinmezlik, gizem ve entrikanın onları hikâyeye daha çok çektiği cevabı alınmıştır.

Zamanla ekipteki karakterleri ve Clementine'ı daha iyi tanıyan oyuncuların, karakterlerin mizaçlarına ve gerçekleştirdikleri eylemlere daha fazla yorum yapmaya başladıkları gözlemlenmiştir. İzmir hariç tüm oyuncuların, anlatıda Lee karakterine ters ve düşmanca davranan karakterlere karşı tepkiler verildiği görülmüştür. Bu durumun ikinci bölümde gözlemlenmesi ile oyun karakterleri ile geçirilen zaman arttıkça kendini oyuna daha ait hissetme yani dolayısıyla özdeşleşme ve karakterleri daha iyi tanıma seviyesinin doğru orantılı olarak arttığı hipotezinden bahsedilebilmektedir.

Grubun ve kendi çıkarlarını düşünerek hareket etmeye başlayan oyuncuların, bu bölümde kendini gruptan ve Clementine'dan daha fazla sorumlu hissetmeye başladığı gözlemlenmiştir. Öyle ki Clementine'ın gözündeki imajını önemseyen oyuncular, onun kendisi hakkında kötü düşünmemesi adına yapacakları seçimlerde Clementine'ın düşüncelerini de göz önünde bulundurmuştur. Oyuncular, seçtiği eylemlerin acımasız olması durumunda Clementine'a bunun açıklamasını yaparak onun onayını alma ihtiyacı hissetmiştir. Oyuncular aynı zamanda Clementine'ın kendini izlediğini göz önüne bulundurarak onu zedelemeyecek davranışlarda bulunmuştur ve onun gözü önünde insan öldürmemeyi tercih etmişlerdir. Helsinki'nin Clementine onu kötü bilmesin diye mandıra sahiplerini öldürmemesi bunun bir örneğidir. Bu durum zamanla oyuncuların kendilerini Lee'nin yerine daha fazla koyarak birinci bölüme oranla daha güçlü bir özdeşleşme yaşadığını göstermektedir.

Özellikle Helsinki'nin ikinci bölümle birlikte Clementine ile kurduğu duygusal bağın artarak güçlenmesi önemlidir. Beş katılımcı arasından Clementine ile en güçlü bağı kuran oyuncu Helsinki olmuştur. Clementine'in masum hareketlerinde yüzünde tebessüm oluşan, onun herhangi bir tehlike ile karşı karşıya kalması durumunda sinirlenerek küfreden, onunla konuşurken sesi incelen ve ona sürekli "kızım" diyerek hitap eden Helsinki'nin özdeşleşmeyi oldukça güçlü bir şekilde deneyimlediği gözlemlenmiştir.

Oyun dünyasındaki mantığı oturtan oyuncular, bu mantığa göre düşünmeye ve hareket etmeye devam etmiştir. Kafasından vurmadığı sürece ölen insanların aylağa dönüşeceğini bilen Munich'in göğsüne tırpan geçirerek öldürdüğü karakter için daha sonra "Keşke başından öldürseydim" yorumunu yapması bu durumu kanıtlar niteliktedir.

Oyuncular dostça davranış sergileyen karakterlere merhametli ve yardımsever şekilde yaklaşmıştır. Oyuncuların tümü, kapana sıkışan yabancıyı aylakların onlara yaklaşmasına rağmen kurtarmaya çalışmıştır.

Yabancıyı sadece ayağını keserek kurtarabilecek durumda olan oyunculardan Kyoto, İzmir ve New York ayağı keserken Munich ve Helsinki ise bunu tercih etmemiştir. Sebebi sorulduğunda ise böyle bir dünyada ayağı olmadan yaşamının yaşamak olmayacağını düşündüklerini iletmışlerdir. Tekrardan karakter ile empati durumuna geçen oyuncular, kendilerini onun yerine koyup onun adına en mantıklı olacak seçeneği seçmek için çabalamıştır. Yabancı'nın her halükârda öldüğü hikâyede Helsinki, önce birkaç kere kapıyı açmayı denemiş ve vakit harcamıştır. Yabancı'nın ayağını kesmek istemeyen Helsinki, vaktin daralması ile orayı terk etmek durumunda kalmıştır. Bunun üzerine bölümün ilerleyen dakikalarında "Acaba adamın bacağını kesse miydim diye düşünüyorum." Yorumu, kendini yabancı'nın hayatından sorumlu hissettiğini ve verdiği kararın pişmanlığını ortaya koyar niteliktedir.

Oyuncuların hepsi, zaten geçmişte katil sıfatı ile bilinen Lee'yi daha çok bu algıya yaklaştırmamak için çabalamıştır. Bu seçim, oyuncuların Lee'nin geçmişini benimsediğini ve onun karakterine bürünerek oyuna yön verdiğini göstermektedir.

New York, ekip üyelerine yemek dağıtırken çocuklara yemek vermenin ona bir geri dönüşü olmayacağını dile getirirken Clementine'dan sorumlu olduğunu düşünerek ona yemek vermiştir. Fakat Clementine'ın "Eğer fazladan yemeğin varsa Duck'ın da karnı aç" demesiyle New York'un Duck'a da yemek vermesi önemli bir gözlemdir. Stratejik

düşünerek eyleme geçen oyuncu, Clementine’in cümlesiyle birlikte aç duran bir çocuk daha olduğunu düşünerek merhametli davranmaya karar vermiş ve stratejik duruşunu tamamen değiştirmiştir. Clementine’in oyuncular üzerindeki etkisi yadsınamayacak seviyededir. Bunun sebebi ise oyuncuların Lee ile özdeşleşerek Clementine ile güçlü bir ebeveyn - kız ilişkisi kurmasıdır.

Munich, görüşme ve gözlem aşamasından sonra araştırmacıya ulaşarak oyunda yaptığı seçimlerin bir anlam ifade etmediğini hissettiğini aktarmış ve hangi seçimleri yaparsa yapsın hikâyenin aynı yere everileceğini hissettiğinden bahsetmiştir. Bu durumda Munich, oyunun seçim illüzyonu içerdiğini keşfetmiş veya en azından tahmin eder duruma gelmiştir. Bu keşif, oyuncunun oyun anlatısı içine girmesine sekte vuran bir keşiftir.

“Seçimlerin anlamlı olması için, keyfi görünmemesi gerekmektedir. Oyuncu eğer yapılan seçimlerin oyuna hiçbir katkısı olmayacağı yönünde bir izlenime kapılırsa motivasyonunu kaybeder. Eylem varsa eylemlilik de beklenir (Bostan, 2022, s.198).”

Bostan’ın da savunduğu gibi, Munich’in oyunda geçerli bir eylemlilik olmadığını hissetmesi ile yaptığı seçimlerin önemini sorguladığı bir evreye geçmiştir. Bu da oyun ile olan bağını ve özdeşleşmeyi zayıflatmaktadır. Çünkü oyuncu, verdiği kararlar ile bir fark yaratmak ve bir şeylere yön verdiğini hissetmek istemektedir. Oyuna dair ayırdığı vaktin sonrasında, görüşme ve gözlem bittikten sonra araştırmacı ile iletişime girerek bunu dile getirmek istemesi de Munich’in oyunu önemsedığını ve bu düşüncenin onda büyük bir yer edindiğini göstermektedir.

Bu bölüme gelen diğer eleştiriler ise Kyoto’nun oyunun kendisine yeterli seçenek vermemesi, Helsinki’nin ikinci bölümü gereksiz uzun bulması, Munich’in yanlışlıkla bastığı bir seçeneği geri alamaması ve bütün sahneyi tekrar izlemek durumunda kalması ve New York’un oyundaki oynanış dinamiklerinin eksikliğinden yakınmasıdır.

Oyuncuların en heyecanlandığı ve beğendiği sekans, mandıra sahiplerinin insan eti yediklerini öğrendiği sekanstır. Bu sekansta oyuncuların bölümdeki diğer sekanslara göre daha çok heyecanlandığı görülmüş ve görüşme aşamasında da oyuncular bölümün entrikalı temasını beğendiklerini iletmıştır.

Uzun süre mandıra sahiplerinin yemek hazırlamasını bekleyen ekip, sonrasında masaya oturmuştur ve önlerindeki eti yemeye başlamak üzeredirler. Yolda yaralanan ve mandıra

sahiplerinin evinde tedavi gören arkadaşlarını birkaç saattir görmediklerinin farkında değillerdir. Bu sırada evi gizlice keşfeden oyuncu, evin gizli bir odasında bacağı kesilmiş halde kanlar içinde yatan ekip arkadaşını görür. Kesilen bacağının masaya et olarak sunulduğunu anlatan adam, kan kaybından bayılır. Hızla odadan ayrılan oyuncu, eti yemeden önce Clementine'ı uyarmak için koşarak onun yanına gider. Bu sekans, oyuncuların bölümdeki en beğendiği sekanstır. Bu noktada tragedyadaki “baht dönüşü” terimi önem taşımaktadır.

Tragedyanın insanları içine çekmesine yarayan en önemli iki unsur da baht dönüşleri ve tanımalardır. Baht dönüşü, öyküdeki eylemlerin tersine dönmesidir. Tanıma ise öyküdeki kimliği belirli olmayan birinin tanınması veya anonim bir olayın açıklığa kavuşması olarak tanımlanabilir. En ideal tanıma, baht dönüşüyle aynı anda olandır çünkü bu şekilde olduğunda acıma ve korku duyguları uyanacaktır. Öykünün iki ögesi budur, baht dönüşü ve tanıma. Bir üçüncüsü de duygudur. Duygu ise, zarar ya da rahatsızlık veren eylemdir, örneğin ulu orta ölümler, büyük ıstıraplar, yaralanmalar ve benzerleri (Aristoteles, 1987).

Lee'nin arkadaşını bacağı kesilmiş haliyle bulmasıyla bir anda masada yemek yemek için can atan ekibin içinde bulunduğu pozisyon tamamen değişmiştir. Bu durum baht dönüşüne denk gelmektedir. Aynı zamanda uzun saatler boyunca ekip arkadaşının ortalıkta görünmemesi ve mandıra sahiplerinin oyuncunun onu görmeyi engellemesi durumu bir sonuca bağlanmıştır. Bu da tanımadır. Aristoteles'in en ideal tanımının baht dönüşü ile aynı anda olanıdır görüşü bu sekansta ortaya çıkmaktadır. Öykünün üçüncü ögesi olarak bahsettiği duygu ise baht dönüşü ve tanımının aynı anda gerçekleşmesiyle ortaya çıkmaktadır: rahatsızlık. Öğrendiği bu gerçekten rahatsızlık duyan oyuncu, Clementine'ın yemeği yememesi için koşarak yanına gitmiştir. Oyunculardan Munich, Kyoto ve Helsinki'nin bu esnada sesli olarak ona yememesini söylediği de ayrıca gözlemlenmiştir. Bölümde teknik sıkıntılar olmasına rağmen oyuncular tarafından beğenilmesinin sebebinin ideal tragedy formülünü uygulaması olduğu düşünülebilmektedir.

Beğenilmesinin yanında ciddi teknik sorunlar, bu bölümde oyuncuları sıklıkla özdeşleşmeden çıkarmıştır. Bunun en büyük örneklerinden biri bölüm sonunda yaşanan Katjaa'yı mandıra sahibinin elinden kurtarma sekansıdır.

İkinci bölüm sonunda mandıra sahipleri ile çatışan Lee, Katjaa'yı onu rehin alan kadının elinden kurtarmaya çalışmaktadır. Oyuncunun bu sekansta yapması gereken, kadın ile sakin konuşma seçenekleri ile diyalog kurarak her cümlesinde sadece birkaç adım atarak ona yaklaşmasıdır. Böylece birkaç adım geriye gidecek olan kadın, arkasındaki aylağa takılacak ve ısırılacaktır. Oyunun bu strateji hakkında oyuncuya hiçbir bilgi vermemesi üzerine oyuncunun fazla adım attığı veya sert konuşma seçeneklerini seçtiği anlarda aniden vurularak ölmesi, oyunculara zor anlar yaşatmıştır.

Bölümün en nabızı yüksek anlarından biri olan bu sekansta oyuncuların tümünün birkaç kere ölmesiyle sinirlenme duygusu da beraberinde gözlemlenmiştir. Gerilmenin ve özdeşleşmenin en yüksek seviyede olma potansiyeli olduğu bu sekansta oynanışın sıkıntılı olmasından ötürü bütün oyuncular özdeşleşmeden çıkmıştır ve oyuna sinirlenmiştir.

Bu sekansa kadar hiç ölmeyen kimi oyuncular ilk defa bu aşamada ölümü deneyimlemişlerdir. İzmir, oyunun bu sekansında ilk defa ölmüştür ve öldüğüne şaşırmıştır. İçine girdiği hikâyenin bir oyun olduğunun farkındalığını yaşamıştır. Oyunda ölmek, oyuncular içinde özdeşleşmeyi sekteye uğratan eylemlerden biri olarak gözlemlenmiştir.

İkinci bölümdeki teknik hatalardan bir diğeri ise Lee'nin dövüşmesi esnasında gerçekleşen Quick Time Event anıdır. Lee'nin hayatta kalması amacıyla düşmanın ona uyguladığı kuvveti savuşturmaya çalışan oyuncular Quick Time Event ile Q tuşuna olabildiği kadar hızlı basmak durumundadırlar. Fakat bir süre sonra tuşa ne kadar hızlı basarlarsa bassınlar Lee'nin konumunun değişmediğini görmüşlerdir. Bölümün yine en nabızı yüksek anlarından biri olmasına karşılık her oyuncu bu sekansta bastığı tuşun neden çalışmadığını anlayamamış ve heyecanını kaybetmiştir. Oyunun donduğunu ve oyunu kapatıp tekrar açmayı düşünen bir oyuncu dahi olmuştur. Bu durum ise özdeşleşmenin gelebileceği en kötü seviyelerden biridir.

Önemli Metinler:

Bu bölümde oyuncuların sesli olarak sarf ettiği önemli cümleler aşağıdaki gibidir.

Munich: Of! (Kanlı ahır keşfeder).

Kyoto: Bana doğrultup sıkmasaydın keşke... (Kendine yakın şekilde silah doğrultan karaktere seslenir).

Kyoto: Seçenekli oyunlarda çok geriliyorum. Her şeyi ekstra kontrol etmem gerekiyor gibi hissediyorum (Mekândaki nesneleri incelemek adına konuşur).

Kyoto: Beceriksiz or***! (Mark, balta ile aylağı öldüremediğinde ona kızar).

Kyoto: Yemeee, yemeee! (Clementine'ı insan eti yemekten alı koymaya çalışır).

Kyoto: Senin a*** ko***! (Clementine rehin alan Danny'ye seslenir).

Kyoto: Ya si*** git ailenle anasını sa****! (Kenny'nin Larry'yi öldürmesi üzerine)

Helsinki: Acaba adamın bacağına kesse miydim diye düşünüyorum...

Helsinki: Clementine gel kızım buraya!

Helsinki: Kenny geliyorum kankam.

Helsinki: Öyle demeseydin kız içimi dağladın! (Clementine'ın ailesinin öldüğünü tahmin ettiğini söylemesi üzerine).

Helsinki: Has***! (Ölen herkesin aylağa dönüşeceğini öğrenir).

Helsinki: Ailemize gidelim.

Helsinki: Clementine çok geriden yürüyorsun bak azıcık hızlı yürü, biri alıp gidecek şimdi.

Helsinki: Salak salak konuşma Clementine, kızımız dedik.

Helsinki: Hadi artık yürü! (Lee yeterince hızlı yürümediğinde).

New York: Şu kız bize emanet ona yemek verelim (Clementine için konuşur).

New York: Bir şeyi de sen yap a*** k***! (Kenny'ye seslenir).

Munich: Burada bir gariplik var. Gereksiz iyi davranıyorlar.

Munich: Clementine ile konuşsaydım keşke.

Muncih: Oyun izin vermiyor ama ben olsam buradan giderdim.

Munich: Clementine bakıyor, vuramam. (Mandıra sahipleri kardeşlerden birini vurmak üzerine).

Görüşme Verileri:

Araştırmacı: Bölümü beğendin mi?

Kyoto: Vallahi beğendim ya yani sadece şey... Gerçi bir şey yapmaları gerekiyor zaten “storyline” oluşturmaları da gerekiyor kendi seçimleri sonuçta. Yani yapmak istemediğim şeyler yaptım (gülüyor). Gittim karnım doyacaktı insan eti ne yapayım? İneği kesmeyip insanları kesmesi çok komik ama.

Munich: İlk bölüm daha güzeldi bence. İlkini daha çok beğendim. Ya da bilmiyorum bu bölümde... Bu bölümde verdiğim kararların o kadar zorluğunu hissetmedim daha çok. Bir de şey hatta “food ration” ederken düşünüyorum şimdi “cheese cracker dinner” var işte. Pastırma var, elma var. Diyorum çocukların işte besine ihtiyacı var onlara vereyim. Biz elmayla idare ederiz falan. Onu düşünerek dağıtmıştım o yüzden uzun sürdü.

Helsinki: Ya ilk bölüm daha çok sarmıştı. Ya bu bölüm şeyden sarmadı ya bu çiftlikte şey çok uzadı. Yok gittik gidiyoruz yok yemek geldi geliyor yok bilmem ne filan biraz o biraz uzadı gibi geldi bana. Bilmiyorum. Ama o yemekte...Bir ara şey zannettim. Neydi onun adı... Bunlar dedim çocuk kaçırıp taciz şeyi böyle sübyan muhabbeti var filan sandım da meğer yemek muhabbetiymiş.

İzmir: Güzel bir bölümdü. Bu bölüm daha bir entrikalı, daha iyi (gülüyor).

New York: Bu bölüm daha keyifliydi. Bir bilinmezlik vardı sürekli o hoştu. Hani bu adamlar tamam tahmin ettim de tahmin edene kadar... Bu adamlar bize şeyi verdiler onu anlamadım, poğaçaya verdi bize ilk başta. Poğaçayı nasıl yapıyorlar? Poğaçaya gibi bir şey var çantanın içinde.

Araştırmacı: Neden iki kardeşi de öldürdün? / Kardeşleri öldürmedin? / Kardeşlerden birini öldürdün?

Kyoto (İki kardeşi de öldürmedi): Yani ikisi de yaralı zaten biri kapana oturdu, biri dövüldü ölesine an*** sat***. Hareket edecek durumda değil. Zaten aylaklar saldırıyor yani. Ben öldürmedim hani! (gülüyor). Kendi “faith”lerini bulsunlar dedim yani bir de Clementine’ın önünde psikopat psikopat hareketler yapmak istemedim daha fazla.

Munich (Kardeşlerden birini öldürdü): İlkini (Andy) niye öldürdün demek mantıklı yani bence daha önemli soru. İlkini de öldürmezdim normalde ama orada yani ses çıkarabilir, yardım çağırabilir yakaladılar beni falan diye bağırabilir. Zaten şeydeyiz kötü bir durumdayız onu riske atamadım, öldürdüm yani. Diğerini öldürmeme sebebim de aslında aklımdan geçen bu hıyarı (Danny) öldürsek “dairy farm” a, buradaki şeylere buraya biz çöksek işte yemek falan alırız. Burdan işte “crop”lara bakarız falan gibi bir şey düşünüyordum. Ama o öbür tarafta ya eli ayağı yok bir şeyi yok savunmasız, verebileceği bir zarar yok. O yüzden gerekli görmedim. Bir de işte herkes izliyor zaten “murderer” şeyindeyiz. Yani gözüyle bakıyor.

Helsinki (İkisini kardeşi de öldürmedi): Clementine beni katil bilmesin diye. Yani grup diyeyim ya da... Grup da katil olduğumu düşünmesin diye. Ama daha çok Clementine.

İzmir (Kardeşlerden birini öldürdü): Ya o ilki zaten komple psikopattı öldürdüğümüz (Andy). Onu ben zaten orada hani kızı, kadını vururken eledim orada. Annesi de afiyet olsun bizim şeye yem gitti, güzel oldu o da. Öteki de (Danny) takılsın kendi halinde artık yaşıyor mu, yaşamıyor mu? Baksın bakalım.

New York (Kardeşlerden birini öldürdü): Ama o da öldü yani... Ya orada şey oldu ya ilkini öldürdüm (Andy) Clementine gördü ya? Diğerinde de (Danny) şeyi gösterdi öldürmeden önce ekibi gösterdi. Şey böyle şaşırılmış bakıyorlar biz döerken. Dedim ki bu da Allah'ından bulsun. Öldürmeyeceğim. [...]

Araştırmacı: Arabadaki erzakları neden aldın / almadın?

Kyoto (Erzakları aldı): Şöyle diyeyim Clementine alma dedi de sonuç olarak o bir çocuk. Tamam başkasının malı ama orada bırakılmış o araba. Yani kim bilir ne oldu ne geldi başına. Yani gelse adam onu da alırız yanımıza ne yapalım? Birlikte yiyek diye.

Yani Clementine’a karşı bütün grup gibi düşünebilirdim onu o yüzden ı-ıh dedim alalım dedim yani. Ben de açsam ve kimse yoksa başında, alırım yani.

Munich (Erzakları aldı): Daha iyi şey... Karakterleri daha iyi anladım (oyunu oynarken aç olmasına referans yapıyor). Belki tok olsam arabadaki yiyecekleri almazdım. Ya evet bomboş biri gelmiş bırakmış çok saçma yani niye orada... Araba da çalışıyor içi dolu, içinde kimse yok. Yolda da değil yani ormanın ortasında bir araba ışıkları falan yanıyor böyle. “God given” böyle havadan inmiş bir şey gibi geldi o yüzden hikâyede çok oturtamadım [...]

Helsinki (Erzakları aldı): Clementine daha küçük. Daha dünyanın ne kadar pis bir yer olduğunu bilmiyor. Bir de ben bir babayım Clementine’a iyi bakmam lazım.

İzmir (Erzakları almadı): Erzakları niye almadım? Hani dedim, sonra gelir alırız. Hani eğer birkaç gün sonra gelinebiliyorsa diye. Yani eğer boştaysa niye bırakayım canım. Gelir gider bakardık kontrol ederdik onu.

New York (Erzakları aldı): Arabadaki erzakları ilk gördüğümde alacaktım. Şey Kenny miydi? Şapkalı adam, alalım ya zaten bizim filan dedi. Ulan, sırf onun tarafında olmak istemediğinden almayacaktım! O yüzden düşündüm ama dedim ki ulan ben ilk başta ne düşündüm? İlk başta almayı düşündüm. Burası şey değil yani çocuklara iyi örnek olmaya çalışmıyoruz burada. Etrafı zombiler basmış. Ben çocuğa iyi örnek mi olmaya çalışacağım yani? Ona da düzgünce anlattım, iyi seçim yaptığımı düşünüyorum o konuda. [...] Burası... İyilik yapacaksak cennete gidelim kardeşim cami yaptıralım. O yüzden biraz orman kanunlarına döndüm. Ve tercihlerimi beğendim bu sefer. Beğendim yani tercihlerimi güzel yaptım diye düşünüyorum. Yani şunu seçseydim ne olurdu acaba? Hani yapmasa mıydım? Dediğim bir şey yok. Hepsini güzel yaptığımı düşünüyorum [...]

Araştırmacı: Kenny Larry’yi öldürmeye çalışırken neden ona karşı çıktın / yanında oldun?

Kyoto (Kenny’ye karşı çıktı): Ya şimdi adam kalp krizi geçiriyor da orada kalp masajı yapmaya çalışmıyorum yani! Hayata dönebilirdi. Dönme bile hani kalp atışını her bo** durduğunu vesaire filan anladığında da bir anda dönüşmüyorlar sonuçta bunlar yani. Bir

“ööeeeğ” oluyor yani “ööeeeğ” yaptığı anda kafasına indirse tamam yani. Daha mantıklıydı. Bir anda tutup da gö** başına ısırmasını yani.

Munich (Kenny’ye karşı çıktı): Tutmadım niye tutayım adamı? Adam yani şey daha ölmedi ki kalp krizi geçiriyor sadece. Orada kurtarabilirdik belki adamı yani. Eğer kurtarsak dönüşmeyecek yani. Dönüşecek olsa zaten fark ederiz o zaman ez kafasını yani okay tamam. Dönüşürken ez de yani... Daha hayattaki adamı şey yapmaya kalktı...Öldürdü. Baya “murder”. Adama (Kenny) zaten başta arka çıktık tamam güzel hani bir kere panik anında yardım etmedi diğer adamın oğlunu kurtarmadı bizimle. Gitti kendi oğlunu (Duck) kurtarıp kaçtı. Şimdi mesela silahlı adam (Danny) bize saldırdığında pıstı kaldı hiçbir şey yapmadı. Gitti böyle yerde yatan adamı öldürdü falan. Yani çok ters hareketler yapıyor. Ya şey gerekti mi arka çıkmıyor yardım etmiyor yani tamam ailesi önemli okay de... Grup olarak bir arada yaşıyoruz. Hiç hazzetmiyorum yaptığı hareketlerden [...].

Helsinki (Kenny’nin yanında oldu): Yani bence iyi bir fırsattı. Ay sonunda kızını da (Lily) öldüreceğim inşallah diğer bölüm. Yeter lan kafamı si*** babalı kızlı ya. İyi ki de babası kızım senden hoşlanıyor bir de hoşlanmasa demek hepten tükürecek [...]. Yok zombiye dönüşeceğini düşündüğüm için çünkü o herif öyle kurtulmazdı.

İzmir (Kenny’ye karşı çıktı): Ya bir dur kalp masajı yapıyoruz orada! (gülüyor). Ben zaten direkt şok oldum orada. Ya bir dur bakalım kalp krizi geçiriyor adam bir dönecek mi dönmeyecek mi? Bir adam böyle ıı yaptı ondan sonra tak diye indi zaten kafasına. Yani yakışmadı. Hayır demiştim ya çok dengesiz, çok korkak (Kenny’den bahsediyor). Hani şey diye seviyor ile sevmiyor arasındayım ikisi de hani... Tamam bizim kolluyor ediyor ama yani hani çok saçma sapan hareketler de var yani.

New York (Kenny’ye karşı çıktı): Kötü adamı (Larry) öldürmesini istemedim. Öyle seçim yaptım. Çünkü şey, liderimiz kızı (Lily). Ve lider diyor ki öldürmeyeceğiz diyor, yaşıyor olabilir diyor. O liderse öldürmemeye karar veriyorsa... Orada da mesela karşı geldi. Sevmiyorum, hiç sevmedim. Yani bu bölümde hiç sevmedim. En yakın zamanda öldürürüm ben onu (Kenny). Satarım.

4.3. Üçüncü Bölüm

Üçüncü bölümde Sınavlar, Dostlar ve Düşmanlar evresi devam etmektedir.

Üçüncü bölümde oyun anlatısında yaşanan önemli olaylar aşağıdaki gibidir:

- Ekip içinde bir hain olduğu ve bu kişinin haydut çetelerine erzaklardan verdiği ortaya çıkar. Haydutların moteli basmasıyla birlikte ekip hızlıca karavana binerek oradan kaçır. Bu sırada küçük çocuk Duck, bir aylak tarafından ısırılır.
- Lily karakteri, Carley'nin erzakları çalan kişi olduğunu iddia eder ve büyük bir tartışma çıkar. Tartışma esnasında Lily, Carley'i vurur. Oyuncu, bu andan sonra Lily'yi karavana geri alma veya onu yolda bırakma seçeneklerinden birini seçmek durumundadır.
- Ekip, karavan yolculuğu esnasında raylarda kalmış bir tren bulur ve uzun uğraşlar sonrası çalıştırmayı başarır. Yollarına demir yolu ile devam ederken bir plan oluşturan Lee ve Clementine, kızın ailesini bulmak için uğraşacaklardır. Kenny ve ailesi ise bir bot bularak denizde yaşamayı planlamaktadır. Tren yolculuğunun her dakikasında Duck daha da fenalaşır.
- Annesi, Duck'ın bir aylağa dönüşmesini istemediğinden acısına son vermek ister. Oyuncu, Katjaa'ya bu işi kendisinin yapabileceğini söyler veya söylemez. Bu seçim oyuncuya aittir. Her halükârda Katjaa, çocuğu ile ormana girdiğinde acısından dolayı Duck'ı değil, kendini vurur. Bu sefer Kenny ile ormana giren oyuncu, bu teklifi tekrar yapma veya yapmama seçeneklerinden birini seçmek durumundadır. Duck, Lee veya Kenny tarafından vurulmak zorunda kalır.
- Ben karakteri, erzakları çalanın kendisi olduğunu itiraf eder.
- Ekip, yolda Omid ve Christa adında bir çiftte rastlar ve onları aralarına alır.
- Tren yolculuğu sona ererken Clementine'in telsizinden bir adam sesi gelir. Clementine'in bir süredir tanımadığı bir adamla telsiz aracılığıyla konuştuğu ortaya çıkar. Adam, Lee, Clementine ve ekip hakkında her şeyi bilmektedir.



Görsel 17. ve Görsel 18. Lily, Carley'i vurur.



Görsel 19. ve Görsel 20. Sırasıyla Kenny, karısının kendini vurduğunu görür, Lee, Clementine'in telsizinden gelen adam sesini duyar.

Gözlem Verileri:

Üçüncü bölüm, oyuncuların hikâyeye ve karakterlere daha fazla bir bölüm olmakla beraber teknik sıkıntıların devam ettiği bir bölüm olmuştur. Karakterleri belirli bir süredir tanıyor olmanın verdiği duygu ile oyuncuların bir kısmı, karakterlerle daha fazla empati kurmuştur. Tüm oyuncular oyun mantığına alışmış ve oyun anlatısı mantığına göre ilerlemeye devam etmiştir. Oyun içinde harcanan vakit ile oyun anlatısını benimsemenin doğru orantılı artışı hipotezi bu bulgular ile de desteklenmiştir. Fakat ikinci bölümde de gözlemlendiği gibi zamanla oyun anlatısına daha fazla giren oyuncular, sıkıntılı oyun mekanikleri ile karşılaştığında aniden oyun ile kurduğu bağlar kısa süreliğine de olsa kesilmiştir.

Tüm oyuncularda Lee karakterine birinci tekil şahısla hitap etme devam ederken yine bazı durumlarda karaktere birinci çoğul şahıs ile hitap edildiği görülmüştür. Üçüncü bölüm ile oyuncular, oyun mekaniklerine alıştıkları ve ne zaman ortaya çıkacaklarını tahmin ettikleri için Quick Time Event anlarında gerilmeyi geride bırakmışlardır. Oyunun sahip olduğu mekaniklerin eski olması sebebiyle kimi oyuncuların bu durumdan sitem ettiği görülmüştür. Yanlışıklıkla istemediği bir tuşa bastığında tüm sekansı tekrar izlemek zorunda kalan bir oyuncu bu durumdan özellikle şikâyet ederken farklı bir oyuncu ise çözülmesi gereken bulmacaların spesifik bir sırada çözülmesi gerektiğini beğenmediğini ve oyunun bunu kendisine dikte ettiğini düşündüğünü ifade etmiştir. Oyuncuların, karakter üzerinde daha fazla kontrol talep ettiği gözlemlenmiştir. Anlatıya yön veren oyuncular, bir şeye etki etme hissiyatını deneyimlemektedirler. Bu durumda oyuncuların, oyunun seçim illüzyonu içerdiğinin farkında olmamaları etkilidir. Alanyazında da belirtildiği gibi seçim illüzyonu, oyunlardaki kimi seçimlerin, eylemlilik yaratmaması ve sadece oyuncuya “bir seçim yaptığı” hissini vermesidir. Oyunun, karakter kontrolünü sınırlamasıyla birlikte özdeşleşme de bu anlarda sığlaşmaktadır.

Oyun anlatısına daha fazla hâkim olmakla birlikte kimi durumlarda oyuncular kendilerinin ve ekibin menfaati için stratejik seçimlerde bulunmuştur. Erzak arayışı sırasında aylaklara yem olmak üzere çılgık atan bir kadınla karşılaşan oyunculardan Helsinki ve İzmir, kadının ısırıldığını görünce onu bırakmayı tercih etmiştir. Munich, Kyoto ve New York ise kadını vurarak acısına son vermiştir. İki seçim ile de oyun mantığında hareket eden oyuncular kadının ısırılmasının artık ölüm demek olduğunu bildiği için onu terk ederken diğer oyuncular ise merhametli davranarak acısına son

vermiştir. Böylece sadece ekip içinde değil figüran karakterler ile de empati kurabilen oyuncuların varlığı gözlemlenmiştir.

Bölümün en önemli kriz anlarından biri, tartışma esnasında Lily'nin Carley'yi vurmasıdır. Bütün oyuncular bu duruma oldukça şaşırırken New York ve Kyoto şaşkınlıklarını sesli bir şekilde küfrederek dile getirmiştir. Tüm oyuncular Lily'nin karşısında yer alırken Carley ile kurdukları duygusal bağı da ortaya koymuşlardır. Bu duygusal bağı ortaya çıkaran bir farklı sekans ise Ben'in erzakları çalan kişi olduğunu itiraf etmesidir. Tren yolculuğunda erzakları çaldığını itiraf eden Ben, bütün oyuncuları karşısına almıştır.

New York'un bu itiraf ile oyunun izin vermesi üzerine Ben'i orada öldürmek istediğini söylemesi önemlidir. Bunun sebebi ise Carley karakterinin boşu boşuna ölmüş olması ve sevilen bir karakter olmasıdır. Öyle ki Helsinki kendi içinde Carley'nin Clementine'in annesi, kendisinin ise babası olacağını düşündüğünü aktarmıştır. Bu gözlem ise bir kez daha oyun ile kurulan duygusal bağı ortaya koyar niteliktedir.

Oyuncular bu bölümde oyun anlatısı hakkında tahminler yapmaya başlamıştır. Aynı zamanda oyuncuların karakterleri daha iyi tanımaya başlamasıyla onlara dair olumlu veya olumsuz yorumları da artmıştır. Oyuncular kimi karakterler ile ilişkisini pekiştirirken kimilerinden uzaklaşmış ve buna göre seçimler gerçekleştirmiştir. İlişkilerin temelinde oyuncun etik değerlerine ve mantığına ters düşen veya bunu pekiştiren davranışlar etkili olmuştur.

Video oyunlarında nesnelerin ve karakterlerin neye benzediklerinden çok nesnelerin ve karakterlerin ne yaptıkları konusu, oyuncu adına daha fazla önem arz etmektedir. Bu nedenle nesnelerin ve karakterlerin kimlikleri, onlarla kurulan etkileşimle yakından bağlantılıdır (Kara, 2014, s. 16-17).

Bu etkileşimlerin pekiştirme veya uzaklaştırma etkisi yaratması, yukarıda da belirtildiği gibi oyuncunun karakterine, dünya görüşüne ve etik değerlerine bağlıdır. Bunun yanında oyuncularla yapılan görüşmeler esnasında karakterler ile kurulan iletişim dinamiğinin sadece oyuncunun dünya görüşü değil aynı zamanda Lee'nin mizacı ve hayat öyküsüyle de harmanlanmış olduğu gözlemlenmiştir. Bu durum, oyuncuların kimi zaman Lee'ye birinci çoğul şahıs olan "biz" ekiyle hitap etmesinin altındaki neden de olabileceği sonucuna varılmıştır.

Tüm oyuncular Clementine ile duygusal bağ kurarken bu duyguyu en yoğun yaşayan yine Helsinki olmuştur. Helsinki'nin oyun boyunca Clementine'ı korumaya dair gösterdiği yüksek önem, ona sürekli "kızım" diyerek hitap etmesi ve ona seslendiğinde sesinin incilmesi özdeşleşme adına önemli bulgulardır. Clementine'ın başına herhangi bir şey gelmesi durumunda yapacaklarını dile getirdiği cümlelerin altı özellikle çizilmelidir: "Gerekirse oyunu silerim bak. İrem'in tezi de önemli değil gerekirse baştan başlarız.". Helsinki bu cümle ile Clementine ile kurduğu bağı oyunun dışına taşımıştır. Oynadığı oyunun bir araştırma kapsamında olduğunu bilerek sarf ettiği bu cümle, Clementine karakterinin hayali bir karakter olduğunu bilerek kurulmuştur ve buna rağmen araştırmanın sekteye uğraması durumunda dahi onu kurtarmak için oyunu en baştan oynayacağını söylemiştir. Özdeşleşme adına oldukça önemli olan bu cümle ile Helsinki, oyun anlatısı ve Clementine ile diğer oyunculardan daha yoğun bir duygusal bağ kurduğunu ortaya koymuştur.

Helsinki'nin kurduğu bu duygusal bağı pekiştiren farklı bir gözlem ise oyunun onu Clementine'ın saçını kesmeye zorlaması karşısında verdiği tepkidir. Saçıdan tutulup çekilmesini engellemek amacıyla oyuncuyu Clementine'ın saçını kesmeye yönelten oyun, oyuncu bu eylemi gerçekleştirmediği sürece ilerlemez. Helsinki bir süre bu eylemi ciddiye bile almamış ve Clementine'ın saçını kesmeden oyuna devam etmeye çalışmıştır. Fakat anlatının devam etmeyeceğinin farkına vardığında "Ya bu ne biçim oyun hiçbir şeye izin vermiyor!" cümlesini sarf etmiş ve istemeyerek Clementine'ın saçını kesmiştir. Görüşme bölümünde bunun nedeni sorulduğunda ise saçını kesmenin Clementine'ı "besleme" gibi göstereceğini ve tüm sevimliliğini yok edeceğini düşündüğünü aktarmıştır. Ayrıca Clementine'ın saçını kesmenin Duck'ın ölümünden daha üzücü olduğunu söylemesi özdeşleşme seviyesini görmek adına oldukça önemlidir.

New York'un kendini Lee'nin yerine koyarak oyun içinde kendisine ters gelen karakterlere tepki verdiği ve onların söylediklerine uymadığı gözlemlenmiştir.

"Bilmiyorum ben kendimi şey yapıyorum. Hep böyle hikâyeli oyunlarda kendimi karakterin yerine biraz fazla koyuyorum herhalde. Kendimle ilgili gizli şeyleri de görüyorum. Mesela sevmediğim bir karakter, bir şeyi yapma dediğinde ben onu yapıyorum. Yapıyorum, yani ben onu hiç umurumda olmuyor."

Anlatıyı içselleştirmek açısından bu gözlem, önem taşımaktadır. Üçüncü bölüm ile karakterler ile ilişkileri daha belirginleşen oyuncu (olumlu veya olumsuz), artık oyunu seçimleri ve karakter ilişkileri ile şekillendirecektir.

Oyun mekanikleri, oyuncular ve karakterler arasındaki ilişkilerin güncellemesini seçim gerçekleştikten sonra oyuncuya sunmaktadır. Bu durum aynı zamanda oyuncunun karakterler ile olan ilişkisine dikkat etmesi gerektiğini gösteren bir ipucudur. İlişki güncellemeleri bu sayede oyuncuların yaptıkları seçimlerden daha fazla sorumlu hissetmelerini sağlamaktadır.



Görsel 21. “Clementine incinmiş hissediyor” güncellemesi.



Görsel 22. “Bunu hatırlayacaklar” güncellemesi.

Üçüncü bölüm sonunda bulunan çatışma sekansının, birçok oyuncuyu mekanik sıkıntılar sebebiyle özdeşleşmeden çıkardığı gözlemlenmiştir. Her oyuncu, aylaklarla çatışma sekansı sırasında birden fazla kez ölmüştür ve oyuna tekrar başlamak durumunda kalmıştır. Bu durum, bir önceki bölümde de gözlemlendiği gibi oyuncuları özdeşleşmeden fazlasıyla uzaklaştırmıştır. Öyle ki Clementine ile en yoğun duygusal bağ kuran Helsinki dahi bu sekansta Clementine’a “Ya tamam Clementine hadi kardeş ya!” cümlelerini sarf etmiştir. Oyuncuların ölmesi, onlara oynadıkları şeyin bir oyun olduğunu hatırlatmaktadır.

Tragedya, gerçek yaşamın bir taklididir. Oyun dünyasında kurulan tüm anlatı, alternatif bir evrendeki yaşamın taklididir. Kendini oyuna kaptıran ve Lee ile özdeşleşen oyuncu, bu taklidin içinde kaybolmakta ve kendini anlatının bir parçası olarak hissetmektedir. Oyuncunun ölmesi ile oyun boyunca kurulan özdeşleşme deneyimi sekteye uğramaktadır. Çünkü oyuncu uzun süre sonra deneyimlediği şeyin bir oyun olduğunun farkına varmaktadır. Bunun sebebi ise öldükten sonra tekrar dirilmektir. Gerçek hayatta öldükten sonra dirilemeyeceğini bilen oyuncu bu durumla birlikte oyun anlatısının dışına atılmaktadır. Fakat katılımcıların özdeşleşmeden koptuktan sonra hızlı bir şekilde özdeşleşmeye geri döndüğü gözlemlenmiştir.

Üçüncü bölüm ile oyuncuların yarısının anlatıya dair merak seviyesinin de arttığı gözlemlenmiştir. Yaptıkları seçimin sonuçlarını gören oyuncular, farklı alternatif seçimlerde ne tür sonuçlarla karşılaşacaklarını merak etmişlerdir. “Bu seçimi farklı yapsaydım X’i kurtarabiliyor muydum?”, “burada farklı bir seçim yapsaydım şu oluyor muydu?” ve benzeri sorular oyuncular tarafından dile getirilmeye başlanmıştır. Yaptıkları seçimlerle kimi karakterlerin ölümlerini ilişkilendiren oyuncular, farklı seçim yapmaları durumunda karakteri kurtarabilme ihtimallerini düşünmüştür. Helsinki’nin Duck’ı vurma sekansında yaptığı seçimden pişman olduğunu iletmesi bu duruma örnek niteliktedir. Farklı bir seçim yapsaydı Katjaa’yı kurtarabileceğini düşündüğünü ileten Helsinki, Katjaa’nın ölümünün sorumluluğunu hissetmektedir.

Bölüm sonu görüşmeleri, oyuncuların anlatı ile kurduğu özdeşleşme ilişkisini anlamak adına önem taşımaktadır. Munich, bir önceki bölümde olduğu gibi bölüm bittikten ve gözlem aşaması sonlandıktan araştırmacı ile iletişime geçerek şu cümleyi aktarmıştır:

“Sabah uyandım bunu düşünüyordum İrem, kaybettik her şeyi. Bir Clementine var, o olmasa bırakırdım oyunu. Annesi babası yaşıyordur belki.”

Munich’in oyundan sonra ikinci kez anlatı hakkında yorum yapmak için araştırmacıya ulaşması ve Helsinki’nin Clementine’a bir şey olması durumunda içinde bulunduğu çalışmayı umursamadan oyuna baştan başlayacağını söylemesi oyuncuların oyun anlatısını kendi kişisel yaşamlarında benimsediklerini ortaya koymaktadır. Özellikle Clementine ile kurulan bağın diğerlerinden daha güçlü olmasının sebebi, bu iki karakter arasında giderek güçlenen baba-kız ilişkisidir. Lee, kendini Clementine’dan sorumlu hissetmektedir ve aynı şekilde oyuncu da Lee ile özdeşleşerek bu sorumluluğu hissetmektedir.

New York da aynı zamanda ilk bölümlerde Clementine’ı yapmacık bir karakter olarak düşündüğünü fakat bu bölümde ona daha çok bağlandığını aktardı. Bu görüşme verisi de oyun anlatısı ile geçirilen zamanın özdeşleşmeyi arttırdığı hipotezine katkı sağlamaktadır.

New York’un dile getirdiği bir başka yorum da oynadığı oyunu tam bir “oyun” olarak görememesidir. Oyunu daha çok interaktif bir filme benzeten New York, karakterin üzerindeki kontrolün sınırlı olmasından dolayı yakınmıştır. Oynanışta daha fazla hakimiyete sahip olması durumunda oyunu çok daha beğeneceğini iletmiştir.

“...Ama oyun gibi görmüyorum yani şu an. Oyun olarak baktığımda o kadar keyif almam. Ama oyun olmadan yani sanki interaktif bir film izliyormuşum şeyi olunca daha çok hoşuma gidiyor. Evet interaktif film gibi geldi bana çünkü karaktere tam bir hükmüm yok. Yani sağa sola koşturamıyorum. Mesela beni rahatsız eden şeylerden bir tanesi oyunlarda bunu bazı oyunları hissettirmiyor da zıplamanın olmaması. Mesela bazı oyunlarda beni irite ediyor. Bazı oyunlar hiç hissettirmiyor, zıplama yokmuş diyorum, hani o kontrol hissi hikâyenin üstünde aşırı bir kontrolüm var. Ama karakterin fiziksel kontrolü açısından çok az hakkım var. Bunu hissediyorum.”

Tüm katılımcıların video oyun dünyasına aşina ve oyun oynayan insanlar olması sebebiyle önceki oyun deneyimleri ile The Walking Dead: Season One’ı karşılaştırmaları beklenen bir gözlemdir. Video oyun anlatısını diğer anlatılardan farklı kılan ve özdeşleşmeyi güçlendiren en önemli unsur etkileşimdir. Diğer anlatılardan farklı olarak video oyun anlatısında alımlayıcı, aynı zamanda anlatıya yön vermektedir. Video oyunlarına hâkim oyuncular, bu beklenti ile oyuna başlamaktadır. Beklenenden daha sınırlı bir kontrol ile karşılaşıldığında ise oyun üzerinde yeterli hakimiyeti kuramama hissi ile karşılaşılmaktadır.

New York’un kimi zaman onu zorlayan kontrolleri beğendiğini söylemesi, oyun hakimiyeti adına bazı ipuçları taşımaktadır. New York, oynanıştaki mekanik olmayan belirli seviyedeki zorlukları sevdiğini ve kendini “bir şey yapıyormuş gibi hissettiğini” aktarmıştır. Oyun içinde çok fazla yetkisi olmadığını bildiğini fakat bu tarz küçük detayların hoşuna gittiğinden bahsetmiştir. Daha zor olması ve bir şey yapıyor hissinin onun oyundan zevk almasını sağladığını aktarmıştır.

“...Bu bir tür yaşama zevki, heyecan verici bir deneye veya bir deneyime katılma zevkidir (Arslan, 2007, s.367).”

“...Bu açıdan oyun, bir katılımı temsil eden bir etkinliktir. Oyuncuyu ve seyirciyi kendi alanına sürükler. İzleyici, oyunu tecrübe eder ve oyuna katılmaktan haz alır. Aristoteles açısından sanat, yalnızca genel bir bilgi sağlamakla kalmaz fakat ayrıca özel türden bir haz verir: Bir sanat olayı karşısında alınan haz, izleyicinin oyunun heyecanına katılmaktan, onu bilfiil yaşamaktan duyduğu hazdır. Tragedyada taklidin verdiği haz, estetik bir hazdır ve bu türden bir haz, öğretici bir etkinlik içinde olmayı gerektirir (Ricoeur, 2005’ten aktaran Özdemir, 2018).”

New York’a beşinci bölüm sonunda sorulması planlanan “Bu anlatı aynı senaryo ile bir film / dizi / tiyatro / roman / şiir olsaydı mı daha çok etkilenirdin yoksa oyun versiyonu mu senin için daha etkileyici?” sorusu, görüşmenin akışı ile bu bölümde sorulmuştur.

“Bende şöyle bir his var. Genelde oyunları oynarken bana ne veriliyorsa onu almaya çalışıyorum. Bu ne demek diyeceksin. Mesela bir karakter. Bir karakterin bir “skin”i var. Ben o “skin”i değiştirmiyorum. Onunla oynuyorum. Çünkü o karaktere en uygun olacak şekilde onu yapmışlar [...]. O yüzden tek bir hikâyesi olsa, dümdüz ilerlese... Ve benim o kadar da... Ama bilmiyorum ya. Bilmiyorum abi bunun cevabını (Oyun sona erince tekrar soracağı söylenmiştir).”

New York, bir süre farklı konularda fikrini dile getirdikten sonra bu sorunun cevabını bilmediğini aktarmıştır. Soru, beşinci bölüm sonunda tekrar sorulmak üzere kapatılmıştır.

Önemli Metinler:

Munich: Biraz da bizimkilerle konuşayım.

Munich: Kalemi almasaydık ölüyorduk yani?

Munich: Bu ib** de bizi şimdi arkada bırakır yine! (Kenny’ye sinirlenir).

Munich: Ayağın kırık diye seni şey yaptık mal herif! (Önce kendisini kurtardığı için ona kızan Omid’e karşılık).

Kyoto: Senin ağzına s***! (Kenny, kendisine yardım etmediğinde).

Kyoto: Yanıma bir şey alsaydım keşke.

Kyoto: Lan or***! (Lily, Carley’i vurur).

Helsinki: Ulan inşallah Clementine’ı ölüm ve kalıma şey yapmazlar ya...

Helsinki: Neden söylüyorsun Kenny! (Kenny, Lee’nin aylakların arasındaki kadını orada bıraktığını söyler).

Helsinki: Helal lan adam, adam! (Kenny’ye seslenir).

Helsinki: Lan! Clementine! (Clementine tehlikededir).

Helsinki: Allah'ım şükürler olsun rüyaymış! (Clementine'in aylağa dönüştüğü sahnenin kâbus olduğunu anlar).

Helsinki: Gerekirse oyunu silerim bak. İrem'in tezi de önemli değil gerekirse baştan başlarız (Oyuncu, Clementine'a bir şey olması durumunda oyuna baştan başlayacağını belirtir).

Helsinki: Belanı s*** senin! (Chuck'ın Clementine'in eninde sonunda öleceğini söylemesi üzerine).

Helsinki: Ulan ben yapsaydım kadın kurtulacaktı... (Duck'ı kendisi vursaydı Katjaa'nın yaşayacağını düşünür).

Helsinki: Ya bu ne biçim oyun hiçbir şeye izin vermiyor!

Helsinki: Clementine tamam kardeş hadi ya... (Arka arkaya ölmesi ile ilk defa bu kadar özdeşleşmeden çıkarak Clementine'a farklı bir şekilde seslenir).

İzmir: Tamam hocam benimkileri topladık (Kenny'ye seslenir).

İzmir: Dayıcım şunu alabilir miyim? (Kenny'ye seslenir).

İzmir: Kenny bak, dayı seni içmeye çağırıyor.

İzmir: Ne oldu beğenemedin mi? (Soruya verilen cevaba karşılık).

New York: Ya o*** ço*** bizi bırakacak değil mi ya! (Kenny'nin onu geride bırakacağını düşünür).

New York: Yanlış tarafa çıktım diğer tarafa çıkmam gerekiyordu.

New York: Ulan milletin babasını öldürürken iyiydi. Kendine gelince hiç şeyi yok! (Kenny'nin oğlunu vurmaya reddetmesi üzerine).

New York: Vurma seçeneği yok mu, vurmak istiyorum (Ben'in erzakları çaldığını itiraf etmesi üzerine).

New York: Naptın lan! (Katjaa'nın intihar ettiğini görür).

New York: A*** ko***! (Ben, erzakları çaldığını itiraf eder).

Görüşme Verileri:

Araştırmacı: Carley'nin ölümü hakkında ne düşünüyorsun?

Kyoto: Evet şaşırdım çünkü şak diye vurdu (Lily) an*** sa***. Çocuk yapmış an*** sa*** (Ben). Yani ve kız (Carley) hiçbir şey demedi yani sırf “bitch” dedi diye vurdu yani? Alnının ortasından bir de ya!

Munich: Evet burada şeyi gördüm yani. Kızın adı neydi başta? Lily değil Lily'nin vurduğu... Carley. Carley'nin ölmesine gerek yoktu çünkü birkaç yani daha o konuşmada “Carley will remember this” dedi. Sonra vurdu. Dedim sı***, batırdım konuşmayı. Ama orada da şeyi düşünüyorum yani nerden biliyorsunuz? Aylardır yani o çocuk (Ben) da bizimle. Evi falan yok onun olduğunu nerden biliyorsunuz? Niye şey yapacak yani? Lily onu zorluyor ama elinde hiçbir kanıt yokken onu öldürmeye kalkıyordu. Ben orada ne seçtiğimi yani seçimlerim niye Carley'i vurmasına anlamadım. Yani Carley'den de şüpheleniyordu...

Helsinki: Valla şey ne deniyor... Yani ne düşünüyorum... Keşke vurmasaydı tabi. Gönül isterdi Carley kalsın. Carley miydi Carla mıydı neydi? İşte o kalsın da işte gitti yapacak bir şey yok. Şey işte neydi dediğim gibi. Kızın annesi o olurdu babası ben olurum diyordum anası gitti yapacak bir şey yok [...]. Peki bir şey soracağım İro, o kızı kurtarma seçeneği var mıydı konuşmalarla falan?

İzmir: Yani bizim o şeyin ölmesine gerek yoktu gazetecinin (Carley). Beklemiyordum yani... Aramızda hallediyorduk ne güzel konuşuyorduk ama bir anda yine şey gibi oldu bu o taşla ezilmesi gibi oldu. Şaşırttı yani.

New York: Mesela orada direkt şeyi suçlamak istemiyordum. Neydi kadının ismi ölen... Carley. Ben bir kez suçla dedim. Kadın gaza geldi, vurdu! [...]. Ben şey diye düşündüm. Elinde daha düzgün bir kanıt var diye düşündüm. Tak diye vurmasında. Elinde düzgün bir kanıt var da vurdu tak diye.

Araştırmacı: Duck'ı neden sen vurdun / vurmadin?

Kyoto (Kendisi vurdu): Çünkü adam karısını da kaybetti. Orada şey yaptı. Silah versem kendi kafasına bile sıkabilirdi orada yani. Sonuçta kadınla aynı modda gitti. Bir de yani iki tane ölüm görmüşken diğerinde yani biri karısı, biri çocuğu. Ona bırakmak istemedim. O da verdi direkt zaten.

Munich (Kendisi vurdu): Ya babasının vurması yani... Kimse kendi çocuğunu vurmak istemez yani. Daha büyük acı. Yapılması gerektiğini biliyor ama onun yapması hoş değil ya ona iyilik olarak yani diye düşündüm.

Helsinki (Kendisi vurdu): Kenny çünkü bunu dedi ya... O şey kadın da (Katjaa) demişti ya oğlunu hani o hastalanmadan önceki gibi hali hatırla demişti hani. Şey bu adam vurmasın diye işte Kenny... Hani o zaten yaşadıkları ağır bir de oğlunu kendi öldürmüş olmasın diye ben vurdum. İlk başta vurmak istemememin sebebi de yarın öbür gün “vay sen zaten katilsin oğlumu da sen vurdun!” diye yanıma gelmesinler diye vurmadım da... Keşke vuraydım ama pişman oldum yapacak bir şey yok...

İzmir (Kenny vurdu): Hatta hani orada hani ben yapayım dedim onları ama... Bırakmadılar, gittiler. O dayanamadı. Analık iç güdüsü. Maalesef...

New York (Kendisi vurdu): Şu yüzden dedim. Ben zaten bir adam öldürmüştüm dedim. İnsanları kendi evladını vurmak zorunda bırakmayım dedim. Zaten ben katilim yani tırnak içinde katilim onların gözünde de [...]. İkinci vurma şeyinde yani Katjaa kendisini vurdu, ben mi vurayım Kenny mi vursun diye şey oldu ya. Orada da silahı Kenny'ye vermek istemedim. Onun da etkisi var. Şimdi bu adam belli olmaz ne yapacağı bu da kafasına sıkar bir şey olur. Ben vurayım dedim orada.

4.4. Dördüncü Bölüm

Dördüncü bölümde Sınavlar, Dostlar ve Düşmanlar evresi devam etmektedir.

Dördüncü bölümde oyun anlatısında yaşanan önemli olaylar aşağıdaki gibidir:

- Ekip, tren yolculuğunun sonuna gelir ve Savannah'da boş bir eve yerleşir. Çatı arasında açlıktan ölmüş ve aylağa dönüşmüş bir oğlan çocuğu bulunur. Kenny, çocuğu ölen oğlu Duck'a benzetir ve hüzünlenir. Çocuğun acısına son verme veya bunu Kenny'ye bırakma seçimi oyuncuya aittir.
- Clementine'in telsiz kontrolünü ele alan Lee, telsizdeki adamın kendilerini takip ettiğini fark eder fakat onu bulamaz. Clementine, bir süredir telsizdeki adamla konuştuğunu ve zararsız olduğunu söylese de durum bunun tam tersidir.
- Lee ve Kenny, bot bulabilmek için limana gider fakat tüm botlar çoktan çalınmıştır. Bu sırada Molly adında bir karakter ile tanışır. Molly, alınacak hiçbir erzak ve bot kalmadığından bahseder. Savannah'nın kontrolünü artık Crawford adlı bölgenin insanları sağlamaktadır. Sadece tek başına yaşayabilecek insanları güvenli bölgeye kabul eden bu grup, çocuk ve hastaları ise ölüme terk etmektedir.
- Eve dönüş yolunda Lee diğerlerinden ayrı kalır ve kanalizasyonda saklanan bir grup eski kanser hastasına denk gelir. Bu grup, Crawford'dan kaçmaktadır. Lee, ekibin lideri Doktor Vernon'ı kamp kurdukları eve davet eder.
- Clementine, evin bahçesindeki kulübede bir bot bulur, tek eksiği benzin ve aküdür. Ekip, Vernon önderliğinde Crawford'a girerek bu malzemeleri çalma planı yapar. Fakat Crawford'a girdiklerinde oradaki herkesin öldüğünü ve artık güvenli bir bölgenin kalmadığını görürler.
- Akü ve benzini aldıktan sonra Lee, doktor muayenehanesinde bazı kasetler bulur. Bu kasetlerde Molly'nin de önceden Crawford'da yaşadığını, kardeşinin şeker hastalığı sebebiyle onunla Crawford'dan kaçtığını öğrenir.
- Sığındıkları evi basan aylaklardan kaçan ekip, tehlikeli bir konumda sıkışır. Lee, Ben karakterini aylakların arasına düşmeden önce kurtarır. Kaçmak için zaman daralır ve Ben, kendisini bırakmasını istediğini söyler. Ben'i aylakların arasına bırakmak veya yukarı çekmek oyuncunun seçimine bağlıdır.

- Ekip eve döndüğünde Vernon, Lee'ye Clementine'ı kendi himayesine almayı teklif eder. Bunu kabul etmek, reddetmek veya düşüneceğini söylemek oyuncunun seçimine bağlıdır.
- Clementine ortadan kaybolur ve telsizdeki adam tarafından kaçırıldığı anlaşılır. Yerde bulunduğu telsizin peşinden giden Lee, aniden bir aylak tarafından ısırılır.





Görsel 23. ve Görsel 24. Sırasıyla Kenny çatı arasında ölen çocuğu bulur, ekip üyeleri Molly ile tanışır.



Görsel 25. ve Görsel 26. Sırasıyla Lee, Ben'i ölümden kurtarır, Lee ısırılır.

Gözlem Verileri:

Dördüncü bölüm, oyuncuların anlatının heyecanına tekrar kapıldıkları bir bölüm olmuştur. Anlatı hakkında yapılan varsayımlar ve tahminler çoğalmıştır. Oyuncuların tümü oyun anlatısı mantığına göre hareket etmeye devam etmiştir. Oyun mantığına göre herhangi bir seste aylakların yaklaşacaklarını bildiklerinden tüm oyuncular sessiz şekilde hareket etmeye çalışmıştır. Ses çıkartan karakterlere sinirlenirken eğer bu sesi çıkaran kişi Lee ise ona üçüncü tekil şahısta seslenerek kızmışlardır. Ani saldırılarda yerinden sıçrayan oyuncular olduğu gözlemlenmiştir.

Helsinki'nin aradığı kasetin uzakta olduğunu öğrenmesi ile “Şu odaya koysaydınız ya illaha taa 1 saatlik yola mı gitmem lazım!” yorumu önem teşkil etmektedir. Fakat bu durum diğer oyuncular için geçerli değildir ve Helsinki'nin görüşme kısmında “üşengeç” biri olduğunu dile getirmesi ile açıklanabilir.

Munich, oyundaki mantık hatalarını en çok ortaya çıkaran ve bunlardan en çok rahatsız olan oyuncu olmuştur. Bununla birlikte bir önceki bölümde oyundaki mekanik sıkıntılar nedeniyle oldukça bunalan Kyoto, oynanışa sinirlense de oyunun onu içine çektiğinden ve oynamaya devam etmek istediğinden bahsetmiştir. Oynanışı sevmemesine rağmen karakter gelişimi ve anlatı sayesinde oyunun içine girdiğini eklemiştir. İzmir, genellikle oyun anlatısını ön görebildiğinden anlatıdaki ani değişimlere en az şaşırان oyuncu olmuştur.

Lee karakterinin gerçekleştirdiği ve oyuncunun kontrolünde olmayan eylemlerde oyuncuların tepkileri devam etmiş ve tekrar özdeşleşmeden çıktıkları gözlemlenmiştir. Oyuncuların Lee yavaş yürüdüğünde “Biraz daha hızlı yürür müsün?” demesi veya istenen nesneyi almayınca “Yav ne desem almıyorsun kanka!” cümlesini kurması bu duruma örnek teşkil etmektedir.

İzmir'in, dördüncü bölüm başlarında birçok kez Lee'ye “sen” olarak hitap etmesi dikkat çekici bir gözlemdir. İzmir'in oyun gözlemi esnasında üçüncü ve dördüncü bölüm arasında yaklaşık 1 haftalık zaman diliminin girmesi, bu sürede oyun anlatısından uzaklaşmasına sebep olabilmektedir. Bu nedenle oyuna verilen aranın artması ile özdeşleşmenin ters orantılı ilişkisinden bahsedilebilmektedir.

Bu bölümde karakterlerle en az duygusal bağ kuran oyuncu Kyoto olmuştur. Dramatik ve hüznü sahnelerde Kyoto'nun kimi zaman güldüğü gözlemlenmiştir. Bütün oyuncular Clementine'ı koruyacak davranışlar sergilemiştir fakat kızdıkları zaman sözlerini de esirgememiştir. Oyuncuların tümü, karakterlere dürüst cevaplar vermiş ve yalan söyleme ihtiyacı duymamıştır.

Helsinki'nin dördüncü bölümü oynarken hala üçüncü bölümde yaşanan ölüm sekansı için pişmanlık duyması, oyuncunun anlatı ile kurduğu bağı ortaya koymak adına önem taşımaktadır. Bir önceki bölümde Katjaa'nın kendini öldürmesine hala üzüldüğünü ve kendini sorumlu hissettiğini söyleyen Helsinki aynı zamanda "Keşke Kenny'nin karısını kurtarsaydım." diyerek bu pişmanlığını sözlü olarak da dile getirmiştir.

Helsinki, çatı katındaki çocuğun gömüldüğü sahnenin fazla dramatik olduğunu söyleyerek bu sekansta sıkıldığını dile getirmiştir. Helsinki'nin Clementine'a bu kadar yumuşak davranması fakat farklı karakterlere oldukça sert olması dikkat çekicidir. Helsinki grup içinde daha merhametli davranırken yabancılara karşı oldukça sert davranışlar sergilemiştir.

Oyuncuların kendilerini anlatıya kaptırdıklarını gösteren unsurlardan birisi "sarmalanma"dır. Sarmalanma, kişinin içine girdiği yapay dünya tarafından sarmalanmasıdır. Gerçek dünyadan gelen tüm uyaranlar kapanır.

"Oyun ne kadar oyuncuya algılarını harekete geçirebilecek, zihninin yaratıcı kısımlarını canlandıracak ve problem çözme kabiliyetlerini kullanılabilecek ise oyuncu ne kadar bu verileri kavramaya açık ise o ölçüde tam bir sarmalanma durumu deneyimlenebilmektedir. Gerek oyundaki elementlerin birbiriyle etkileşiminin oyuncudaki yansıması gerek ise oyuncunun oyuna harcadığı psikolojik efor, sarmalanma durumu için ayrı ayrı düşünülememektedir (Sürücü, 2021, s. 13)."

Helsinki ile yapılan video konferans sırasında havanın kararması ile ışığı açması istenince verilen "Aaa akşam oldu değil mi?" cevabı sarmalanmaya örnek verilebilir. Oyunun içine girmesiyle birlikte zamanın nasıl geçtiğini fark etmeyen Helsinki, gündüz başladığı oyuna artık akşam devam etmektedir.

"Sanat deneyimi, bizzat oyunun veya sanat eserinin kendisidir. Oyunda oynayan bizzat oyunun kendisidir. Çünkü oyun, oyuncuyu ve seyirciyi kendi içinde yok etme özelliğe sahiptir. Oyunun oyunculara göre bir önceliğe sahip olmasının nedeni, oyuncunun bu

etkinliğe sonradan katılmasıyla açıklanabilir. Oyuna giren oyuncu, oyunda kendisini unuttur ve kendini oyuna kaptırır ki o zaman, oyun da amacına ulaşmış olur. Bu anlamda sanat oyunları, amacını kendinde taşıyan etkinliklerdir (Özdemir, 2018, s. 2017).”

Özdemir’in de aktardığı üzere oyunların da diğer tragedya temelli anlatı araçları gibi temel hedefi, kişiyi anlatıya çekmek ve onu orada tutmaktır. Böylece kişi bulunduğu dünyayı bir süre terk ederek oyun dünyasına girmektedir. Helsinki adına yaşanan durum da kendini oyuna kaptırmanın bir belirtisidir.

Helsinki’nin Clementine’a karşı korumacı tavrı bu bölümde de devam etmiştir. Clementine’ın üzüldüğü anlarda üzülen Helsinki aynı zamanda Vernon’ın Clementine’ı himayesi altına alma teklifini reddetmiştir. Bölüm sonunda Lee’nin ısırılmasıyla kriz anına odaklanmaktan çok, önce Clementine’ı düşünen oyuncunun ilk yorumu “Keşke kızı o adama verse miydik ya...” olmuştur. Ana karakterin ısırılması ve hayati tehlikesi olan bir evreye geçmesi esnasında hala Clementine’ı ve ona kimin bakacağını düşünen oyuncu, bu bölümde de onunla en derin bağı kuran kişi olmuştur.

Helsinki kadar olmasa da diğer oyuncuların da Clementine’a karşı koruyucu ve şefkatli davranışları gözlemlenmiştir. Clementine’ın ölen bir köpeği görmek istemesi üzerine İzmir’in “Ama ya atlarsa?” diyerek izin vermemesi, ona “bizim bıdık” ve “kızım” diyerek seslenmesi bu durumu kanıtlar niteliktedir. Vernon’a Clementine’ı vermeyen İzmir aynı zamanda bu konu adına şu şekilde konuşmuştur:

“Ya gerek yok. Ben bakıyorum zaten bakıcısı benim artık onun. Yani tamam, annesi babası yaşıyor mu bilmiyoruz hala nedir, ne değildir daha doğrusu hani... Bir güzel bir şekilde öğrensek annesi babası yaşıyor mu? Yaşıyorsa verelim teslim edelim, eyvallah ama. Yani yaşamıyorsa da artık... Biz her türlü babası oluruz onun yani.”

Diğer oyuncular ise sesli dile getiremeseler bile Clementine’a dair korumacı davranışlarını yaptıkları seçimlerle göstermiştir. Hiçbir oyuncu, Clementine hakkında gelişigüzel, düşünülmemiş veya onun aleyhine seçimler yapmamıştır.

Clementine’ı Vernon’a vermek istemeyen oyuncular, iyi bir takım olduklarını düşünerek hareket ederken kimi oyuncular Clementine’ın Vernon’ın elinde daha sağlıklı büyüyeceğini düşünerek teklifi kabul etmeyi düşünmüşlerdir. Her türlü seçimde oyuncular kendi hayat görüşlerine göre Clementine için en iyi olanı yapmaya çalışmıştır ve bu şekilde onunla kurdukları duygusal bağı ortaya koymuştur.

Oyuncular dördüncü bölümde de Clementine'in gözündeki imajlarına dikkat ederek seçim yapmaya devam etmiştir. Fakat bu durum bir kısım oyuncuların seçimlerini değiştirmemiştir. İzmir, Clementine'in önerisini yapmadığı için ona "Kusura bakma" derken New York'un da kendi seçimiyle hareket edeceği esnada Clementine'in yorumu ile seçimini tekrar düşündüğü gözlemlenmiştir. Yaptıklarından dolayı Ben'i geride bırakmak isteyen New York, Clementine'in "Ben benim arkadaşım, arkadaşları geride bırakmayız." demesi üzerine "Ya neden öyle dedim!" demesi ile ellerini yüzüne götürerek aklı karışır bir yüz ifadesi takındığı gözlemlenmiştir. Bu cümle sonrasında New York, sessiz kalmayı tercih ederek Clementine'in gözünde acımasız biri olmamaya çalışmıştır.

Dördüncü bölüm, oyuncuların beğenisini toplamıştır. Ani olay döngülerinde oyuncuların şaşırdığı gözlemlenmiştir. Bölümün neden beğenildiğine dair sorulan soruya ise bölümün daha entrikalı ve olay örgüsünün daha heyecanlı olması sebep gösterilmiştir. İkinci bölümü favori olarak gösteren oyuncular, dördüncü bölüm için de aynı yorumu yapmıştır. Bu iki bölüm arasındaki ortak nokta, Lee karakterinin fiziksel olarak daha aktif olması, tehlikeli görevler yerine getirmesi ile baht dönüşü unsurlarıdır. İkinci bölümde mandıra sahipleri ile fiziksel olarak çatışan tehlikeli anlar yaşayarak ölümden dönen Lee bu bölümde ise gizlice Crawford'a girer, aylakların kol gezdiği okul koridorlarında erzak arayışında bulunur ve Crawford'dan kaçarken aylaklara karşı kendini bir tüfek ile savunarak ekip ile oradan kaçır. Ben'in yaşam ve ölümüne karar verir. Bu iki bölüm arasındaki ortak bir diğer unsur, baht dönüşüdür. İkinci bölümde mandıra sahiplerinin insanları öldürüp yemelerinin ortaya çıkması üzerine bir baht dönüşü söz konusu iken dördüncü bölümdeki baht dönüşü Lee'nin ısırmasıyla yaşanır. Anlatı boyunca Clementine'ı koruyan ve ekip ile programlı bir şekilde hareket eden Lee'nin ısırılmasıyla onun adına her şey tersine döner. Çünkü Lee'nin ısırılması, artık yaşamak için sayılı vaktinin olması demektir. İkinci bölümden farklı olarak bu bölümde baht dönüşü, tanıma ile yaşanmaz. Bu nedenle buradaki duygu durumu, ikinci bölümde olduğu kadar yoğun değildir. Oyuncular Lee'nin ısırılmasına şaşırmışlardır fakat sakin tepkiler vermişlerdir.

Oyunculardan Kyoto, Helsinki, Munich ve New York, oyunun kendisine daha fazla seçenek ve özgürlük vermesi durumunda çok daha mutlu olacağından bahsetmiştir. Normalde tercih etmedikleri eylemleri şeyleri sırf farklı seçenekleri olmadığı için tercih eden oyuncular olmuştur.

Kyoto’ya beşinci bölüm sonunda sorulması planlanan “Bu anlatı aynı senaryo ile bir film / dizi / tiyatro / roman / şiir olsaydı mı daha çok etkilenirdin yoksa oyun versiyonu mu senin için daha etkileyici?” sorusu, görüşmenin akışı ile bu bölümde sorulmuştur. Bu soru karşısında diğer anlatı türlerinden oyun kadar etkilenemeyeceğini düşündüğünü aktaran Kyoto’nun yorumları, video oyunlarındaki etkileşim unsurunun özdeşleşmeye katkılarını anlamak adına önem taşımaktadır:

“Yok, etkilenmezdim. Çünkü hani sonuçta şey şimdi oyunda bile şeylere kızıyorum ya bazen niye bu seçim hakkını bana tanımadı filan diye. Hani bir şeylerin elimde olup da ona göre yönlendirmek hoşuma gidiyor şahsen. Çünkü hani bir hikâye “build up”ı var ve karakterler ile nasıl iletişim kuracağını kendin seçiyorsun. Şimdi film olsa bu adam diyecek ki mesela Kenny’ye “back off” diyecek orada si*** git kendi yoluna diyecek, mesela gidecek belki ama ben hani gitmesini istemiyorum onun. Bu sefer film izlerken şey oluyor insan yani. Niye bunu yaptın şimdi diye kendini parçalamaya filan başlıyorsun. Bari hani ben biraz şey modundayım ya hani ben bunu öldürmemiş olayım kim öldürürse öldürsün anasını satayım modu. Benden çıksın sonrasında onun ağzına s*** kim öldürdüyse modu. O yüzden yani bir şeylerin kendi elinde olması biraz daha oyuna çekiyor seni. Ha daha fazla oyuna çekilme durumu nasıl olurdu?

Ana karakterini sen yaratıyor, kişiliğini, vesairesini yok işte statülerini onları bunları sen veriyor olsaydın ve öyle başlasaydın oyna tabii ki çok daha etkili olurdu. [...] O yüzden seçimli oyunlar her zaman filmde daha önemli benim için. Zaten son yani 25 yaşında olduğumu düşünürsem son 4 aydır oturup dizi film izlemeye başladım ama yaklaşık yani 20 yılım oyunlarla geçti benim. Ve hani evet dizi film de çok saran bir şey ama kesinlikle oyun kadar değil. Hani özellikle seçenekli oyunlardan bahsediyorum. [...] Dediğim gibi tek kızdığım nokta biraz hani tamam seçenek sunmaları çok güzel. Ama sadece bu konuşmalarda olmasa mıydı filan oluyorum yani [...].”

Davranışsal kurallar dijital oyunlarda olduğu gibi filmlerin anlatılarında da görülmektedir. Dijital oyunlarda modellenen davranışlar ile belirli sınırlar çerçevesinde oyun dünyası ile etkileşime geçilebilirken filmlerde ise film dünyasındaki karakterlerin kendileri arasındaki etkileşimlerine tanıklık edilmektedir. Ayrıca dijital oyun dünyaları filmlerden farklı olarak gerçek zamanlı olarak yaratılmaktadır ve bu sayede oyuncu bu dünyayla gerçek zamanlı biçimde etkileşim kurabilmektedir (Kara, 2014, s.143).

Kyoto'nun oyununda şikâyet ettiği birçok unsur olmasına rağmen anlatıya bağlanması ve oyun anlatısını film anlatısına tercih etmesinin temel sebebi, video oyunlarının etkileşim özelliğidir. Oyuna etki ettiğini hissetmek, karakterler ile ilişkilerini geliştirmek ve kendini oyun dünyasında hissetmek oyuncuların temel motivasyon kaynağıdır. Bu motivasyon kaynağının özünde ise etkileşim yatmaktadır.

Oyuncular, Molly karakterinin geçmiş hikâyesini hastanede belirli uğraşlar sonucu buldukları kasetleri izleyerek öğrenmiştir. Oyunculara, Molly'nin hikâyesinin önlerine direkt sunulması yerine belirli uğraşlar sonucu emek vererek öğrenmenin onları nasıl etkilediği sorulmuştur. Helsinki hariç tüm oyuncular hikâyeye dair bu bilgiyi arayarak ve uğraşarak bulmaktan daha çok zevk aldıklarını söylemiştir. Bunun sebebi sorulduğunda ise yine önceki bölümlerde de görülen “bir şey yapıyor hissi” cevabı alınmıştır. Bu hissi ortaya çıkaran temel unsur etkileşimdir. Oyun anlatısı ile etkileşime giren oyuncular, anlatıya etki ederek ve Lee karakterini yönlendirerek bazı eylemler gerçekleştirmektedir. Bir şeyler yapma hissi de bu etkileşimden gelmektedir. Oyunun seçim illüzyonu içermesi ise oyuncuların oyun ile etkileşime girmesine ve anlatıya etki etmesine engel teşkil etmemektedir. Yapılan her seçim kişiye özeldir.

Kimi seçimlerde sonuçlar bariz olarak ortada iken kimilerinde ise hikâyede sadece minik değişiklikler gözlemlenmektedir. Daha sonra deneyimlenecek eylemin daha erken deneyimlenmesi veya ara sinematiklerin değişmesi gibi. Bunun dışında oyunda fark yaratacak seçimlerin büyük ve hayati karar taşıyan seçimler olmasına gerek yoktur. Oynanış esnasında varılmak istenen hedefe hangi yoldan gidildiği, bu sırada kimler ile etkileşime geçtiği gibi küçük eylemler de oynanışı kişiye özel kılmaktadır (Bostan, 2022).

Video oyunu ile geçirilen zaman ve özdeşleşme ilişkisi adına New York'un dördüncü bölüm sonunda yaptığı yorumlar önem arz etmektedir. Bu bölümün o kadar da müthiş olmadığını söyleyen oyuncu, buna rağmen karakterlere bağlandığını aktarmıştır. Bu cümlesinden birkaç dakika sonra ise oyunun sonradan “sardığını” ve özellikle bu bölümün çok sardığını aktarmıştır. Bu bölümün o kadar da müthiş olmadığını söylerken sonrasında bölümün çok “sardığını” söylemesi arasında bir zıtlık mevcuttur. Bunun sebebi oyun anlatısında çok farklı veya şaşırtan bir sekans olmamasına rağmen oyuncunun bu bölümle beraber oyuna daha fazla bağlanması olabilmektedir. New York'un bu bölümde Molly adlı karakterin yalanını yüzüne vurması seçeneğini seçmesi

ile bu durumdan utanması, onun dördüncü bölümde karakterlere çok daha sıkı bağlar kurduğunu göstermektedir.

“Şeye de utandım ya söylediğime de utandım. Yalanını yüzüne vurduğum için de utandım (Molly ile konuşmasından bahsediyor). Ne olduysa yani söyledin tamam kardeşim, kız böyle bir şey yapmış yani... Niye söylediysem onun yüzüne... O saçmaydı yani.”

Bu yorum ile aynı zamanda kimi oyuncuların yaptıkları seçimlerin sorumluluklarını daha fazla hissettikleri gözlemlenmiştir. New York bu bölümde aynı zamanda ilk kez oyun anlatısını gerçek dünyaya taşımıştır. Daha önce bu durum Helsinki’nin “çalışmaya sekte vursa bile Clementine’a bir şey olması durumunda oyuna baştan başlayacağını” söylemesi ve Munich’in iki kere görüşme ve gözlem sona erdikten sonra oyun anlatısı içinde değilken araştırmacıya ulaşip anlatı hakkında yorum yapmasında gözlemlenmiştir. New York’un yaptığı yorum ise şu şekildedir: “Ya %18 şu Kenny ile giden tayfa nasıl bir tayfa bu? (gülüyor). %18 bu hayatımdan çıkartmak isteyeceğim bir tayfa o (gülüyor).. O %18 ile gerçek hayatta görüşmek istemezdim yani (gülüyor).”

New York, oyun anlatısında sevmediği ve yaptıklarını onaylamayarak sinirlendiği Kenny karakteri ile arkadaş olan oyuncular ile gerçek hayatta görüşmek istemediğini belirtmiştir. Bu gözlem ile 5 katılımcıdan 3’ünün oyun anlatısını küçük bir anlamda da olsa gerçek hayata taşıdığını göstermektedir.

Ayrıca New York, bölümü bitirdikten sonra o anda beşinci bölüme de başlamaya istekli olduğunu bildirmiştir. Dördüncü bölüm ile tüm oyuncular oyunda 10 saati geride bırakmışlardır. Bununla birlikte New York’un net fikrini almak adına bölüm sonunda “Sence oyunda harcanan süre arttıkça bağlanma da artıyor mu?” sorusu yöneltilmiştir. Cevap ise şu şekildedir:

“Bence var ben diğer oyunlarda da ilk 4-5 saat benim için çok kritik. 4-5 saati devirince genellikle bitiriyorum. Bazı oyunlarda 4-5 saati devirince ulan bu kadar oynadık, boşa gitmesin diye bitiriyorum. Ama 4-5 saat oyun genellikle beğenme sürem 4 saatten sonrasında açılıyor bende. Ama mesela ben dizi de izleyemiyorum. Böyle çok uzun diziler bana gelmiyor, şey yapamıyorum, oturamıyorum başına filan ama bu beni baya sardı. Ama dediğim gibi oyun olarak göremiyorum hâlâ ya? Hala diziymiş gibi şey yapıyorum. Yani diziymiş gibi görüyorum. [...] Ama hiç böyle 10 sezonluk bir dizinin

de ilk yarım sezonunu izlemişliğim yok. Belki ilk yarım sezonunu izlesem belki ona da bağlanacağım.”

New York ayrıca, oyunun en başta ona çok fazla karakter tanıttığını ve onları öğrenmekte zorluk yaşadığını, karakterlerle daha yeni yeni bağ kurduğunu ve eğer bu oyunu araştırma için oynamıyor olsaydı ikinci bölümde bırakacağını aktarmıştır. New York’un yorumları ile oyun anlatısı ile geçirilen vakit arasındaki doğru orantılı ilişki hipotezi güçlenmiştir. Fakat oyunda geçirilen vakit ile özdeşleşmenin artması için en başta oyuncunun belirli bir süre oyunu oynaması gerektiği sonucuna varılmaktadır. New York’un araştırma için oynamıyor olsaydı oyunu ikinci bölümde bırakacağını söylemesi, oyun anlatısının ilk birkaç saatini oldukça kritik bir hale getirmektedir. Bu kritik birkaç saatin içinde sadece oyun anlatısı değil, oyun mekanikleri de önem taşımaktadır. Oyun mekaniklerinin oyuncuyu kolaylıkla yönlendirmesi ve açıklayıcı olması gerekmektedir. Aksi taktirde oyuncular henüz ilk eşğin aşılabacağı yer olan Sınavlar, Dostlar ve Düşmanlar bölümünde gelmeden oyunu bırakabilmektedir.

Oyun mekaniklerinin yanıltıcı ve hatalı olması ile oyun mekaniklerinin zorluğu farklı şeylerdir. Oyun mekaniklerinin yanıltıcı ve hatalı olması, hiçbir oyuncunun istemeyeceği bir durumdur ve yapım şirketinin deneyim veya bütçe eksikliğinden kaynaklanabilmektedir. Oyun mekaniklerinin zorluğu ise ayarlanabilmektedir. Birçok oyun, oyunculara kolay, orta, zor ve ekstra zor gibi seçenekler vermektedir. Oynanışı buna göre zorlaştıran veya kolaylaştıran bu seçenekler oyuncunun tercihinine bağlıdır. Oyun mekaniklerinde olması gereken ideal durum, oyuncunun kabiliyetlerine göre ne çok zor ne çok kolay bir seviyedir.

Kişi, yetkinliği yüksek bir seviyede iken basit bir görevi yapmak durumunda kalırsa bu durumdan yeterince tatmin olmaz. Aynı şekilde yetkinliği düşük iken oldukça zorlu bir görev ile karşılaşır da motivasyonu kırılır. Bu nedenle yetkinlik ve meydan okumanın ideal seviyede ilerlemesi, Flow Kanalı’nı yani Akış Kanalı’nı oluşturur. (Bostan, 2022, s.242).

Akış, bireyin yapmaktan büyük haz aldığı, motivasyon ve zevk ile kendilerini tamamen adadıkları eylemlere dair bir psikolojik deneyimdir. Bu kuram sadece video oyunları için değil, farklı disiplinlerde de kullanılmaktadır. Bu kuramda temel amaç, kişinin

karşılaştığı eylemi mücadeleci ve meydan okuyucu bir tavırla algılamasıdır (Csikszentmihalyi, 1990).

Oyun mekaniklerinin zorluğu veya hatalı olması nedeniyle daha önce oynadığı oyunlardan birinde sürekli öldüğü için oyunu bıraktığını söyleyen Munich, bu duruma bir örnektir.

Bu bölümde oyuncunun Ben'i son anda aylakların arasına düşmekten kurtardığı veya bıraktığı sekansta Munich, oyun mekanikleri nedeniyle önceki bölümlerde birçok kez ölmenin verdiği deneyim ile oyun anlatısının içine giremediği gözlemlenmiştir. Bu konudaki yorumları oldukça önemlidir:

“Aslında oyunda ölürsem bir daha aynı yerden başlayacağımı biliyorum o mantıkla gidip deneyebilirdim ama daha “immersive” olsun diye hani vakit yokmuş gibi düşündüm. Ve o kadar süre geçti ki arada yani duruyor öyle. Tırman diyor işte çekemiyor adam belli diye düşündüm, saldım yani.

Ha bu arada oyunla ilgili teknik olarak bir şey diyeyim. Bir yerde öldüğüm zaman baya ölüp tekrar başladığım zaman baya “immersive”liğini kaybetti. “Aaa tamam bu oyun” algısına düşüyorum. İstediğimi yapabilirim, önemli değil aslında falan. Ama böyle ölmediysem, sürekli devam ediyorsam daha böyle verdiğim kararlar şey oluyor... Daha önemliymiş gibi hissediyorum. Ama sonra ne bileyim bir yerden düşüyorum bir zombi ısırtıyor beni, sonra bir daha başlıyorum oyuna ha tamam s*** e*** şeyine giriyorum. Hani belki biraz bu mesela şeyi de etkilemiş olabilir. Kenny'ye “fuck you” dememi de hani. Gerçekte olsa belki yalvarmayı filan seçebilirdim yani. Çünkü ne olacağını bilmiyorsun. Bir kişi daha olsa, yardım etse kardır yani. Belki Clementine'ın yaşaması ile ölmesi arasındaki şeyi o belirleyecek bir kişinin daha gelip gelmemesi.

Ama oyun olduğu için yani şey orada bir tek arka planda şey vardı sanırım kafamda zaten fark etmez yani “outcome”. Gelip gelmemesi. Çünkü Clementine ve biz ana karakteriz yani nasıl olsa kurtuluyoruz bir şekilde gibi. Isırıldık da bu arada hani. Ölüp tekrar canlanmak mesela “ha bu bi oyun, rüyadan uyan”. Böyle rüyada “lucid dream”e geçmek gibi. “Ha bu bir oyun”. Ya da mesela işte “continuity error”, zombilerin olduğu yerde garajın yanında oraya gidip bir daha atladık sonra oradan bir şekilde geri döndük. Oradan bir geri dönüş yok aslında. Ve orada zombiler de yoktu bir tek bu arkadaş kalmış. O

yüzden ha tamam yani nasıl olsa bir işler yolunda gidiyor biz bir şeyler yapmasak da diye düşündüm.”

Munich’in oyun mekanikleri ve oyunda ölüp geri canlanmakla ilgili yaptığı bu yorumlar, oyun mekaniklerinin önemini ortaya koyar niteliktedir. Oyun içinde sık aralıklarla ölen oyuncu, bu nedenle bir oyun oynadığını fark ederek oyun ile kurduğu duygusal bağı sığlaştırmıştır. Bu nedenle özdeşleşme ve oldukça yüzeyselleşmiştir. Bir anlatının alımlayıcıyı içine çekmesi için aracı ortadan kaldırması gerekmektedir. Böylece alımlayıcılar, bir parçası oldukları bu anlatının aslında sanal bir evren ve bir araya gelen piksel tanelerinden oluştuğunu unutmaktadır. Oyuncunun sık aralıklarla ölmesi, aracı ortaya çıkarmaktadır. Bu durum, oyuncunun deneyimine göre zor bir seviyeyi seçtiği için oluşabileceği gibi yapım şirketinden kaynaklanan yeterince açık olmayan veya hatalı mekaniklerden de kaynaklanabilmektedir.

Munich’in bu bölümde oyundan ve özdeşleşmeden uzaklaşmasında önceki bölümlerde yaşanan sık ölme deneyimi ve kendi içinde oyunda mantık hataları olarak gördüğü devamlılık hataları etkili olmuştur. Fakat mantık hatası ve devamlılık hatalarına takılan tek oyuncu Munich’tir.

Önemli Metinler:

Munich: Ben mesela burada gitmezdim (Chuck’ı aylakların arasında bırakıp gitme sekansı hakkında).

Munich: Biz şu kapıdan çıktık değil mi?

Munich: Kırılır, çıkma oraya (Lee’ye seslenir).

Munich: Biz gittik geldik hala açamadınız (Christa ve Vernon’a seslenir).

Munich: Ungrateful bastard! (Kenny’nin Molly’ye “benim için ne yaptı ki?” demesi üzerine).

Munich: Şifreyi nerede bulabilirim acaba?

Munich: Exit’e yalnız bir şey sıkıştırmamız lazım üstümüze kapanırsa geri giremeyiz.

Munich: Niye hep bu tribi çekiyorlar bana? Çekmeye çalıştım zombi geliyordu. Yani çekemiyorduk. Çek desem orada çekecek miydi? Bence ölecektim orada yani (Ben'i bırakmasına dair karakterlerin ona olan yorumuna sitem eder).

Kyoto: O*** ço***! (Clementine'ı kurtarmayan Ben'e sitem eder).

Kyoto: Geri zekâlı ya ölü köpek mi göstereyim sana zaten ölü görüyorsun. Mala bak ya! (Clementine'ın ölen köpeği görmek istemesi üzerine).

Kyoto: Kimsin lan sen? (Dürbünden Molly'yi ilk kez görür).

Kyoto: Aha botumuz varmış!

Kyoto: Al işte burayı da almışlar ama bu iyi bir haber olabilir. Böyle olacağını bilseydim Clem'i getirirdim ama o zaman da Omid tek başına kalırdı.

Kyoto: Geri zekâlı velet ya! (Ben, yanlışlıkla aylakları içeri alır).

Kyoto: Yok lan öyle bir şey. Not on my watch! (Ben'i aylakların bırakmaz ve yukarı çeker).

Kyoto: Isırıldı mı a*** k***? (Lee ısırılır).

Helsinki: Aaa gö***! (Ben'in Clementine'ı kurtarmaması üzerine).

Helsinki: Yaptıklarından sonra seni yaşattığıma şükret (Ben'e seslenir).

Helsinki: Lan Kenny o*** nerede! Kenny sen nasıl bir o***... (Kenny'nin zor durumda kendine yardım etmemesine dair).

Helsinki: Helal lan dayı! (Vernon yardım etmeyi kabul eder).

Helsinki: Lan kız nerede lan! (Clementine'ı bulamaz).

Helsinki: Sizin yapacağınız işi s***! (Sinirlenerek - Ben'in Clementine'ın tek başına bahçede oynamasına izin verdiğini duyar).

Helsinki: Kapa kapa kapa! (Açtıkları odanın aylak dolu olduğunu görür).

Helsinki: Neden sen her şeyi söylüyorsun kızın önünde? Kızı üzdün. (Kenny'nin Ben'i bıraktığını söylemesi üzerine).

Helsinki: Has*** ne oluyor lan? (Vernon, Clementine'ı himayesine almayı teklif eder).

Helsinki: Si*** böyle bölümü ya. Yine herkes öldü oğlum 3 kişi filan kaldık dümdüz. Baya kalabalıktık baya 3 kişi kaldık bilmiyorum.

İzmir: Aklım çıktı (Adamın bir anda parmaklıklarda belirmesi üzerine).

İzmir: Burayı kapatsaydık.

İzmir: Sakin... sakin... (Molly ve Kenny'nin tartışması sırasında).

İzmir: Aferin oğlum aferin (Ben'in umursamaz davranışları karşısında).

İzmir: Sen güzel bir dayağı hak ettin ya (Ben'in Clementine'ın tek başına bahçede oynamasına izin verdiğini duyar).

İzmir: Tamam bizim bıdık girdi (Clementine'dan bahseder).

İzmir: Tamam kızım geleceksin hadi (Clementine'a cevap verir).

İzmir: Ya abla sen bizi tuzağa götürüyorsun gibime geliyor ama hayırlısı (Molly'ye seslenir).

İzmir: Ya çocuk beni hasta edeceksin sen ya! (Ben, yanlışlıkla aylakları içeri alır).

New York: Kenny aptalı ne yapıyor bu sırada? (Molly, Lee'ye saldırır).

New York: Ulan niye bunu dedin! (Clementine'ın verdiği cevaptan memnun olmaz).

New York: A*** k*** aptalı ya! (Sabır çekerek - Ben, yanlışlıkla aylakları içeri alır).

New York: O*** ç*** seni! (Kenny'nin kendisine yardım etmediğini söylemesi üzerine).

Görüşme Verileri:

Araştırmacı: Molly hakkında ne düşünüyorsun?

Kyoto: Ya Molly şöyle diyeyim... Kendince sebepleri var... (gülüyor). Yine sonuçta sakladığı bir şeyler var kızın muhtemelen zaten Crawford'du. Anasının filan şeyi vardı resmi vardı muhtemelen elinde zaten. Hani kim olduğunu bilmiyoruz ama. Hani sonuçta yardım etti, güvendi ve gitti. Yani güçlü bir kız [...]. Sevdim ben o kızı.

Munich: Beğendim Molly'yi. Elinden iş geliyor yani. Şimdiye kadarki en yararlı eleman oydu gruptaki yani. Bizimle gelse iyi olurdu.

Helsinki: Yani aşırı bayıldığımı söyleyemem ama o da kendi yolunda bir ablamızdı. [...] O yüzden üzüldüm ama yapacak bir şey yok.

İzmir: Yani her eve bir tane lazım. Şehri biliyor. Hani şey elinin ayağının altında ama dengesiz bir karakter o da...

New York: Molly değişik bir karakter ya, yani diğerlerine göre baya marjinde kalan bir karakter yani diğerlerinin... Diğerleri daha böyle benzer karakterler Molly baya farklıydı. Hem atik, fiziksel olarak filanda daha atik şey bir karakterdi [...]. Şeye de utandım ya söylediğime de utandım. Yalanını yüzüne vurduğum için de utandım. Ne olduysa yani söyledin tamam kardeşim, kız böyle bir şey yapmış yani... Niye söylediysem onun yüzüne. O saçmaydı yani.

Araştırmacı: Ben'i neden aşağı bıraktın / bırakmadın?

Kyoto (Bırakmadı): Gerçi çünkü çocuk biraz “jinx” bir çocuk. Ama hani şey isteyerek sonuçta kimseyi ölüme atan bir tip değil. Ve yani istemediği şeyler yüzünden kendini “guilty” hissediyor biraz yalnız seçimleri yüzünden. Kimse yaptığı yanlış seçimler yüzünden de yargılanmamalı. Sonuçta düzeltmek için bir şans veriyoruz yani ona [...]. Biraz kendi üstüne çok fazla attığı için her şeyi hani kendine olan inancını “restore”layıp daha işe yarar hale getirmek biraz amacım diyeyim benim. Biraz o yüzden hani yanıma almak istedim. Bir de şahsen Ben'i orada bıraksaydım bir kişi daha ölmüş olacaktı ve hani Clementine da bunu istemiyor. Kimse bunu istemiyor tabii ki. Bunu gidip de hani Ben öldü diye Clementine'a söylemek istemedim şahsen yani. Ya her bo*** Clementine için yapmıyorum tabii ki de orada kurtarma amacım biraz Ben içindi yani. Hani ben seni kurtarmaya layık görüyorsam bir s*** vardır senin içinde deme şeyim hani. Her şeye rağmen diye öyle düşündüm.

Munich (Bıraktı): Şey gibi olacak diye düşündüm. Önceki Ben'in koçunu kurtarmaya çalıştığımızda da çok oyalandım ya kurtaramadık. Dedim onu orada çekmeye kalksak ben öleceğim muhtemelen. Aslında oyunda ölürsem bir daha aynı yerden başlayacağımı biliyorum o mantıkla gidip deneyebilirdim ama daha “immersive” olsun diye hani vakit yokmuş gibi düşündüm. Ve o kadar süre geçti ki arada yani duruyor öyle. Tırman diyor işte çekemiyor adam belli diye düşündüm, saldım yani. Ya yok yani ne kadar sevmesem

de... Yani sevmediğim için birini ölüme terk etmem o kadar zor bir durumda olmasaydı... İlk şeyim çekmekti yani kurtarmaktı zaten. Zombi yakaladığında.

Helsinki (Ben'in ölümü hakkında ne düşünüyorsun diyerek soruldu / Bıraktı): Ben or*** öldüğüne çok sevindim. Ben or*** iyi ki öldü. A*** ko*** her şeyde külliyen zarar herif ya. Molly de onun yüzünden öldü. Gitti baltayı sökmüş p***. Bir bölüm boyunca kapı açamadı p***ç kapı açamadı ya! Mal. İyi ki öldü. Keşke ya o... O kız var ya Clara mıydı neydi yanlışlıkla o p*** yüzünden öldüğünde biz onu trenden atmalıydık da işte.

İzmir (Bırakmadı): Ya ölmesine gerek yok. Yaşayabildiği kadar yaşasın hani. O şekil ölmek yani hiç mantıklı değil. Tamam, ne kadar sinir olsak da şey yapsak da... Hani yaşayabildiği kadar yaşasın kendi çabalarıyla.

New York (Bıraktı): Tehlike olacaktı hem de orada söyleme dedim ben kardeşim. Söyleme dedim. Kapa çeneni de dedim, söyledi orada saçma sapan bir yerde. Hem tehlike olacaktı. Dedim ki zor kararları hep ben veriyorum. Burada da zor karar verip bırakacağım dedim. Zaten bırakmamı istiyordu. Ben de bıraktım abi. Evet grubu düşündüm.

Araştırmacı: Molly'nin hikâyesini araştırarak kasetlerle öğrenmek hoşuna gitti mi yoksa hikâyenin bir anda bunu sana söylemesini mi isterdin?

Kyoto: Yani bir şeyleri arayarak şey yapmak daha keyifli ve daha tabii ki hoş çünkü öbür türlü zaten film olurdu. Bu oyun olmazdı. Yani bir şeyleri durmadan “cut-scene” ile izleyip sadece tuşlara basmak çok mantıklı değil oyun dediğimde. Seni içine çeken şey bu zaten. Hani sana bir “action” veren al bunu yönet dedirten şey bu hani. Diye düşünüyorum.

Munich: Ya oyun tekniği olarak arayıp bulmak, bizim bir şeyler yapmamız öğrenmek için daha interaktif, daha “immersive” bence. Ama yani bunun böyle olmak zorunda da değil mesela yani. İşte şey bize bazı “favor”lar sorar mesela, onları yaparız. Onun karşılığında ne bileyim ya da birkaç bir şey yaşanır. Yakın görür işte boş bir vakitte oturur anlatır. Mesela şey böyle olmak yerine ne bileyim bir şeyler daha olurdu orada kalırdık, boş bir vakit olurdu ne bileyim bir akşamına burada uyuyalım filan derdik. İşte orada

mesela oturur anlatırdı kendisi. O da güzel olurdu bence. Etki ederek öğrenmek istiyorum ama böyle bir etki olmak zorunda değil yani materyal bir etki değil de... karakterlerin gözünde bir manevi bir etki yaratarak da öğrenmek güzel olurdu [...].

Helsinki: Hikâyenin önüne sunulmasını. Ben üşengeç bir insanım.

İzmir: Kasetin mi? [...]. Yani hani daha çok böyle hani araştırıp bir şeyleri ortaya çıkartmak. Beni daha çok cezbediyor şahsen.

New York: [...] Şey tatmin duygusu oluşturdu açıkçası. İlk başta o kutuyu, kutu diyorum dolaba gittim dolap da şifre istedi, bu şifre bir yerden çıkar dedim. Sonra çıktı gittim. O açıdan daha tatmin oldum yani. Kendim yapmış gibi hissettim o açıdan [...]. Bende şey açılıyor. Bir oyunu çok sevince %100 her şeyini bileyim, modu açılıyor ve her şeyi yapmaya başlıyorum. Orada da onu bulunca direkt yaptı şeyi yaptım. O dolabı açamadım ya nerede acaba şifresi diye biraz dolaştım orda. İşte yerlere baktım falan filan. Ben mi nerede bulacağım filan diye. O yüzden onu bilmek istedim zaten o kaseti bulmak.

4.5. Beşinci Bölüm

Dördüncü bölüm Krize Yaklaşma, Kriz ve Dönüş Yolu evrelerini içermektedir.

Beşinci bölümde oyun anlatısında yaşanan önemli olaylar aşağıdaki gibidir:

- Isırılan Lee, ekip arkadaşları ile Clementine'ı kurtarmak için yola çıkar. Hangi ekip arkadaşları ile yola çıktığı, oyuncunun bir önceki bölümün sonunda yaptığı seçimlere göre değişebilir.
- Bir süre sonra vücuduna yayılan virüsten dolayı bayılan Lee, arkadaşları kolunu kesmek üzereyken ayılır. Virüsün daha fazla yayılmasını durdurmak için kolunu kesmeye çalışan ekibe devam etmesini söylemek veya buna izin vermemek oyuncunun seçimine bağlıdır.
- Sığındıkları evde buldukları botun çalındığını gören Lee, bırakılan notu okuyarak bunu Vernon'ın yaptığını anlar. Artık denizde yaşama planları da suya düşmüştür.
- Bir önceki bölümde Ben'in kurtarılması durumunda bu bölümde Ben, apartmandan yere çakılarak vücuduna demir saplanması nedeniyle ölür.

- Oyuncunun yaptığı seçimlere göre Ben veya Christa'yı içinde bulunduğu sıkışık durumdan kurtarmak isteyen Kenny elinde bir kurşunluk silah ile ortadan kaybolur.
- Clementine'in kaçırıldığı yeri bulan Lee, ekibin geri kalanı için bir buluşma mekânı belirler ve Clementine'i kurtarmak için kaçırıldığı otele gider.
- Sonunda Clementine'i bulan Lee, adam ile konuşur. Clementine'i kaçıran adamın, ikinci bölüm sonunda erzak çalınan arabanın sahibi olduğu ortaya çıkar. Adam, arabasından erzakların çalınmasıyla tüm ailesinin güvenini kaybetmiştir ve tek başına kalmıştır. Kısa bir süre sonra kızı ve eşinin aylağa dönüşmüş hallerini gören adam, erzakları çalan kişilerden intikam almaya yemin etmiştir. Aynı zamanda Clementine'i onların elinden kurtardığını düşünmektedir.
- Kilitlendiği odadan kaçan Clementine'in yardımıyla Lee, adamın elinden kurtulur ve onunla dövüşmeye başlar. Adamı öldürmek veya sadece bayıltmak oyuncunun vereceği bir seçimdir.
- Otelden kaçan Lee ve Clementine, bir dükkâna sığınır. Lee artık ayağa kalkamaz hale gelmiştir, cildi solmuştur ve zor nefes almaktadır. Clementine ile son kez konuşan Lee, onunla konuşurken son öğütlerini verir ve onu sevdiğini söyler. Clementine ise ağlamaktadır. Lee onu Christa ve Omid'e emanet eder ve onların yanına gitmesini söyler. Lee'nin son anlarında acısına son vermek veya onu vurmayarak mekândan ayrılmak oyuncunun seçimine kalmıştır. Lee'yi vurmayarak oradan ayrılmak, Lee'nin aylağa dönüşmesine izin vermek demektir.



Görsel 27. ve Görsel 28. Sırasıyla Christa, Lee'nin kolunu keser, Lee Clementine'ı kaçırın adam ile konuşur.



Görsel 29. ve Görsel 30. Lee Clementine'ı kaçıran adamı öldürür, Clementine ve Lee kavuşur.



Görsel 31. ve Görsel 32. Sırasıyla Lee Clementine'a onu özleyeceğini söyler, Clementine Lee'yi vurur.

Gözlem Verileri:

Beşinci bölüm, tüm geçmiş bölümler boyunca oyuncuları katharsise hazırlayan evrelerin meyvelerini verdiği bölüm olmuştur. Beş farklı bölüm boyunca oyuncuların oyun anlatısına ve karakterlerine bağlanmasıyla Campbell'in anlatı şemasında Kriz evresinde katharsis deneyimlenmektedir. Tüm oyuncuların Lee karakterine birinci tekil şahısla hitap etmesi, karakterleri ve özellikle Clementine'ı korumacı davranışları, yaptıkları seçimlerin sorumluluklarını hissetmeleri sonucunda katharsis kaçınılmazdır. Bu nedenle beşinci bölüm, Walking Dead: Season One'ın en önemli bölümü olarak yorumlanabilmektedir. Oyuncuların bu bölümdeki tepkileri ve özellikle Kriz anındaki vücut dilleri, araştırmanın en önemli gözlemlerinden biridir.

Bütün oyuncular, oyuna kendilerini kaptırdıklarını belirtmiştir. Özellikle oyunun başında ve sonunda kendilerini daha çok anlatıya kaptırdıklarını ileten oyuncular, bunun sebebinin oyunun ortalarında olay örgülerinin ve bulmacalarının fazla uzaması olduğunu iletmıştır. Kyoto'nun gözlem aşaması dışında oyunu oynamak istemediğini fakat araştırmanın devamlılığı için kendi başına oynamaması gerektiğinden kendini tuttuğunu iletmeleri, oyuncunun kendini oyuna kaptırdığını gösteren önemli bir yorumdur. New York, Munich ve Helsinki, oyunun ilerleyen sezonlarını merak ettiklerini ve imkanları olursa devam etmek istediklerini iletmışlerdir. Kyoto ise hikâyede yaptığı seçimlerin alternatiflerini merak ettiğini ve Youtube platformu üzerinden diğer seçimlerin sonuçlarını izleyeceğini aktarmıştır. İzmir'in oyun anlatısını az çok tahmin edebilmesi ve yaşanan temel olaylara şaşırmaması önemli bir gözlemdir. Bunun nedeni sorulduğunda ise bu tür anlatıların genellikle belirli kalıplar içinde ilerlediğini aktarmıştır. Fakat bu yorumuna rağmen İzmir de diğer katılımcılar gibi özdeşleşme ve katharsis duygularını deneyimlemiştir. Kriz anından sonra anlatının sona ermesi ile “Biliyorsun sonunu ama yine de üzüyor...” yorumu, bu durumu kanıtlar niteliktedir.

Tüm oyuncular Clementine'ın ailesinin öldüğünü tahmin ettiklerini fakat Clementine'ın umudunu kırmamak adına bunu ona belli etmediğini aktarmıştır. Ayrıca tüm oyuncular final sekansında Clementine için üzüldüğünü dile getirmiştir. Tüm bu yorumlar, oyuncuların Clementine ile kurdukları duygusal bağı yani aslında Lee ile kurdukları özdeşleşmeyi ortaya koymaktadır.

Campbell'in hikâye şemasında Kriz anına denk gelen Lee'nin Clementine ile kurduğu son diyalog sekansı, beşinci bölümün katharsis açısından en önemli anı olarak

tanımlanabilirken öncesinde oyuncuların Clementine'ı kaçıran adam ile yüzleştikleri sekanstaki tepkileri incelenmelidir.

Munich, Clementine'ı kaçıran adama saldırmak için Clementine'a vermesi gereken işareti son anda kaçırmıştır ve anın verdiği gerginlik ile “Ah!” sesiyle pişmanlığını göstermiştir. Çünkü kaçırdığı seçim, karşısındaki adama saldırarak oradan kaçmak için kritik bir adımdır. Adama saldırmayı başaran Munich, bir süredir oyun anlatısına alışması ile Quick Time Event anlarında gerilme belirtisi göstermezken Clementine'ı kaçıran adam ile dövüşürken tekrar hızlıca Q tuşuna basarak yüzünü ekşitmiştir. Diğer bir deyişle bir süredir oyuna dair özdeşleşmesi sığlaşsa bile oyunun Kriz anında tekrar kendini anlatıya kaptırmıştır.

İzmir ise sakın bir şekilde adam ile dövüşse bile öncesinde onunla yaptığı konuşmalarda temkinli seçimler yaptığı ve kaşlarını çatarak sekansa odaklandığı gözlemlenmiştir. New York, Munich'e benzer şekilde konuşma bölümünde sakın kalsa da dövüşme esnasında gerilmiş, gözleri büyüyerek ve dudaklarını ısırarak Quick Time Event'i hızlıca tuşlara basarak gerçekleştirmiştir. Helsinki, Clementine ile kurduğu derin bağ nedeniyle bu sekansta en fazla tepki gösteren oyuncu olmuştur. Konuşma bölümlerinde sıklıkla oyun anlatısı hakkında tahminde bulunmuş ve adamın Clementine'a zarar vereceğini söylediği kısımlarda sesli olarak küfrettiği gözlemlenmiştir. Clementine'ın adama arkadan saldırması ile bir anda gerilen ve gözleri büyüyen Helsinki “Atlama çocuğa!” diyerek Clementine'ı adamdan korumak istemiştir. Bu andan sonra adam ile birebir dövüşmeye başlayan Helsinki tüm dövüşme boyunca vücudunu sarsarak, Clementine'ı kaçıran karaktere küfrederek ve Quick Time Event için basması gereken Q tuşuna olabildiği kadar hızlı basarak oynamıştır. Helsinki'nin bu sekanstaki stres ve kendini kaptırma seviyesi o kadar yüksektir ki oyuncu ile video konferans esnasında Helsinki'nin tuşa şiddetli basması nedeniyle bilgisayar kamerası sallanmaya başlamıştır. Lee'nin hareketlerine göre kendi vücudunu sağa ve sola hareket ettiren Helsinki dudaklarını sıkarak dövüşmeye devam etmiş ve sonunda adamı öldürmeyi başarmıştır. Dövüş anı sona erdiğinde ise Lee ve Clementine'ın sarılma anında “Allah'ım sana şükürler olsun!” diyerek yaşadığı gerginliği üzerinden attığını göstermiştir. Munich, Helsinki, İzmir ve New York'tan farklı olarak Kyoto, bu sekans boyunca sakın ve sessiz kalmıştır, araştırma için önem arz eden bir veri sunmamıştır.

Helsinki'nin gerçek hayatta biri ile dövüşmesine benzer şekilde kendini anlatıya bu kadar kaptırması ve yüzünün kızarması, video oyunlarının etkileşim özelliği sayesinde tragedya türlerindeki katharsis ve özdeşleşme deneyimlerini ne kadar yüksek bir seviyeye çekebileceğini gözler önüne sermektedir. Bu konuya sonuç bölümünde özellikle değinilecektir.

Bu dört oyuncu arasından New York, kısa bir süre içinde The Walking Dead serisinin tüm sezonlarını oynamış ve bitirmiştir. Helsinki'nin ilerleyen sezonları oynamadan önce “önce bunun travmasını atlatmam lazım” yorumunun altı çizilmelidir. Beş katılımcı arasından en yüksek özdeşleşme ve katharsis seviyesine ulaşan Helsinki, Clementine ile kurduğu derin bağ sebebiyle, ondan ayrılmanın ve onu tek bırakmanın kendisinde bir travma yarattığını aktarmaktadır. Bu yorum, oyun boyunca Helsinki'nin Clementine'a dair özel davranışlarının ve özdeşleşmesinin, katharsise evrilmiş halidir. Beş oyuncunun dördü, Lee'nin son anlarında yani “Kriz” evresinde sessizleşerek hüznlenirken bu durumdan etkilenmeyen tek oyuncunun Kyoto olduğu görülmüştür.

Oyuncular daha önceki bölümlerde olduğu gibi oyun anlatısı mantığında ilerlemeye devam etmiş ve buna göre hareket etmiştir. İzmir'in Ben karakterinin bağırması üzerine ona “Biraz daha bağır!” diyerek kızması buna örnek verilebilmektedir. Tüm karakterler Lee'ye birinci tekil şahıs ile hitap etmeye devam ederken Munich'te bu seslenmenin azaldığı ve kimi zaman sen diliyle hitap ettiği görülmüştür. Bu durumun en büyük sebebi olarak Munich'in oyundaki seçim illüzyonunu fark etmesi olarak gözlemlenmiştir.

“2012 yılı, Telltale Games'in The Walking Dead serisiyle masaya yeni bir oyuncu getirdi. İnteraktif drama olarak lanse edilen bu oyunlar, izleyiciye dört seçenek sunar, ancak bu seçimler hikâyede nadiren bir fark yaratır. Aslında, her oyunda sadece birkaç seçim hikâyenin sonucunu değiştirir ve çoğu durumda sadece hikâyenin sonu değişir. Yani, dört farklı seçim imkânı olsa da her seçim aslında aynı yere çıkar, bu da birçok video oyununda görülen seçim illüzyonuna açık bir göndermedir. 2015 yılında çıkan korku video oyunu Until Dawn, ise zorunlu ikili kararlar içerir. Bu kararlar hem anlatının sonunu hem de hikâyenin ilerleyişini etkiler. Örneğin, oyuncunun oyundaki seçimlerine bağlı olarak karakterler yaşayabilir veya ölebilir. Tüm kararlar ikilidir, belirgin bir "nötr" seçenek yoktur ve oyuncu, oyunun ana odak noktası seçimler ve bunların sonuçları olduğu için, kararları değiştirmek üzere oyunu yeniden yükleyemez (Testa, 2018, s.24).”

Daha önce eylemlilik kavramı ve bu kavramın oyuncu özdeşleşmesi ve dolaylı olarak katharsise olan etkilerine dair öneminin altı çizilmişti. Tekrar altını çizmek gerekirse

Murray’a göre eylemlilik, oyuncuyu tatmin eder çünkü oyuncu subjektif güç ve kontrol sahibidir. Eylemlilik, film diğer medya türlerinde görülmez çünkü izleyici film anlatısına etki edemez. Oyuncunun yaptığı seçimler eğer oyunu herhangi bir şekilde etkilemiyorsa burada eylemlilikten söz edilemez (Murray, 1997).

İşte tam bu noktada Munich’in oyundaki eylemlilik eksikliğini fark etmesi ve oyunun seçim illüzyonu içermesini anlaması sebebiyle özellikle son iki bölümde özdeşleşme seviyesinin düştüğü gözlemlenmiştir.

“Seçimlerin anlamlı olması için, keyfi görünmemesi gerekmektedir. Oyuncu eğer yapılan seçimlerin oyuna hiçbir katkısı olmayacağı yönünde bir izlenime kapılırsa motivasyonunu kaybeder. Eylem varsa eylemlilik de beklenir (Bostan, 2022, s.198).”

Diğer oyuncular, eylemlilik ve seçim illüzyonu üzerine fazla düşmemiştir ve özdeşleşme seviyeleri aynı oranda ilerlemiştir. Bu konuda önemli bir detay, Munich’in oyundaki eylemlilik eksikliğinden yakınmasına ve anlatıda mantık hatalarından şikayetçi olmasına rağmen oyuna kendini kaptırdığını, kendini Lee’nin yerine koyduğunu ve oyunu beğendiğini söylemesidir. Eylemlilik eksikliğini fark etmesine ve bir süreliğine özdeşleşme seviyesinin düşmesine rağmen beş bölümün geneline bakıldığında Munich de tıpkı diğer oyuncular gibi yorumlarda bulunmuştur. Bu durum, seçimler her ne kadar sınırlı olsa ve sonucu etkilemese bile oyuncuyu yine de başarılı bir şekilde oyun anlatısına çekebildiğini göstermektedir. Bu durum, bütün oyuncularda gözlemlenmiştir. Oyuna dair şikayetleri olan, oyun mekaniklerinden yakınan ve hatta üçüncü bölümün sonunda sürekli arka arkaya öldüğü için sinirlenip sesli olarak tepki gösteren Kyoto’nun dahi oyunu benimsediği, Lee ile özdeşleştiği ve final sekansına katharsis deneyimlediği gözlemlenmiştir. Oyuncuların oyun hakkındaki final değerlendirmeleri özdeşleşme ve özellikle katharsis deneyimi açısından kritiktir.

Munich: Katjaa ve Duck’ın öldüğü anda dünyaya lanet olsun, Clementine olmasa kafama sıkacağım dedim. Oyun dışında da oyundaki kararları düşündüm. Bu oyunda oyunu kapatınca “of ya!” diyorum diğer oyunlarda oyunu kapatınca “tamam dünya ne güzel” diyorum. Clementine’a göz kulak olamayacağıma üzülüyorum. Çok oyun oynamaya vaktim yok ama sardı da. Birkaç farklı son olsaydı daha iyi “immersive” olabilirdi.

Helsinki: Allah kahretsin! Ulan böyle hikâye mi yazılır şerefsizler! Vallahi Allah belalarını versin ya böyle yazılır mı? [...]Ulan çok kötüydü. Bunlar karakterlerin başına

ne geldiği mi? Hiçbiri s*** değil. Ulan şu kıza yazık oldu. Of ya! Clementine'in büyümüş halini mi göreceğiz? [...] İro yaktın bizi ya! Ya yazık Clementine'ı da çok masum yapmışlar garibim. Lee de iyi adamdı ya, iyi bilirdik. [...] Garibim kız çok çekti ya. Hissediyorum. Ve hala üzgünüm ya. Şerefsiz senarist, şerefsiz oyun yazarı it kızı ne hale düşürdü ya! [...] Ama oyunda en sevdiğim şey seçeneklerden şeydi dedi ya (Lee) en son ölürken saçlarını kısa tut. Kendi aralarında böyle bir espriymiş gibi geldi bir anlamda hani ne deniyor. Özellikle onu seçtim zaten hani böyle hem böyle giderayak bir nüktedan gibi. O kısım ekstra bir vurucuydu benim için. Çünkü benim için kızın saçını kesmek çok zordu ama iyi ki kesmişim yani. [...] Sende Clementine'in fotoğrafları var mı cidden? Sağlıklı bir yetişkin oluyor mu (gülüyor)? Ya garibim zombiler hala peşinde biz Lee olarak öldük kurtulduk ama kız hala... Ya garibimi koruyamadık ya. Kız iyice psikopat oldu bu kızı sağlıklı yetiştiremedim ben. İyi bir ebeveyn olamadım. Kıza kendimi vurdurttum ne kadar sağlıklı olmasın bekliyorum bilmiyorum ama (gülüyor). Aha bu da bizim kızım manitası mı? Ben bu kızı yetiştiremedim yazıklar olsun bana. Vallahi bana da güzel bir değişiklik oldu şaka maka. Eğlendim yani ve üzuldüm yalan değil. Özellikle final darmaduman etti beni de işte yapacak bir şey yok. Her seçiş bir vazgeçiş... Ya yok cidden çok duygusal olmuş tutamazsın yani istediğin kadar... Bilmiyorum ben şimdi tekrar oynasam tekrar gözüm dolar. Şerefsizler iyi yapmış.

New York: Vay anasını! [...] Abi ben öleceğini anladım da (Lee'nin ölümü) ben şeyde belki kurtarır, kurtarma şansım var mıydı? Öldürmeme şansım var mıydı? Isırılmadan, ısırılmamasını sağlama şansım var mıydı? [...] Şu adamla telsizdeki adamla konuşurken o yüzden çok tedirgin oldum yani orada. Doğru şeyi seçeyim diye de yine kurtaramadık yani. [...] Abi çok şey hissettirdi beni ya sonlarında tedirgin hissettim yani. Yük altında hissettim ama hoştu yani bu his kötü bir hismiş gibi ama hoş bir histi. İşte adama karşı doğru cevapları vereyim ki Clementine'a bir şey olmasın, ben ölmeyeyim bir şekilde orada doğru cevabı verirsem... İşler yolunda... Kötü cevap versem ne oluyor bu arada? Ters yapsam... [...] Ya ben hala şeydeyim ya? Bilmiyorum ben mi çok kötü seçtim yani Kenny'nin seçimlerini... [...] O zaman ben seçimlerimi çok iyi yapmışım ya. İlk önden gitselerdi ne oluyordu? Abi orada da seçim yapmışım gibi yapıyormuş ama oyun ya... O zaman... [...] Bir de şey yapıyordum ben. Mesela bir yerde öldürme şansını veriyor. Bir şeyi öldürme, işte zombiyi öldürme şansını veriyor. Tabanca çıkıyor işte bıçak çıkıyor. Ben hep bıçakla öldürdüm. O da mermi bitmesin diyeydi. Son bölümde mermi sıkıntısı

yaşadık bir de. Gerçi onun seçimlerle bence alakası yoktur ama. Hah silah ses yapıyor evet onu da şey yaptım. Kolu kesseydim ne oluyordu İrem?

Katharsis ve özdeşleşmeyi belirgin olarak araştırmacıya göstermeyen Kyoto ve İzmir de dahil olmak üzere tüm oyuncular oyuna dair son düşüncelerini belirtirken kendilerini Lee'nin yerine koyduklarını ve kendilerini anlatıya kaptırdıklarını aktarmışlardır.

Tüm oyun boyunca oyuncuları Kriz anına yani Lee'nin ölüm anına hazırlayan anlatı, 12 saat boyunca oyuncularda özdeşleşme duygusunu pekiştirerek ve Clementine ile olan duygusal bağı güçlendirerek onları Kriz anında katharsis deneyimine hazırlamıştır.

Beş bölüm boyunca oyuncuyu Clementine ve Lee arasındaki baba-kız ilişkisine alıştıran anlatı, Lee'nin Clementine'ı kurtardıktan sonra güçsüz düşerek yere serilmesiyle başlamaktadır. Clementine ve Lee birlikte son anlarını yaşamaktadır. Lee zorlukla nefes alırken Clementine ağlamaktadır. Clementine'a son öğütlerini veren Lee'nin sarf ettiği cümleleri oyuncu seçmiştir. 5 oyuncudan 4'ünün Clementine'a söyledikleri son cümlede "seni özleyeceğim" seçeneğini seçtiği gözlemlenmiştir. Kyoto haricinde tüm oyuncular Kriz anının yaşandığı bu sekansta sessiz kalarak olanları içinde deneyimlemiştir. Daha önce gözlemlenmeyen şekilde bu sekansta İzmir'in sıklıkla yüzüne dokunduğu ve yüzünü kaşındığı, Lee vurulduktan sonra ise sessiz kalarak dudak kenarlarını hareket ettirdiği gözlemlenmiştir. Bu sekansta sessiz bir şekilde katharsis yaşayan bir başka oyuncu Munich olmuştur. Munich final sekansında sessiz kalarak boş bakan gözlerle Lee'nin son anlarına tanıklık etmiştir. New York da tıpkı Munich gibi final sekansını sessiz ve boş bakan gözlerle oynamıştır. Helsinki ve Kyoto, final sekansında diğer oyuncularından daha farklı tepkiler veren oyunculardır. Tüm anlatı boyunca Clementine ile en derin duygusal bağı kuran oyuncu olan Helsinki, Clementine ve Lee'nin son sohbeti boyunca kaşları çatık, gözleri dolu ve yüzü kızarmış bir şekilde oynamıştır. Sıklıkla elini yüzüne götürerek ağlamasına engel olmaya çalışan Helsinki, Clementine'a "saçlarını kısa tut" öğüdünü vermesiyle birlikte daha ağır bir şekilde ağlama isteği ile dolmuştur. Bunun sebebi, üçüncü bölümde Helsinki'nin Clementine'ın saçını kesmemek için oyun anlatısına direnmesidir. Bu nedenle bu cümle ile arasında özel bir bağ kuran Helsinki "Özellikle onu seçtim zaten hani böyle hem böyle giderayak bir nüktedan gibi. O kısım ekstra bir vurucuydu benim için. Çünkü benim için kızın saçını kesmek çok zordu ama iyi ki kesmişim yani." yorumunu yapmıştır. Oyun sonunun kendisinde bir travma yarattığını söyleyen Helsinki oyun bitiminden sonra da sıklıkla Clementine'ın "her açıdan müthiş

bir kız” olduğunu aktarması önemlidir. “En azından büyümüş halini veya huzurlu olduğu halini görseydik” diyerek yorum yapan Helsinki, yönettiği karakterin ölümünden daha fazla, Clementine’in tek başına korumasız kalmasına üzölmüştür. Katharsisi en yoğun yaşayan oyuncu olan Helsinki, Kriz anında Clementine’den ayrılması sebebiyle ağlamasını tutmaya çalışması ve bölüm sonu yaptığı yorumlarla bu durumu ortaya koymuştur. Kyoto’nun ise Helsinki’nin neredeyse tam tersi tepkiler verdiği gözlemlenmiştir. Diğer oyunculara göre Kriz anında çok daha rahat hareket eden Kyoto’nun bu bölümde çoğunlukla sessizliğini korusa bile kimi anlarda kendisine komik gelen durumlarda sesli şekilde güldüğü ve karakterlerin bazı davranışlarına sesli yorum yaptığı gözlemlenmiştir. Kriz anını diğer oyuncuların aksine oldukça sakin, suyunu ve sigarasını içerek tamamlayan Kyoto buna rağmen görüşme bölümünde “Tek başıma oynuyor olsam muhtemelen hüngür faşır ağlardım muhtemelen. Çünkü hani sonuçta birazcık inceleme anlamında oynadım ya tamamen “ıııı” modunda oynamadığım için. Yok ama şey yani. Dediğim gibi mantıklı bir sonu olduğunu düşündüğüm için bir tık şey yapmadım. Ya zaten ölecekti yani orası belliydi. Hani şey olsaydı bir anda ölseydi daha “out of nowhere” ölseydi daha şey olurdu.” yorumunu yapmıştır.

Kyoto’nun beş katılımcı içinde tek kadın oyuncu olması ve tüm katılımcılar içinde en az katharsis ve özdeşleşme yaşayan katılımcı olması arasında bir ilişki kurulabilmektedir. Oyun anlatısı boyunca Lee ve Clementine arasında bir baba-kız ilişkisi kuran oyun, kadın oyuncular bu anlamda daha az etkilemiş olabilmektedir. Bu bağlamda toplumsal cinsiyet çalışmaları alanında çalışan araştırmacıların gözlem verilerini inceleyerek bu yorumu değerlendirmesi daha sağlıklı olacaktır. Oyuncuların başta Kriz anı olmak üzere diğer tüm önemli sekanslarda verdikleri tepkileri birebir görmek adına hazırlanan gözlem derlemesi videosunu izlemek önemlidir.

Tragedya kahramanının başına gelenleri hak etmeyen bir karaktere sahip olması ve alımlayıcı ile (bu durumda oyuncu ile) benzerlik taşıması, alımlayıcıya kahramanla özdeşleşme imkânı vermekte ve dolayısı ile onu acıma ve arınma duygusuna yani katharsise yönlendirmektedir. Araştırma konusu olan video oyununa uyarlandığında başına gelenleri hak etmeyen kahraman Lee’dir. Anlatı boyunca Clementine’ı ve dahil olduğu ekibi korumaya çalışan, yolculuğu boyunca karşısına çıkan karakterlere merhametli davranan ve Clementine için canını feda eden Lee karakteri, başına gelenleri yani bir aylak tarafından ısırılarak ölmeyi hak etmemektedir. Öte yandan anlatı başında

oyuncuya aktarılan Lee'nin aldatıldığını öğrenmesi ile işlediği cinayet onu ne siyah ne de beyaz bir karakter yapmaktadır. Yani onu gerçek insan profiline yaklaştırmaktadır. Bu da oyuncuların onu daha çok benimsemesine sebep olmuştur.

Katharsis, yani oyunun seyirci üzerindeki etkisi, ancak tragedya bir oyun olarak düşünüldüğünde anlaşılabilir. Çünkü oyunun seyirci üzerinde etki bırakması için, seyircinin oyuna katılması, o deneyime ortak olması gerekir. Bu anlamda tragedya, tecrübe edilen olayların oyuncu ve seyirci açısından “trajik akışının birliğini” ifade eder (Gadamer, 2008, s. 184).

Özdeşleşme ve katharsis duygularının güçlenmesi için Gadamer'in de bahsettiği “deneyime ortak olmak” unsuru kritik önem taşımaktadır. Oyuncuların tümü, oyun ile olan duygusal bağlarını aktarırken “etkileşim” unsurunu ön plana çıkarmaktadır. Etkileşim unsurunun katharsis ve özdeşleşme deneyimlerindeki yerini anlamak adına oyunculara “Bu hikâye bir film dizi tiyatro veya roman olsaydı mı daha çok etkilenirdin yoksa bu video oyunu haliyle mi?” sorusu yöneltilmiştir. Munich haricinde tüm oyuncular, etkileşim unsurunun var olması sebebiyle video oyun anlatılarının onları daha çok etkilediğini aktarmıştır.

Kyoto'nun “Ya birazcık sen ölmüşsün gibi de oluyor orada hani biraz daha kendini karakterin yerini koyabiliyorsun kendin oynadığında. Filmde yani izliyorsun dışarıdan bir göz olarak ve hani birileri ölüyor, birileri yaşıyor, bir şeyler oluyor. Senin herhangi bir kontrol şeyin yok. Durumun üzerinde. Ama oyunda böyle oldu mu ekstra bir bağlantı kuruyorsun sonuçta diğer karakterlerle. Sen seçiyorsun kimin öleceğini kimin ölmeyeceğini. Ya da kimsenin ölüp ölmeyeceğini. O yüzden kesinlikle daha etkili oyun.” Yorumu özellikle önemlidir. Oyuncunun seçim yapması ve oyuna etki etmesi nedeniyle özdeşleşme ve katharsisin güçlendiğinden bahsetmiştir. “Birazcık sen ölmüşsün gibi oluyor” cümlesi ise oyuncuların Lee karakterine birinci tekil şahıs ile seslenmesinin altını doldurur niteliktedir. Görüşme bölümünde tüm oyuncular, video oyunlarının onlara verdiği kontrol hissinin kendilerini oyun anlatısına çektiğini aktarmıştır. Oyunculara verilen anlatı üstündeki kontrol hissi, seçimlerin anlatıyı çok fazla etkilemediğini fark eden oyuncuları dahi oyuna daha fazla çekmiştir. Çünkü buna benzer hiçbir anlatı, alımlayıcılarına kontrol hissi sunmamaktadır. Bu konuya sonuç bölümünde daha detaylı bir şekilde değinilecektir.

Oyun mekanikleri ve oynanış tercihlerinin katharsis ve özdeşleşme unsurlarını etkileme ilişkisini incelemek adına oyunculara şu ana kadar deneyimledikleri oyun mekanikleri ve oynanış tercihleri hakkında belirli sorular yöneltilmiştir. Walking Dead: Season One, Third Person yani üçüncü kişi bakış açısıyla hazırlanmış bir oyundur. Aynı zamanda oyun, baştan sona sinematik görüntü açılarını kullanmıştır. Bu tercihlerin oyuncuları oyuna daha fazla çekip çekmediğine dair yöneltilen soruya cevap olarak oyunun hikâye temalı bir oyun olmasından kaynaklı olarak sinematik açılar içeren bu tercih beğenilmiştir. Kyoto, “Karaktere daha duygusal bir bakış açısı katmasını sağlıyor bence o tarz kamera açıları. Evet ilk başta çok sinir ediyordum ya ben buraya dönmek istiyordum falan hani ama... Her yeri dönüp her şeyi yapabiliyordum olsam, bu kadar duygusal bir oyun olmazdı. Bu kadar dramatik olmazdı daha doğrusu duygudan kastım dramatik biraz. Daha dramatik bir hava katıyor, o tarz kamera açıları bence. Hani rahatsız edici mi evet rahatsız edici ama olması gerekiyor zaten.” yorumu ile oyundaki sinematik açıların anlatının dramatikliğine katkıda bulunduğunu düşündüğünü aktarmıştır. Munich, hikâye temalı oyunları ve daha aksiyon ve oynanış odaklı oyunlar arasındaki kamera açıları farklarından bahsetmiştir. FPS bakış açısıyla oynanan oyunların oyuncuya fiziksel özgürlük verdiğini fakat hikâye anlatıcılığı özelliğinin azaldığını, sinematik açılarla ilerleyen hikâye temalı video oyunlarında ise fiziksel özgürlüğün kısıtlandığını fakat bu sayede hikâye anlatıcılığının güçlendiğini düşündüğünü vurgulamıştır. Bunun yanında Tomb Raider gibi hem hikâye içeren ama aksiyon ve hareket özgürlüğünün olduğu oyunları da beğendiğini eklemiştir.

New York, “Yani normal olsaydı normal gidip dümdüz konuşsaydım, o kadar etkilenmezdim. Mimiklerini filan görüyordum şey yapıyorum filan onlar etkiledi. Aynı zamanda şeyi de diyeceğim. POV açısından olduğu zaman da güzeldi oyun mesela bu oyunda işte Clementine’ı yönettiğimiz bölümde. FPS’ydi oyun. Mesela o bölüm de güzeldi. Hiç sırtıtmamıştı yani. O zaman mesela FPS olsaydı herhalde Lee’nin kararlarına etkisi çok daha az olurdu ve ben oynamış olurdum yani. Ama bence bu haliyle çok daha iyi. FPS olmasını istemezdim.” yorumunu yaparak ilerleyen cümlelerde sadece birkaç sahnede örneğin Clementine kaybolduğunda Lee’nin onu aradığı sahnede oynanışın FPS açısına geçmesinin hoş olabileceği düşüncesini eklemiştir. Aynı zamanda New York’a oyunun daha sağlıklı mekaniklere sahip olması durumunda oyundan daha çok etkilenip etkilenmeyeceği sorusu sorulduğunda daha üzerine düşünülmüş ve kaliteli oyun mekaniklerinin onu daha çok etkileyeceği cevabını vermiştir.

New York, dizi ve filmleri kendini kaptırarak izlemesinin nedenini anlatıyı bir oturuşta bitirmesi olarak açıklamıştır. Dizilerde tüm sezonu tek seferde aynı günde bitirdiğini, filmlerin ise zaten aynı gün ara vermeden biten bir yapıya sahip olduğunu söyleyen New York, anlatıya ara verdiğinde araya başka şeylerin girdiğini ve anlatıdan uzaklaştığını aktarmıştır. Bu yorum video oyun anlatısındaki özdeşleşmeyi anlamak adına yardımcı bir unsur olabilmektedir. Oyuna harcanan vakit ile özdeşleşmenin doğru oranda artacağı hipotezi ortaya konduğu gibi, oyun bölümlerinin de arasına vakit girme durumunun özdeşleşme seviyesini düşürme potansiyeli mevcuttur. Fakat İzmir haricinde katılımcılarda bu tarz bir gözlem ortaya çıkmamıştır.

Önemli Metinler:

Munich: Önceki oyunun sonundaki istatistiklerde Clementine'ı kiminle aramaya gittiğimi gösteriyordu ya. Demek ki ben oyunun başından beri ne karar verirsem vereyim buraya gelecektik, bu duruma düşecektik.

Munich: Zıpla ya. Atlarsın bence. (Lee'ye seslenir).

Munich: Aşağı bakma işte ya, neden aşağı bakıyorsun! (Lee'ye seslenir).

Munich: Niye bu adam çekiyor abi? (Lee'nin tek kolu olmamasına rağmen Christa'yı yukarı çekmeye çalışmasına dair).

Munich: Kenny'den beklenmeyen hareketler.

Munich: Ahhh! (Kritik anda yapması gereken seçimi zamanında yetiştiremez).

Munich: Burada bir şey yok, iyi gideyim bari.

Kyoto: Hayret kafamı ezmemişler (Lee'nin kan kaybından bayıldıktan sonra ayılması üzerine).

Kyoto: Kıza nasıl bir travma yaratıyorsun a*** k*** (Lee, Clementine'ın üzerine aylak organlarından sürer).

Kyoto: Oynamaktan ziyade hikâye dinliyor gibi oldum.

Helsinki: Ah be Clementine sen kimlere kandın kızım it mi köpek mi?

Helsinki: Benden? G***! (Clementine'ı kaçıran adamın, onu Lee'den kurtardığını söylemesi üzerine).

Helsinki: Ben olmasam buralara gelemezdik zaten.

Helsinki: Hadi yapın a*** k*** Clementine'ı kurtaracağız! (Kolunun kesilmesi kararını vermesi üzerine).

Helsinki: Ağzıma keçe verin bari. Bayıltın beni. (Lee'nin kolu kesilir).

Helsinki: Ben nasıl çıkacağım buradan?

Helsinki: Tek kolumla ben mi yapacağım yine!

Helsinki: Yav***! (Vernon'ın botu çaldığını öğrenir).

Helsinki: Ya ne bileyim ya ölüyorum ben ya salın beni ya! (Christa, Omid ve Kenny'ye seslenir).

Helsinki: Aga be...(El ele intihar eden çifti görür).

Helsinki: İyi bir babaydın iyi bir eştin. Azıcık gıcık bir adamdın, dik kafalıydın ama iyiydin... Fedakarlığının boşuna gitmesine izin vermeyeceğiz. (Kenny'nin ölmesi üzerine).

Helsinki: Zor kararlar. (Kenny'nin ölmesi üzerine).

Helsinki: Yaaağğ!!! Vuruyorum ya! (Vurmasına rağmen oyun mekaniklerinin tepki vermemesi üzerine).

Helsinki: Şu halime bak ya öleyim de bitsin bu çile a*** k***!

Helsinki: A*** s***! (Clementine'ı kaçıran adamın erzak çaldıkları arabanın sahibi olduğunu öğrenir).

Helsinki: Neeey? Senin belanı s***! (Adamın Clementine'ı öldürürüm demesi üzerine).

Helsinki: Bu kız ilerde nasıl sağlıklı bir birey olacak ya?

Helsinki: Allah'ım hayırlısıyla şu kız güvenli bir yere çıkaraydık.

Helsinki: An*** s*** kız kaldı kalk lan kalk kız panik yapmıştır şimdi! (Lee'nin bayılması üzerine).

Helsinki: Lee kalk şu kızı kurtarmamız lazım kalk! (Lee'nin bayılması üzerine).

İzmir: Kes artık kes artık kes artık! (Christa, Lee'nin kolunu kesmesi gerektiğini söyler).

İzmir: Şu merdiveni biriniz alsanıza ya... Olur ben de alırım... (Christa, Omid ve Kenny'ye seslenir).

İzmir: Beni yakalayın. (Karşı binaya atlamadan önce ekibe seslenir).

İzmir: Önden biri atlasaydı da bizi tutsaydı keşke.

İzmir: Biraz daha bağır... (Ben'in bağırarak konuşmasına sinirlenir).

İzmir: Yapma lan yapma oğlum yapma! (Kenny, Ben'e saplanan metali çıkarmaya çalışır).

İzmir: Battaniye al gel kızım (Clementine'a seslenir).

New York: Lan bunu mu yapacaktın ya! (Lee'ye konuşur).

Görüşme Verileri:

Araştırmacı: Oyunun sonu hakkında ne düşünüyorsun?

Kyoto: Yani mantıklı olmuş çünkü zaten toz pembe bir oyun değil. Zaten her b*** yaptırıyorlardı eninde sonunda ölecektim yani diye düşünüyorum. Bence güzel bir son olmuş. Hiç değilse Clementine'ı kurtarıp... Sadece şey saçma olmuş biraz. Hani adamın eşyalarını aldık diye ta buraya kadar “track”leyip de... Gerçi psikopat olmuş her türlü... Bu biraz “cheesy” olmuş yani farklı bir şekilde oraya yönelebilirdi bence oyun. [...]

Munich: Güzel, beklemiyordum. Yani hep beraber kaçarsınız, kolu iyileşir herhalde diye düşünüyordum. İyileşir dediğim yani dönüşmez anlamında.

Helsinki: Her ne kadar üzülsem de beğendim. Ama keşke Clementine'ın böyle şey neydi... Bir de büyümüş halini böyle huzurlu halini görebilseydik iyiydi. Ya da ne bileyim büyümese bile huzurlu olduğu halini.

İzmir: Yani zaten ısırıldığımızda belliydi hani böyle olacağı. Onun dışında yani Kenny'nin ölmesini beklemiyordum. Yani orada ben beraber hani sıkarsınız ondan sonra yukarı tekrar beraber çıkarız diye düşünüyordum. Biraz son saniyelerdeki o konuşmamızı içerlerdi herhalde. Ben bu çocuğu hani yalnız bırakmam gibisinden şey yaptı. Orada bir

hani belki Kenny’yi kurtarabilirdik o konuşmayı yapmasaydık. Onun dışında... Dedim hani o arabadan elbet bir şey çıkar hani. Almayalım. Biz sonra belki hani eğer gitmezse hani alırız diye düşünmüştüm ondan ben zaten hani alalım dememiştim. Ama bunlar bizimkiler yamyam çıktığı için biraz maalesef orada bu dayımızın hayalleriyle oynamışız biraz. [...]

New York: Şimdi duygusal olarak baktığımda Lee’nin ölmesini istemezdim. Çünkü gerçekten adamla bir bağ yakalamıştım yani. Adamla Clementine’in ilişkisi, diğer ekiptekilerle ilişkisini filan baya oturmuştum kafamda. Başta lider değildi işte Lily’ye karşı çıktı vesaire. Onları filan hep kafamda oturmuştum ve o yüzden Lee’nin ölmesini hiç istemiyordum. Ama ölmeseydi işte, ne bileyim bir ilaç bulduk bunu içince zombi olmuyorsun gibi bir şey olsaydı da derdim ki a*** k*** yani zorlamışlar. O yüzden ölmesi gerekiyordu ama ölmesini istemedim tabii ki. [...] Öyle olması gerekiyordu. Acaba şeyi düşündüm... Dedim ki ulan dedim... Isırılmış kimseyi dönüşürken görmedik dedim kendi kendime yani... Şeyi vardı, şu oğlan vardı (Duck). Oğlan ısırıldı. Evet hastalandı, bir şeyler oldu ama dönüştüğünü görmedik dedim. Ulan acaba ısırılınca dönüşülüyor mu? Hasta mı olunuyor? Ölüncü mi dönüşülüyor? Onu düşünüyordum böyle. Kafamda bir yandan da o vardı ama o da olmadı.

Araştırmacı: Oyun sonunda duygu boşalması yaşadığını düşünüyor musun?

Kyoto: E tabi yazık küçücük çocuğu kurtardı, sonra bay bay, yani ben gidiyorum eyvallah! (gülüyor). Neyse en sonunda annesini babasını gördü hiç değilse (Clementine’dan bahsediyor). Tek başıma oynuyor olsam muhtemelen hüngür faşır ağlardım muhtemelen. Çünkü hani sonuçta birazcık inceleme anlamında oynadım ya tamamen “ıııı” modunda oynamadığım için. Yok ama şey yani. Dediğim gibi mantıklı bir sonu olduğunu düşündüğüm için bir tık şey yapmadım. Ya zaten ölecekti yani orası belliydi. Hani şey olsaydı bir anda ölseydi daha “out of nowhere” ölseydi daha şey olurdu. Hani sonuçta... Şeyin ölümü daha üzücüydü bence ana karakterin ölmesinden annenin gidip kendini vurması, çocuğu şey yapması filan hani? [...]

Munich: Yani evet duygusaldı baya. Ağlamadım ama o anki şeyden dolayı böyle herhalde işte. Lee ile özdeşleşip hani güçlü gözükmek lazım ağlamaklı olmak şeye Clementine için daha da zorlaştıracak işi. O yüzden kendimi tuttum (gülüyor).

Helsinki: Kesinlikle...Tabi ki kesinlikle. Hatta bu kadar katharsis yaşamamıza gerek yoktu. Bu kadar katharsise hiç gerek yoktu. Yok, yaşadım yani...

İzmir: Evet.

New York: Evet. Yaşadım yani. Çaresiz hissettim ya. Çünkü yani orada zaten söylediğim şeyler pek de etki etmeyecek diye düşündüm. Yani öleceğim zaten orada. Abi ben yani... Bu sonuna kadar hiç öleceğini düşünmemiştim ya yani. Şeyde artık dedim ki öleceğiz herhalde. Tabelanın üstünden giderken. Orada dedim. Valla değişti, değişik bir deneyimdi.

Araştırmacı: Seçimlerini neye göre yaptın?

Kyoto: Seçimlerimi ben normalde hani “ben olsaydım ne yapardım”a yönelik yapmaya çalıştım. Yani bütün bu tarz oyunlarda yaptığım bu zaten. Çünkü hani vicdanımı rahatlatmak için bazı şeyleri yapmam gerekiyor. Mesela herhangi bir oyunda bir “good walkthrough” bir “evil walkthrough” varsa o oyunu didiklesem bile ne kadar istersem isteyeyim “evil walkthrough” yapamıyorum. İçim elvermiyor, kötü hissediyorum insanlara kötü davranınca. O yüzden biraz kendime göre yaptım diyeyim ama tabii oyunun bana sunduğu konuşma ve hani “action” seçeneklerine göre öyle yaptım diyeyim. Ama mesela biraz daha düşünme şeyim olsaydı hakkım olsaydı işte o iki kişi arasında kalıp hangisini kurtarayım modlarını birazcık daha farklı seçebilirdim belki. Ama hani bir anda olduğu için sonuçta oyun da seni buna sürüklüyor. Oyunun konusu bu. Elimdekilerle devam edeceğim. Bunun da bir şeyi var konusu var. O yüzden hani ona kesinlikle bir şey diyemem. Ama birazcık daha hani süre tanınması şey yapardım. İsterdim.

Munich: Ya işte ben işte Lee’mişim gibi. Ben Lee’yi oynuyorum Lee’nin yerindeyim. Karımın sevgilisini öldürmüşüm geçmişte herhalde. Ama bunun bir önemi yok pek artık. Yani işte oyunun bana verdiği seçeneklerden kendim verirdim şeklinde aldım yani. Bir tık ciddi oynadım işte salla şunu ver bunu dene falan gibi değil de bunu yapınca ne oluyor bakalım görmek için değil de hani gerçekten o durumda... [...]

Helsinki: [...] Diyaloglarda kendime yakın olanı seçiyorum. Hani ben olsam nasıl cevap verirdim gibisinden yaklaşmamı sağlıyor. Hani mesela işte genelde Lee’yi böyle hep

arabulmaya çalışan işte “ne şiş yansın ne kebab” gibi oynattım çünkü ben de öyle bir insan olduğum için. Hani kimse üzülmesin orta yolu bulalım kavga etmeyelim. Ama oyun sonuna baktığıma göre pek başarılı olamadım herhalde (gülüyor).

İzmir: Seçimleri neye göre yaptım... Yani mantığa dayalı şekilde gitmeye çalıştım. Ama bazı yerlerde de yani ne olması gerekiyorsa yani benim içimden ne geçiyorsa o anki duygularıma göre şey yaptım.

New York: İkisi de ya ikisi de karışık bence. Ben bunu başka oyunlarda da kendime çok soruyorum. Diyorum ki bu oyunda işte şerefsiz bir karakter yapacağım diyorum. Sonra yapamıyorum, olmuyor. Bence ikisi karışık yani verdiğim cevaplar hem Lee hem kendim karışık.

Araştırmacı: Oyun sonunda Lee’yi neden vurdun / vurmadin?

Kyoto (Vurdu): Çünkü şöyle diyeyim, iki türlü de Clementine, Lee’nin de annesi babası gibi dönüşeceğini bilecekti. Ki bunu istemediğini söyledi zaten. Ya da hani... Hani vurup onlara dönüşmeyecek şekilde... Yani tabii ki kızın vurması da çok travmatik. Hayatı boyunca Lee’nin dönüştüğünü bilerek yaşaması da çok travmatik. İkisi de yani kötü seçenekler. Ama hani vurulması bir tık daha eee... Onu daha dünyaya alıştırmak için iyi olabilir diye düşündüm. Çünkü hani onu orada bıraksaydı o bir kendi şeyi açısından güçsüzlük göstergesi olurdu. Sonuçta yani olması gereken bu, biri dönüşecekse kötü durumdaysa vurman gerekiyor. Onu bırakmaman gerekiyor. Bunu öğrenmesi gerekiyordu. Kötü bir yoldan öğrendi ama... Sonuçta hani kimseye karşı da bir şeyi olmaz kızın. O yüzden öyle bir şey yapmak istedim. Bir bırakmayı düşündüm de dedim yok bırakmasını. Ya ölmezsem falan dedim zaten de zaten gözümün feri gitmiş zombiye dönmüş adam yani.

Munich (Vurdu): Yani kendimi düşünüyorum o durumda az çok belli gibi dönüşeceğim. Dönüşmek istemezdim herhalde. Vursun isterdim beni kim varsa. Bir de şey... Bilmiyorum o anda o daha doğru geldi. Clementine’ın bizi böyle hatırlaması için.

Helsinki (Vurdu): [...] Huzur içinde artık şey ne... Çok mücadele etti huzura kavuşsun diye biraz da. Bir de kız (Clementine) şey ne deniyor... Hani ailesini öyle gördü en azından Lee’yi öyle görmesin diye de... Daha çok huzur içinde uyusun Lee reis diye.

İzmir (Vurdu): Neden vurmayı seçtim? Yani sonuçta dönüşmüş olmayı kimse istemez. Orada dönuştükten sonra daha çok hani ısırap çektirirdik. Yani çektirmektense başkalarına en azından o anda yani hiç işe yaramaz bir hale gelmek daha mantıklı.

New York (Vurdu): Yani son sahnede çaresiz hissettim Lee olarak. Clementine’ı da hani büyümüş gördüm yani. Vurmasını da bir yandan o yüzden istedim. Bu zorluğu da atlatsın artık bu da onun kırılma anı olsun. Buradan yürüsün gitsin dedim.

Araştırmacı: Oyun mekânında dolaşabilme imkanının seni hikâyeye daha fazla çektiğini düşünüyor musun?

Kyoto: İşte daha çok çekti ta ki o baktığım cisimlerin hiçbir anlam ifade etmediğini anlayana kadar sonrasında daha az bakmaya başladım farkındaysan zaten. Bu benim tabii ki ilgimi çeken bir şey. Çünkü herhangi bir oyunda ya icik cincik böyle didik didik didik ararım. Çünkü derdim şey mesela birinci “episode”da bulduğun “random” bir şey beşinci “episode”da karşıma çıkınca beni inanılmaz heyecanlandıran bir şey mesela. Onu bulamayabilirdim. Hani buluyorum. Ama hani bu oyunda çok fazla öyle bir şey hatta hiç olmadığı için en son artık saldım ben de. Ama evet bir şeyleri kurcalayıp şey yapıyor olmak tabii ki oyunu daha çok hani benimsemeye sebep oluyor, daha çok içine çekiyor oyun. Dediğim gibi en son şeylerde sadece işe yarar ne var onlara bakıp gitme şeyi oldum taraftarı. Ha cut-scene tarzı konuşmaları geçme seçeneği olsaydı, hani bakıp bir şey olmadığını anlayıp geçip devam ederdim yoluma. Yine her şeye bakardım ama çok zaman harcatıyor yani (gülüyor). Her şeye bakıp 2 saat böyle konuşmasını dinliyorsun hani... Nesne için konuşması aynen. Cut-scene dediğim onlar. Onlar da olmasa zaten... O tarz seçenekler olmasa zaten bu tarz oyunların bir şeyi anlamı kalmaz. Yani tamam yol burada git bul hani... Sonuçta bir puzzle olduğu için işin içinde onu bulman gerekiyor etrafta. Sana kalmış oluyor.

Munich: Biraz daha işte şey hissi veriyor yaptıkların, hareket alanı veriyor yani. Yaptığın seçimlerin senin seçimin olduğunu biraz daha hissettiren bir şey bence. Hikâye açısından değil de içine çekmek açısından yani karakterle özdeşleşmek açısından. Daha çok kontrol sahibi olmak, hareket kabiliyeti de buna dahil daha bir “immersive” yapıyor. Ama mesela hikâyeyi yavaşlatıyor mu diyeyim... “Pace” ini bozabiliyorum mesela yani ben etrafı çok keşfetmek istiyorum ve yani şeyler çok belli... Tamam bu süre zarfında bir olay

olmayacak istediğim kadar bakabilirim etrafta. Ya da işte acele etmezsem başka bir şey olacak gibi düşünmüyorum yani. Tamam vakit var şey olur yani...[...] Gerçekte olsa mesela yani gerçekçiliğini alıyor biraz. Gerçekte olsa hep bir zaman stresi olur yani bir an önce bitirip gitmek lazım şeklinde.

Helsinki: Yok bence çekmedi. I-ıh. Hatta şey çoğu zaman yanlış yöne mi gidiyorum diye acaba içimde bir soru işaretleri oluyordu kafamda.

İzmir: Yani şimdi şöyle ben zaten araştırma yapmaya daha çok severim yani. İnciğine cinciğine kadar araştırırım. Etrafta ne varmış ne yokmuş diye bakmayı seviyorum. Bu yüzden hani pek olumsuz gelmedi bana bu durum.

(Sorunun devamı sen mekânda gezmeyi sevenlerden misin sorusu sorulur)

Tabii ki tabii ki. Yani elimden geldiğince girilmedik noktasını bırakmam diyebilirim hatta.

New York: Yok düşünmüyorum. Yok... Mekânın içinde gezme bölümleri bence kötüydü yani. Teknik olarak kötüydü. Ya beni o yürüme animasyonu falan beni... Ve kameranın geçişleri. Tak diye geçiyor işte bir yerden bir yere gidince filan o benim hiç hoşuma gitmedi yani. Bir şey yapıyormuş hissi vardı, evet ama teknik olarak bence yetersizdi ve o beni oyunun dışına atıyordu.

Araştırmacı: Oyunda sıkıldığın yerler oldu mu?

Kyoto: Oyunda sıkıldığım yerler oldu ama neresi... Şu tren sahnesi özellikle trende 2 saat uğraşma olayı. Can birazcık sıkıttı bir de yani direkt şu bölümden sıkıldım dediğim bir olay olmadı ama genel olarak şey eee... O şey olayı mesela. Hastaneye girdik dedim ya bebeklere dokunduğumuz işte bir şeylere dokunduğun... Ya dokunduğu şeylerin %80'inin hiçbir anlam ifade etmemesi çok sıkıttı beni oyun boyunca. Sadece bu hani en majör olarak sıkın. Onun dışında hani puzzle çözmekten ya da çözememekten sıkılan bir insan değilim hani... Direnirim uğraşırım severim yani öyle şeyleri. Ama yine daha fazla interaction olması güzel olurdu diye düşünüyorum. Yani bir şeyleri envantere koymayı da geçtim. Hadi o da olmasın envanter de olmasın yine de hani... Mesela oyun bir şey hakkında bir hikâye filan duymak isterdim ya işte "random" mesela görünen bir tablonun işte... Ya şey gibi düşün bu mesela eve ilk girdik, çocuğu gördük. İşte anne babayı gördük

fotoğrafta sonra çocuğun işte dönüştüğünü, susuzluktan öldüğünü gördük. Sonra anne, baba işte kendini vurmuş, bunu gördük. Mesela bu inanılmaz bir “build up”. Hani yan olarak bunlardan bir tık daha hani küçük küçük görmeyi isterdim diyeyim. Bu arada oyunun en üzücü yeri o küçük çocuğu benim için. Dönüp dönüp zaten konuştum filan (gülüyor). En üzüldüğüm oydu. Çatıdaki çocuğu en üzüldüğüm. Bir de hani anne ve babası kendini vurup ölmüş, çocuk açlıktan ölmüş yani. Çocuğu umursamadan kendilerini öldürmüşler diyeyim. Gibi algıladım ben. O yüzden ekstra çok kötü, yani çocuk kendi başına yazık. Kalmış orada açlıktan ölmüş, kimseye zarar da yok zaten kalkamıyor. O mesela çok daha üzücüydü benim için.

Munich: Sıkıldığım... Bazen şey oldu böyle tıklamak istemediğim şeylere tıklayınca tüm konuşmayı tekrar dinlemem gerekiyordu. Yanlışlıkla tıklıyordum falan. Onun dışında olmadı. Şey gerçekçi değildi pek her “event” arasında en azından başlarda sürekli karakterlere konuşuyoruz gidip işte geçmişlerini öğreniyoruz filan. Olay akışı öyle gelişen bir şey değil. İnsan ilişkileri öyle gelişen bir şey değil yani. Direkt böyle gidip merhaba ben işte Lee, şuradan geliyorum sen ne yapıyorsun işte ne bileyim... Saçma sapan hani acele etmemiz gereken yerlerde gidip insanlarla konuşuyorduk. O biraz sıkı mı diyeyim ya da böyle bir “of hadi yeter” hani yani. Tamam duymak, öğrenmek de istiyorum ama o hikâyeler biraz zorlama aralara sıkıştırılmış gibi geldi. Ama sonuçta sıkılmadım.

Helsinki: Orta bölümlerde biraz oldu. Şey bu 3 ve 4’te filan. Şey 2, 3, 4’ün böyle dedim ya hatta bulmacalar uzun olmuş diye oralarda biraz sıkıldım. Bulmacalar birazcık teknik yetersizliklerden dolayı bazen böyle şey neydi... Ondan dolayı hani atıyorum kastığı için gözümünden kaçıyor veya çok öldüğümde filan bu tarz şeyler bazen sıkı. Bulmaca diyebiliriz. Biraz da bazı noktalarda hikâyenin uzadığını düşündüğümde orada da sıkıldığım oldu.

İzmir: Sıkıldığım zamanlar mesela hani nasıl diyeyim... Belli başlı şeyleri yapıyorsun, tamam ama hani gereksiz uzayan bölümler var oralarda mesela can sıkıyor. Ya adamlar kapışırken mesela hani o Quick Time Event’ler var, hani zaten ne olacağı belli. Sen ona ne kadar şey yapsan da abansan da belli bir şeyden sonrası gitmiyor yani hani. Nasıl diyeyim oyun zaten onu engelliyor. Orası mesela biraz sıkıcı. Ne olacağını biliyorsun ama gel gelelim önüne geçemiyorsun yani.

New York: Bu bölümde hiç olmadı. Yani başında sıkıldım, ilk bölüm özellikle. İkinci bölümün başı filan sıkıcı geldi. Ama ben onu şeye bağlıyorum ya karakterleri bilmiyordum. Yani özdeşleşemedim biraz geç oldu. Bence ondan yoksa... Bir de oyunun mantığını tam şey yapamamıştım. An...kavrayamamıştım.

Araştırmacı: Oyunda sevdiğin ve sevmediğin yönler nelerdi?

Kyoto: Ya mesela atıyorum konuşmada şey diyor ya işte. Yine bebekten örnek vereceğim çünkü... Ya niye ona takıldım bilmiyorum hastanedeki böyle peluş duran şeye. [...] Hani bu nesnelerin hikâyelerini merak ediyorum. Hani şey falan diyebilirdi mesela. Ya evet “creepy” yani niye böyle şey yaparlar ki falan dedi ya hani... Ama sonradan işime yaramaz diye gidiyor mesela bazı şeyleri. Lan çok ilginç baksana yani benim ilgimi çekti (gülüyor). [...] Yani böyle şey dese mesela daha içine çekerti beni. İşte bebeği görüyor mesela alıyor, eline. Eline alıyor bak, bakmıyor uzaktan. İşte kim bilir hangi çocuğun hayalleri burada şöyle böyle oldu da yıkıldı şu oldu filan dese mesela a*** a*** daha şey olur yani (gülüyor). Eeeh işime yaramaz [...]Ay ne bileyim ya biraz tamam hani duygusuzluğa da iten bir oyun hani ilerleyen safhalarda daha az duygu duymaya başlıyorsun bir şeyleri öldürürken. Ama yine de böyle ufak şeylerin böyle bir şeyleri hatırlatması hoşuma giderdi mesela. Ya da ana karakterin arka planını sıfır. Sıfırdı ya! Yani? Kimi öldürdü, niye öldürdü? O kadar konuştum bir de herkesle. Ya o kadar detayını söylemiyor... Karısını mı öldürdü? Karısıydı sanırım. Ha, tamam doğru okey, ama bir flashback, bir şey...[...] Ya atlatan, karakterin atlatamadığını bazı şeyleri gösterebilirlerdi belki. O da farklı bir seçim yapmaya yarayabilirdi hani. Bilmiyorum böyle düşünüyorum. Ya da atlattığı için göstermediler. Öyle bir şey de var. Sonuçta tamamen adamın (Lee) kafasıyla gördük biz oyunu. Çünkü biz seçiyoruz seçimleri, dışardan bir göz değildik ya da 3-5 karakter arasında değişik hikâyeye göre oynamıyorduk. O yüzden biraz daha karaktere yönelik bir şey yapsalar, daha içine çekildiğimi hissederdim mesela.

(O zaman bu haliyle içine çekildiğini düşünmüyor musun sorusu sorulur)

Yok yine düşünüyorum. Yaptığım seçimlerden ötürü özellikle ama böyle olsaydı daha çok yerine koyardım. Hani çünkü dediğim gibi filmde ayıran bir özellik tamam gidip seçiyor olmam şeyleri vesaire ama aynı zamanda mesela filmlerde çok fazla flashback

olur. O karakteri sana sevdirmek ya da karaktere bağlamak için. Çünkü adamlarda yani film sektöründe seçim diye bir durum yok. Hani seni başka şekilde bağlayamaz bir şekilde izletmesi lazım. Karaktere seni bağlaması lazım. Bunu aynı zamanda seçimlerle birlikte oyuna koysalar direk zaten hani okey. Benim gözümde böyle yani. Ya filmde özellikle bir artısı varsa oyunun evet yaptığımız seçimler. Ve artı karakter “build up”larının filmle aslında aynı gitmesi. Filmde olduğu gibi şey bekliyorum bir yandan da ama kesinlikle filmde daha iyi olduğunu düşünüyorum oyunların bu konuda. İçine çekme açısından. Daha iyi olduğunu, içine çekme açısından.

Munich: Ya şey... Her istediğimi yapamamak bir açıdan da artı mı desem... GTA oynuyor gibi değil sonuçta yani hani. Seni zor kararlar almaya falan da itiyor o hoşuma gitti. Onun dışında... Bir şey diyecektim unuttum bir saniye. Hikâye işte baya çekiyor içine o hoşuma gitti. Dinamik bir ortam var hani biz ana karakteriz okey ama başka karakterler de hani şeyin bir parçası. Bir de kimin yaşayıp kimin öleceğini asla tahmin edemiyorsun yani. Hani Lee’ye filan da bir şey olmaz diye düşünüyordum. Ama işte herkes ölebiliyor. Karakterler girip çıkıyor filan. Karakterler iyi, artıları eksileri var yani öyle şey organik karakterler. Kimse çok iyi ya da çok kötü filan değil.

Helsinki: Hoşuma giden yönler ne deniyor... Şöyle ilk başta gitmeyi söyleyeyim. Dediğim gibi mesela atıyorum senaryo gereği mesela sen istediğin kadar bir tuşa bas o tuşa basman pek fark etmiyor senaryoda ne olması gerekiyorsa... İşte iki üç yerde onu fark ettim hani basmam bir şeyi değiştirmiyor. Onu yapmasalar keşke hani ne deniyor... Daha iyi olurdu. Kendimi parçalıyorum burada zaten kaptırmışım. Hoşuma giden de ne deniyor... Karakterleri gerçekten güzel oluşturmuşlar. Mesela sen hani... Lee mesela şöyle söyleyeyim. Karakter seçeneklerini şöyle iyi oluşturmuşlar hani sen istediğin yöne çekebiliyorsun karakteri. Ben mesela Lee’yi böyle dediğim gibi iyi bir insan hani kendimce iyi bir insan ve Clementine’a iyi bir baba olmaya çalışan biri gibi oynamaya çalıştım. Ondan sonra... Ve Clementine her açıdan müthiş bir kız ama garibim ne çileler çekti ya.

İzmir: Hoşuma giden yönleri hikâyesi güzel yani hani akıcı. Hiç şey yapmıyor, daha çok merak ettiriyor. Acaba ne olacak şimdi diye. Eksileri de işte bu yani bu tarz belli olan şeylerin hani daha çok uzaması öyle söyleyeyim.

New York: Mesela karakterin bence kořababiliyor olması lazım. Yani o bence beni koparan noktalardan bir tanesi. Ha ara sahne oluyor. Çok iřte mesela en yakın zamanda řeyin dūřtūđū sahne. Christa'nın dūřtūđū sahne. Bir řey aramamızı istiyor. Karakterin kořma tuřu olması lazımdı bence o da hem karaktere bađlılık ađısından daha iyi olurdu hem de o an herkes řeyi tutmaya alıřıyor. Ben tık tık bōyle yūriyorum, o bence olmamıřtı. Bir kořma tuřu olması lazımdı. Bařka... Beđenmediđim noktalar... Çok nadir yani diđer oyunlara nazaran diđer seimli oyunlara nazaran ok daha az istemediđim řeyi yaptı. Mesela bu bōlümde yine bu bōlüm aklımda en yakın o kaldı. İřte si*** ben gidiyorum seimi vardı. řu tabelanın ūstünde. Ben orada ařađı atlayacađını dūřünmemiřtim (Lee'den bahsediyor). [...] Yani o tabeladan karřıya geecek zannetmiřtim. O yūzden onu semiřtim. Ama ūyle olmadı ama bu ok nadir oldu. Yani ok nadir seimlerde istediđimi yapmadı. Setiđim halde anlařamadım, yani oyunla ok nadir oldu. O aıdan gūzeldi mesela.

Hořuma giden yōnleri... Yine teknik aıdan bir řey sōyleyeceđim. Seimli oyunlarda ben řōyle bir řey fark ettim. Hmmm. Nasıl anlatabilirim bunu? Seim ekranında diyelim řōyle ıkıyor ya? Bōyle seimler alt alta ıkıyor, iřte 3 tane seim var bōyle. Ve bazı oyunlarda seim ekranında imleci en ūsttekinden bařlatıyor, buradan bařlatıyor. Ve ben bu 3 seimden en ūsttekini yapmıyorum ūnkū oradan bařlamıř oluyor ve o yūzden hep alttakileri seiyorum. Kendim deđiřtirmiř olayım diye. Ve bu oyunda bu yoktu. řōyleydi iřte “gamepad”e gōre bunlar ıkıyordu. Ben istediđime basıyordum. Ve bu ok gūzel bir řey. Ben buna seimli oyunlarda dikkat ediyorum [...] Bir řeyden bařladıđı iin ben onu deđiřtirmek istiyorum. Bu oyunda bu yoktu bence bu gūzel bir ayrıntıydı. Bařka sevdiđim... Hikāyesi zaten ok gūzeldi. Bir de mimikleri ok iyiydi karakterlerin. Mimikleri gūzeldi yani. Ve bence onu ūzellikle řey yapmıřlar. izim olmasının bir sebebi de bence o. Realistikte onu da yapamazlardı yani o kadar izim olunca daha kolay bence.

Arařtırmacı: Oyun boyunca en heyecanlandıđın yer neresi oldu?

Kyoto: Sanırım řeydi ya... Bir řu tren istasyonunun orada tanker devrilmiřken Clementine ile gittik. Orada bir silah kullanması gerekti ama kullanamadı ya. Ben “struggle”larken hani beni de vurabilirdi gerginliđi oldu (gūluyor). Vurmadı tabi kız da yani orası bayađı heyecanlı geldi. řey o tamamen zaten o kōy evi ve gizemi bayađı

heyecanlı bir bölümdü. Çünkü “fucked up” şeyler ortaya çıkıyor falan. Yok ya en heyecanlısı cidden şeydi, yukarda arkadaşını kesip bacaklarıyla bulup da... Yemeyin onuuu! (gülüyor). Orası güzeldi baya. En çok orası ya. Yani çünkü tamamen o şeyden seni çıkarıp zombi dünyasından seni çıkarıp aslında daha “fucked up” bir şeyin içine sokuyor. Yani zombileri yeğliyorsun o duruma falan hani. Bunu da gösteriyor sana. O yüzden bence çok inanılmaz güzel bir durumdu. Yani heyecanlandırma anlamında... O bölüm diyebilirim ya.

Munich: En heyecanlandığım yer... Hmmm... Gerildiğim mi yoksa yani? Ya en çok şeyde gerildim çünkü orda daha mekanikleri iyi bilmiyoruz. Bu ilk moteli, hosteli alırken orada dolaşıyorduk etrafta. Zombiler ne yapacak bir belirsizlik var. Ne yapacağını bilemiyorsun. Sonra işte bir iki tane öldürünce hani yanından yürüyerek bile geçirim. Yani şey olmaz. [...] Şey de olabilir ya orası ya da ayakları kesilen adamı buluyorduk ya (Mark). Abi herkes çok kötü ya. Clementine kesinlikle yani... Clementine zor hayatta kalır yani.

Helsinki: En heyecanlandığım yer... Hmmm neresi olabilir. Şu eczane kısımları ya. İlk birinci bölümdeki eczane kısımları. İlk şey olduğu için ben de oyuna yeni alışıyordum o yüzden böyle mekanikler filan farklı geldi. Ondan sonra bir de orada da böyle dar koridorlarda filandık ya o yüzden. Ne deniyor. Bir de bu Quick Time mesela Q’ya bas işte şey yap filan bunları ilk defa deneyimlediğim için hani ne olacağını bilmediğimden ilk defa deneyimliyordum o yüzden farklı geldiği için ekstra heyecanlıydı. Sisteme alıştığım için hani artık ne geleceğini biliyorum elim artık zaten Q’ya ya da ne bileyim elim sürekli “mouse”da ara sahnede filan her an gelebilir diye o yüzden tetikte beklediğim için o kadar şey olmadı ama ilki... Bilmediğim için daha böyle bir sürpriz efekti yarattı yani.

İzmir: En heyecanlandığım yer neresiydi... Bu bir ara hani hatta korkuttu, heyecanlandırmadı bayağı korkuttu. Çocuğu gömdük ya? Çocuğu gömdükten sonra böyle adam arkamızdan bir anda belirdi böyle hani. Orada bir hani adrenalini tavana çıkarttı yani. Onun dışında hani zaten geri kalanların olacağını tahmin ediyorsun. Yani ne olacağını tahmin ediyorsun.

New York: Şey ya... Şu adamı boğma (Clementine’ı kaçıran adam). Evet, adamı boğma abi. Orada yani Q tuşunu kırdım. Şeyde de kalksın diye kalksın diye basıyorum,

basıyorum (gülüyor). Basıyorum ulan kalk, hadi kalk kalk! diyorum, yok olmadı. Bir de oyunun başında o tıklamalarda başarısız olmuştum birkaç kez. O hıza yetişememiştin dedim ulan tüm gücümle basıp böyle basıyorum, basıyorum, basıyorum, basıyorum yani çok şey yaptım. En heyecanlandığım bölüm adamı boğmaydı. Boğamayacağım diye çok korktum.

Araştırmacı: Bu hikâye bir film dizi tiyatro veya roman olsaydı mı daha çok etkilenirdin yoksa bu video oyunu haliyle mi?

Kyoto: Yani oyun halinde kesinlikle daha çok etkiliyor. Bunu geçende konuşmuştum şeyde. Oyun halinde daha iyi çünkü hani son söyleyeceğin şeyleri, yaptığın “action”ları, her şeyi dediğim gibi kendin yapabiliyorsun yani? Ya birazcık sen ölmüşsün gibi de oluyor orada hani biraz daha kendini karakterin yerini koyabiliyorsun kendin oynadığında. Filmde yani izliyorsun dışarıdan bir göz olarak ve hani birileri ölüyor, birileri yaşıyor, bir şeyler oluyor. Senin herhangi bir kontrol şeyin yok. Durumun üzerinde. Ama oyunda böyle oldu mu ekstra bir bağlantı kuruyorsun sonuçta diğer karakterlerle. Sen seçiyorsun kimin öleceğini kimin ölmeyeceğini. Ya da kimsenin ölüp ölmeyeceğini. O yüzden kesinlikle daha etkili oyun.

Munich: Bence işte bu şeyden dolayı oyunun bitmesiyle beraber o şeyi baya hissettim yani. Tamam böyle bitecekti yani yaptığım kararların, aldığım kararların çok da etkisi yokmuş hissini aldım o yüzden yani interaktif olmasına da... Bilmiyorum yine yani bazı kararların verdiği ağırlık ama bu daha “immersive” sanırım. Hani bir film olsaydı mesela bu karakter ile o kadar Lee ile o kadar özdeşleşmezdim diyeyim. Çünkü bazı kararlarını hani ben kendim vermiş hissiyatı var ne kadar şey olsa da ne kadar zaten belli olsa da. Ama mesela kitap olsaydı yine olabilirdi sanırım o zaman da. Filmde o kadar hissetmezdim sanırım tiyatroyu bilmiyorum. Tiyatroyu düşünüyem... Tiyatroda da o kadar hissetmezdim herhalde. Romanda biraz daha yavaş gidip böyle tane tane okumaya fırsat veriyor. Burada alınan kararlar da biraz öyle hemen şak diye karar vermeme gerek yok. Onun böyle bir sindirmeye vakit tanınması... Bu daha görsel tabi ama öbürü de romanla da evet eşit gibi.

Helsinki: Etkilenirdim herhalde ya. Ama tabi ki şey kitap olsa... Etkilenirdim ya. Özellikle film olsa daha fazla etkilenirdim ya.

(Buradaki kadar etkilenir miydin sorusu sorulur)

Yok bu kadar etkilenmezdim herhalde. Çünkü şey ne deniyor burada mesela Q ve E ye basarken ellerim yamuldu filan böyle ben ayrı titriyorum Q, E ayrı titriyor filan. Bu kadar şey olmazdı.

(Neden sorusu sorulur)

Çünkü ben yönetiyorum ya mesela atıyorum şey orada senaryoyu ilerletmem için bir şey bulmam gerekiyorsa bulamayan da benim o yüzden uzatan da benim. Kendime kızıyorum ne bileyim işte Q ve E ye böyle hani sanki daha hızlı bakarsam daha hızlı olacak gibi geliyor bu da insanı daha çok moda sokuyor. Halbuki atıyorum sen istediğin kadar Q'ya E'ye bas onun bir hani ne deniyor... Bazen mesela senaryo gereği ne kadar basarsan bas olmuyordu mesela çünkü öyle ayarlanmış ama... Sen öyle düşünüyorsun yani istediğin kadar daha sert basarsan olacakmış gibi hisse kapılıyorsun. Bu filmde bunu veya kitapta veya neyse dizide bunu veremezler.

İzmir: Yani şöyle söyleyeyim, kitapta o kadar etkileneceğimi düşünmüyorum. Ki yani görsel olarak anlatı her zaman bence daha bir ön planda. Film olarak veya dizi olarak seyretsem de hayır demezdim, yani oyun olarak da okeyim.

(Seni hangisi daha çok içine çekti sorusu sorulur)

Şöyle söyleyeyim, oynamak daha çok şeye çeker. Niye, orada kararları sen veriyorsun. Yani kararları sen verdiğin için. Ne olup biteceğini gidişatına sen yönlendiriyorsun. Dizi ve filmde öyle değil. Yani zaten belli bir şey var. Ha yine tahmin ediyorsun ne olacağını ama senin bir olaya katkı yok yani.

New York: (Birkaç bölüm önce katılımcıya aynı soru sorulmuştu ve oyuncu cevaptan emin değildi) Bence şu, bu sefer kesin söylüyorum, kesin oyun haliyle. O tuşa basma bölümü yani... Ben orada kendimden geçtim. Boğamayacağım diye. Orada bir etkileşimin olması hani sadece izliyor olsam zaten bir şey yapamıyorum. Yani böyle izleyeceğim böyle. Hadi vur sık filan derim maksimum. Orada tuşa basıyor olmak o tık tık tık tık o beni şey yaptı. Ya boğamazsam? Orada gerçekten Lee oldum yani o basış... O yüzden beni o bölüm çok etkiledi. Ve kalkma sahnesinde de çok çabaladım ama kalkamıyorsun değil mi orada ben az basmadım yani.

(Bunun sebebi nedir sence sorusu sorulur)

Etkileşim olması bence. Mesela şeyde de çok etkilendiğim sahneleri düşündüm şimdi. Mesela Avengers'da işte Thanos, Iron Man'e böğrüne şey saplıyor, bıçak saplıyor. Orada da mesela çok etkilenmiştim. Ama o kaç film izledim, kaç yıllarım geçti o Iron Man'i izle, izle izle. Tek filmde onu o kadar etkilenmem bence mümkün değil yani. Ama mesela şunu da düşünüyorum, hiçbir oyunda ağlamadım ben. Ama bir filmde ağladım. Tek sefer tek... Seri olmayan bir filmde bile ağladığım oluyor. Bu açıdan da... Mesela Beautiful Mind'da çok ağladım. Interstaller'da da çok ağladım. Başka neyde ağladım... Acı Tatlı Ekşi diye bir romantik film vardı onda da ağladım. Ama o boşluğuma geldi biraz (gülüyor). Boşluğuma geldi.

(Ağladığın filmin anlatısında mı daha çok etkilemiştin yoksa bu oyun anlatısında mı sorusu sorulur)

Filmde daha çok etkilenmiştim ya. Tabii ağladığım için doğal olarak. Ağlamakla doğru or... Ya ben bayadır ağlamıyorum o yüzden... Hani o zaman bunu oynasaydım ağlayabilirdim. Ağlama eşiğim çok yükseldi yani. Evet... Bilmiyorum, ağlayabilirdim o zaman oynasaydım yani. Çünkü etkileyiciydi gerçekten. Etkilendim.

Katılımcı gözlem aşamasında kaydedilen önemli verilerin kolaj videosu, aşağıda bulunan kare kod okutularak izlenebilmektedir.



5. SONUÇ

Bu araştırmada hikâye temalı video oyunlarının popülerleşmede yükseliş gösterdiği yıllarda oluşturulmuş bir oyun olan 2012 yapımı The Walking Dead: Season One adlı video oyunu 5 farklı katılımcıya oynatılmış, oynanış esnasında oyuncular katılımcı gözlem yöntemi ile gözlemlenmiş ve bölüm sonlarında yarı biçimlendirilmiş görüşme ile oyuncuların belirli sorulara cevap vermeleri istenmiştir.

Campbell'in kökenini Aristoteles'in tragedyasından alan Kahramanın Yolculuğu şeması, hikâye temalı birçok video oyununda görülebileceği gibi The Walking Dead anlatısında da görülmektedir. Anlatı evrelerini farklı bölümlere bölen oyun, 5 farklı bölüm içermekte ve ortalama 12 saatte tamamlanmaktadır. Oyunda temel amaç, oyuncuları hikâyeye çekerek kendilerini anlatının bir parçası gibi hissetmeleri, oyun dünyasına uyum sağlamaları, ana karakter ile özdeşleşmeleri ve final sekansında katharsis yaşamalarıdır. Bu yönden bakıldığında klasik anlatının hemen her özelliğini bünyesinde barındıran bu oyun, diğer klasik anlatı türlerinden farklı olarak katılımcılar üzerinde nasıl bir etki göstermiştir?

5.1. Kahraman ile Kurulan Duygusal Bağ

Elde edilen bulgular değerlendirildiğinde tüm oyuncuların Lee karakteri ile özdeşleştiği, Clementine'ı koruyan hareketler sergilediği, oyun anlatısına kendini kaptırdığı ve oyun dünyası mantığına göre hareket ettiği, sevdiği karakterlere merhamet gösterirken sevmediği karakterlerden intikam almak istediği, final sekansında ise Lee'nin ölümü ile katharsis deneyimlediği gözlemlenmiştir. Tüm bu bulguların birleştiği en önemli noktanın ve yüksek seviyede özdeşleşmenin en temel sebebinin oyunun oyunculara "bir şeyler yapıyormuş hissi" veriyor olmasıdır sonucuna varılmıştır. Geriye kalan neredeyse tüm deneyimler bu his etrafında gelişmektedir.

"...Başlangıçta oyun benim kendimi daha iyi hissetmemi sağlamadı. Büyük bir çölde küçük bir karakter olarak kendinizi çok küçük hissetmenize neden oluyor...Biraz daha oynadığımda kendimi daha önemli hissetmemi sağladı...çünkü beklediğimden çok daha büyük bir şeyi etkiliyordum. Journey kendime daha iyi bakmamı sağladı. Büyük bir

dünyada, sesiniz olmasa bile bir fark yaratabileceğinizi gösterdi.” (oyuncu yorumu, www.journeystories.tumblr.com)

Lee’nin koruyup kolladığı, babalık yaptığı ve güçlü olmasını öğrettiği küçük sevimli kızın Lee’yi öldürmek zorunda kalması, katharsisi güçlü kılmaktadır. Katharsis deneyiminin en can alıcı noktası ise tüm bunların yanında Lee karakteri sayesinde oyuncunun da Clementine ile 12 saatten fazla vakit geçirmiş olması, onu koruyan, büyüten ve merhamet eden kişi olmasıdır. Kriz anı bu nedenle Clementine karakteri için olduğu kadar oyuncu için de Helsinki’nin deyimi ile “travmatiktir”. Her bölümde Lee karakterine “ben” ekiyle seslenen oyuncuların oyun sonunda Lee’nin trajik bir biçimde ölmesiyle katharsis duygusunu deneyimlemesi öngörülebilirdir. Fakat bu kriz anını katharsis bağlamında daha güçlü kılan unsur Clementine’in Lee’yi vuran kişi olmasıdır.

Clementine ve Lee’nin karakter değişimi ile oyuncu da kahramanın ceketini giyerek girdiği bu yolda onlarla bir karakter değişimi yaşamıştır. Oyuncu, oyuna başlamadan önceki kendisi değildir. Artık bu anlatıya dahil olmuş, belirli seçimler yaparak sonuçlarına katlanmış, kimilerini öldürmek ve kimilerini kurtarmak durumunda kalmış ve edindiği deneyimler ile anlatı sonunda farklı biri olmuştur. Oyuncu artık anlatıya başlarken içinde bulunduğu durumdan uzaktır. Artık Lee ve Clementine’in hikâyesine ortak olmuştur ve yaşadıklarını unutmayacaktır. Anlatı başında kendini koruyamayan, silahlardan korkan ve sürekli tehlikeli durumlara düşen saf bir karakter olan Clementine, Lee’nin koruması altında olgunlaşmış, kendini korumayı öğrenmiş ve soğukkanlı biri haline gelmiştir. Yani kahramanın yolculuğundan geçerek bir karakter dönüşümü yaşamıştır.

Ana karakterle kurulan özdeşleşme ile sürekli olarak birinci tekil şahıs ekiyle konuşan oyuncuların kimi zaman birinci çoğul şahıs eki ile yani “biz” eki ile cümleler kurması, oyuncunun kimi anlarda Lee ile kendini veya Lee ile Clementine ikilisini bir ekip olarak görmesiyle ortaya çıkmaktadır. Oyun anlatısı, oyuncunun Lee’nin yerine kendini koyarak Clementine’a bir baba olmaya çalışması sayesinde onu Clementine karakterine duygusal olarak bağlamıştır. Oyuncuların birçok kez Clementine’a “kızım” veya “bizim kız” diyerek hitap etmesi, Helsinki’nin ise yüzlerce kez Clementine’ın üzerine düşen hareketler sergileyip kendisinin “onun babası” olduğunu sesli bir şekilde dile getirmesinin altı özellikle çizilmelidir. Tüm oyuncular arasında Helsinki’nin farklı bir yere yerleştirilmesi gerekir. Clementine’ın tehlikeye düştüğü durumlarda gerilerek küfretmesi,

onu kurtarmak için Quick Time Event anlarında Q tuşuna bilgisayar ekranını sarsacak kadar basması ve final sekansında Clementine’in içinde bulunduğu durum sebebiyle yüzü kızararak ağlaması, ekstrem bir özdeşleşme durumunu göstermektedir.

Türdeşlerinden bu yönüyle de ayrılan video oyunları, yeterince güçlü bir dramatik anlatı ve karakter gelişimi olması durumunda oyuncuları oyun karakterlerinden sorumlu hissedecek kadar özdeşleştirmektedir. Tragedya eylemin taklididir; eylemi taklit ederek seyirciyi arındırma tragedyanın amacıdır. Filmlerde ve dizilerde eylemin taklidi oyuncular tarafından gerçekleştirilmektedir ve alımlayıcı anlatıya tanıklık etmektedir. Tiyatro oyunlarında eylemin taklidi tiyatro oyuncuları tarafından gerçekleştirilmektedir ve alımlayıcılar anlatıya tanıklık etmektedir. Romanlarda eylemin taklidi roman karakterleri tarafından gerçekleştirilmektedir ve alımlayıcı anlatıya tanıklık etmektedir. Video oyunlarında ise hepsinden farklı olarak eylemin taklidi de eylemin alımlayıcısı da oyuncudur. Bu da oyuncuya hakimiyet ve “bir şeyleri etkileme hissi” sunmaktadır, özdeşleşmeyi pekiştirmektedir.

Oyuncuların zamanla hem Lee karakterini hem de yan karakterleri daha iyi tanımasıyla birlikte onlara yaptıkları yorumlar artmıştır ve karakterler ile ortak görüşte olup olmamalarına göre onlarla ilişkilerini güncellemişlerdir. Oyuncuların oyun anlatısı ile geçirdiği vakit arttıkça karakterleri daha iyi tanıyıp daha rahat hareket etmesi onların oyuna bağlanma seviyelerini etkilemiştir. Bu nedenle özellikle hikâye temalı video oyunları bağlamında oyuncuların oyun anlatısı ile geçirdiği vakit ve özdeşleşme seviyesinin doğru orantılı olarak arttığı görülmüştür.

Helsinki ve Kyoto’ya ayrı bir parantez açmak sağlıklı olacaktır. Oyun anlatısı boyunca Helsinki’nin en güçlü özdeşleşme ve katharsis yaşayan oyuncu ve Kyoto’nun bu deneyimleri en az seviyede yaşayan oyuncular olması dikkate değer bir konudur. Helsinki’nin her bölümde Clementine’a dair korumacı sözler sarf etmesi, onun babası olduğunu söylemesi ve onun tehlikeye düştüğü anlarda fiziksel olarak tepki gösterip bütün gücünü kullanarak oyun mekaniklerini kullanması, final sekansında onun için hüzünlenip ağlaması hikâye temalı video oyunlarının katharsis ve özdeşleşme bağlamında sahip olduğu potansiyeli ortaya koymaktadır. Bununla birlikte Kyoto’nun katılımcılar arasında en az özdeşleşme ve katharsis duygularını deneyimleyen oyuncu olması önemlidir. Helsinki’nin ağladığı final sekansından sonra kimi yerde espri yaparak gülen Kyoto, herkesten farklı tepkiler göstermiştir. Bu durumda oyuncuların karakter

yapıları ön plana çıkmaktadır. Ayrıca Kyoto'nun diğer katılımcılardan farklı bir cinsiyette olması da önemli bir etken olabilmektedir fakat bu, başka bir araştırmanın konusudur.

5.2. Etkileşim ve Seçimler

Video oyunlarında oyuncu, hem okuyucu (bilgisayar veri çıktısı) hem de olayların üreticisidir (veri girdisi üzerinden). Video oyunu uzayı için bu şu anlama gelmektedir ki; oyuncu yalnızca oyun dünyasına girmekle kalmaz aynı zamanda onu ve içeriğini değiştirebilir. Bu olay-şekillendirici özellikler etkileşimli erişimi geleneksel medya deneyiminden ayırır. İnteraktif dijital medyadaki metinlerin yeni dinamiklerini tanımlarken, Aarseth bir 'metinsel makina' konsepti geliştirir. Konsept modelinde "Metinsel süreç, operatörün (insan kullanıcı) ve medyumun (bilgisayar) akıcı iş birliğine ve siber metni oluşturabilmek için gerekli söz sinyali alışverişine bağlıdır (Aarseth 1997'den aktaran Önal, 2012)."

Ayrıca oyuncunun bir şeyleri etkiliyormuş gibi hissetmesi için oyunun yüzlerce sonu olmasına gerek yoktur. Bostan'ın da daha önce bahsettiği gibi oyunda oyuncunun avatar aracılığıyla gerçekleştirdiği her türlü hareket, kurduğu her diyalog ve yaptığı her küçük seçim kendine hastır ve her oyuncuya kendine özel deneyimler oluşturmaktadır.

Kara, etki ve etkilenme alanına ilişkisine giren her şeyin gerçek olduğundan bahsetmektedir. Gerçek olmayan bir şeyin duyu organlarıyla algılanmayıp etkileşime geçilemeyeceğini söylemekte ve şu şekilde devam etmektedir: "Bir karakter bir filmde silahla vurulduğunda üzülebiliriz hatta ağlayabiliriz ama katili oynayan aktörün gerçek hayatta tutuklanması gerektiğini de düşünmeyiz. İnsanlar bu türden sağ duysal ve pratik ayrımlar yapmasalardı, medyalarla doyunlaşmış kültürlerde yaşamlarını düzenlemeleri olanaksız hale gelirdi (Kara, 2014, s.145)."

Video oyunlarında da aynı şekilde bir karakter için hüznlenmek, ağlamak için oyundaki karakterlerin gerçek dünyada var olmasına gerek yoktur. Oyuncuların hepsi anlatı boyunca özdeşleştiği Lee karakteri sayesinde final sekansında Kriz anında katharsis duygusunu deneyimlemiştir. Bu durum, farklı tartışma konularının temeline yerleşen "video oyunu çocuklar içindir" veya "bu yaşta video oyunu mu oynuyorsun?" görüşlerinin de tam karşısında yer almaktadır.

Kimi gruplar tarafından klasik anlatı türdeşleri olan filmler, diziler, romanlar ve tiyatro oyunları ile aynı kefeye konmayan video oyunları, tıpkı onlar gibi alımlayıcılar üzerinde güçlü etkilere sahiptir. Hatta kimi durumlarda video oyunlarının etkileşim özelliği sayesinde türdeşlerinden farklı olarak oyuncudaki özdeşleşmeyi ve katharsisi daha yüksek seviyelere çıkardığı görülmüştür.

Alanyazında belirtilen türdeşleri üzerinden bakıldığında, video oyunlarının klasik anlatı türdeşlerinin hiçbirinde kendisinde olduğu gibi ana karaktere “ben” ekiyle seslenilmemektedir. “Acaba çocuğu kurtarabilir miydim?”, “Yaptıklarından sonra seni yaşattığıma şükret!”, “Şifreyi nerede bulabilirim acaba?” gibi oynanış esnasında sarf edilen cümleler, oyuncunun ana karakterin yerine kendini koyduğunu göstermektedir. Bu unsur, klasik anlatı türlerinden sadece video oyunlarında kendisini gösteren bir unsurdur.

Oyuncular, kendilerine verilen hikâyenin kahramanı olma imkânı ile bir şeyleri etkileme, değiştirme ve yönlendirmenin verdiği gücü hissetmektedirler. Bu sayede kendilerini oyunda yaptıran oyuncular, kendilerini yaptıkları seçimlerden sorumlu hissederken seçimlerin sonuçlarına göre pişman olma veya rahatlama tepkisi göstermişlerdir. Oyuncuya verilen bu imkân, onların ana karakter ile özdeşleşme seviyesini ciddi oranda yükseltmektedir. Oyun boyunca belirli seçimler yapan, yan karakterlerle konuşan ve onlarla ilişkilerini geliştiren oyuncu, ana karakter ile kurduğu güçlü duygusal bağ sayesinde katharsisi de güçlü bir şekilde deneyimlemektedir.

5.3. Oyun Mekanikleri

The Walking Dead’in anlatıda kullandığı sinematik grafikler, onu bazı yönleri ile klasik anlatı türdeşi olan sinemaya benzetmektedir. Oyun yapımcılarının amacına ve oynanış mekaniklerine göre değişen bakış açıları FPS, Third Person, sinematik grafikler ya da bu üçünün bir harmanlanması olabilmektedir. The Walking Dead, sinematik grafikler ve Third Person bakış açısının harmanlanmasıyla oluşturulmuştur.

Oyuncuların oyun anlatısı içine rahat bir şekilde girmesini sağlayan unsurlardan biri de oyunun sinematik grafiklerle oluşturulmasıdır. Oyuncular, sinematik açıların kendilerini anlatıya kaptırma ve karakterlerin duygularını daha rahat bir şekilde hissedebilme açısından yardımcı olduğunu aktarmıştır. Video oyunlarının türdeşleri ile arasındaki katharsis ve özdeşleşme bağlamında potansiyel seviye farklarını görmek adına yarı

yapılandırılmış görüşme aşamasında oyunculara“ Bu hikâye bir film dizi tiyatro veya roman olsaydı mı daha çok etkilenirdin yoksa bu video oyunu haliyle mi?” sorusu yöneltmiştir. Helsinki haricinde tüm oyuncular yani katılımcıların %80’i, video oyunlarının anlatıyı diğer türdeşlerine göre daha etkileyici kıldığını aktarmıştır. Bunun sebebi ise oyuncuların oyun üzerinde hakimiyet kurması, oyunu yönlendirmesi, önemli seçimler yapması ve “bir şey yapıyormuş hissini” deneyimlemesidir. Oyuncular bu sayede kendilerini anlatıya dahil hissederek özdeşleşme seviyelerini ve dolayısıyla katharsis seviyelerini arttırmaktadırlar.

Oyun üzerindeki etkileşim ve hakimiyet ile Quick Time Event’lerin de aynı şekilde oyuncular üzerinde özdeşleşme seviyesini arttırdığı görülmüştür. Lee’nin güç gerektiren hemen her eyleminde ortaya çıkan Quick Time Event’ler, oyuncuların ana karakter ile sadece duygusal olarak değil fiziksel olarak da özdeşleşmesini sağlamaktadır. Oyuncu Q tuşuna ne kadar hızlı basarsa Lee de Clementine’ı kaçıran adamı o kadar güçlü boğmaktadır. Lee’nin gözleriyle oyuna bakarak ilerleyen oyuncu bu anlarda Lee’nin elleriyle çatışmaya girmektedir. Bu nedenle sadece duygusal değil Quick Time Event’ler sayesinde fiziksel bir özdeşleşme de mevcuttur.

Video oyunlarının oyunculara sağladığı kontrol özgürlüğü, oyunların etkileyiciliğini arttıran ve onları hem anlatıya hem de karakterlere duygusal olarak bağlayan en temel unsurdur. Fakat bu duygusal bağ diğer anlatı türlerine göre çok daha kırılgandır. Öyle ki oyun mekaniğinde yapılan bir hata veya oyuncudan kaynaklı teknik bir hata bir anda geçici süreliğine de olsa özdeşleşmeyi yok edebilmektedir. Görece eski bir oyun olması nedeniyle birçok mekanik hataya sahip olan The Walking Dead, bu sıkıntıların ortaya çıkması durumunda oyuncunun anlatı ile olan bağı koparmaktadır.

Kendini oyun anlatısında bir kahraman olarak hissedenden oyuncu, hatalı mekanikler nedeniyle bir tuşa basmadığında, karakteri olduğu yerde takıldığında veya oyunun yaptığı eylemi algılamaması sebebiyle ölmesiyle içine girdiği anlatının bir oyun olduğunun farkına varmakta ve özdeşleşmeden aniden kesilmektedir. Gözlem sırasında birçok oyuncunun başına gelen bu durum sıklıkla tekrarlandığı durumlarda oyuncuları çileden çıkarmıştır. Oyun mekaniklerindeki hatalardan kaynaklanmasa bile oyuncu nedeniyle yaşanan ölüm anları da yine aynı şekilde oyuncuyu anlatı içinden söküp almaktadır. Çünkü oyuncu artık her öldüğünde tekrar başlayacağını bildiğinden anlatı üzerindeki dikkati düşmektedir. Bu nedenle her ne kadar türdeşlerine göre daha geniş

imkanlarla alımlayıcıları etkileme şansına sahipse de her an bu avantajı bir dezavantaja dönüşebilmektedir.

Oyun mekânı içinde gezebilme şansı onları anlatıya daha hâkim hissettirse de kimi oyuncular oyun içinde gezme mekaniklerinin sıkıntılı olması sebebiyle üzerinde pozitif bir etkisinin olmadığını aktarmıştır. Oyuncuları özdeşleşmeden çıkaran bir başka unsur ise yaptıkları seçimlerin anlatıda gerçek anlamda bir değişim yaratmadığını görmektir. Karakteri yöneterek oyun anlatısına dahil olan oyuncu, kendisine verilen özgürlüğün sınırlı bir özgürlük olduğunu fark etmesi durumunda oyunun ona daha fazla özgürlük vermesini talep etmiştir. Diğer oyuncuların farklı olarak seçim illüzyonunu fark eden Munich'in bu durumu fark etmesiyle özdeşleşme seviyesinin bir nebze azalması bu duruma örnek teşkil etmektedir.

Yaptıkları eylemlerin bir fark yarattığını görmek istemekle birlikte oyuncular daha fazla seçim özgürlüğüne sahip olmaları ve oyun mekaniklerindeki hataların giderilmesi durumunda oyundan daha da fazla etkileneceklerini aktarmışlardır. Oyunun en büyük avantajı, yeterince üzerine düşülmediğinde tam tersi bir etki yaratabilmektedir. Fakat tüm bu yorumlara rağmen oyuncuların hepsi anlatıya bağlanmış, devamını merak etmiş, Lee ile özdeşleşmiş ve finalde katharsis yaşamıştır. Bu nedenle hikâye anlatıcılığının güçlü bir şekilde kurulması durumunda hatalar olsa dahi oyuncuların oyuna kendilerini oldukça kaptırdıkları sonucuna varılmıştır. Bahsedilen eleştirilerin düzeltildiği bir durumda, özdeşleşme seviyesi daha da yükselecektir.

5.4. Hikâye Temalı Video Oyunlarının Kendine Has Özellikleri

5 farklı katılımcı, toplam 60 saat görüşme ve gözlem aşamalarından sonra hikâye temalı video oyunlarında katharsis ve özdeşleşme unsurlarının kendine has şu özellikleri ortaya çıkmıştır:

- Etkileşim ve bir şey yapıyormuş hissi, oyuncuları hikâye temalı video oyunları ile derin bir özdeşleşme seviyesine sokan en temel unsurdur.
- Oyun karakterini kontrol etme, onun seçimlerini yönlendirme imkanları ile oyuncu, avatari ile oldukça kuvvetli bir özdeşleşme kurarak ona sürekli birinci tekil şahıs eki ile hitap etmektedir. Kimi zaman ise kendini ve avatarını bir ekip olarak görerek “biz” ekiyle cümle kurmaktadır.

- Oyun anlatısı ile geçirilen vakit arttıkça anlatı ile kurulan özdeşleşme de artmaktadır. Oyuna belirli bir süre ara verilmesi ile bu özdeşleşme seviyesi düşse de zamanla eski halini almaktadır.
- Mekaniklerdeki en ufak bir sıkıntı, oyunculara içinde bulundukları anlatının bir video oyunu olduğunu hatırlatarak onları özdeşleşmeden çıkarabilmektedir fakat bu durum zamanla düzelmektedir.
- Ölüm, oyuncuların anlatı ile kurduğu bağı sekteye uğratan bir diğer unsurdur. Öldüğü zaman tekrar canlanan oyuncu, zaten her daim geri canlanacağını bilerek anlatıya olan ilgi ve merakını düşürebilmektedir.
- Karakter üzerinde kurulan hakimiyet ve oyuncuya verilen hareket özgürlüğü arttıkça özdeşleşme seviyesi de artmaktadır.
- Sağlıklı mekaniklerle oluşturulduğu sürece oyun mekânı içinde gezmek, oyuncunun özdeşleşmesini arttırmaktadır.
- Karakter gelişimi ve dramatik anlatının detaylı bir şekilde işlendiği hikâye temalı video oyunlarında final sekansında katharsis de güçlenmektedir.
- Hikâye temalı video oyunlarının filmlere benzer şekilde sinematik açıları kullanması, oyuncuların oyun anlatısına daha kolay bağlanmasını sağlamaktadır.
- Quick Time Event'ler sayesinde oyuncu karakterle sadece duygusal düzeyde değil fiziksel düzeyde de bir özdeşleşme yaşamaktadır.
- Oyuncuların mizacı, anlatı içinde yaptığı seçimleri etkilemekle birlikte oyun karakterinin geçmişi ve huylarını göz önünde bulundurarak da bu seçimler yapmaktadırlar.
- Tıpkı gerçek dünyadaki gibi oyuncular, oyun anlatısında kendilerine ters gelen hareketleri yapan karakterlerden uzaklaşırken benzer yapıdakileri yanına çekmektedir.
- Oyun karakteri ile oyuncular da kahramanın yolculuğundan geçerek oyuna başlamadan önceki halinden farklı biri olarak anlatıyı bitirmektedir.
- Video oyunları, klasik anlatı türdeşlerine göre oyuncularda daha güçlü özdeşleşme ve katharsis etkileri oluşturmaktadır.

Kendini bildiği andan itibaren etrafında gelişen olayları algılamaya çalışan insanlık, onlara hikâyelerden bir kılıf giydirmiş ve kendince yaşananları neden sonuç ilişkisine oturtarak kendini daha güvende hissetmiştir. Günümüz modern insanının da bu bağlamda yüz binlerce yıl önce yaşayan atalarından çok da farklı olduğu söylenemez. Küçükken masal dinleyerek uykuya dalan büyüdüğünde ise televizyon karşısında uyuyakalan insanlığın hikâyelerde bir güven duygusu bulduğu söylenebilir. İnsanoğlunun hikâyelere dair ilgisi ve tutkusu aynı kalmasına rağmen yüz binlerce yılda değişen tek şey hikâyelerin biçimi olmuştur.

Hikâye anlatıcılığının video oyunlar sektöründe özellikle 2000’li yıllarla birlikte popülerleşmesi, yeni medya araçları ile geleneksel hikâye anlatıcılığını birleştirme ve şimdiye kadar anlatılmamış biçimlerde hikâyeler anlatma fırsatını ortaya çıkarmıştır. Kabilesi ile gece karanlığında ateş başında hikâye dinleyen Homo Sapiens artık gece karanlığında ekran ışığı eşliğinde hikâyeler dinleyen bir türe dönüşmüştür. Fakat artık Homo Sapiens hikâyeleri sadece dinlemekle kalmaz aynı zamanda hikâyenin ta kendisi haline gelir. Kahramanın yolculuğuna çıkar ve döndüğünde artık eski kendi değildir. Her çıktığı yolculukta yeni deneyimler edinir, yeni insanlarla tanışır ve her seferinde kendisinin daha gelişmiş bir versiyonu olarak geri döner.

"Oyun oynamanın tersi çalışmak değil depresyondur"

- Brian Sutton Smith

5.5. Öneriler

Hikâye temalı video oyunlarında seçim illüzyonunun oyuncular üzerindeki etkileri, katharsis ve özdeşleşme adına kritik bir konudur. Seçim illüzyonu içermeyen, son birkaç yıl içinde çıkmış ve teknik sorunları olmayan hikâye temalı video oyunlarına dair yapılacak gözlem çalışmaları, alanyazına katkı sağlayacaktır.

Video oyun anlatılarında hikâyeyi oyuncuya aktarma biçimi, özdeşleşme ve katharsis unsurları arasında bir ilişki bulunmaktadır. Aynı hikâyeyi farklı görüntü açıları ile oyuncuya sunmak, katharsis ve özdeşleşme unsurlarını da etkilemektedir. Sinematik açıları yerine FPS görüntü açısı veya Third Person görüntü açısı ile oluşturulmuş hikâye temalı video oyunlarının oyuncular üzerindeki etkilerini araştırmak, anlatının görsel

sunumunun oyun ile kurulan duygusal bağı ne oranda etkilediğini anlamak adına önemli bir çalışma olabilir.

Erkek oyuncuların çoğunlukta olmasıyla birlikte son birkaç sene içinde kadın oyuncu sayısı kayda değer miktarda artış göstermiştir. Cinsiyetlere biçilen roller kapsamında hikayedeki sekanslara verilen tepkiler ve karakterler ile kurulan ilişkiler değişkenlik gösterebilmektedir. Oyuncuların cinsiyetlerine göre hikâye temalı video oyunlarında ana karakter ile kurduğu özdeşleşme seviyesi, toplumsal cinsiyet alanında çalışan araştırmacılar için altı çizilmesi gereken bir konu olabilir. Aynı şekilde hikâye temalı video oyunlarında bir kadın baş kahramanın olmasının oyunculardaki katharsis ve özdeşleşme unsurlarına etkisi, üzerine yeni çalışmalar yapılması adına önem arz etmektedir.

Video oyunu sektöründe çalışanların oyuncu dostu, anlaşılması kolay, sürükleyici, yoğun bir özdeşleşme ve katharsis deneyimi yaşatan anlatılar ortaya koymak istemeleri durumunda bu ve benzer çalışmaları inceleyerek video oyun anlatı ve mekaniklerini oluşturmaları önerilmektedir. Baştan sona oyuncuları anlatının her anında gözlemleyen ve sonrasında düşüncelerini aktarmalarını sağlayan bu çalışma, oyun sektöründe kullanıcı dostu olma konusunda ilgili meslek sahiplerine yol gösterici olacaktır.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. J., (1994). *Nonlinearity and literary theory*. The Johns Hopkins University Press'den aktaran Önal, S. (2012). *Video oyunlarında mekân algısı ve mimari* [Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Üniversitesi].
- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., Yıldırım, E. (2010). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri spss uygulamalı (6. baskı)*. Sakarya Yayıncılık'tan aktaran Karataş, Z. (2015). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. *Sosyal Hizmet E - Dergi*, 1(1), 62 - 80.
- Aristoteles. (1987). *Poetika*. Evrim Matbaacılık.
- Arslan, A. (2007). *Aristoteles*. Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Arslan, A. (2007). *Aristoteles*. Bilgi Üniversitesi Yayınları'ndan aktaran Özdemir, İ. (2018). Aristoteles'te taklit ve katharsis açısından tragedya. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (41), 209 - 226.
- Atılğan, Y. (2017). *Aylak adam*. Can Yayınları.
- Bağır, M. (2018). Aristoteles'in mimesis ve katharsis kavramları üzerinden bir film incelemesi: Dogville. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi*, (2), 36 - 55.
- Binark, M. (2007). Yeni medya çalışmalarında yeni sorular ve yöntem sorunu. Binark, M. (Editör), *Yeni medya çalışmaları içinde* (s. 21 - 44). Dipnot Yayınları.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2008). *Film art an introduction*. McGraw-Hill.
- Bostan, B. (2022). *Dijital oyunlar ve interaktif anlatı*. The Kitap Yayınları.
- Caldwell, C. (2017). *Story structure and development: a guide for animators, vfx artists, game designers and virtual reality*. CRC Press.
- Campbell, C. (2010). *Kahramanın sonsuz yolculuğu*. İthaki Yayınları.
- Can, H. (2006). Aristoteles'te katharsis kavramı, FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi, 2 (63), 63 - 70.
- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. Osborne Media.

- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches 2nd ed.* SAGE Publications.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: the psychology of optimal experience. *Journal of Leisure Research*, 24(1), 93 - 94.
- Çıvgın, A.G., Öztürk, Ü. (2022). Sanatçının yaratımından açılan farklı sahneler: Aristoteles'ten Platon'a "tragedya" ekseninde bir geri dönüş. *Kilikya Felsefe Dergisi*, 1(14), 17 - 32.
- Damasio, A. (2005). *Descartes' error: emotion, reason, and the human brain*. Penguin Books'dan aktaran Lankoski, P. (2012). Computer games and emotions. Sageng, J. R., Fossheim, H., Larsen, T. M. (Editörler), *The philosophy of computer games* içinde (s. 39 –53). Springer Science + Business Media
- Davey, L. (1991). The application of case study evaluations. *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 2(9), 1-3.
- Demirtaş, H. (2020). *Klasik dramatik anlatı yapısına yönelik nörofizyolojik tepkiler üzerine bir araştırma* [Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi].
- Denizel, D. (2012). Sanatın yeni evresi olarak bilgisayar oyunları. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (1)13, 107 – 143.
- Erdoğan, N. (1992). *Sinema kitabı*. Ağaç Yayınları.
- Field, S. (2012). *Senaryo yazımının temelleri*. Alfa Yayınları.
- Gençer, E. (2020). Sosyal bilimlerde araştırma yaklaşımları çerçevesinde din eğitimi biliminde kullanılan yöntem ve teknikler. *Kalemname*, 5(9), 182 – 219.
- Huizinga, J. (2018). *Homo ludens*. Alfa Yayınları.
- Ip, B. (2011). Narrative structures in computer and video games: pt. 2: emotions, structures, and archetypes. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, (6)3, 203-244.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. Wardrip-Fruin, N., Harrigan, P. (Editörler), *First person: new media as story, performance, and game* içinde (s. 118-130). MIT Press.

- Jin, S. (2012). Self-discrepancy and regulatory fit in avatar-based exergames. *Psychological Reports*, 111(3), 697 - 710.
- Juul, J. (2001). Games telling stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1(1), 1 - 12.
- Kara, U.Y. (2014). *Kimlik oyunu*. İletişim Yayınları.
- Karadeniz, O.Ö. (2017). Oyun incelemelerinde ludoloji - narratoloji tartışması ve alternatif kuramsal arayışlar. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (27), 57 - 78.
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel Yayıncılık.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. The Free Press.
- Oluk Ersümer, A. (2013). *Klasik anlatı sineması*. Hayalperest Kitap.
- Ötgün, C. (2009). Sanat yapıtına yaklaşım biçimleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(2), 159 - 178.
- Özdemir, İ. (2018). Aristoteles'te taklit ve katharsis açısından tragedya. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (41), 209 - 226.
- Özüaydın, N. U. (2013). Tiyatroda gerçeklik illüzyonunun yaratılmasında oyuncunun sahiciliğinin önemi. *Art-e Sanat Dergisi*, 6(12), 108 - 119.
- Propp, V. (2008). *Masalın biçimbilimi*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ricoeur, P. (2005). *Zaman ve anlatı: bir zaman olay örgüsü ve üçlü mimesis*. Yapı Kredi Yayınları'ndan aktaran Özdemir, İ. (2018). Aristoteles'te taklit ve katharsis açısından tragedya. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (41), 209 - 226.
- Ryan, M – L. (2009). From narrative games to playable stories: toward a poetics of interactive narrative. *StoryWorlds A Journal of Narrative Studies*, 1(1), 43 - 59'dan aktaran Bostan, B. (2022). *Dijital oyunlar ve interaktif anlatı*. The Kitap Yayınları.

- Sali, J.B. (2012). İletişim araştırmalarında nitel yöntemler. Sever, N., İspir, N. (Editörler), *İletişim araştırmaları* içinde (Ünite 6). Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Sürücü, A. (2021). Oyuncunun avatar üzerinden makineye dönüşmesi: sarmalanma teorisi üzerine posthümanist bir bakış. Süngü, E., Bostan, B. (Editörler), *Dijital oyunlar: oynanış ve anlam* içinde (s. 1 - 28). Nobel Yayıncılık.
- Testa, A.C. (2018). "*Polarizing politics*": *audience narrative decisions in video games* [Yeterlilik tezi, San Diego State University].
- Tolstoy, L. N. (2004). *Sanat nedir?* Bilge Karınca Yayınları'ndan aktaran Özüydin, N. U. (2013). Tiyatroda gerçeklik illüzyonunun yaratılmasında oyuncunun sahiciliğinin önemi. *Art-e Sanat Dergisi*, 6(12), 108 - 119.
- Vogler, C. (1992). *Yazarın yolculuğu*. Okuyan Us Yayınları.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, E.A. (2022). *Sekizinci sanat oyun*. Destek Yayınları.
- Yin, R. K. (2003). *Case study research: design and methods*. Sage Publications.

Ludografi

- Bethesda Game Studios. (2011). *The elder scrolls v: skyrim* [Video oyunu].
- BlueTwelve Studio. (2023). *Stray* [Video oyunu].
- Campo Santo. (2016). *Firewatch* [Video oyunu].
- Colossal Order. (2015). *Cities skylines* [Video oyunu].
- Sports Interactive. (2022). *Football manager* [Video oyunu].
- Klei Entertainment. (2013). *Dont strave* [Video oyunu].
- Procedural Arts. (2005). *Façade* [Video oyunu].
- Quantic Dream. (2013). *Beyond two souls* [Video oyunu].
- Rockstar Studios. (2018). *Red dead redemption 2* [Video oyunu].

SCS Software. (2008). *Euro truck simulator* [Video oyunu].

Supermassive Games. (2015). *Until dawn*. [Video oyunu].

Telltale Games. (2012). *The walking dead: season one* [Video oyunu].

The Sims Studio, EA Mobile, Edge of Reality, Maxis. (2009). *The sims 3* [Video oyunu].

İnternet Kaynakları

http – 1: <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam/>

http – 2:

<https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm#:~:text=In%20October%201958%2C%20Physicist%20William,Brookhaven%20National%20Laboratory%20open%20house>

http - 3: <https://thegamefanatics.com/dawn-9-minute-gameplay-video-emerges/>

http - 4: https://until-dawn.fandom.com/wiki/Chapter_10/06:24

http – 5: https://www.ign.com/wikis/firewatch/Days_03_-_64

http – 6: <https://www.kotaku.com.au/2018/08/our-first-look-at-red-dead-redemption-2gameplay/>

http – 7: [https://en.wikipedia.org/wiki/Façade_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Façade_(video_game))

http – 8: <https://facade.en.softonic.com>

http – 9: https://www.researchgate.net/figure/Screenshot-of-Facade-The-interaction-in-the-game-takes-place-mainly-via-language_fig1_259532504

http - 10: https://tr.wikipedia.org/wiki/Beyond:_Two_Souls

http – 11:

https://www.gamasutra.com/blogs/ChrisStone/20190107/333798/The_evolution_of_video_games_as_a_storytelling_medium_and_the_role_of_narrative_in_modern_games.php

http – 12: <https://skift.com/2016/10/28/the-heros-journey-a-human-framework-for-building-modern-travel-brands/>

http – 13: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Polyvision>

http – 14: <https://www.netflix.com/browse/genre/2869704>

http - 15: <https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2022.pdf>



EKLER

EK-1 Etik Karar Belgesi

Evrak Kayıt Tarihi: 11.06.2024

Protokol No: 745177

Tarih: 02.07.2024



ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU
KARAR BELGESİ

ÇALIŞMANIN TÜRÜ:	Yüksek Lisans Tez Çalışması
KONU:	Sosyal Bilimler
BAŞLIK:	Hikâye Temalı Video Oyunlarında Katharsis Ve Özdeşleşmenin Kendine Özgü Karakteristiği: The Walking Dead Oynanış Gözlemi
PROJE/TEZ YÜRÜTÜCÜSÜ:	Prof. Dr. Davut Alper ALTUNAY
TEZ YAZARI:	İrem BAYDAR
ALT KOMİSYON GÖRÜŞÜ:	-
KARAR:	Olumlu

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı: İrem BAYDAR

Yabancı Diller: İngilizce, Felemenkçe

Eğitim Geçmişi

- Yüksek Lisans, 2024, Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı
- Lisans, 2021, Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü
- Lise, 2012, Ankara 75.Yıl Anadolu Lisesi

Bilimsel ve Sanatsal Faaliyetler

- 2021, 21. Uluslararası Eskişehir Film Festivali - Festival Görevlisi
- 2018, 20. Uluslararası Eskişehir Film Festivali - Kamera Ekibi
- 2017, 19. Uluslararası Eskişehir Film Festivali - Festival Görevlisi
- 2019, Anadolu Üniversitesi Sinema Kulübü - Kulüp Başkanı
- 2018, Anadolu Üniversitesi Sinema Kulübü - Yönetim Kurulu Üyesi