

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER FAKÜLTESİ
RADYO TELEVİZYON SİNEMA ANABİLİM DALI

DOKTORA TEZİ

ANLATIM PRATİKLERİ SİNEMA İLE ÖRTÜŞEN
DİJİTAL OYUNLARIN YAPISAL ANALİZİ

Arda ERDİKMEN

2502080464

Tez Danışmanı
Prof. Dr. Ceyhan KANDEMİR

İSTANBUL - 2023

ÖZ

ANLATIM PRATİKLERİ SINEMA İLE ÖRTÜŞEN DİJİTAL OYUNLARIN YAPISAL ANALİZİ

Arda Erdikmen

Bu çalışmada, video oyunlarının hızlı gelişimiyle birlikte tartışmaya açılan başlıca problemlerden olan oyun tasarımının ilkeleri, video oyunların sanatsal estetiği ve anlatının video oyunlarındaki rolü üzerinden incelenmiştir. Son 20 yılda video oyunlar hakkında yapılan akademik çalışmaların önemli bir bölümü anlatının video oyunlarında nasıl yer aldığı ile ilgilidir. Bu dönemde anlatı-oyun ilişkisi konusunda alevli tartışmalar yaşanmıştır, sonunda anlatı ile oyun arasındaki ilişki olabildiğince çözümlenmiş ve bu şekilde dinlenmeye bırakılmıştır. Bu bağlamda, elinizde tuttuğunuz çalışmanın amacı video oyun tasarımında daha önce görsel anlatılar geliştirmek için kullanılan yapısalci yöntemlere başvurulmasının mümkün olup olmadığını tespit etmektir.

Bu tezin yazım sürecini kapsayan 10 yıllık süre içerisinde video oyunlarının çok hızlı bir şekilde gelişerek tümenden değişmesi hem oyun akademisinin hem oyun endüstrisinin sürekli olarak kendini yenilemesi ihtiyacını doğurmuştur. Fakat tezin önermesi tüm bu değişime ayak uydurarak geçerliliğini korumaya devam etmiştir.

Bu çalışmada video oyunları tıpkı sinema filmleri gibi, biricik eserler olarak kabul edilmiş ama bir tür olarak ortak noktalarının bulunduğu varsayılmıştır. Öncelikle oyun olgusu detayıyla araştırılmış, sanatsal biçimlerini çözümleyebilmek ve oyunları diğer sanat dallarından ayırılabilmek için estetik özelliklerinin tespitine gidilmiştir.

Video oyunları sinema ile benzer gösterim yüzeyini paylaştığı ve sinemasal anlatı araçları uzun yıllardır akademide tartışıldığı için, tezin anlatı ile bölümü sinemadaki görsel anlatım yöntemlerini taban alır. Sinemada anlatının nasıl geliştirildiği, bir sinema filmine temel olan senaryonun ortaya çıkarılmak için kullanılan yapısalci yaklaşımlardan en popüler olan “mitik yapı” ele alınarak, özellikleri incelenmiştir.

Daha sonra anlatı elemanlarının video oyunlarında nasıl karşılık bulduđu tartışılmıştır. Oyunların temel özelliđi olan etkileşim ile anlatının birbirine olan ilişkisi karmaşıktır. Bu özellikler, anlatı merkezli ve anlatı merkezli olmayan farklı oyunlarda gözlemlenmiştir. Bulgular sonucunda, video oyunlarda dramatik vurgu noktası olarak kabul edilebilecek olayların nasıl ortaya çıktığı, nasıl yönetilebileceđi ve oyun tasarımında (oyun anlatısının tasarımına haricen) bu özelliklerin nasıl kullanılabilineceđi tartışılarak, günümüzde tasarlanan video oyunlara daha önce yapılmış akademik tanımlardan biraz daha farklı bir tanım getirilmeye çalışılmıştır.

Sonuç bölümünde, video oyunlarının aslında edebiyat ya da sinema gibi anlatı temelli sanatlardan çok daha uzađa düşmediđi sonucuna varılmıştır. İçinde hiçbir öykü barındırmayan hiper-gündelik oyunlarda bile anlatı tasarımında kullanılan birçok öge gözlemlenmektedir ve bu bilgiler ışığında oyunun menülerinden çekirdek mekaniđine kadar tüm elemanlarının kategorizasyonu ile oyun tasarımında iskelet oluşturabilecek yeni bir tanımlama yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Video Oyunları, Dijital Oyunlar, Oyun Tasarımı, Anlatı, İnteraktif Anlatı

ABSTRACT

STRUCTURAL ANALYSIS OF DIGITAL GAMES WHICH SHARE SIMILAR NARRATIVE PRACTICES WITH CINEMA

Arda ERDİKMEN

This study focuses on examining the principles of game design, which is one of the main issues discussed because of the rapid development of video games. An important part of the academic studies on video games in the last 20 years is about how the narrative takes place in video games. In this period, there were heated debates about the relationship between narrative and games, at the end the issue was resolved as much as possible and left to rest in it's current state. In this context, the purpose of the study is to determine whether it is possible to apply the structuralist methods that were previously used to develop visual narratives like cinema in video game design.

During the 10-year period covering the writing process of this thesis, the rapid development and change of video games has led to the need for both the game academy and the game industry to constantly renew themselves. However, the proposition of the thesis continued to maintain its validity by keeping up with all these changes.

In this study, video games are accepted as unique works, just like movies, but it is assumed that they have common points as a genre. In order to analyze their artistic forms and to distinguish video games from other branches of art, the aesthetic properties of games have been listed first.

Since video games share a similar display surface with cinema and cinematic narrative tools have been discussed in academia for many years, the narrative part of the thesis is based on visual expression methods in cinema. The "Mythical Structure", which is the most popular of the structuralist approaches used for the construction of a screenplay, which is the basis of a movie, has been discussed and its features have been examined.

Afterwards, how the narrative elements correspond in video games is discussed. The relationship between the interaction, which is the main feature of the games, and the narrative is complex. These features have been observed in different story-driven and non-story-driven games. As a result of the findings, it is discussed how the events that can be considered as dramatic emphasis points in video games emerge and how these events can be managed, and how these features can be used in game system design (without going into the design of the game narrative).

In the conclusion section, it is concluded that video games do not actually fall much further than narrative-based arts such as literature or cinema. Many elements used in narrative design are observed even in hypercasual games that do not contain any stories, and in the light of this information, a new definition has been made that can create a skeleton in game design with the categorization of all elements from the game's menus to core mechanics.

Keywords: Video Games, Digital Games, Game Design, Narrative, Interactive Narrative

ÖNSÖZ

Bu çalışma bir oyunu nasıl daha iyi tasarlayabiliriz sorusundan hareket ederek video oyunlarını bütünüyle anlama çabasıyla, oyun denen kavramı parçalarına ayırarak incelemeyi, tanımlamayı ve tanımlanmış bu parçaları kategorize etmeyi hedeflemiştir. Çalışma, oyunları sinemanın bir alt dalı olarak “interaktif anlatıyı” ya da her tür elektronik oyunu kapsayan “dijital oyunları” değil, özellikle 80’lerde başlayarak günümüze uzanan “video oyunları” kapsamında ele alınmıştır. Video oyunları, eğer bir senaryosu varsa genellikle 20 saat ve üzerinde vakit alan, oyuncular tarafından yaşanan deneyimlerdir, bu uzun süre boyunca yeterince ilgi çekici olmazlarsa, bitirilmeden yarım bırakılırlar. Fakat bir oyun öyküden daha fazlasıdır, aksine, merkezinde defalarca oynanarak ustalaşılabilen bir sistem yatmaktadır ve oyuncular oyunu bu sistemi göz önünde bulundurarak değerlendirirler.

Bu tezin yazımı sırasında sadece görüşlerimde değil, oyun sahnesinde de önemli değişiklikler yaşandı. Oyunlarda çok oyunculuk adeta bir gereksinim halini aldı, aynı zamanda düşük güçlü akıllı telefonlarla yeni bir oyun etkileşimi ortaya çıktı. Bu sırada oyun oynamak toplumun geneline hızla yayılmaya başladı. Bu hiç de küçümsenemeyecek değişiklikler yüzünden tez konusuna yaklaşımımı defalarca revize etmek zorunda kalsam da sonunda ilk başta hedeflediğim noktaya ulaşabildiğimi düşünüyorum: daha önce defalarca yapıldığı üzere oyunlara yapısal bir yaklaşım gösterirken sadece oyunun anlatısına değil, oyun sistemine ve mekaniklerine odaklanabilmek, oyuncunun oyunda ne yaptığını anlamak.

Öncelikle beni akademiye teşvik ederek bu tezin yazılmasına sebep olan çok sevgili hocam rahmetli Suha Arın’a ve tezimin yazımı sırasında kaybettiğimiz değerli hocam Prof. Dr. Ersan İlal’e teşekkür ederim. Erken yaşta kaybettiğimiz iki değerli hocamın yerleri asla doldurulamayacaktır.

Bu tezin yazımı sırasında karşıma çıkan her problemi aşmamı sağlayarak bu tezin bitmesini sağlayan, sürekli anlayışını ve desteğini esirgemeyen, bana olan güvenini her aşamada hissettiğim danışmanım Prof. Dr. Ceyhan Kandemir’e içten şükranlarımı sunarım. Bu tez başka bir şekilde tamamlanamazdı. Aynı zamanda beni anlayarak, çalışmanın daha iyi bir yere ulaşması için yardımcı olmaya çabalayan tez izleme

komitesindeki deęerli hocalarım Prof. Burak Buyan ve Do.Dr. Glin Terek nal’a, her seferinde ilgilenererek yalnız olmadığımı hissettiren Prof.Dr. Nee Kars’a destekleri ve sabırları iin teekkrlerimi sunarım.

Akademide birlikte yrdğmz, destek ve sevgilerini esirgemeyen sevgili arkadaşlarım Elin Eli, Melis Bilgin, Zehra Doęan, Kaya, Aya Dnmez Tabanlı, Melis Boyacı, Ozan Gnel, Burcu Nimet Dumlu’ya, arařtırmalarım sırasında rahat alıřabilmem iin bana evlerini aan Nazlı ve Erdem Kıyak’a ok teekkr ederim.

alıřma ve ğrenme srecim boyunca aksattığım sorumluluklarımda bana sabır ve desteęini esirgemeyen hayat arkadaşım Dilek Olgun Erdikmen’e řkranlarımı sunarım.

Arda Erdikmen

İstanbul, 2023

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	ii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ.....	vi
TABLolar LİSTESİ.....	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xiii
KISALTMA LİSTESİ	xvii
GİRİŞ	1
KAPSAM	7

BİRİNCİ BÖLÜM OYUNLAR VE OYUN MEKANİĞİ

1.1	Oyunların Kısa Tarihi	8
1.2	Video Oyunların Ortaya Çıkması Ve Gelişimi	10
1.3	Sanat Olarak Video Oyun	10
1.3.1	Oyunlarda Biçimcilik ve Yapısalcılık.....	14
1.4	İki Farklı Tür: Oyun Ve Oynama Edimi	16
1.4.1	Oyuncu	27
1.4.2	Oyunun Estetik Özellikleri.....	29
1.4.3	Sistemik Oyunlar.....	41
1.4.4	Gelişkenlik	42
1.4.5	Prosedürel Yazarlık.....	42
1.4.6	Akış Teorisi	44
1.4.7	Dönüştürülebilir Olmamak.....	48
1.5	Metaoyun – Oyun Ötesi	50
1.5.1	Başarımlar	55
1.6	Oyun Tasarımı.....	56
1.6.1	Oyunun Anlık Durumu	60
1.6.2	Oyun Mekaniği Ve Çekirdek Mekanik	61
1.6.3	Kodlama	69

1.6.4	Grafikler ve Kamera.....	78
1.6.5	Oyun Tasarım Dökümanı.....	83

İKİNCİ BÖLÜM ANLATI KURAMI

2.1	Anlatı.....	86
2.2	Anlatıya Biçimci ve Yapısalcı Yaklaşım	89
2.2.1	Aristoteles ve İyi Biçimlendirilmiş Öyküler.....	90
2.2.2	Van Gennep ve Geçiş Ayinleri	91
2.2.3	Propp ve Masalın Eylemleri.....	93
2.2.4	Campbell ile Vogler ve Kahramanın Yolculuğu.....	98
2.2.5	Dramanın Oluşması Ve Bilinçteki Büyük Değişim.....	108
2.3	Anlatı Modelleri	112
2.3.1	Olay Örgüsü Modeli Ve Çizgisel Anlatı.....	113
2.3.2	Çizgisel Olmayan Anlatı.....	114
2.3.3	Ergodik Anlatı, Sibermetin	115

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM OYUN BİÇİMİ

3.1	Oyunun Hayat İçindeki Yeri.....	117
3.2	Anlatı Eyleyliciliği	131
3.3	Oyun Anlatısının Genel Problemleri.....	137
3.3.1	Oyun Başladığında Yaşanan Amnezi Problemi	140
3.3.2	Oyun Sonunda Boş Kalan Dünyalar	141
3.3.3	Oyunlarda Kahraman Oyuncu.....	143
3.4	Oyunlarda Dramaturgi Ve Mizansen	145
3.4.1	Oyunlar Ve Drama	147
3.4.2	Mikro-Anlatı Ve Drama.....	151
3.4.3	Farklı Döngü Türleri	153
3.4.4	Dramatik Ritim	157

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM VIDEO OYUN BİÇİMİNİN YAPISAL ANALİZİ

4.1	Yöntem.....	159
4.2	Filmlerin İyi Biçimlendirilmiş Eserler Olarak İncelenmesi.....	160
4.2.1	Yöntem.....	160
4.2.2	Örnek 1: There Is Something About Mary (1998).....	161

4.2.3	Örnek 2: The Shawshank Redemption (1994).....	166
4.3	Oyunların İyi Biçimlendirilmiş Eserler Olarak İncelenmesi	171
4.3.1	Yöntem.....	171
4.3.2	Kingdom: Two Crowns (2018)	172
4.3.3	Ftl (Faster Than Light) (2012)	176
4.3.4	Silent Hill 2 (2001)	181
4.4	Oyunlarda Gözlemlenen Arketipler	190
4.4.1	Yöntem.....	190
4.4.2	8bit Mimari Dönemi Oyunları (1980-1990)	198
4.4.3	16bit Mimari Dönemi Oyunları (1988-1995)	203
4.4.4	32bit Mimari Dönemi Oyunları (1995-2000)	207
4.4.5	32bit Mimari Dönemi Oyunları (2001-2010)	212
4.4.6	64bit Mimari Dönemi Oyunları (2011-2020)	216
4.4.7	Bulgular.....	222
4.5	Sihirli Çembere Giriş, Eşik Anketi	237
SONUÇ.....		238
İSMİ GEÇEN FİLMLER.....		242
İNCELEMELER DIŞINDA İSMİ GEÇEN OYUNLAR		242
KAYNAKÇA		244
ÖZGEÇMİŞ.....		259
EK 1. ANKET SONUÇLARI.....		260

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1 Jesper Juul'u anlatı-oyun dönüşümü tablosu (Juul, 2001)	50
Tablo 2. Avedon'a göre oyun içi etkileşimin özellikleri (Avedon, 1971, s422)	64
Tablo 3 Oyun Tasarım Dokümanı başlıkları (Taylor, 2017)	84
Tablo 4 Dundes'in Tavşan-Tazı oyunu yapısı (Dundes and Bronner, 2007, s157)....	97
Tablo 5 Rabiger'e göre bir dramatik vurgu noktasının basamakları (Rabiger, 2003)	110
Tablo 6 Yapısal anlatı kuramcılarının örneklerindeki dönüşüm ortaklığı	111
Tablo 7 Shadow of the Tomb Raider: Tree of Life ilk platformun dramatik çözümlemesi.....	150
Tablo 8 Oyun içerisinde arketipsel eyleyicilerin tanımlanması.....	191
Tablo 9 Arketip incelemeleri sırasında kullandığımız işaretlemeler	196
Tablo 10 Çalışmada İncelenen 8bit dönemi bilgisayar oyunlarının listesi 1980-1990	200
Tablo 11 Çalışmada incelenen 8bit dönemi bilgisayar oyunlarının arketip dağılımı	202
Tablo 12 1980-1990 arası 8bit oyunlardaki arketiplerin toplam dağılımı	202
Tablo 13 Çalışmada incelenen 16bit dönemi oyunların listesi (1988-1995)	204
Tablo 14 1988-1995 arası 16bit oyunlardaki arketiplerin dağılımı	206
Tablo 15 1988-1995 arası 16bit oyunlardaki arketiplerin toplam dağılımı	206
Tablo 16 Çalışmada incelenen erken dönem 32bit dönemi oyunların listesi (1995- 2000)	209
Tablo 17 Çalışmada incelenen 1995-2000 yılları arası 32bit oyunlardaki arketiplerin dağılımı	211
Tablo 18 1995-2000 arası 32bit oyunlardaki arketiplerin toplam dağılımı	211
Tablo 19 Çalışmada incelenen olgun dönem 32bit dönemi oyunların listesi (2001- 2010)	213
Tablo 20 Çalışmada incelenen 2001-2010 yılları arası 32bit oyunlardaki arketiplerin dağılımı	215
Tablo 21 Çalışmada incelenen 2011-2020 yılları arasında piyasaya sürülmüş oyunların listesi	218

Tablo 22 Çalışmada incelenen 2011-2020 yılları arasında piyasaya çıkan oyunların arketipsel incelemesi	221
Tablo 23 Klasik sinema anlatısında arketiplerin görev aldıkları basamaklar	223
Tablo 24 Tüm mimari dönemlerde incelenen toplam 177 oyunda görülen toplam arketipler ve görülme durumları.....	234



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Sennedjem'in mezarının kapısındaki çizimde, Sennedjem, görünmeyen bir rakip ile senet oyununu oynuyor. (Mısır Müzesi, Kaire)	8
Şekil 2. Lichtenstein Oyun Kartları, Yukarı Rhineland, Ahşap kesme, 1440-1450. Louvre Müzesi, Paris (Aktaran: Kelli Wood, 2018)	9
Şekil 3 Caillou's'nın iki eksenli oyun sınıflandırması.....	19
Şekil 4. Huizinga'nın sihirli çemberi.....	20
Şekil 5. Walther'a göre oyunlar, oynama ediminin bir alt ögesidir.....	22
Şekil 6. Chris Crawford'un dikotomiler yoluyla ulaştığı oyun tanımı (Crawford, 2003)	23
Şekil 7. Amiga Hançer (1992) oyununda oyuncu seçimi ekranı	28
Şekil 8. Eyleycilik hırsızlığı, oyuncuya seçim yaptığı izleniminin oluşturulması....	33
Şekil 9 Platform oyunlarında "Coyote Time" uygulaması örneği, Celeste (2018)	34
Şekil 10 Far Cry 2 isimli oyunda, menü kullanmak yerine karakterin elinde tuttuğu bir harita	40
Şekil 11 Murray'a göre video oyunlarının estetik özellikleri çevrim tablosu	41
Şekil 12.Csikszentmihalyi'nin akış teorisi	45
Şekil 13 Chen'in seçimler yoluyla akışın düzeltilmesi (Chen, 2007)	47
Şekil 14. Desert Strike: Return to Gulf oyununun yüklenmeden önce çıkan hile menüsü	53
Şekil 15 Activision 48,60 ve 72 tank yoketme rozetleri	55
Şekil 16 Steam Oyun Platformunda bir oyuncunun başarımlarının halka açık gösterimi.....	56
Şekil 17 MDA'e göre oyunun tasarımcı tarafından üretimi ve oyuncu tarafından tüketimi	58
Şekil 18 Jetpac(1983) Oyuncu tek başına uzay gemisini inşa ediyor	65
Şekil 19 The Settlers (1993) eyleyciler eşyaları elden ele uzatarak kaleye taşıyorlar	66
Şekil 20 - Progress Quest (2002) oyunu ekranı	67
Şekil 21 Commodore 64 Alien 3 Oyunu 6502 Assembler Kodu (Archer, 1993).....	70
Şekil 22- Unreal Engine Düğüm Tabanlı Programlama Görünümü.....	72

Şekil 23 Yaratıcı Kodlama (Creative Coding) kelimesinin Google Kitaplar Veritabanında kayıtlı kitaplarda geçme sayısı	73
Şekil 24 IOCCC uluslararası kodlama yarışmasından bir ürün, Yusuke Endoh, 2022	76
Şekil 25 Revision demo partisi "Just Shader Showdown" Provod ve Flopine Canlı Kodlama Oturumu, Saarbrücken, Almanya 2022	77
Şekil 26 Tomy Monster Burger (1983) Floresan Lambalı LCD oyunu.....	78
Şekil 27 3D Monster Maze (1981), ZX81 Oyunu.....	79
Şekil 28 Love To Money/Rollex Monokrom Grafik - ZX Spectrum 48k	79
Şekil 29 Erken dönem video oyunları sabit kamera açıları: A.Last Ninja 2 izometrik görünüm, B. Super Mario Bros yan görünüm , C. 3D Deathchase birinci tekil görünüm, D. Eagles Nest kuş bakışı görünüm.....	80
Şekil 30 Last Of Us oyununun kamera açılarını tercih eden bir mocap kameramanı	81
Şekil 31 Last of Us II (2020) oyun içi sinematik bir kamera açısı	82
Şekil 32 - White'a göre anlatının bileşenlerinin bir ekseninde gösterimi.....	88
Şekil 33 Vladimir Propp'un kısaltma sembolleri kullanarak anlatının ifadesi.....	97
Şekil 34. Campbell'in monomitine göre düzenlenmiş Vogler'in kahramanın yolculuğu döngüsü	99
Şekil 35 Olay örgüsü modeline göre olayların birbirine sebep sonuç ilişkisi ile bağlanmaları.....	113
Şekil 36. Altı uç ve onüç bağlantıdan oluşan basit bir hipermetin şeması (Greenleaf, 2001)	115
Şekil 37 Bu çalışmada kategorize edilen oyunun katmanları	117
Şekil 38 Oyun anının dışında fakat oyun evreninden bir görüntü, oyuncu başlangıç ailesini seçiyor.....	119
Şekil 39 Dune (1992) oyununda oyun kitabı	120
Şekil 40 Nier Automata Ayarlar Menüsü içerisinde diyalog	122
Şekil 41 Nier Automata ayarlar menüsündeki anlatı öbekleri	123
Şekil 42 Dune II (1992) oyun anı.....	124
Şekil 43The Walking Dead Seçenek Ekranı	126
Şekil 44 The Walking Dead oyununda yapılan seçimlerin istatistiksel gösterimi...	126
Şekil 45. Adams'a göre anlatı etkileşim dengesi (Adams, 2005)	129

Şekil 46 Dormans'ın Machinations uygulaması.....	130
Şekil 47 Assassin's Creed Odyssey (2018) oyununda diyalog seçim sembolleri.....	131
Şekil 48 Assassin's Creed Odyssey (2018) oyununda diyalog seçimi ve sonuçları .	132
Şekil 49 Detroit: Become Human anlatı akış şeması	134
Şekil 50 The Matrix'de Neo'nun binalar arasında ilk zıplamayı yapması.....	147
Şekil 51 Mario paralara ulaşmak için uzaktaki bir platforma zıplaması.....	148
Şekil 52 Shadow of the Tomb Raider'de oyuncu uzaktaki platforma ulaşmaya çalışır	149
Şekil 53.Hatalarınız yığıldıkça karar verme süreniz azalır ve dramatic gerilim artar	158
Şekil 54. Boş bir oyun alanında karar vermek için daha fazla zaman bulunmaktadır	158
Şekil 55 Kingdom: Two Crowns (2018) Raw Fury oyun anı görüntüsü	172
Şekil 56 Faster Than Light (2012) Subset Games, oyun anı çatışma görüntüsü	177
Şekil 57 FTL-Asi donanması (kırmızı oklar) oyunun başından itibaren oyuncunun peşindedir	181
Şekil 58 Örnek oyun arası haberci arketipi, oyun anı dışında (oyunun açılış ekranında) oyuncuyu maceraya çağırıyor (Rainbow Islands, Graftgold/Ocean, 1990)	193
Şekil 59 Çalışmada dönemine incelenen oyunların toplam sayıları	197
Şekil 60 Vogler'in modeline göre 12 basamaklı anlatı ve arketiplerin akıştaki pozisyonları	224
Şekil 61 Çalışmada incelenen 8bit Mimari 1980-1990 Dönemi Oyunların Arketip Dağılım Grafiği	224
Şekil 62 Çalışmada incelenen 16bit Mimari 1988-1995 Dönemi Oyunların Arketip Dağılım Grafiği	226
Şekil 63 Çalışmada incelenen 32bit Mimari 1995-2000 Dönemi Oyunların Arketip Dağılım Grafiği	228
Şekil 64 Çalışmada incelenen 32bit Mimari 2001-2010 Dönemi Oyunların Arketip Dağılım Grafiği	229
Şekil 65 Çalışmada incelenen 64bit Mimari 2011-2020 Dönemi Oyunların Arketip Dağılım Grafiği	230

Şekil 66 Çalışmada incelenen oyunlarda oyun anında görülen arketiplerin mimariye göre değişimi.....	231
Şekil 67 Çalışmada incelenen oyunlarda oyun arasında görülen arketiplerin mimariye göre değişimi.....	233
Şekil 68 Araştırmada gözlemlenen tüm arketiplerin klasik anlatıdaki durumları....	235
Şekil 69 Bu çalışmada gözlemlenen oyun elemanlarının klasik anlatı üzerindeki gösterimi.....	236



KISALTMALAR LİSTESİ

Bibliyografik Bilgiler	Türkçe
Bakınız	Bkz.:
Karşılaştırınız	Karş.
Karşı görüş	k.g.
Aynı eser/yer	a.e.
Adı geçen eser	a.g.e.
Yazara ait son zikredilen yer	a.y.
Eserin kendi içinde yukarıya atıf	bkz.: yuk.
Eserin kendi içinde aşağıya atıf	bkz.: aş.
Eserin bütününe atıf	b.a.
Basım yeri yok	y.y.
Basım tarihi yok	t.y.
Çok yazarlı eserlerde ilk yazardan sonrakiler	v.d.
Sayfa/sayfalar	s.
Editör/yayına hazırlayan	Ed. veya Haz.
Çeviren	Çev.
Rol Yapma Oyunu	RYO
Oyuncu Olmayan Karakter	OOK
Oyuncu Karakter	OK
International Game Developers Association, Uluslararası Oyun Geliştiricileri Derneği	IGDA

GİRİŞ

1962’de MIT araştırmacılarının geliştirdiği “Space War!” bilgisayar oyununun ardından 70’lerde ticari elektronik oyun konsolları piyasaya çıkmışlardır. Büyük ilgi gören bu kartuşlu oyun konsollarını üreten şirketler, 80’lerde büyük bir ekonomik darboğaza girip birer birer iflas etmeye başladıklarında ortaya çıkan büyük boşluğu ev bilgisayarları doldurmuştur. Ev bilgisayarlarının en önemli farklılığı, konsolların aksine, satın alınmış olan bir oyun ya da programı yüklemek için kısa da olsa bir programcık yazılması gerekmesidir. Bu sebepten bu bilgisayarlar oyun oynamak için üretilmiş olsalar da üzerlerinde bir klavye bulunmaktadır. Kullanıcılar, yükledikleri ve oynadıkları oyunların, yazdıkları komutlara benzer komutlardan oluştuğunu sık sık gördükleri için, bazı durumlarda bu komutlarda ufak değişiklikler yaparak oyunu düzenleyebilirler.

Bu durum 80’lerde büyük bir dönüşümün başlangıcı olmuş, her yaşta insan bilgisayar programcılığına merak salmıştır. Buna bağlı olarak herhangi bir yazılım eğitimi almamış birçok insan, programlamayı kendi kendine öğrenerek profesyonel seviyede oyunlar tasarlamış ve yazmıştır. Bu oyunlar daha 80’lerin ortasında büyük bir endüstri haline gelmiştir. Bu endüstri, günümüze onlarca kat büyüyerek ulaşmıştır ve günümüzün en büyük şirketleri, 80’lerde ortaya çıkmış ve “yatak odası programcısı” denilen evlerinde tek başına oyun yazan bireylerin omuzlarında yükselen şirketlerin devamı niteliğindedir.

80’lerden günümüze kadar süren bu süreç boyunca, oyun tasarlayan herkesin sorduğu ortak soru, bir video oyunun ne olduğudur: Bir yaratıcı süreç olarak ele aldığımızda bir oyunu yazmakla, bir resim yapmak ya da bir senaryo yazmak arasında çok fark bulunmamaktadır. Önünüzde boş bir kanvas vardır ve siz elinizdeki malzemeleri kullanarak yeni bir eser yaratmanız gerekmektedir. Peki video oyun eserlerinde kullandığımız malzeme nedir? Bir video oyunu oluşturan parçalar nelerdir, nasıl bir araya gelirler ve nasıl düzenlendiklerinde daha doğru bir dizilim yapmış oluruz?

Konu bir sinema filmi olduđunda, bu sorular ok uzun zaman nce sorulmaya bařlanmıřtır ve bu sorular, ođunlukla mkemmel řekilde cevaplanmıřtır. Sinema alanında teknik ve yaratıcı srelerin tamamı derinlemesine irdelenmiř, dnyanın her tarafından eřitli yaklařımlarla zenginleřtirilmiř ve binlerce kiřilik deneyler ve endstriyel arařtırmalar sonucunda da neredeyse istenen her hedefe giden sađlam patikalar oluřturulmuřtur.

Peki bu cevapların bazıları video oyun yaratım srecinde ortaya ıkan problemleri zmek iin de kullanılabilir midir? Video oyunlar ve sinemanın ortak kullandığı paraları ele aldığımızda bunlardan ne kadarı video oyunları iin de iře yarayabilir?

Bu bađlamda bu alıřmanın amacı, oyun kavramını iyice anlamak iin, derinlemesine incelemek, oyun tasarımı yapmak iin yntemler geliřtirebilmek adına, sinemanın anlatı ile ilgili problemlerine farklı aılardan yaklařılarak bulunmuř zmlerin, video oyunların tasarımına ne kadar uygulanabildiğini tartıřmaktır.

eřitliliği ve ierik kalitesi gittike artan video oyunları, toplumun tm kesimlerinin ilgisini toplamaya bařlayarak, 2013 yılı itibariyle dnyada 93 milyar dolarlık bir ekonomi oluřturarak (ESA, 2014) sinema sektrnn nne gemiřtir. Fakat bu dneme kadar yapılan oyun alandaki akademik arařtırmalar sinema alanında yapılmıř olan alıřmaların yanında ok kk bir yer tutmaktadır. Video oyun endstrisi zerine ilk akademik alıřmanın Marry Ann Buckles tarafından 1985 yılında yapıldığı kabul edilir (Aarseth, 1997) fakat bu ilk dnemdeki alıřmalar tek bařınadır ve bir arařtırma alanına dnřmekten yoksundurlar. Bu denli byk bir endstri ve takipi sayısına sahip oyunların bu kadar az alıřılması řařırtıcıdır.

Oyun arařtırmalarının kendi bařına bir akademik alan olması iin ilk giriřimler 2000’li yılların bařlarında atılmıřtır. Aarseth, akademi ierisinde yeni bir disiplin oluřturmanın zorluđundan sz eder. Buna gre yeni disiplin diđer disiplinlerin arařtırma alanını sınırladıđı iin, bir saldırı altında olacak, tm ilgili alanlar bu yeni alanı kendilerinin bir alt arařtırma alanı olarak kontrol altına almak isteyeceklerdir. Aarseth, zellikle sinema ve edebiyat alanlarından ciddi kolonileřme denemelerinin srmekte olduđunu sylemektedir (Aarseth, 2001).

Video oyunlar üzerine yapılan akademik arařtırmalar arasında oyun arařtırmalarının bağımsız bir alan olma ihtiyacını öne çıkarmak isteyen bu girişimler zirve noktasını 2003 yılında yaşamış olan ludoloji-narratoloji tartışmasına yol açmıştır. Aarseth'in çalışmalarını takip ederek yeni bir alan oluşturmaya çaba gösteren Juul, Frasca ve Eskelinen, kökeni 80'lerde atılmış "ludoloji" kelimesini oyun arařtırmaları disiplinine verilmesi gereken bir isim olarak önermiş, o dönemdeki bu ihtiyaca cevap veren bu kelime kabul görmüştür (Frasca, 2003a). Fakat zamanla ludoloji kelimesi, video oyun çağından önceki arařtırmaların yaklaşımları ile şekillenerek sadece oyun mekaniğini inceleyen bir alanı ifade edecek şekle dönüşmüştür. Bu dönüşüm sırasında anlatı-bilim (narratoloji) çalışmalarından ayrılarak sanal bir tartışmanın ortaya çıkmasına sebep olunmuştur. Bu tartışmanın etkileri günümüze kadar uzanmakla beraber oyun çalışmalarının bağımsız bir akademik alan olarak ifadesi henüz güçlü bir şekilde gerçekleşmemiştir.

Ülkemizde oyun tasarımı ile ilgili akademik çalışmalar henüz çok tazedir. Yüksek Öğretim Kurulu tez veri tabanında "Oyun" anahtar kelimesi ile yapılan bir taramada 670 tez listelenmekte, bunların büyük kısmı ekonomi ve sahne sanatları ile ilgili görünmektedir. Bu 670 çalışmanın içinde kurallı oyun ile ilgili olanları listelersek sayı 50'nin altına inmektedir. Dijital oyunlara sınırlarsak rakam daha da azalmaktadır. Veri tabanındaki dijital/video oyunlar konusunda yazılmış ilk lisans üstü çalışma 2009 yılında tamamlanmıştır. Bu konuda son yıllarda yapılan doktora ve yüksek lisans çalışmaları çoğunlukla interaktif ortamlarda anlatının rolünü incelemektedirler (Sezen, 2011, Sayılğan, 2014, Sayın, 2014, Işığın, 2012, Şengün, 2013, Şengün, 2016, Erol, 2019). Bu eğilim oyun medyasının anlatıya olan yatkınlığı ve son yıllarda oyunların sinemasal anlatı yöntemlerini gittikçe artan bir şekilde benimsemiş olmalarıdır. Oyunlar ile ilgili ülkemizde yapılan diğer akademik çalışmalar ise tasarımdan ziyade eğitim ve oyunların toplumsal etkileri üzerinedir.

Buna karşın donanımların gelişmesi sonucunda görsel temsilin oyun tasarımındaki ağırlığı arttığı için, video oyun alanında anlatının tartışılması sürmektedir. Diğer taraftan benzer gösterim yüzeyini kullanan sinema sanatı anlatı konusundaki problemlerini neredeyse bütünüyle çözmüş hem izleyicilerin hem de film yapan

insanların ortak bir dil oluřturması mmkn olmuřtur. Bu dil “film dili”, “film grameri” gibi terimlerle ifade edilmektedir (Arijon and Demir, 1993).

Oyun geliřtirici konferanslarının neredeyse tamamında, oyun tasarımcıları tarafından anlatı ile ilgili sunumlar yapılmaktadır. Bu sunumlarda anlatıya farklı yaklařımlar gzlenmektedir. Bu sunumlardaki grř ayrılıklarından oyun tasarımında anlatı hakkında halen ortak bir anlayıř bulunmadıęının ortaya çıktıęı dřnlmektedir.

70’lerin bařında ortaya çıkmıř olan bilgisayar oyunları gnmze gelene kadar hızla geliřerek gçlenmiř ve kendini kanıtlamıř baęımsız bir ortam haline gelmiřtir. Buna karřın bilgisayar oyunlarında tasarımın nasıl yapılması gerektięi sorunu hala tam olarak czlebilmıř deęildir. Oyun sistemleri, bir yk olmadan da son derece ilgi cekici olabilmektedirler. Hatta tetris gibi soyut oyunlar dahi milyonlarca kiři tarafından oynanabilmektedir.

Edebiyat, dans, resim, mzik ve son 100 yılda sinema bir yk anlatabileceęimiz en gçl yntemler olmuřlardır. Son 40 yılda bilgisayar oyunlarının ortaya çıkmayıyla anlatı kendine yeni bir ortam bulmuřtur. Fakat bu ortam řimdiye kadar ortaya çıkmıř birok anlatı ortamından farklıdır. Bu fark bařlıca iki kaynaktan gelmektedir. Birincisi, anlatıcı, yk anlatılırken orada bulunmamaktadır, ikincisi, anlatıcıyı dinleyen biri yoktur, bunun yerine anlatıcının zihninden yky kendi istedięi gibi sken aktif bir oyuncu vardır ve bu durum anlatıcının yksn dzenlemekte sorunlar yaratmaktadır. Dolayısı ile anlatı bilgisayar oyunlarına geldięinde zorlu bir yolu gemesi gerekmektedir ve bu sre halen devam etmektedir.

Bu alıřmada video oyun ve sinemanın sıklıkla karřılařtırılmasının temel sebebi bu iki ortamın ortak gsterim yzeyini paylařıyor olmalarıdır. Bu durumda grsel dil aısından byk benzerlikler tařımaktadır. İkinci sebep ise yıllar boyunca iki saat ierisinde anlatılmayı hedeflenerek iyice sadeleřtirildięi iin, sinema anlatısında neredeyse her zaman en az bir bař kahraman olmasıdır. Oyunlarda da bu durum kaınılmazdır. Tr ne olursa olsun, her oyun en az bir kiři tarafından oynanmak

zorundadır. Bu durumda aktif oyuncunun deneyim sürecinin film anlatısındaki pasif izleyiciye olan benzerlikleri mutlaka olmalıdır.

Bu bağlamda elinizde tuttuğunuz bu çalışma, bugüne kadar yapılmış oyun çalışmalarını göz önünde tutarak oyunları anlatı ve mekanik açıdan incelemeye, bu sayede oyun tasarım sürecini daha iyi anlamaya odaklanmıştır. Oyun ortamında anlatı ne ifade etmektedir? Anlatı oyun tasarımının kaçınılmaz bir parçası mıdır, anlatıdan kaçabilmemiz mümkün müdür? sorularına cevap aramaktadır.

Tezin birinci bölümünde video oyunlarını diğer eserlerden ayıran estetik özellikler incelenmiştir. Bu şekilde tezin konusu olan video oyunların ne olduklarını tam olarak belirtmek ve ileriki bölümlerde tartışılacak olan tasarım kararlarının bu özelliklerle nasıl çalıştığını görmek kolaylaşacaktır. Bu bölümde, video oyun araştırmacıların günümüze kadar üretmiş olduğu öne çıkan fikir ve kuramlar özetlenmiştir. Tezin bu bölümü sonraki araştırmacılar için de video oyunların anlaşılması konusunda yol gösterici olması amaçlanmıştır.

Tezin ikinci bölümünde, sinema ve diğer ortamlarda anlatının inşası için kullanılan yapısal yaklaşımlar detayıyla incelenerek, bu yaklaşımlardan biri olan “Kahramanın Yolculuğu” detayıyla incelenmiştir. Bu yapının basit görünümü, var olan yapıtların çözümlenmesindeki kolaylık ve elemanlarının tek tek ayrıştırılma olanağı olması video oyunu tasarımındaki benzerliklerin kolaylıkla görülmesine sebep olmaktadır.

Tezin üçüncü bölümünde birinci ve ikinci bölümler bir araya getirilerek oyunlarda biçim ve anlatının inşası tartışılmıştır. Oyunlardaki anlatının nasıl değişime uğradığı ve video oyunlarındaki anlatı çeşitleri tartışılmıştır. Bu bölümde daha önceki bölümlerde ortaya konan kaynakça ışığında çalışmamızda oyunun hayattaki yeri ve parçaları yeniden değerlendirilmiş, oyun anı ve oyun arası terimleri ortaya konmuştur.

Tezin dördüncü bölümünde eser incelemelerine yer verilmiştir. Bu bölümde seçilmiş video oyunları ve sinema filmleri Vogler’in yapısal modeli ile incelenmiştir. Bu yöntemin video oyunlarının sadece anlatı değil, aktif oyun mekaniklerinde nasıl uygulandığı saptanmıştır.

Bu alıřma video oyunların tasarımında anlatıya benzer bir yapının olup olmadığını görmeye alıřmaktadır. Anlatıyı ve video oyunlarını daha iyi anlayabilmek, 1980'lerin bařından günümüze kadar tartıřılan video oyunlarındaki anlatının rolünü özümlemek için gereklidir. Bu alıřma, anlatının, sayısı gittike artan video oyunlarında eřitlilięi arttırmak için kullanılabileceęinin yanında, bir atıřma yaratarak oyun sistemlerinin tasarımında da yardımcı olabileceęini iřaret etmektedir.

“Video oyunu” terimi, akademik alıřmalarda genel kabul görmüř olduęu için bu tez boyunca bir bilgisayar vasıtası ile oynatılan, bir ekrana görüntü oluřturan tüm oyunları ifade etmek için kullanılacaktır.

KAPSAM

Tezin yazılma sürecinde internet üzerinde yüzlerce kişi tarafından topluca oynanan oyunlar hızla çoğalmış, bu sebepten oyun tasarımına oyuncuların sosyal etkileşimine önem veren yeni bir süreç eklenmiştir. Bu süreçlerin irdelenmesi sadece sanatsal değil, toplum ve insan psikolojisini de içine katan büyük bir araştırma alanını gerektirmektedir. Bu sebepten bu çalışmada aynı anda birden fazla oyuncunun oynadığı, internet ya da bir başka yolla tümünün etkileşim içerisinde bulunduğu oyunlarla, bunlara ilişkin kuramsal yaklaşımlar çalışma kapsamı dışında bırakılmıştır.

Bu çalışma boyunca oyun tasarımcısının (ya da tasarım ekibinin) tasarladığı oyunu bir oyuncuya sunana kadar olan süreç ele alınmaktadır. Bu kapsamda tasarlanan oyunun, merkezinde etkileşim bulunan sanatsal bir üretim olduğu düşünülmektedir.

Ayrıca bu çalışmada video oyunlarının endüstriyel yöntemlerle uzun bir süreç dahilinde en iyi hale getirilmesi ile ilgili yöntemler kapsam dışında bırakılmıştır. Oyun tasarımcısının oyuncuların farkında olarak ya da farkında olmadan topladığı bilgiler sonucunda oyunun en iyi şekilde yeniden düzenlenmesi karşılık ile ilgili bir durumdur ve oyun tasarımından çok ürün tasarımı gibi görünmektedir. Oyunlara birer “sanat eseri” olarak yaklaşan bu çalışmada bu tür oyun geliştirme yöntemlerine yer verilmemiştir.

Çalışmanın ileriki bölümlerinde detaylı olarak tartışılacak olan “oyun” ve “oynama edimi” arasındaki temel fark sebebiyle, bu çalışma kurallı ve limitli oyunları kasteden “oyun” konusu üzerinde yoğunlaşmaktadır. “Oynama edimi” konusunda da benzer tanımlamalar yapılması mümkün olsa da çalışmanın odak noktasını “kurallı oyunlar” oluşturmaktadır. Bu durumda “kum havuzu” türündeki hedeflerin açık olmadığı video oyunlar da çalışmanın kapsamı dışında bırakılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUNLAR ve OYUN MEKANİĞİ

1.1 Oyunların Kısa Tarihi

İnsanoğlu çok uzun yıllardır kuralları olan oyunlar oynamaktadır. Günümüzde popüler olan video oyunların geçmişi 40-50 yıl kadar olsa da insanın oyunla olan ilişkisi çok uzun bir geçmişe dayanmaktadır. Oyunlar daima hayatın, hatta ölümden sonraki bir yaşamın parçası olarak görülmüşlerdir. Mısır kral mezarlarında modern tavla ve damanın öncüsü olarak kabul edilen “senet” oyununu oynayan kralların figürlerine rastlamak mümkündür (Şekil 1). 5000 yıl kadar önce sadece boş zaman aktivitesi olarak oynanmaya başlamış olan “senet”, zamanla ölümden sonraki 12 evreden oluşan hayatın bir simgesi haline dönüşmüş ve dini bir ritüel halini almıştır. Piccione’e göre eski mısırdaki insanlar bu oyunu oynayarak günahlarından arındıklarına inanmışlardır (Piccione, 1980).



Şekil 1. Sennedjem'in mezarının kapısındaki çizimde, Sennedjem, görünmeyen bir rakip ile senet oyununu oynuyor. (Mısır Müzesi, Kaire)

Bundan sonraki binlerce yıl, bir oyun tahtası ve piyonlar kullanan ur, satranç, tavla, mancala, go gibi birçok kurallı oyun ortaya çıkmıştır. Roma İmparatorluğunun kuzey

batı sınırını oluşturan Hadrian Duvarı kazılarında 698 oyun masası ve farklı türlerde 11 oyun tahtası ve piyonları bulunmuştur (EnglishHeritage, 2022). O dönemdeki oyunların çoğunun taş, toprağa çizilerek oynandığı da düşünüldüğünde, yaşam alanlarında kullanılan oyun ekipmanlarının sayısına bakarak Romalı asker ve sivillerinin boş zamanlarını bolca oyun oynayarak geçirdiğini söyleyebiliriz.

Günümüze yaklaştığımızda ise bu tür piyon, kart ve oyun tahtası kullanan binlerce farklı oyun ortaya çıkmıştır. Özellikle matbaanın gelişiminden sonra kutulanmış kurallı oyunların üretimi hızla artmıştır.



Şekil 2. Lichtenstein Oyun Kartları, Yukarı Rhineland, Ahşap kesme, 1440-1450. Louvre Müzesi, Paris (Aktaran: Kelli Wood, 2018)

Medeniyetin gelişiminde oyunların yeri vardır: Avrupada 14YY sonrası Memlûklerin elle boyanmış ince ahşap kesme sayfalarını oyun kartları haline getirilmeleri ile bu kartlara olan talep hızla artmıştır ve Wood'un aktardığına göre, bu ihtiyacı karşılamak üzere ortaya çıkan baskı atölyelerinin maliyetlerini azaltmaya çalışmaları, kağıt ve ahşap baskı matbaaların gelişmesine katkıda bulunmuştur (Wood, 2018). Bu oyun kartları olabildiğince ucuza ahşaptan dayanıksız şekilde imal edildiklerinden dolayı

günümüze çok azı ulaşabilmiştir. Günümüze ulaşabilen bir örneği Lichtenstein Oyun Kartları, Louvre Müzesinde sergilenmektedir (Şekil 2).

1.2 Video Oyunların Ortaya Çıkması Ve Gelişimi

1960 öncesi veri depolama teknolojisi eğlence amaçlı bir yazılımın dağıtılmasına olanak tanımadığı için OXO (1952) gibi oyunlar sadece yazıldıkları makinelerde oynanmıştır. Bu sebepten SpaceWar (1962) elden ele dağıtılarak, birden fazla makinede oynanan ilk video oyun kabul edilir.

Bilgisayar yazılımları ile video oyunları özellikle insan-bilgisayar etkileşimi konusunda ayrılmaktadırlar. Yazılımlar genellikle yapılacak işi hızla sonlandırıp bitirmek, dolayısı ile insan-bilgisayar etkileşimini olabildiğince kısa tutmak amacındadırlar. Fakat bilgisayar oyunlarında durum farklıdır. Barr'a göre, insanlar yazılımları kullanırlar, fakat video oyunları oynanırlar (Barr, 2008).

1.3 Sanat Olarak Video Oyun

Video oyunun bir sanat dalı olarak kabul etmeden önce benzer bir süreçten geçen sinema tarihine göz atalım. Sinemanın ilk yıllarında sinemanın diğer kabul görmüş sanat dalları gibi, bir sanat dalı olup olmadığı şiddetle tartışılmıştır.

Tartışmaların bir tarafında, bir eserin sanat ürünü olabilmesi için insanın bilincinden süzülüp yorumlanması gerektiğini savunanlar bulunmaktadır. Buna göre bir yağlıboya tablo, bir müzik ya da dans, sanatçının çevresini kendi duyu organları ile algıladıktan sonra, onu bir düşünsel süreç sonucunda yeniden üretmesi ile ortaya çıkmaktadır. Buna göre örneğin, Picasso'nun bir kübik eseri, sanatçının düşünsel eleğinden geçerek tuale yansıdığı için bir sanat eseridir. Fakat görüntünün sinema kamerası ile kaydedilmesinde böyle bir süreç bulunmamaktadır. Gerçeklik olduğu gibi filme aktarılmaktadır. Bu önermelerin ışında sinemanın sanat olmadığını savunurlar.

O dönem “materyal teorisi” hakkında çalışmalar yapan Arnheim, “Gerçeğin sanatsal ve bilimsel betimlemelerinin konunun kendisinden daha çok, materyalin donanımlarından elde edilen kalıplarla biçimlendiğini” göstermeyi amaçlar. (Arnheim, 2002, s8)

Buna göre sanat yapıtı, “gerçeğin seçilmiş bir kopyası değil, gözlemlenen niteliklerinin belirli bir materyalin biçimlerine dönüştürülmesidir”. (Arnheim, 2002, s9)

Benzer bir arayışı sinema için gerçekleştiren Arnheim, 1932 yılında kaleme aldığı kitabında sinemayı algılanan gerçeklikten ayıran altı estetik özellik tespit etmiştir:

1. Cisimlerin düz bir yüzeye yansıtılması
2. Azalan derinlik hissi
3. Renklerin yokluğu ve ışıklandırma
4. Görme dışındaki duyuların yokluğu
5. Zaman-uzam devamlılığının yokluğu
6. Görüntünün sınırlanması ve nesneye uzaklık (Arnheim, 2002, s14)

Bu estetik özellikleri bir sinema eserinin oluşması sırasında sanatçının göz önünde tuttuğu limitler olarak tanımlamıştır. Dolayısı ile sinemanın gerçeklikten ayrılan, sanatçının yukarıdaki limitleri göz önünde tutarak seçimler yaparak oluşturduğu bir eser olduğunu vurgular. Arnheim’ı renk ve sesin sinemanın bir parçası olarak görmüyor olması bir tartışma konusudur. Ama Arnheim, günümüz sinemasının bulunduğu durumu ön görerek, sinemanın sürekli olarak teknolojik ilerlemeyle gerçeğe yaklaşılmaya devam etmesinin, üç boyutlu sinemaya ulaşmasına sebep olacağı ve dekor düzenlemesinden mizansenin yapılışına kadar bir tiyatro sahnesi tasarlamaya dönüşeceğini iddia etmiştir.

Video oyunlar da sinema ile benzer tartışmalardan geçmektedir. 2005 yılında ünlü film eleştirmeni Roger Ebert, video oyunların asla sanat olamayacağını söyleyerek, bu konudaki süregelen tartışmaların baş aktörü haline gelmiştir. Ebert’in blog yazısını sürekli olarak akademik metinlerde gösterilmesinin ana sebebi, tartışmanın oyunların temel özelliği olan etkileşime yönlendirilmiş olmasıdır:

“Video oyunları, doğaları gereği oyuncu seçimlerini gerektirir, bu durum ciddi sinema ve edebiyat stratejisi olan yazar/yönetmen kontrolünü gerektirmesinin tam tersidir.” (Ebert, 2005)

Ebert'in bakış açısı, sanat eserinin ortaya çıkması için yazar kontrolüne sahip bir sanatçının varlığını gerektirmektedir. Ebert sinemayı bir sanat olarak kabul etmekte, fakat oyunların temel estetik özellikleri yukarıda Arnheim'in listelediği şekilde somut olarak ortaya konulmadığı için bunları göz ardı etmektedir.

Brenda Romero, "Oyunlar sanat mı?" isimli TEDx konuşmasında bu konuyu tartışırken, "Oyunlar bizim hayatımızda gördüğümüz en önemli sanat biçimidir" der. Bunu açıklarken Huizinga'nın attığı temellerden başlar ve oyun oynamanın hayvanlar ve ilkel insanların avlanmak ve hayatta kalmak için yaptığı şeylerden biri olduğunu söyler. Tarih öncesi dönemden kalma taş ve kemikten yapılmış oyuncaklardan bahseder. Daha sonra oyunun kültürden de eski olduğunun bir kere daha altını çizer. İnsanların sürekli olarak hayatta kalmaya çalışmadığı, boş zamanlarının olduğu anlarda kültür üretimine başladığını ve bunun sonucu olarak resim, müzik, fotoğraf ve sonunda video oyunları yapmaya başladıklarını söyler. Ardından kurallı oyunlardan bahseder ve bu tür oyunların ortaya ilk çıktığı zamanlarda bunların çocuklar için üretilmediğini, özellikle büyüklerin zaman geçirmesi için üretildiğini belirtir. Romero, sanatın başından beri yaşamın ve günün zorlu konularını hatırlatan, hissettiren bir olgu olduğunu, bize politik olarak dünyada ne olduğunu sorgulattığını söyler.

Romero, tüm bu sanat yapıtlarından bahsettikten sonra video oyunların bu yapıtlardan hiç de uzakta durmadığını söyler. Buna örnek olarak Papers, Please (2013) ("Evraklar, lütfen") oyununun göçmenliğin zorluklarını dikkatle incelediğini, bize kimi ülkemize alıp, kimi almayacağımızı sorgulattığını söyler. This War of Mine (2014) ("Bu benim savaşım") isimli oyunda ise savaş sırasında sivillerin yaşadığı zorluklara değinilir. Bunlardan bahsederken herkesin oyunların eğlenceli olup olmadığını tartıştığını, fakat oyunların eğlence ile doğrudan ilişkili olmadığını vurgular. Çünkü bu savaş konulu oyunu oynarken aç çocuğunuzu doyurmak için, yine çocuğu olan komşunuzun yemeğini çalıp çalmayacağınıza karar vermeniz gerekmektedir. Tüm bu kararların gerçek insanların sürekli yüzleştiği kararlar olduğunu ve oyunların bu kararları oyuncuların önüne koyduğunu söyler (Romero, 2016).

Oyunlar düşüncenin ve iletişimin tetiklendiği mekanlardır. Mekanlar arası ilişkilerin ya da mekan ile zamanın ilişkisinin kurulduğu olgulardır. Romero oyunları bir Jackson

Pollock tablosuna benzetir. Pollock, fırçasını aynı yüzey üzerinde binlerce defa sallar. Ortaya çıkan eser sadece bir resim değil, Pollock'un hareketinin kayıdır. Oyunların da binlerce defa oynanarak bir biçim aldığını söyler. Bu sebeple oyunların da birer insan deneyimi ürünü olduğunu savunur. Günümüzde oyunların teknolojik limitlerinin de kalktığını belirterek, tek limitin hayal gücümüz olduğunu belirtir.

Romero son olarak oyunların canlı, merak uyandıran, başkalarının yarattığı eserler içerisinde kendi eserlerimizi üretebildiğimiz heyecan verici ortamlar olduğunu söyler ve Roger Ebert'in tam olarak bu sebeplerden dolayı oyunların sanat olamayacağını söylediğine işaret eder.

“Sanat sizi kaçınılmaz bir sonuca götürmeye çalışır, seçimlerle dolu bir açık büfeye değil.” (Ebert, 2007)

Romero bu görüşe cevap verir:

“Gerçek dışı vurum, seçimlerin ta kendisidir. Seçim kasıtlıdır. Sanatçı olarak ortaya koymaya çalıştığım şey budur. Tek bir şey değil. Eğer bir dünyada size yapabileceğiniz 8 şey olduğunu söylüyorsam, çünkü sizin 8 farklı şey yapabileceğinize karar verdiğimdendir. Benim özünde ifade etmeye çalıştığım şey budur. [...] Seçim tüm sanat dallarının bir parçasıdır. [...] Bence oyunlar, sanatı aşan bir sanat formudur.” (Romero, 2016)

Bu bağlamda, Brenda Romero, oyunların sanat olmasının en büyük özelliğinin seçimler olduğunu söyler. Bir oyun içerisinde oyunu üreten kişinin yaptığı seçimler, oyunu tasarlayan kişinin oyuncuya sunduğu seçimler hem de oyuncunun ona sunulan bu yelpaze içinde yaptığı seçimlerin hepsi Romero için oyunun sanat olmasının en büyük özelliğidir.

Eğer video oyunları birer sanat eseri olarak düşünmeye başlıyorsak, oyunun tüm estetik özelliklerine ulaşmamız gerekmektedir. Oyun sinema gibi tek bir biçimde değil çok farklı ortamlarda ve biçimlerde var olduğu için, kapsamlı bir inceleme gerekecektir.

1.3.1 Oyunlarda Biçimcilik ve Yapısalcılık

Biçimcilik, bir eseri incelerken onun tüm içeriksel özelliklerinin göz ardı edilerek, sanat eserinin ortaya çıktığı ortamın şekilsel ve biçimsel kısımlarının göz önüne alınmasıdır. Örneğin, bir resimde bu biçimler, doku, çizgi, renk, şekil gibi görsel unsurlardır. Bunlar bir araya gelerek ritim, denge gibi eserin genel kompozisyonunun parçalarını oluştururlar. Bu kompozisyon ise yukarıda sayılan biçimlerin bir düzen içerisinde bir araya gelmesidir.

Biçimcilik, bir eserde konuyu ikinci plana iter. Bunun yerine eserin biçimsel niteliklerine odaklanır. Bu sebepten zamanla yaklaşım tepki ile karşılaşmıştır. Bütün sanat alanlarında biçimci kuramcılar mevcuttur. Sinema'nın en büyük isimlerinden Sergei Eisenstein, bir biçimci kuramcı olduğundan dolayı, 1929'da kendi ülkesinde Rus Proleter Yazarlar birliği tarafından "içeriğe sadece bir ham madde olarak bakması" ve "biçimsel deneylerinden" ötürü ağır eleştiriler almıştır.

Whitham ve Pooke, bütünüyle sürece odaklanan biçimsel yaklaşımların diğer anlamları ve sanatçının amacını dışlayacağını, örneğin eserin fırça darbelerinin nasıl atıldığına, renklerine odaklanılıp, eserin yapıldığı tarih ve dönemin göz ardı edilmesinin eseri anlamamızı sınırlayacağını ifade etmektedir (Whitham and Pooke, 2012, s31).

Günümüzde de konu video oyunları olduğunda biçimcilik yine tepki ile karşılanmaktadır. Video oyunlarına biçimci yaklaşımın ludosentrik, yani oyun mekaniklerini merkeze alarak video oyunlarının diğer özelliklerini göz ardı ettiği şeklinde yorumlandığı birçok durum gözlenmektedir.

Juul, video oyunlarındaki anti-biçimciliğin birbirleri ile çelişen savlar içerdiğini belirtir. Örneğin, Bir grup anti-biçimci, deneysel işlerin tümünden biçimci olduğunu savunurken, farklı bir grup ise bunun tam tersini savunarak, bir eseri biçimsel olarak ele almanın oyunun yaratım sürecinde deneyselliği kısıtlayarak oyun tasarımında bir kilit oluşturduğunu söylemektedirler. Bazılarına göre oyunlarda biçimcilik, oyunların kurallarına bakmak ve oyuncu deneyimi, öykü ve anlamı göz ardı etmek demektir (Juul, 2015).

Juul’a göre “biçimcilik” kavramını kullanmaktan kaçınmak, gereklidir, çünkü karşıt görüşler için aynı kelimenin kullanılmasıyla anlamını yitirmiş, belirsizliklere açık bir kavramdır. Juul ayrıca biçimciliğin video oyun ve diğer sanat alanlarında çalışan birini teorik, ahlaki ya da politik olarak suçlamak için kullanılan eleştirel bir terime dönüştüğünü söyler.

Biçimciliğin eleştiri aldığı noktalardan birisi de eseri biricik olarak kabul ederek, başka eserlerle olan bağını tamamen göz ardı etmesidir. Bu açıdan günümüzde yayınlanan tek eseri konu alan akademik çalışmalar da benzer eleştirilerin hedefi olmaktadır.

Diğer taraftan biçimci çalışmaları ile öne çıkan Raph Koster, halen video oyun alanının en etkili kuramcılarından biridir.

Koster, oyunlara biçimci yaklaşımın oyunlarda tanıdık örüntülerin taze bakışlara dönüşmesine sebep olduğunu savunur. Bu sayede halihazırda var olan ya da önümüzde belirecek problemlere hızlı çözümler sunulabilir olduğunu söyler.

Video oyunların kodlama ile gerçekleştiriliyor olmaları video oyunlara biçimsel yaklaşımları körüklemektedir. Koster, 2016 yılında BIRS “Computational Modeling in Games” çalıştayında yaptığı “Biçimciliğin Sınırları” başlıklı, bir hayli esprili konuşmasında sunduğu biraz da alaycı listede biçimci yaklaşımçıların başlıcalarından bir liste çıkartmıştır (Koster, 2016):

- Chris Crawford’un etkileşim biçimciliği
- Greg Costikyan’ın oyun yapısı
- Falstein’in 400 Projesi
- Clint Hocking’in çalışması
- MDA
- “Looking Glass” Okulu’nun birleşik çalışması
- MUD-Dev okulu
- Habitat Makaleleri
- Richard Bartle’ın oyuncu türleri çalışması
- Dan Cook’un yetenek atomları ve tür kompleksleşmesi kavramları
- Nicole Lazzaro’nun Ekman mikro ifadeleri

- Stephane Bura'nın duygu mühendisliği
- Dave Sirlin'in Yomi'si ve bunlarla ilişkili rekabetçi oyun biçimleri
- Keith Burgun'un biçimciliği
- Matt Worch'un sözel, metinsel ve dijital medyada kültürel teori yaklaşımı
- Mark Rosewater'ın kural değiştiren olasılık alanları üzerine çalışması
- Elias, Garfield, Gutsche'ın ortogames gibi kavramları içeren özellikleri
- Anthropy ve Clark'ın alternatif çerçevesi
- Schell'in lens tabanlı çerçevesi
- GNS teorisi
- BoardGameGeek'in mekanik ontolojisi
- Mark Terrano'nun oyuncu deneyimi grafiği üzerine çalışması
- Andrew McLennan'ın oyuncu kafa karışıklığı ve oyun zorluk derecesini mekânsal olarak haritalama çalışmaları

Koster bu uzun listeyi okurken salondan kahkahalar yükselmiştir. Fakat bu liste bir şaka değildir, bu çalışmada yukarıdaki listedeki birçok yaklaşımdan söz edilecektir. Video oyunlarda biçimci kuramlar tepki ile karşılaşsalar dahi, video oyunlara biçimsel yaklaşımları engellememiştir.

Çoğu zaman biçimcilik ve yapısalcılık karıştırılmaktadır. Bu iki terim arasında temel farklılık, biçimcilik tek bir eseri incelemek için kullanılırken, yapısalcılık eserlerin ortak özelliklerinin belirlenmesi üzerine gitmektedir. Yukarıdaki listedeki birçok araştırmacının biçimciden çok yapısalcı bir yaklaşım sergilediğini söyleyebiliriz.

Bu çalışmada biçimcilik, Juul'un ifade ettiği şekilde olumsuz anlamda ya da yergi için kullanılmamıştır. Çalışmanın takip eden bölümünde, oyunların sanat eseri olarak kabul edilerek estetik özelliklerinin tespit edilmesi sırasında birçok biçimci ve yapısalcı yaklaşıma yer verilmiştir.

1.4 İki Farklı Tür: Oyun Ve Oynama Edimi

Bu noktada çalışmanın kapsam ve sınırlamalarını belirlemek adına “oyun” kelimesini detayıyla açıklamamız gerekiyor. "Oynamak" kelimesi birçok dilde geniş bir anlama sahiptir. Türkçede oynamak, vakit geçirmek amaçlı bir şeyle uğraşmak, hareket etmek, bir şeyi sürekli evirip çevirmek, bir filmde rol almak, filmin gösterilmek, tiyatro eseri

sahneye koymak, sarsılmak, müzikle birlikte hareket etmek, büyük ustalıkla bir iş yapmak, değişiklik göstermek, yön vermek, aldatmak, önemsememek, tedirgin etmek, bozmak, tahrif etmek gibi onlarca farklı anlama sahiptir (TDK, 2016).

Oyun kelimesi diğer dillerde de karmaşıktır. Örneğin, Latince "ludus" tıpkı Türkçedeki gibi birçok farklı anlama gelir: Spor, eğitim, ilk okul, gladyatör okulu, vakit geçirmek, eğlence gibi (Olivetti, 2003). Fransızcada da durum aynıdır, "Jeu" kelimesi tüm aktiviteyi ve fazlasını ifade eder. İngilizcede de farklı değildir, oyun anlamına gelen "Game" ve "Play" kelimeleri hem isim hem yüklem olarak kullanılabilir ve yer değiştirebilir. Örneğin, "Oyunla oynamak" ifadesi, "Game a game" olarak çevrilebilir.

Oyun kelimesinin farklı dillerde karmaşık ve çok geniş anlamlarda kullanıldığını gördüğümüzde, önümüzde çok karmaşık bir olgunun yattığı kolaylıkla fark edilmektedir.

Huizinga, oyun çalışmalarının başlıca kaynağı haline gelmiş olan eserinin açılış cümlesi olarak "Oyun kültürden öncedir" demektedir (Huizinga, 1949, s1). Huizinga bu cümlesinde özellikle "kültür" denen sürekli yapıyla, "oyun" dediğimiz ara sıra yaptığımız eylemleri karşılaştırmak istemiştir. Cümlenin geçtiği kitap "Homoludens" kültürün ne zaman başladığını gösterme çabasında değildir. Bu bağlamda Huizinga, oyun kavramını şu şekilde açıklamaktadır:

"Oyun'un karakteristiğini özetlemek gerekirse, "ciddi olmadığı" bilinçli bir şekilde kabul edilmiş, sıradan hayatın dışında kalan fakat oyuncuyu yoğun bir şekilde çevreleyen bir serbest zaman eylemidir. Bu eylem hiçbir çıkara dayanmaz ve bundan bir kazanç elde edilemez. Sabit kurallar ve düzen içerisinde oluşturulmuş kendi zaman ve mekan çerçevesi içerisinde sürer. Kendi gizlilik ve sıradan dünyadan farklılıklarını vurgulamaya yatkınlığı olan sosyal grupların oluşmasına katkıda bulunur" (Huizinga, 1949, s13).

Roger Caillois, Huizinga'nın çalışma kapsamının birçok oyun türünü dışarıda bıraktığını işaret eder. Örneğin kumar, kurallı oyunların şans ilave edilerek kazanç sağlayabileceğini gösterir. Caillois, kumardaki kazanç hakkında "Mülkiyet el değiştirir fakat yeni üretilen hiçbir şey yoktur" sözleriyle oyun oynama eyleminin tamamen bir "ziyan"dan ibaret olduğunu altını çizmektedir. Oyuncular bir oyun

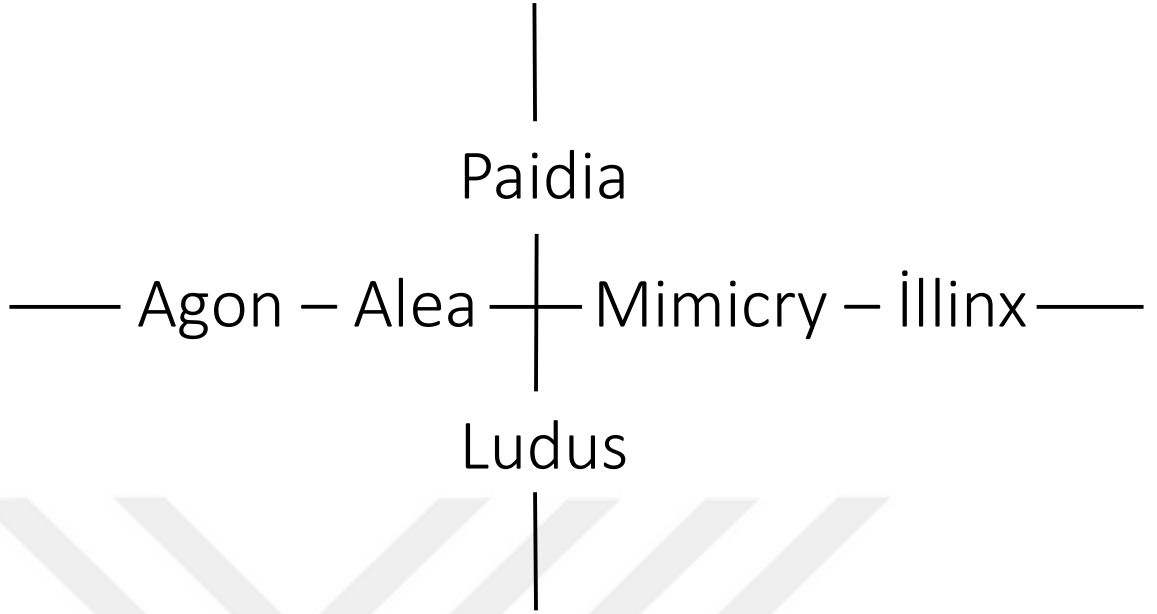
bittiğinde diğerk oyuna en baştan başlarlar, bir ilerleme kaydedilmez (Caillois, 1961, s5-6).

Caillois'nın Huizinga ile ayrıldığı temel noktalardan biri de oyunun hayatla olan bağlantısıdır. Huizinga, oyunu hayatın bir parçası olarak görürken, Caillois'ya göre oyun hayata mesafeli durmaktadır. Huizinga için her tür oyun aktivitesi bir tür rekabet ve çatışma yaratırken Caillois oyunlarda rekabetin bulunabileceğini, fakat her oyunda bir rekabet, geçilmesi gereken bir engel olmadığını göstermek ister.

Caillois, oyunları iki eksenli bir yapıyla gruplandırır. Birinci eksen de oyun kavramını dört başlıkta sınıflandırır: çatışma ve rekabete dayanan "Agon ", şansa dayanan "Alea", benzetim ve hayal kurmaya dayalı "Mimicry" ve sersemlemeye dayalı "Illinx".

Caillois, **agon** ile spor müsabakalarını, **alea** ile rulet ya da zar gibi şans oyunlarını, **mimicry** ile Rol Yapma Oyunları gibi taklide dayalı oyunları ve **illinx** ile lunaparkta gondola ya da alaboraya binmek, bungee jumping yapmak gibi heyecana ve sersemlemeye dayalı etkinlikleri kastederek.

İkinci eksen de, oyunları iki farklı köşeye doğru iter. Bir Fransız olduğu ve Fransızcada aynı Türkçedeki gibi oyun kavramı için tek bir kelime kullanıldığı için ("Jeu") Caillois bu iki köşeyi de Latince kelimeler kullanarak ifade etmiştir. Bir köşede, içten gelen, aktif, kargaşalı, hayat dolu oyunların bulunduğu "paidia", diğerk tarafta ise hesaplı, entrikalı, kurallara bağlı oyunların bulunduğu "ludus" bulunmaktadır. Bu iki ucun arasında keskin bir ayırmadan ziyade yumuşak bir geçiş oluşturan bir yelpaze bulunmaktadır (a.g.e. s13). Caillois'in "paidia" ismiyle sınıflandırdığı yapısı tam olarak belli olmayan "oynama edimi" iken, "ludus" ile kurallı, organize "oyun"u kastederek.



Şekil 3 Caillois'nın iki eksenli oyun sınıflandırması

Caillois, bu yelpazenin organik ve içten gelen oyunlardan, kuralları olan oyunlara uzanmasının, toplumsal kültürün kökenini oluşturduğunu savunur (a.g.e. s59).

Caillois'nın bu sınıflandırması ile bir oyunu tek bir kategoriye yerleştirmek oldukça zordur. Bu sebepten bir oyunu sınıflandırmak yerine, gözlemlenen temel özelliğini aktarmak amacıyla kullanılmaktadır.

Gonzalo Frasca, Caillois'nın 1961'de tanımladığı paidia ve ludus terimlerini anlatı üzerinden yorumlayarak genişletmiştir. Frasca'ya göre ludus, açık amaçları olan ve kesin kurallara bağlı ve bir kazananı olabilen oyunları temsil eder. Paidia, halen bir kurallı sisteme dayanmasına karşın, daha soyuttur. Oyuncular kendi amaçlarını kendileri belirlerler (Frasca, 2003b).

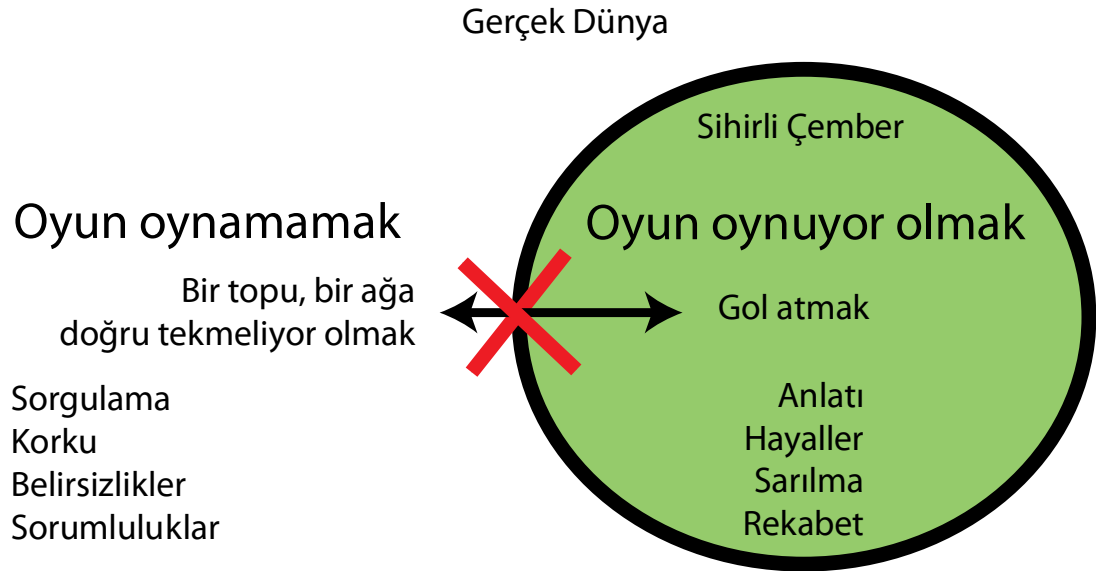
Bir çocuk tek başına topla oynuyorsa bu oynama pratiğini "oyun" yerine, "topla oynama edimi" olarak nitelendiririz. Bir aktivitenin oyun olarak nitelendirilmesi için daha fazla kural eklenmesi gerekmektedir. Örneğin, birden fazla çocuk, kale kurarak top oynadıklarında bu artık bir "futbol oyunu"na dönüşmüştür.

Oyun ile oynama edimi arasındaki boşluğun nerede olduğunu tespit etmek kolay değildir. Oyun nerede biter, oynama edimi nerede başlar? Oynama edimi ile "Oyun"un kendisini birbirinden ayırmak için bir taksonomi geliştirmek gerektiği düşüncesiyle

Walther, oynama edimini, “sınırı belirsiz bir arazide gerçekleşen, hayal kurma ve dünya inşasının önemli faktörler olduğu durum” olarak tanımlar. Oyun ise “kurallar ve taktiklerin yorumunun zorunlu olduğu, kapalı ve sonlu alanlardır” (Walther, 2003).

Huizinga, oyun'un günlük hayattan kopuk olduğunu söylerken, diğer taraftan oyun'un günlük hayattaki birçok şeyi kullandığını, bunları özümseyip sembolleştirerek oyunlara taşıdığını da işaret eder. Buna göre "oyun", hem hayattan kopuktur, hem de hayatın bir parçasıdır.

Huizinga bu izolasyonu tanımlarken "sihirli çember" den bahseder (Şekil 4). Bu sihirli çember, "geçici dünyalar"dır. Bu geçici dünyalar bizim yaşadığımız sıradan dünyanın aksine, geçici ve sonlu bir mükemmelliğe sahiptir (a.g.e. s10). Sihirli çembere giren oyuncular bu özel dünyanın kurallarını geçici olarak kabul ederler. Burada bazı aktiviteleri yapmanıza izin vardır, bazıları ise yasaklıdır. Yasaklar herhangi bir anda kaldırılabilir ve tüm katılımcılar bu durumun farkındadırlar ve kabul ederler. Oyun, kesin bir düzen ister.



Şekil 4. Huizinga'nın sihirli çemberi

Sihirli çember içerisinde gerçek dünyada gerçekleşen olayların özel anlam karşılıkları olabilir. Gerçek dünyada var olamayacak olaylar sihirli çember içerisinde kabul edilebilir. (Adams and Rollings, 2010).

Huizinga'nın ortaya koyduğu sihirli çembere girip girmemek konusundaki koşullu karar, çemberin içindeki kuralları kabul edip etmeyeceğiniz ile alakalıdır.

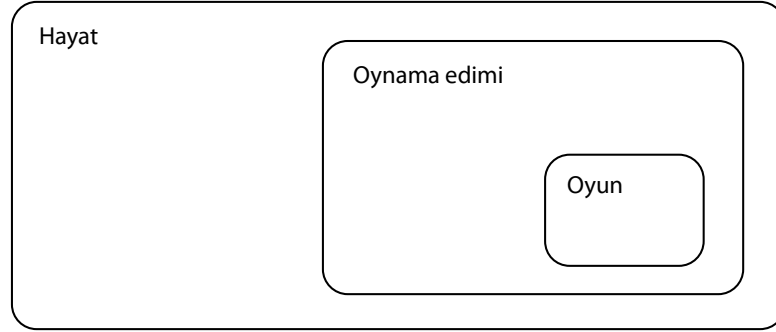
Suits, Grasshopper isimli kitabında oyunun tanımını yaparken sihirli çembere girme durumuna da bir isim verir: "Oyuncu tavrı" (**Lusory Attitude**). Çünkü Suits, oyun oynamayı "gereksiz engelleri aşmak için gerçekleştirilen gönüllü eylemler" olarak ifade etmektedir (Suits and Hurka, 1978, s41), bu durumu şu cümlelerle örnekler:

"Diyelim ki küçük yuvarlak bir cismi yerdeki bir deliğe en verimli şekilde sokmam gerekiyor. Cismi deliğin içine elimle koymak, kullanılması gereken en doğal yöntemdir. Elbette, ucunda bir parça metal bulunan bir çubuğu alıp, delikten üç ya da dört yüz metre uzağa yürüyüp, topu elimdeki çubukla deliğe doğru itmeye çalışmam. Bu teknik olarak pek zekice sayılmaz." (a.g.e s23)

Suits'e göre oyunlardaki problemleri çözmek için etkili ve direkt yöntemler kullanmaktan ziyade dolaylı yöntemleri kullanmaya çalışırız. Problemleri bu şekilde çözmeye çalışmaya girişmek hemen kabul edilebilecek bir durum değildir. Oyuncu direkt çözümleri engelleyen bu kuralları kabul edebilmesi için oyuncu tavrı göstermelidir. Oyuncu Tavrı gösteren kişiler sihirli çembere girer ve çember içinde bu tavrı oyunun sonuna kadar korumalıdır. Bu kişiler Suits'in örneğindeki gibi, topu eliyle deliğe koymak yerine oyun bitene kadar bir golf sopası kullanacaktır.

Dikkatli incelersek, Suits'in oyun tanımlaması aslında oyunun kendisinden ziyade oynama edimini tanımlamak üzerinedir. Huizinga va Caillois de benzer şekilde oyun oynama edimi üzerine yoğunlaşmışlardır.

Walther, hem Huizinga, hem de Caillois'nın sosyokültürel yaklaşımlarının oyunun ne olduğunu anlamamızı gölgeleyeceğini ifade eder. Walther oyunun tanımını yaparken Sutton-Smith'in görüşlerine yaklaşır. Sutton-Smith, 'Nasıl' sorusu, 'ne' sorusunun önünü tıkadığını işaret eder, oyunların tarafsız ve ontolojik bir gözle incelemenin zorluklarından bahseder (Sutton-Smith, 2009). Oyun oynamanın temel yapısında ayrımlara beklenmedik çareler bulma yeteneği varken, oyunlar, bu tanımları reddetmeden, tartışılmayacak kadar iyi tanımlanmış kuralları koyarak karmaşıklığı azaltır, basit bir yapı oluşturur (Walther, 2003). Bu durumda Walther "oyunların", "oynama ediminin" bir alt kategorisi olduğunu ima etmektedir (Şekil 5).



Şekil 5. Walther'a göre oyunlar, oynama ediminin bir alt ögesidir

Diğer taraftan Malaby, oyunların ve oynama ediminin birbirinden bağımsız iki ayrı olgu olduğunu ifade eder. Buna göre sürekli olarak oluşma sürecinde olan oyunlar kendi başlarına bağımsız sosyal eserlerdir. Malaby oynama ediminin yüzeysel olarak incelendiğini ve üç özgün özelliği bulunan bir aktivite olarak ortaya konduğundan bahseder: Buna göre özelliklerden birincisi Huizinga'nın "Sihirli Çember"idir. Oyun günlük hayattan kopuktur, özellikle "çalışma/iş" olmaktan çok uzaktır. İkinci olarak Caillois'in tanımlamasını işaret eder. Oyun oynamak güvenlidir. Sonuçları hayatımıza etki etmez bu sebepten herhangi bir üretime de izin vermez. Son olarak keyif verici ya da eğlencelidir, normatif olarak pozitifdir. Malaby'e göre yukarıda listelenmiş olan üç özellik tüm oyunları kapsayamamaktadır. Hatta bu yalıtma, oyunları anlamamızdaki en büyük engeldir. Bunun üzerine kendi tanımını ortaya atar:

"Oyun, yorumlanabilir sonuçlar doğuran yapay ihtimallerin olduğu sosyal olarak kabul görmüş yarı bağımlı ortamdır." (Malaby, 2007).

Şimdiye kadar ağırlıklı olarak tartıştığımız gerçek hayat oyunlarından ziyade, Chris Crawford, video oyunları hakkında farklı yaklaşımlar ortaya koymuştur. Crawford oyun tanımını yaparken, oyunların tamamında bulunan temel elemanları arar ve ortaya dört ana faktör koyar: temsil, etkileşim, çatışma ve güvenlik. Crawford bu tanımları yaparken video oyunlarını (ya da kendi tanımı ile, bilgisayar oyunlarını) göz önünde bulundurmaktadır.

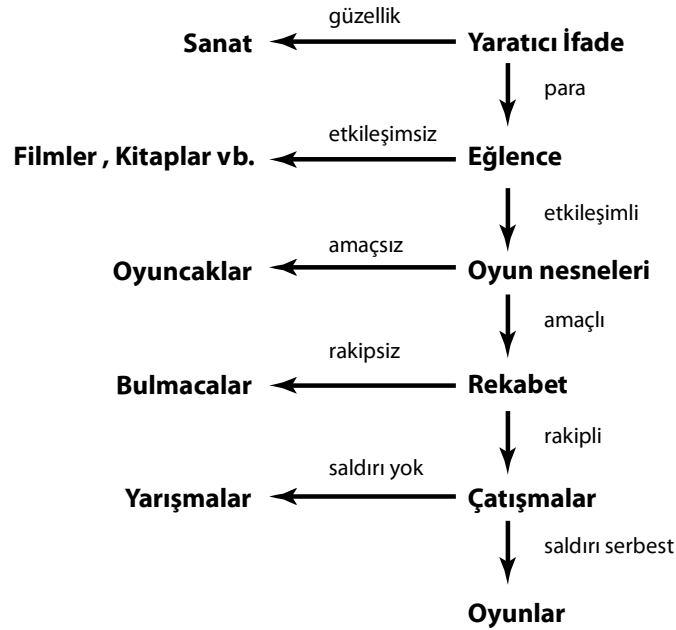
Oyunun temsil özelliği, gerçekliğin bir alt kümesi olarak kapalı biçimsel bir sistem olmasından ileri gelir. Sistemin tamamen kapalı olması, oyunun gerçek dünyadan

hiçbir bileşenin referansına gerek duymaması gerekir. Buna göre düzgün tasarlanmış oyunlar tüm olasılıkların önceden düşünülerek tüm kuralların belirlenmiş olduğu, tartışmaya kapalı oyunlardır. Crawford'un temsil tanımlaması doğrudan oyunun kurallarına ve oyunun parçalarının uyum içinde çalıştığı sisteme bağlıdır (Crawford, 1982, s7).

Crawford oyunları birer çatışma olarak tanımlar. Fakat gerçek hayatta çatışmalar genellikle tehlike ve zarar getirir. Bu durumda oyunlar bu çatışmaları zarar almadan atlattığımız güvenli yöntemlerdir.

Crawford'a göre etkileşim gerçek dünyayı temsil etmenin en etkili yöntemidir. Bir yağlıboya tablo hayattan bir kesit olabilir, bir film ya da müzik hayatın değişmekte olan akışını gösterebilir ancak hayat, birçok şeyin birbirine sebep sonuç ilişkisi ile bağlı olduğu bir ağ gibidir. Onu tamamen gösterebilmek için izleyicinin bazı etkiler göstererek sonuçlarını gözlemlemesi gerekir.

Crawford oyunları daha iyi anlayabilmek için bir dizi basamak inşa eder (Şekil 6). Bu basamakların her biri çatallanmalar şeklinde oyunun ne olduğunu ortaya çıkarmaya çalışır.



Şekil 6. Chris Crawford'un dikotomiler yoluyla ulaştığı oyun tanımı (Crawford, 2003)

Bu dikotomiye göre oyunlar, sanat amacı ile yapılmamış, etkileşimli, rekabet unsuru içeren ve amaçlı çatışmalardır. Buna göre Crawford, örneğin, amacı olmadığını vurguladığı kum havuzu tipindeki Sim City oyununu, bir oyundan ziyade bir “yazılım oyuncak” olarak sınıflandırmaktadır (Crawford, 2003, s6-7).

Son dönem oyun araştırmacılarından olan Jesper Juul, “oyun”u tanımlarken 6 temel ölçüt ortaya koyar:

- “1. Kural tabanlı biçimsel bir sistemdir
2. Sonuçları değişken ve sayılabilir
3. Farklı sonuçlar farklı değerlere atanmıştır
4. Sonucu etkileyebilmek için oyuncu bu değerler üzerinde çaba gösterir
5. Oyuncu sonuca duygusal olarak bağlıdır
6. Tüm bu etkinliğin sonuçları tartışılabilir ve seçime bağlıdır.” (Juul, 2005)

Buna göre oyunlar en başta kurallar bütünüdür. Bu kuralların eğlenceye dönüşmesi için kuralların basit, fakat kurallardan doğan mücadelelerin kolayca aşılabılır olmaması gerekmektedir. “Oyun”, bu engelleri aşabilmek için yeteneklerimizi geliştirme işlemidir ve temelde bir öğrenme sürecidir. Kuralların oluşturduğu mücadeleler daha sonra detayıyla tartışacağımız iki şekilde ortaya çıkarlar:

Gelişken olarak (**emergent**), yani oyunun kurallarının bir araya gelerek çok çeşitli oynama şeklinin ortaya çıkarması sonucunda oyuncuların aşması gereken engellere farklı stratejilerle yaklaşmayı gerektirmesidir.

İlerleyici olarak (**procedural**), yani oyuncunun oyunu kazanabilmesi için önceden ayarlanmış eylemleri sırası ile yapmak zorunda olmasıdır. (Bu kelime de bir kavram kargaşası mevcuttur. “Procedural” kelimesi aynı zamanda küçük bir veri seti ve bir algoritma sayesinde kendi kendine oluşan bilgi yığını için de kullanılmaktadır. Juul, burada bu kelimeyi tam olarak bu anlamda kullanmamaktadır)

Oyun hangi yapıda olursa olsun, bir oyuncu oyuna kendi becerilerini kullanarak başlar ve engelleri açmak için bu becerilerini oyun boyunca geliştirmesi gerekir.

Juul'un ortaya koyduğu tanımda Crawford'un iddia ettiği "kapalı sistem" terimi bulunmamaktadır. Aksine, Juul oyunların "gelişken" olabileceğini, yani sistemi tasarlayan kişinin öngörmediği durumların ortaya çıkabileceğini söylemektedir. Elbette gelişkenlik de sistemin izin verdiği bir durumdur fakat buradaki önemli nokta sistemi tasarlayan kişinin bu durumdan haberdar olmamasıdır.

10 yıldan uzun bir süredir Hasbro'da oyun tasarlamakta olan Rob Daviau kendi oyun tanımını yaparken "Oyun, bir öykü anlatabilmek amacıyla somutlaştırılmış bir etkileşimli matematiksel sistemdir." ifadesini kullanmaktadır (Daviau, 2011, s43). Daviau'ya göre "etkileşimli matematiksel sistem" oyun mekaniği ve kurallardır. "Somutlaştırılmış" kelimesi oyun piyonları ve/ya da grafiklerdir. "Öykü" ise tüm bu elemanların üzerinde çalıştığı temadır.

Crawford'un aksine, oyunların sanat olarak tartışıldığı pek çok akademik çalışma bulunmaktadır. Costikyan oyuna bir sanat formu olarak yaklaşanlardan sadece biridir:

“Oyun, oyuncu adı verilen katılımcıların, bir amaca ulaşmak için oyun işleçlerini kullanarak kaynakları yönettikleri bir sanat formudur” (Costikyan, 1994).

Diğer sanat dallarında sanatçının eseri ürettiğini, diğerlerinin de o eseri pasif olarak izlediğini/dinlediğini öne sürer. Costikyan'a göre oyun plastiktir. Bu malzeme her türlü ortama, neolitik çağda ya da en yüksek teknoloji ile uygulanabilir (Costikyan, 2002). Costikyan, her ortama erişebilen bu oyunların “katılım talep ediyor olduğunu” vurgular ve oyunların “demokratik bir çağda, demokratik bir sanat formu” olduğunun altını çizer (Costikyan, 1994).

Akademik çalışmaların eğlence konusunu sıkça göz ardı ettiği görülmektedir. Ünlü oyun tasarımcısı Wolfgang Kramer, "oyun" kelimesinin, “yapıldığında keyif veren her türlü eylemi” anlattığını söylemektedir (Kramer, 2000). Kramer birçok oyun tasarımcısının el üzerinde tuttuğu bir öge olan “eğlence” kavramını merkeze koymuştur.

Oyun üzerine erken dönem çalışmalarında bulunmuş olan Abt, oyunun akla ilk gelen tanımlarından birini yapar. “Oyun, iki ya da daha fazla karar vericinin sınırlayıcı bir bağlamda amaçlarına ulaşmaya çabalamasıdır.” (Abt, 1970) Abt'ın bu tanımı

çekışmeli spor oyunlarını tanımlamak için kullandığını hatırlatalım ve günümüzde e-sporlara uygulanabileceğini de ekleyelim.

Görüldüğü üzere oyun kelimesinin anlamını farklı bakış açılarından farklı içeriklerle yorumlayan araştırmacılar bulunmaktadır. Salen ve Zimmerman birçok araştırmacının yorumlarını bir arada değerlendirdikleri kitaplarında oyuna ortak bir tanım getirmeye çalışmıştır:

“Oyun, oyuncuların kurallar dâhilinde birbirleri arasında ölçülebilir sonuca varan yapay bir çatışmaya girdikleri bir sistemdir.” (Salen and Zimmerman, 2004)

Tüm uygulamacı ve araştırmacıların tanımlarında vurguladıkları başlıkların en belirginini oyunların kurallarının olması gerektiğidir. İkinci popüler görüş bir amacının olması gerektiğidir ki bu amaç beraberinde çatışmaları getirmektedir. Bu eylemin gönüllü olarak yapılıyor olması gerekmektedir ve tüm bu edimin bir sonucunun olması beklenmektedir. Ayrıca birçok araştırmacı, oyunların, Huizinga’nın tarif ettiğine benzeyen bir özel dünyaya sıkışmış olduğunu vurgulamaktadırlar.

Fakat araştırma konumuz olan video oyunlarının bazı türlerinde amaç çok belirgin olmayabilir. Örneğin, simülasyon oyunları, gerçek hayatın bir alanını bilgisayar üzerinde yeniden oluşturmaya çabalar. Bir uçuş simülatöründe uçağınızı gerçek bir uçak kullanmaktan farksız bir şekilde havada tutmaya çalışırsınız, ya da dilerseniz hiç uçurmayıp tekerlekleri üzerinde etrafta gezebilirsiniz.

Bir başka tür ise kum havuzu (sandbox) türünde oyunlardır. Burada oyun size istediğinizi yapabileceğiniz bir araç seti sunar. 1985’de ilk sürümü çıkmış olan Sim City isimli oyunda amaç bir şehir kurmaktır, ya da günümüzde popüler olan “Minecraft” isimli oyunda amaç etraftan topladığınız kaynaklarla istediğiniz yapıları inşa etmektir. Fakat oyunu “kazanmanın” bir yolu yoktur. Bu sebepten bu tür oyunların belirli bir amaçları yoktur. Oyunda istediğiniz süre boyunca vakit geçirdikten sonra istediğiniz zaman yeni bir şehir kurmaya, yeni yapılar inşa etmeye ya da amaçsızca etrafta gezerek yeni yerler keşfetmeye başlayabilirsiniz.

Ralph Koster’e göre oyun bunların hiçbiri değildir. Koster’e göre oyunlar tüketilebilen şeylerdir. Hatta tüm oyunların sonunda sıkıcı hale gelerek bırakılacağını söyler. Bunu

da oyunun artık öğretecek bir şeyi kalmamasına bağlar. Oyun tanımını da “oyuncu oynamayı bırakana kadar öğretebileceği şeyleri öğreten bir şeydir” olarak yapar (Koster, 2005).

Sid Meier, oyunlara tasarımcı gözüyle bakar ve oyunu oluşturan ham maddenin seçim olduğunu söyler. Buna göre oyun, bir dizi anlamlı seçimden ibarettir (Meier, 2010).

1.4.1 Oyuncu

Türkçe’de oyuncu kelimesi bir oyuna katılım gösteren kişi anlamının dışında, sinema ya da bir gösteride yer alan sanatçı, hileci, oyunu seven gibi anlamlara da sahiptir. Fakat oyuna interaktif anlatı bağlamında yaklaşan araştırmacılar oyuncu yerine başka kelimeler kullanmayı seçmişlerdir. Murray ve Ryan’ın yaygınlık kazanmasına destek olduğu (Murray, 2001, Ryan, 2001b) “Interactor” terimi Türkçe’ye çevrildiğinde üç farklı kelime ortaya çıkmaktadır: “Etkileşimci”, “Etkileşici” ve “İnteraktör”. Bu kelimelerin tamamı Türkçe akademik literatürde rastlanmalarına karşın “interaktör” kelimesi Türkçe değildir. “Kullanıcı”, “Etkileşimci” ve “Etkileşici” kelimesi de bir oyundaki aktif katılımcıyı tanımlarken eğlence ögesini dışarıda bırakmaktadır. “Aktör” kelimesinin ilk akla gelen anlamı, sahnede önceden yazılı metinleri sahneleyen kişidir, eğer doğaçlama yapacaksa bunun özellikle belirtilmesi gerekmektedir. “Dinleyici” ve “İzleyici” kelimeleri zaten tanımları gereği sadece alıcı konumdadırlar. İzleyiciler öykünün akışını değiştirme olanağına sahip değildirler.

İlk Türk yapımı video oyunlu olan Keloğlan'dan (1985) bu yana Türk yapımı oyunları incelediğimizde oyunlardaki aktif etkileşiciyi tarif etmek için “oyuncu” dışında bir terim kullanılmadığı gözlemlenmektedir.



Şekil 7. Amiga Hançer (1992) oyununda oyuncu seçimi ekranı

Bu sebepten bu tez boyunca bir dijital etkileşimli ortamda aktif katılımcı olarak görev alan kişileri ifade etmek için “oyuncu” kelimesi kullanılmıştır.

Oyuncu konusu oyun çalışmalarında geniş bir yer tutmaktadır. Ortamın etkileşimli olması katılımcının ortamda bazı seçimler yaparak ortama küçük ya da büyük etkiler oluşturabilmesine sebep olur. Bu da özellikle anlatı çalışmalarında Eco'nun Açık Yapıt, oyuncu-yönetmen ya da oyuncu-masalcı gibi terimleri araştırmaya açmaktadır. Oyuncunun adeta bir kurgucu gibi oyunun akışını kendi istediği şekilde değiştirmesi oyuncuyu gerçekten de anlatının merkezine mi koymaktadır, yoksa sadece önüne sunulan seçeneklerden birini seçen bir tüketici midir?

Akademik çalışmalarda oyuncu üzerine sıkça tartışılan konulardan birisi de oyuncu tipleridir. Bu çalışmada çok oyunculu ortamlar kapsam dışında bırakılmış olursa bile, Bartle'in çalışmasını göz ardı etmek yanlış olacaktır. Bartle'in Çok Oyunculu Zindan (MUD) oyunlarındaki oyuncu tiplerini kategorize etme çalışmalarının sonucunda ulaştığı dört ana kategori akademik metinlerde sıkça öne çıkmaktadır. Bartle'a göre oyuncular, oyun dünyası ve diğer oyuncularla olan etkileşim türlerine göre dörde

ayrılırlar: Başaranlar, Kaşifler, Katiller ve Sosyalleşenler (Bartle, 1996). Bartle, bu oyuncu tiplerinin her birinin oyunu oynama şekillerine göre gurur duydukları belirgin bir yan olduğunu söyler. Buna göre:

“Başaranlar” oyundaki biçimsel hiyerarşideki pozisyonları ve bu pozisyona ne kadar kısa sürede vardıkları hakkında, “Kaşifler” oyun dünyası hakkındaki detaylı bilgileri (ve özellikle yeni başlayan oyuncuların bu tip oyuncuları bilgi kaynağı olarak görüyor olmaları) konusunda, “Katiller” savaş yeteneklerinin en yüksek seviyede olmasıyla, “Sosyalleşenler” dostlukları, bağlantıları ve bununla birlikte oyuncular üzerindeki daha derin etkileriyle gurur duyarlar.

Oyuncuların tercih ettiği bu tipler daha önceden kararlaştırılmamış, oyun tasarımcısı tarafından öngörülmemiş rollerdir. Bu tipler oyuncuların oyun evrenini kendilerince yorumlamalarıyla ortaya çıkar ve oyun anlatısı ile doğrudan ilgisi yoktur. Bu oyuncu türleri oyuncuların oyun sırasında kendi kendilerine bazı amaçlar koymalarının bir yan ürünüdürler. Örneğin kaşifler, oyun tasarımcısı tarafından oyun alanının keşfedilmesi ön görülmüş olmasa bile etrafı gezerler.

Oyuncunun oyunu oynama şekli oyunu tasarlayanların başta planladıkları anlatının zarar görmesine neden olabilir. Bunu daha iyi tespit edebilmek için oyunun temel estetik değerlerine bakmamız gerekir.

1.4.2 Oyunun Estetik Özellikleri

Eğer oyunları birer sanat eseri olarak kabul ediyorsak, Arnheim’in materyal kuramında belirttiği gibi, gerçeğin gözlemlenen niteliklerinin belirli bir materyalin biçimlerine nasıl dönüştürüldüğünü anlamamız gerekmektedir. Oyunu bir materyal olarak kabul edip, onun temel biçimlerini anlayabilmek, oyunu bir eser olarak incelememize olanak verecektir.

Oyun alanında genel kabul görmüş çalışmalardan en başta gelenlerinden biri Murray’nin erken dönem çalışmalarından olan, oyunları üç temel özellikte sınırlayarak listelediği “Hamlet on the Holodeck” isimli kitabıdır. Bu başlıkta Murray’nin, eyleyicilik, daldırma ve dönüşüm terimlerinin detaylı tanımlamaları

yapılacak ve ardından bunların çalışmanın ikinci bölümünde açıklanacak olan anlatı kavramı ile ilişkisi kurulacaktır.

1.4.2.1 Eyleycilik (Agency)

Oyun anlatısı ile en büyük tartışma alanlarından biri oyunların oyunculara verdiği eyleycilik yetisidir ve hem anlatıyla hem de oyun tasarımıyla doğrudan ilişkilidir.

Eyleycilik, bir video oyunda, bir eyleyicinin (örneğin oyuncunun) oyunu kontrol ve manipüle etme yeteneği, yapılan bir eylemin başka bir oyun elemanında değişikliğe yol açması demektir. Kontrol kelimesi ile kullanıcının oyundaki karakterini klavye, fare gibi girdi aygıtları yardımıyla fiziksel olarak kontrol etmesi değil, karakterin yaptığı eylemlerin oyun dünyasında yarattığı sonuçlar kastedilmektedir.

“Eyleycilik, anlamlı eylemler yapıp, bu seçim ve kararlarımızın sonuçlarını görmemizi sağlayan sonuçları tatmin edici güçtür.” (Murray, 2001, s 126)

İngilizce bir kelime olan Agency, kişinin özgür olması ve bağımsız seçimler yapabilmesine verilen isimdir, buna göre “yapılar” (din, gelenek, cinsiyet, sosyal sınıf vb.) kişinin kararlarına limitler koyar (Barker, 2003, s448) ve “eyleycilik” gücünü azaltır.

Kelimenin İngilizcesi coğrafya alanında da kullanılmaktadır. Bir nehrin şiddetle akararak yeryüzü üzerinde zamanla oyduğu kanal, suyun “agency”, eyleycilik kabiliyetidir.

Ülkemizde yapılan oyun anlatısı ile ilgili araştırmalarda Türkçe kelime karşılığı olarak, “amaçlı eylem” (Sayılğan, 2014), “temsil” (Sayın, 2014), “aktör olmak” (Sezen, 2011) tanımları kullanmıştır. Sosyal bilimler ve psikoloji alanlarında “Agency” kelimesinin karşılığı olarak “faillik” kelimesi kullanılmaktadır. Yine sosyal bilimler ve hukuk alanında, **“kişinin birey, hane halkı veya kamu alanlarını etkileyen seçimler yapma ve eyleme geçme yetisi”** (Sattar, 2011) olarak tanımlanmış olan “eyleycilik” kelimesi bu çalışmada “agency” kelimesi yerine kullanılmıştır.

1.4.2.1.1 Oyuncu Eyleyciliği

Eyleycilik özelliği genel olarak oyuncunun oyundaki etkileşim limitlerini tanımlamak için kullanılsa da oyuncuya özel bir tanım değildir. Oyun içerisindeki oyunun anlık durumunu değiştirebilen tüm elemanların eyleycilik özelliği bulunmaktadır. Oyuncunun sahip olduğu eyleyciliğe, oyuncu eyleyciliği (player agency) tanımı yapıldığını görüyoruz (Jarvinen, 2009, Sicart, 2008, Bizzocchi 2007, Keogh, 2015).

Oyuncu eyleyciliği özellikle geleneksel rol yapma oyunlarında özel bir anlam kazanmaktadır. Bu sebepten bir “ahlaki eyleycilik”ten söz edilebilir. Örneğin, bir köpeğin bir insanı ısırması doğal karşılanabilir. Fakat bir insanın başka bir insanı ısırması pek sıradan değildir. Bu durumda oyuncunun eyleycilik hakkını ne şekilde kullandığı da önem kazanır. Bazı rol yapma oyunu seanslarında zindancı¹ tarafından bu tür davranışlara izin verilmemesi mümkündür. Fakat video oyunlarında zindancı yoktur, bir başka deyişle bu işi bir bilgisayar programı üstlenmiştir. Bu durumda oyuncuların tek başına kalarak seçimlerini ahlaki seçimlerden yana kullanmaması mümkündür.

Oyunu tasarlayan kimsenin bu ahlaki olmayan seçimlere izin verip vermeyeceği, ya da bu seçimlerin ne gibi karşılıklar göreceği de oyunun tasarlanma aşamasında belirlenmesi gerekmektedir.

Ahlaki eyleyciliğe bir örnek olarak, oyuncu, *Fallout* serisinin ilk oyunu olan *Fallout'u* (1997) verebiliriz. Bu oyunda oyuncu, bilgisayarın yönettiği çocuk OOK'leri öldürdüğünde şiddetle cezalandırılır. Günümüze yaklaştığımızda aynı stüdyonun ürettiği *Skryim* (2011) ve *Fallout 4* (2014) gibi rol yapma oyunlarında oyun mekanikleri çocuk karakterlerin öldürülmesine izin vermeyecek şekilde düzenlenmiştir. Oyun sistemi bu gibi davranışlara izin vermeyerek eyleyciliği sınırlar.

Oyuncu eyleyciliği, bir oyundaki öykünün dallanmasına sebep olan başlıca unsurdur. Oyuncu yaptığı seçimler doğrultusunda anlatının içerisinde dolaşır. Bu durum sıkça tartışılan bir konu olan eyleycilik ile anlatı arasındaki ters ilişkiyi ortaya

¹ Zindancı, Zindan Efendisi ya da Oyun Yöneticisi, Rol Yapma Oyunlarında oyuna katılmadığı halde, oyunu yazıp yöneten ve oynatan kişi. “Dungeon Master” kelimesinden üretilmiştir.

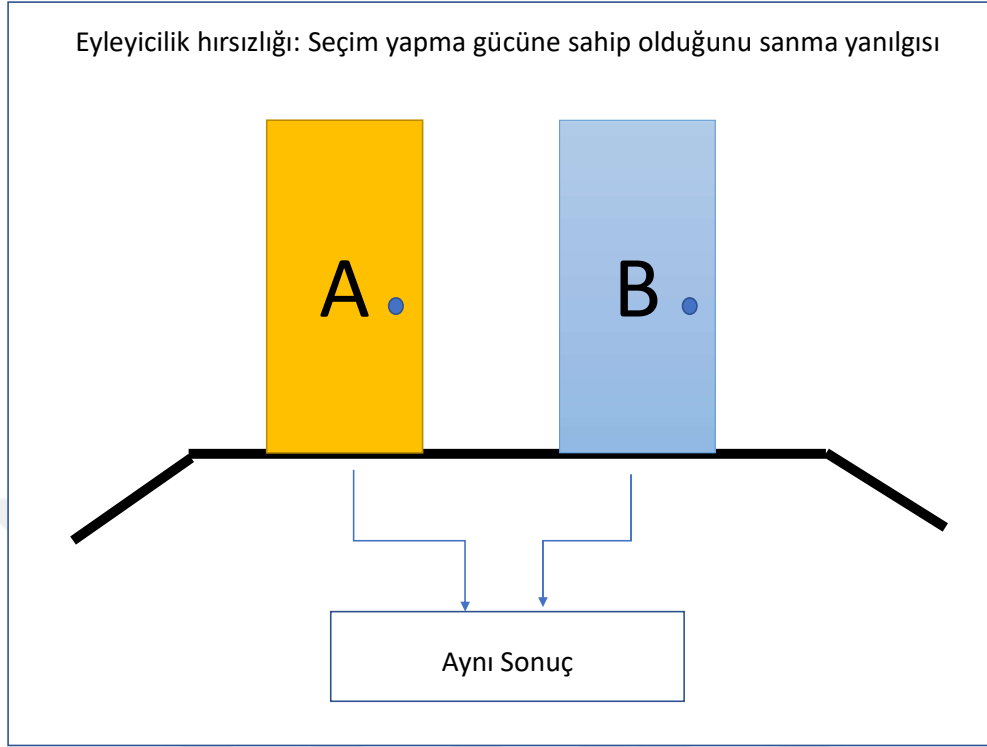
çıkarmaktadır. Çünkü oyuncu sistemle etkileşerek tasarımcının amaçladığı anlatının dışında bir deneyim geliştirebilir. Tasarımcının oyuncuya sunduğu her seçim tasarımcının kurmaya çalıştığı anlatı yapısına bir darbe vuracaktır. Eğer anlatıcı etkileşimi azaltarak kendi öyküsünü anlatmaya kalkarsa da oyuncunun eyleycilik gücü düşecektir. Oyuncunun eyleycilik yetisini kullanması ile öykü anlatımı arasında ters ilişki var gibi görünse de gerçekte oyunlarda eyleycilik, anlatı yapısını korumak amacıyla farklı şekillerde yönetilebilir.

Örneğin, oyuncunun Şekil 8'deki gibi iki kapısı olan bir odada bulunduğunu varsayalım. Oyuncu bu iki kapıdan birini seçerek girmesini istiyoruz. Bu durumda oyun tasarımı sırasında birkaç seçme şansımız vardır:

1. Oyuncu sağdaki odaya ya da soldaki odaya girebilir ve içindekileri rastlantısal bir sırayla deneyimleyebilir. Bu durumda oyuncu çizgisel bir anlatıdan ziyade çizgisel olmayan bir düzende anlatı elemanları ile karşılaşacaktır.
2. Oyuncu soldaki odaya giremez çünkü kapı kilitlidir. Oyuncu sağdaki odadaki anahtarı almadan soldaki odaya ulaşamaz. Bu şekilde oyuncunun önce sağdaki odadaki anlatı elemanları ile buluşturularak anlatının çizgisel akması sağlanacaktır.
3. Oyuncu önce sağdaki ya da soldaki odayı tercih edebilir, fakat oyun sistemi dinamik olarak odaların yerini değiştirerek oyuncunun her zaman önce birinci odaya girmesini sağlar. Oyuncu seçim yaptığını sanacaktır, fakat oyuncu farkında olmadan odaların içerikleri anlatı sırasının olması gerektiği gibi değiştirilmiştir. Bu durumda anlatı yine bozulmaya uğramadan çizgisel olarak akacaktır. Bu düzeltmeler “akış” kuramı içerisinde daha fazla ilgi görmektedir.

İkinci ve üçüncü maddedeki tanımlamalar oyun tasarımında karşılaşılan zorluklardan biridir ve bu yöntemlerin uygulanması eyleycilik hırsızlığı olarak nitelendirilmektedir.

Oyuncuya seçme ve etkileme şansı varmış izlenimi verilir. Gerçekte oyuncu hangi seçimi yaparsa yapsın oyun dünyası tasarımcının istediği oranda ve şekilde etkilenecektir.



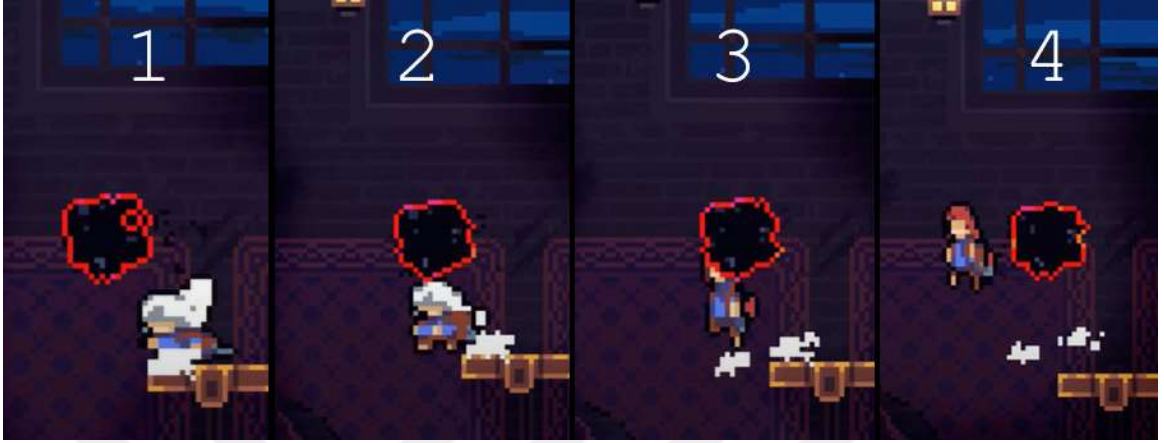
Şekil 8. Eyleyicilik hırsızlığı, oyuncuya seçim yaptığı izleniminin oluşturulması

Eyleyici hırsızlığı oyun tasarımında çok sık karşılaşılan bir durumdur. Öyle ki bu olgu birçok tasarımcının olumlu bulduğu bir durumdur. Amacın oyuncu deneyimini daha iyi bir hale getirmek olduğu sıkça savunulur.

Tasarımcının oyuncunun becerisine ya da tercihlerine göre yaptığı ayarlamalar oyuncuya yardımcı olduğu için bu tür eyleyici hırsızlıkları oyuncular tarafından genellikle kabul görürler. Bu tür pozitif ayarlamalar son dönemlerde “oyuncunun elinden tutma” (Hand Holding) kavramı ile tanımlanırlar ve oyuncunun oyunda başarısız olup sıkılarak oyunu bırakmak yerine, tüm oyunu deneyimlemesini sağlamak için yapılırlar.

Bu tür durumlara örnek olarak “Coyote Time” (Road Runner çizgi filmindeki Coyote isimli beceriksiz kır kurdu karakterine gönderme olarak) sıkça verilir: Özellikle oyuncunun bir platformdan diğerine zıpladığı durumlarda, oyuncu zıplamakta geç kalıp platformdan düşse bile çok kısa bir süre için havada zıplamasına izin verilir (Şekil 9). Bu durumda aslında oyuncu zıplama düğmesine basmakta gecikerek

platformdan düşmüştür fakat tasarımcı, oyuncu bunun farkına varmadan devam etmesine izin vermiştir.



Şekil 9 Platform oyunlarında "Coyote Time" uygulaması örneği, Celeste (2018)

Diğer bir yöntem ise “lastik bant” tekniğidir, özellikle yarış oyunlarında oyuncunun bilgisayarın kontrol ettiği yarışçılara aşırı fark atmalarını önlemek için aradaki fark arttıkça bilgisayarın kontrol ettiği yarışçılar hızlanarak oyuncuyu yakalarlar. Bu şekilde oyuncu her zaman heyecan içerisinde oyunu kazanmaya çalışır. Buna örnek olarak Mario Kart (2014) verilebilir. Eğer oyuncu diğer arabalara fark atarsa, diğer oyuncuları yavaşlatmaya yarayan oyun mekanikleri kullanılmaz hale gelecektir. Oyunun temel mekaniği yarışmacıların birbirine, roket, muz, mayın gibi engelleyici objeler atması olduğu için, yarışçılar yarış boyunca sürü halinde ilerlemek zorundadır. Yoksa obje atacak kimse kalmayacaktır. Elbette bu durum da bir eyleyici hırsızlığıdır. Oyuncu ne kadar hızlı giderse gitsin, yapay zeka karakterler onun kadar hızlanarak her zaman oyuncuyu yakalayacaklardır. Uncharted 2 (2009) oyun direktörü Kurt Margenau, bir tweet gönderisinde, oyuncunun yıkılmakta olan bir şeyin üzerinde olduğu durumlarda, yıkılma animasyonu oyuncunun kaçmasına olanak verecek şekilde yavaşlatıldığından bahseder (Margenau, 2017). Bu durumda tecrübeli bir oyuncu da, tecrübesiz bir oyuncu da her seferinde doğru anda kurtulur.

Ken Levine, kreatif yönetmeni olduğu Bioshock (2007) isimli oyunda düşman karakterlerin ilk atışları her zaman ıskaladığını söylemiştir (Levine, 2017), Electronic Super Joy (2013) isimli oyunun bölüm sonu canavarları bir öncekinden biraz daha

kolaydırlar, bu şekilde oyuncunun ustalaştığı izlenimini yaratırlar (Todd, 2017). Hi Octane (1995) oyununda yarış arabalarının farklı özellikleri olduğu gösterilmesine karşın tüm arabaların özellikleri birbirinin aynıdır, oyuncu hangi arabayı seçerse seçsin oyunda farklı bir sonuç almayacaktır (Trowers, 2017).

1.4.2.1.2 Sistem Eyleyciliği

Bir diğer eyleycilik modeli ise “sistem eyleyciliği”dir. Kapalı biçimsel sistemler olarak kabul ettiğimiz oyunların alt oyun elemanlarının durumlarının oyuncu olmayan elemanlar tarafından değiştirilebilmesine “sistem eyleyciliği” denir. Sistem eyleyciliği bilgisayar tarafından yönetilen oyunların en önemli özelliğidir. Bu eyleyciler oyun içi sayaçlardan, karmaşık yapay zeka algoritmalarına kadar büyük bir yelpazeyi kapsarlar.

Örneğin, oyuncunun haritadaki noktaları toplamaya çalıştığını düşünelim. Fakat oyundaki başka bir oyun elemanının rastlantısal zamanlarda gelerek haritadaki oyuncunun toplaması gereken bazı noktaları yemesi sistem eyleyciliğidir. Harita üzerindeki noktaların durumlarını yalnızca oyuncu değil, kendi karar verdiği anlarda oyun sisteminin kendisi de değiştirebilir, ya da sistem noktalara hiç dokunmayabilir. Sistem eyleycileri algoritmik davranabileceği gibi, rastlantısal da olabilir.

Metin tabanlı macera oyunlarının ilklerinden biri olan The Hobbit (1982) oyununda bilgisayar tarafından yönetilen Gandalf, Elrond gibi karakterler kendi başlarına dolaşarak oyuncunun açmaması gereken kapıları açmakta, oyuncunun envanterindeki haritaları ya da kitapları alıp okumaktadırlar. Oyuncu bu durumdan bazen yararlanır bazı durumlarda ise işi oldukça güçleşir. Bazı oyuncular bu tür OOK² gördüğünde oyun deneyimlerinin etkilenmemesi için onlardan hemen uzaklaşmayı seçerken, bazıları bu tür OOKlerin yakınında bulunmayı tercih ederler.

1.4.2.1.3 Eyleyciliğin Anlatıdaki Yeri

Eyleycilik, oyundaki etkileşimin sebebidir. Oyuncunun oyun durumunu değiştirebilme gücü her zaman anlatının karşısında dikilen bir engel durumundadır.

² OOK: Oyuncu olmayan karakter, ing. NPC

Eyleyicilik ve anlatıyı terazinin iki ayrı ucuna koyan kişiler anlatıyı eyleyicilik gücünü kısıtlayan bir olgu olarak kabul etmektedirler. Evet, tasarımcının kendi anlatısını ortaya koymaya çalışması, oyuncunun kendi macerasını yaşamasına bazı sınırlamalar getirmektedir. Fakat oyundaki birçok öge aslında bunu yapmaktadır. Oyun uzamının tasarımı (bölüm tasarımı), kural tasarımları, problem ve çatışma tasarımları her zaman eyleyicilik önünde engeller oluştururlar. Oyuncunun eyleyicilik gücü bir anlatıyı tasarımcının izin verdiği kadar değiştirmesine de izin verir.

Diğer taraftan bir oyuncuyu izleyiciden ayıran öge de seçim yapabilme yetisidir. Oyuncular anlamlı seçimler yapamıyorlarsa kendilerini ifade edemezler. Her oyuncunun bir oyunda bıraktığı iz farklıdır. Oyunların, her oyuncunun özgün seçimlerini yapabileceği kadar seçim sunması beklenir.

1.4.2.2 Dönüşüm (Transformation)

Terimi ilk ortaya atan Murray'e göre dönüşüm bilgisayara özel bir özelliktir. Buna göre bilgisayarlar içinde rol yapabileceğiniz bir çevreyi yaratacak ve benzetim yoluyla sürdürebilecektir. Bu sayede oyuncu istediği maskeyi takabilir, istediği kişiye dönüşebilir.

Fakat bu dönüşümün sınırları vardır. Eğer oyuncunun büründüğü karakter bir uzay bilimcisi ise ve karmaşık bir hesap yapması gerekiyorsa, oyuncunun bir süreliğine kontrolü avatara bırakması daha iyi olabilir yoksa o hesaplamayı kendisi yapmak zorunda kalacaktır.

1.4.2.2.1 Dönüşüm'ün Anlatıdaki Yeri

Dönüşüm ilkesi anlatı kuramlarının da önemli bir başlığıdır. Birçok anlatı kuramında kahramanın dönüşümü esastır. Dönüşüm olmadan anlatı tamamlanamaz ve “iyi biçimlendirilmiş” öykü oluşamaz.

Campbell, bu çalışmanın da önemli bir ayağını oluşturan çalışmasında, kahramanın dönüşümüne bir bölüm ayırmıştır. Bu bölümde kahramanın anlatı evreninde üstlendiği rolleri, çocuktan büyüğe, sıradandan dünya kurtaran kahramana dönüştüğünü 8 ayrı

başlık altında anlatmıştır (Campbell, 2004, s291). Özellikle klasik anlatıda kahramanın dönüşümü mutlaka gerçekleşir.

Lauretis, anlatıdaki kurmaca türlerinin değişmesine karşın kahramanın dönüşümünün öykünün ana devinimi olduğunu belirtir:

“Kurgusal türlerde, ritüellerde veya sosyal söylemlerde anlatı biçiminin varlığı değişiklik göstermesine karşın, anlatının devinimi, bir mitik obje olan kahramanın yaşadığı bir geçiş ayini gibi, bir dönüşümü koşul olarak koymaktadır” (Lauretis, 1996, s262).

1.4.2.3 Daldırma (Immersion)

Murray’ın ilk ögesi olan “daldırma”, Murray’ın aktardığı şekliyle, suyun altına dalma deneyiminin metaforik olarak ele alınmasıdır.

“Bu deneyim bizi tamamen çevreler ve bu keyfi kendinden olan simüle edilmiş mekan tüm dikkatimizi ele geçirir. Bu durum bir film izlerken ya da müzik dinlerken de ortaya çıkabilir ve beyni keyif içerisinde boğulur hale getirir. Fakat etkileşimli, katılımcı bir ortamda, daldırma daha çok su altında yüzmeyi öğrenmek gibidir, yeni çevrenin ortaya çıkardığı yapılacak yeni şeyler vardır” (Murray, 2001, s98).

Oyun dünyasına 90’larda girmiş olan “daldırma” hakkında psikolojide farklı bir isim altında kullanılarak çalışma yapılmaktadır. Karasar’ın Corrigan’dan aktarttığına göre, İngilizce’de kabaca “mevcudiyet” anlamına gelen “Presence” kelimesi altında yapılan benzer araştırmalarda, ortamı algılama türüne göre üç farklı “mevcudiyet” durumu oluşmaktadır (Karasar, 1999):

- a. Uzamsal Mevcudiyet (spatial presence)
- b. Sosyal Mevcudiyet (social presence)
- c. Düşünsel Mevcudiyet (self-reflexive presence)

Madigan’a göre, bunlar içerisinde dalma durumunun psikolojideki karşılığı “Uzamsal Mevcudiyettir”. Uzamsal mevcudiyet, “ortam kullanıcıların uzamsal olarak

aktarılmakta olan çevrede olduklarını hissettiklerinde, ortam içeriklerinin ‘gerçek’ olarak algılanmaları” anlamına gelmektedir (Wissmath et al., 2009).

Murray, bir oyundaki “daldırma” etkisinde yaşadığımız durumun bir okyanusa ya da havuza dalmaktan farksız olduğunu söyler. Bambaşka bir gerçekliğin bizi tamamen sarmalaması, tüm görüş alanımızı kapsaması, suyun havadan farklı olduğunu hissetmemiz, tüm duyu ve algılarımızın bu yeni çevre tarafından doldurulması bir video oyununda da gerçekleşebilmektedir.

Murray’e göre içeriğinde hiçbir fantastik içerik bulunmadığı durumlarda bile bilgisayar büyülü bir objedir. Bazen kendi kendine davranan bir varlıktır, etrafında olan biteni hissederek işlemler yapabilir, diğer taraftan aklımızdan geçenleri bir klavye aracılığı ile ekrana dökerken benliğimizin bir uzantısı gibi görünür. Bu sebepten, bilgisayar başında çalışmak, gerçek hayatta kolaylıkla erişemediğimiz duygu, düşünce ve davranışlara sınırsız erişim sağlar. Bilgisayarın büyülü uzamı insana son derece kişisel ve samimi bir ortam sunar. Burada insanlar kolayca aşık olur ve çabucak sinirlenir. Murray’e göre bilgisayar bir geçiş nesnesidir. Gerçeklikle yapaylık arasında durur (Murray, 2001, s108).

Oyun tasarımcıları çoğu zaman oyuncuları oyun dünyasına daldırmaya çabalarlar. Oyuncuların daldırıldıklarında oyun dünyasından daha çok etkileneceklerini düşünürler.

“Tüm dikkatini ele geçirmek amacıyla oyuncuyu daldırma gücü, en büyük ve en başarılı oyunların ortak özelliğidir” (Gard, 2010)

Madigan, daldırılmış oyuncuların oyun evreninde gezinirken, oyun içi menüleri kullanarak hızlı erişim sağlamak yerine, oyun içi mekaniklerini kullanarak gitmek istedikleri yere ulaşma yatkınlığında olduklarını söyler. Buna göre Red Dead Redemption (2010) isimli oyunda, daldırılmış haldeki oyuncular oyun içinde yer değiştirmek istediklerinde atlar ve faytonlar gibi oyun işleçlerini kullanmakta, menüleri kullanarak yolculuk yapmaktan kaçınmaktadırlar (Madigan, 2010).

Elbette bir oyunun daldırma etkisi sadece oyun tasarımına bağılı değildir. Oyuncunun kullandığı aparatlar bu etkiyi yükseltmektedir. En sade şekliyle, daha büyük bir monitör kullanmanın bile daldırma etkisini yükselttiği görülmüştür (Hou et al., 2011).

Cheng ve Cairns, oyunların daldırma etkisini gözlemlemek üzere yaptıkları çalışmada, katılımcıların çok basit bir oyunda dahi kolayca oyuna daldıkları, bu etkiden çıkmadıklarını, bazı daldırılmış oyuncuların oyun oynama sırasında tutarsız olacak şekilde değiştirilen durumları fark bile etmedikleri ortaya çıkmıştır (Cheng and Cairns, 2005).

Son yıllarda ortaya çıkmış sanal gerçeklik teknolojilerinin oyuncuları kaçamayacakları şekilde yeni bir uzama taşımaktadırlar. Gerçekten de bu yeni teknoloji oyun tasarımcısının oyuncuyu daldırmak için hiçbir çaba göstermesini gerektirmez. Oyuncu, tasarlanmış oyun evreni ne kadar yapay olursa olsun onu tamamen sarmalayan yeni bir mekandadır.

Daldırma etkisinin kolaylıkla geliştiği, uygun donanım ile kaçınılmaz bir durum haline geldiği ortaya çıkmasına karşın son yirmi yılda yapılan oyunlar, daldırma etkisini arttırmak üzere tasarlanmaya çalışılmaktadır. Bu konuda yapılan çalışmalar, kullanıcı arabiriminin azaltılması, ekranda gösterilen grafiksel öğelerin oyun içi öğelerle değiştirilmesi (sağlığı gösteren rakamsal bir ifade yerine, oyuncu karakterinin sağlık durumunu gösteren bazı emareler vermesi) ya da bilgi menülerinin gerçek hayata daha yakın biçimde sunulması şeklindedir (Şekil 10).



Şekil 10 Far Cry 2 isimli oyunda, menü kullanmak yerine karakterin elinde tuttuğu bir harita

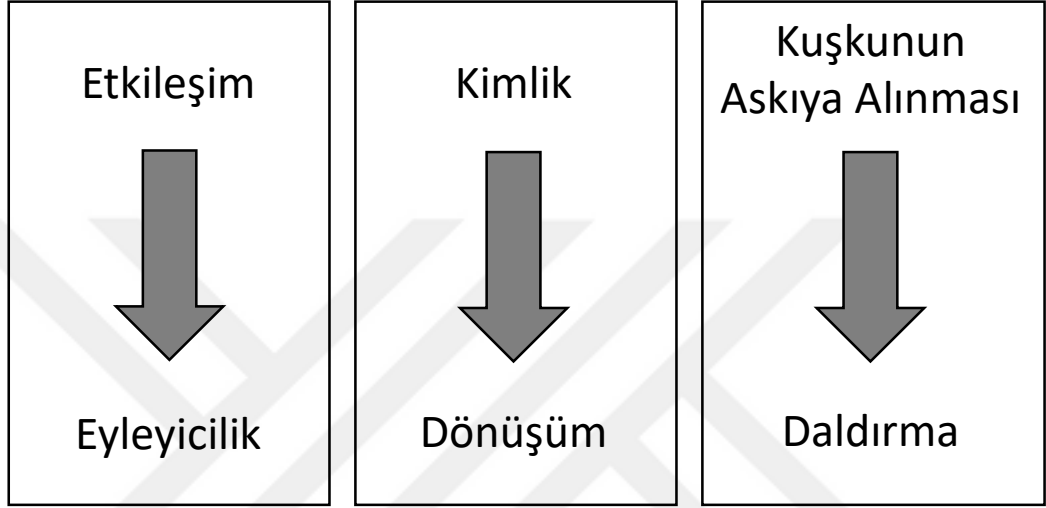
Daldırma etkisinin, daha önce düşünüldüğünün aksine, herhangi bir ek çaba gösterilmeden etkileşimli ortamlarda kolaylıkla güçlendirilebildiği ortaya çıkmaktadır.

1.4.2.3.1 Daldırma'nın anlatıdaki yeri

Her oyun kısmen ya da tamamen bir oyuncunu dikkatini çalar. Tamamen çevrenleme hissi çok yoğun ya da çok az olsun, oyuncu oyunun ortaya koyduğu problemleri çözmeye gönüllüdür. Üç perdelik yapıda ikinci perdede bulunan özel dünya bu durumu destekler. Oyuncu daha önce karşılaşmadığı problemlerle sürekli olarak yüzleşmektedir, bu durum bu dünyada yapılacakların baştan öğrenilmesi demektir. Murray'nin yukarıda da açıklanan “daldırma daha çok yüzmeyi öğrenmek gibidir, yeni çevrenin ortaya çıkardığı yapılacak yeni şeyler vardır” sözleri aslında kahramanın yolculuğu modelinde ikinci perdede olan biteni kabaca özetlemektedir.

Buraya kadar Murray'in oyunların estetik özelliklerini incelediği üç ana başlık olan Eyleycilik, Dönüşüm ve Daldırma kavramları benzer terimlerle ilişkilendirebiliriz.

Eyleyicilik özelliğinin çıkış noktası oyunların etkileşimli olmalarıdır. Dönüşüm özelliği kimlik ile ilgilidir ve Daldırma özelliği sinemadaki “kuşkunun askıya alınması” (suspension of disbelief) ilkesi ile bağlantılıdır (Şekil 11).



Şekil 11 Murray'a göre video oyunlarının estetik özellikleri çevrim tablosu

1.4.3 Sistemik Oyunlar

Bilgisayar donanımlarının gelişmesi oyun tasarımında sistemik elemanların çoğalmasına yol açmıştır. Modern oyunlarda gece/gündüz, mevsim değişiklikleri, anlık hava durumu geçişleri gibi simülasyonlar görülmektedir. Bunlar bazı durumlarda sadece görsel etkiler oluşturmazlar, sistem eyleyicilerinin ve oyuncunun seçimlerini etkileyebilecek durumlar yaratırlar. Bunlara “Sistemik Oyunlar” denmektedir.

Bir oyun içerisinde oyunun anlık durumunu değiştirecek birçok sistem eyleyicisi bulunabilir. Sistemik oyunlarda yer alan her oyun elemanının en az bir başka oyun elemanı ile mantıksal bağı olması öngörülür çünkü sistemden kopuk elemanlar başka elemanlar tarafından etkilenemez ve diğerlerini etkileyemezler. Bu elemanlar birbirleri ile etkileşime geçerek oyuncu etkisi olmadan yeni bir anlık durum oluştururlar. Bu tür oyunların gelişken olmaları oyuncuya bir problemi çözmedeki seçenek havuzunun büyümesine sebep olurken, aynı zamanda oluşacak problemlerin

de çeşitlenmesine sebep olurlar. Bu özellikleri ile oyunlarda birçok oyuncunun aradığı bir özellik olan yeniden oynanabilirlikleri artar.

Laidacker, sistemik oyunların oyuncu çeşitliliği yol açtığını savunur. Buna göre sistemik oyunlar daha geniş bir oyuncu kitlesine hitap ederler çünkü farklı türdeki oyunculara hitap edebilecek seçenekler ve sonuçlar sunarlar. Çizgisel ilerleyen ve tüm oyuncuların aynı basamakları izlemek zorunda oldukları oyunların aksine, sistemik oyunlarda oyuncuların, başka oyuncuların henüz deneyimlemediği durumlarla karşılaşması olasılığı bulunmaktadır. Bu da oyunun oyuncuya özel bir deneyim sunması anlamına gelmektedir (Laidacker, 2016).

1.4.4 Gelişkenlik

Gelişkenlik (Emergence), sistem tasarımının bir parçası olarak kabul edilir. Bir oyundaki sistemlerin ya da bir sistemin kendi parçaları arasında etkileşim oluştuğunda yeni oyun sistemleri ortaya çıkarırlar. Bazı durumlarda bu yeni oluşan sistemler tasarımcı olarak öngörülmemiş olabilir. İşte bu öngörülmeyen durumlara “gelişken” adı verilir.

Gelişkenlik oyun tasarımında aranan ve istenen bir olgu olmasına karşın iyi sınırlandırılmadığında oyunda tutarsızlıklar ve kural boşlukları oluşturabilir.

1.4.5 Prosedürel Yazarlık

Daha önce tartışıldığı üzere, video oyunları biçimsel sistemlerdir. Bu sistemler içerisinde oyun içerisinde bulunan tüm elemanlar gibi, anlatı elemanları da değiştirilebilir ya da dönüştürülebilir. Murray bir oyunun estetik özelliklerinden keyif alabilmemiz için oyun öyküsünün tek bir olay dizisinden ziyade, çoklu dizilerden oluşması gerektiğini önerir (Murray, 2001, s198).

Prosedürel yazarlık, sistemik oyunların içerdiği sistemlerden biri olarak ortaya çıkabileceği gibi, lineer gelişen oyunlarda da kullanılabilir

Bilgisayar ortamında prosedürellik, el ile yapılmaktan ziyade bir algoritma kullanılmak suretiyle veri yaratma yöntemine verilen isimdir. Genellikle hiçbir veri

kullanmadan ya da küçük bir veri setinden çok büyük ve detaylı setler üretilmek için kullanılır. Bu sayede birkaç problem aşılmış olur:

1. Büyük veri setlerinin dağıtımı yerine veri setleri oluşturan küçük algoritmalar kullanılır.
2. Düşük kapasiteli bilgi işlem ortamlarında dahi büyük veri setleri üretilebilir.
3. Temel bir başlangıç noktası baz alınarak her seferinde aynı veri üretilebileceği gibi, dilenirse her seferinde farklı bir veri üretilebilir.

Prosedürel programlama fraktal, labirent, harita, doku grafikleri oluşturma gibi yaygın kullanım alanlarının yanında günümüzde anlatı geliştirmek için de kullanılmaktadır.

Skyrim (2011) oyununda anlatı motoru “Radiant Quest System” oyuncuya sürekli olarak görevler oluşturarak meşgul kalmasını sağlamaktadır. Günümüzün oyunlarında prosedürel yazarlık ya da modern tanımıyla “Prosedürel Anlatı Oluşturma” artık bir lüks değildir.

Prosedürel anlatı oluşturma, işlem başlamadan önce belirgin olmadığı halde, zaman içerisinde bir anlatı oluşturan otomatik sistemdir (Cardona-Rivera and Martens, 2017).

Prosedürel anlatı oluşturma yöntemleri halen gelişme aşamasında olması sebebiyle çok farklı olabilmektedir. Bu sebepten bu alanda anlatının kendiliğinden ya da yapısal olarak oluşturulması arasında geniş bir yelpaze bulunmaktadır.

Örneğin, Dwarf Fortress oyununda oyuncunun yol açtığı eylemler anlık rastlantısal anlatılar oluşturmaktadır. Çünkü oyunda karmaşık bir simülasyon yürümektedir. Bu simülasyon, bazen küçük eylemlerin kelebek etkisi ile büyük sonuçlara evrilmesine sebep olmaktadır. Bu sebeple Dwarf Fortress yelpazenin kendiliğinden gelişen ucunda bulunmaktadır. Diğer uçta ise eylemlerinizin anlatıya neredeyse hiç etki etmediği, anlatının çözülmesi gereken bir bulmacaya benzediği macera oyunları bulunmaktadır.

Öne çıkan yöntemleri iki ana gruba ayırabiliriz:

- a. Simülasyon merkezli anlatı oluşturma
- b. Konu merkezli anlatı oluşturma

Simülasyon merkezli yaklaşımda anlatı elemanlarının her birinin temel özellikleri ve birbiri aralarındaki ilişkiler önceden tanımlanır. Daha sonra bu özelliklerin hangi kurallar dahilinde değişebileceği de belirlenir. Daha sonra bu kurallar uygulamaya konur ve anlatının bu simülasyon sonucunda kendi kendine gelişmesi sağlanır.

Burada tasarımcı simülasyona alınacak temel öğeleri ve simülasyonun nasıl işleyeceğini düzenler. Bu simülasyona oyuncu da dahil olacağı için sonuçta oluşacak anlatı varyasyonları tamamen öngörülemezdir.

Cardona-Rivera bu simülasyonun oluşturabileceği farklı durumların tamamına “Anlık Durum Uzağı” ismi vermektedir. Oyuncunun bu anlatı uzağında kendi adımlarını atarak dolaşması gerçekleşmektedir. Bu uzağ içerisinde ilerledikçe bir öykünün olması beklenmektedir. Bu anlık durum uzağını sadece oyuncu deneyimlemez, simülasyon içinde algoritmik de olsa kararlar veren her eyleyici kendisi için bir anlatı üretmektedir.

Konu merkezli yaklaşımda, yukarıdakine ek olarak, üretilecek öykünün ana amaçları da önceden belirlenir. Bu yaklaşımda halen bir simülasyon gerçekleşmektedir. Fakat oyuncu simülasyona dahil edilirken bir öykü arabulucu işlemleri tarafından sürekli izlenir. Bu arabulucu simülasyonda, oyuncuyu tasarımcının istediğı anlatı amaçlarına yönleltmeye sebep olacak düzenlemeleri yapar. Bu yaklaşımda halen bir anlık durum uzağı bulunmaktadır, bunun yanında bir de bu uzağda “oluşması beklenen durumlar” listesi bulunmaktadır (Cardona-Rivera and Martens, 2017).

Prosedürel yazarlık günümüze geldiğimizde gittikçe gelişmiş bir alan olarak ortaya çıkmaktadır. Yapay zeka ve makine öğrenme sistemlerinin gelişmesi bu konuda büyük değişikliklerin ortaya çıkacağının işaretlerini vermektedir.

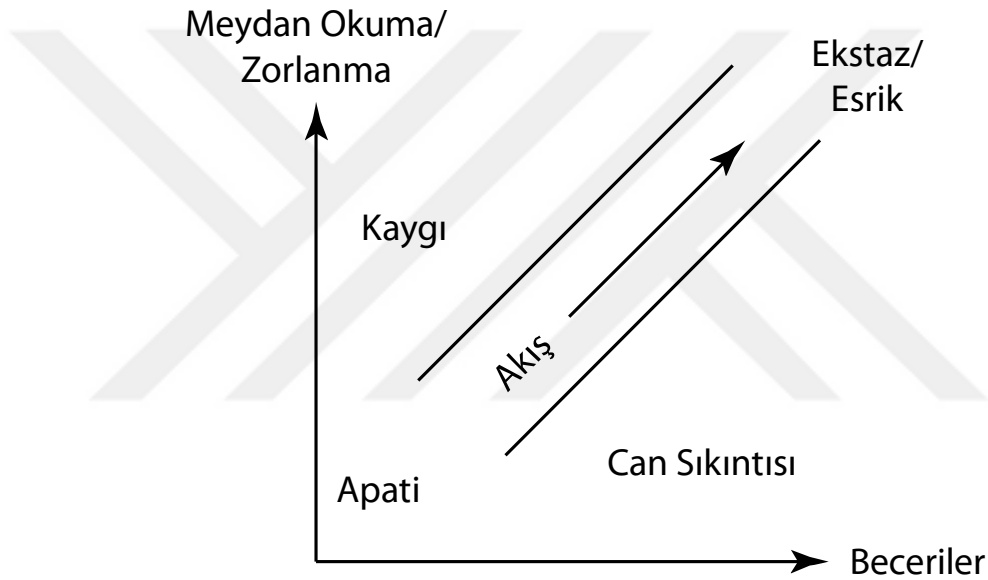
1.4.6 Akış Teorisi

Csikszentmihalyi’nin psikoloji alanında yaptığı çalışmaların oyun sahnesinde en bilineni Akış Teorisi’dir (**Flow Theory**). Csikszentmihalyi, kendisi de bir ikinci dünya savaşı mağduru olarak insanların nasıl mutlu olduklarını anlamaya çalışmış, bu sırada

akış adını verdiği “esrik³” olma durumunu binlerce sanatçı ve mühendisle görüşerek geniş bir veriyle bilimsel bir çerçeveye oturtmuştur.

Csikszentmihalyi’³a göre esriklik durumunda olmak günlük rutinlerimizi yapmadığımız zaman hissettiğimiz bir zihin durumunda olmaktır (Csikszentmihalyi, 2004).

“Akış” insanın bir işi yaparken eriştiği en yüksek yoğunluk noktasına verilen isimdir. Bu iş kişiye bir problem oluşturacak kadar zorlu olmalıdır fakat kişinin bu işi çözecek



Şekil 12. Csikszentmihalyi'nin akış teorisi

teknik yeterliliği de bulunmalıdır. İşte bu anda akış durumu oluşur. İnsan çevresindeki her şeyi unutarak sadece yaptığı işe odaklanır ve bundan büyük bir keyif alır. Csikszentmihalyi “akış” halinde olan kişinin içinde bulunduğu durumu açıkladığında 9 temel ögede hemfikir olduklarını gözlemler (Csikszentmihalyi, 1997, s111-113):

1. Her basamakta açık hedefler vardır.
2. Eylemlerinizin sonucunda anında geri dönüş elde edilir.
3. Zorluklar ile beceriler arasında bir denge vardır.
4. Eylemler ve farkındalık birleşmiş durumdadır.
5. Dikkat dağıtıcı öğeler bilinçten uzaklaştırılmıştır.

³ Yunancada esrik (ya da ekstaz) kelimesi bir şeyin sınırında olmak anlamındadır.

6. Başarısız olma endişesi yoktur.
7. Kendini bilme durumu kaybolmuştur.
8. Zaman farkındalığı değişikliğe uğramıştır.
9. Eylem ototelik⁴ bir hale gelir.

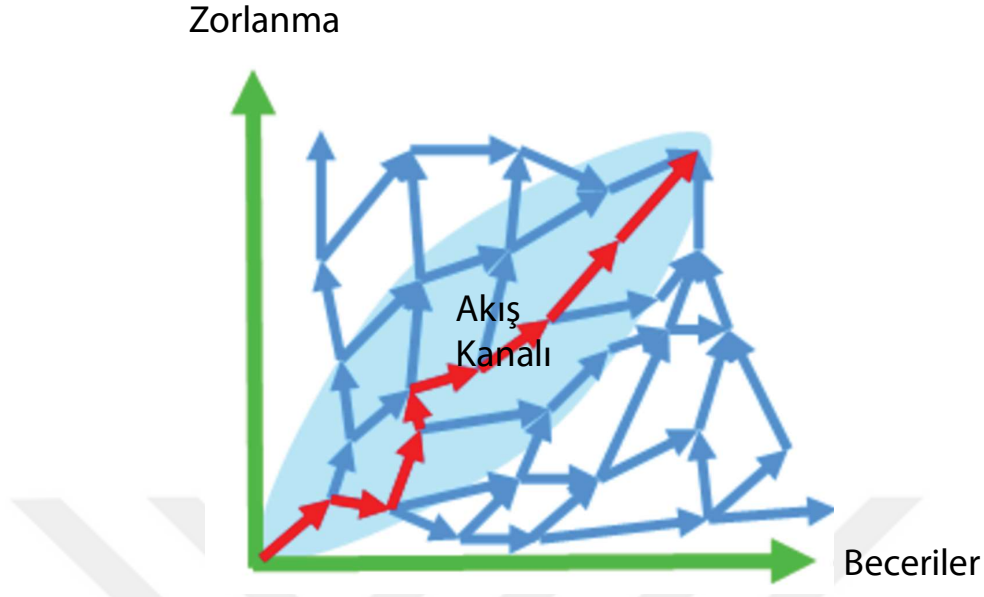
İnsan her işi yaparken akış durumunda olmaz. Eğer yapılan iş kişinin becerilerinin çok altında ise sıkıcı hale gelir. Eğer yapılan iş becerilerin çok üzerinde ise işin başılamayacağı kaygısı ortaya çıkar. Eğer yeterli becerimiz yoksa ve buna uygun şekilde beceri istemeyen işler yapıyor isek de bir apati⁵ durumu ortaya çıkar. Csikszentmihalyi, insanların çoğunun hayatlarının büyük bir kısmını bu apati durumunda geçirdiklerini söyler. Örneğin, tv seyretmek açık bir apati durumu oluşturur. Hiçbir şey hissetmezsiniz, meydan okuma yoktur ve yeteneklerinizi kullanmazsınız (Csikszentmihalyi, 2004).

İnsanlar esriklik durumunda sadece işin gerektirdiği hislerin farkındadırlar. Csikszentmihalyi mutluluğun dikkat dağıtıcı bir şey olduğunu bu sebepten akış anında insanların mutlu hissetmediklerini, yalnız işi tamamladıktan sonra mutlu olduklarını söyler.

Oyuncuları oyunda tutma amacıyla, akış teorisi video oyunlar üzerinde yoğun olarak test edilmiş bir konudur. Video oyunlarda akış zorluk derecesinin ayarlanması ve hedeflerin açık hale getirilmesi şeklinde uygulanmaktadır.

⁴ Ototelik, insanın bir işi içinden geldiği ve bu işi yaparken huzur bulduğu için yapma durumudur. Csikszentmihalyi'a göre hayattaki birçok şey ekzoteliktir: birçok şeyi yapma sebebimiz ondan keyif aldığımız için değil, bir hedefe ulaşmak içindir. Bir iş ototelik bir hal aldığı anda işi sadece o işi yapmış olmak için yaparız.

⁵ Apati, hissizlik, duyarsızlık, ilgisizlik durumu. (TDK, 2016)



Şekil 13 Chen'in seçimler yoluyla akışın düzeltilmesi (Chen, 2007)

Chen, oyuncunun bir oyunu bitirebilmesinin arkasında oyuncunun ne kadar akış kanalında kalabildiğinin rol oynadığını söyleyerek akış kanalını genişletmek üzerine çalışmalar yapmıştır. Chen'e göre farklı becerilere sahip insanların farklı akış kanalları bulunmaktadır. Normal beceriye sahip bir oyuncuyu kanal içinde tutabilen bir tasarım, becerikli bir oyuncu için basit ve sıkıcı bir hal alabilir. Dolayısı ile bir oyun dinamik olarak akış kanalını oyuncuya göre ayarlayabilmelidir. Chen, bunu sağlamak için oyunun içerisinde farklı zorluk düzeylerinde geniş bir aktivite havuzunun bulunması gerektiğini önerir. Oyuncuların akış dışına taşmasını önlemek için büyük bir sıklıkla oyunculara seçimler sunmalı ve onları akış dışına taşmaları önlenmelidir. Burada oluşan problemlerden biri, zaten akış halindeki oyuncuların bu sürekli olarak yapılması gereken seçimler sebebiyle kesintiye uğramalarıdır. Bu kesintiye uğramayı da Chen, seçimleri oyunun bir parçası haline getirmeyi önerir, öyle ki oyuncu bu seçimleri oyun dünyasının bir parçası olarak görecektir ve ihtiyaç duymadığında önemsemeyecektir, bu durumda akış durumundaki bir oyuncunun kesintiye uğrayarak akıştan kopması engellenecektir (Chen, 2007).

Baron, akış teorisini oyunlara uyarladığı çalışmasında oyuncuları Akışta tutmak için dört temel öğeden bahseder (Baron, 2012):

1. Oyunların baş edilebilir kuralları ve açık amaçları olmalıdır, çünkü insanların bilgiyi işleme limitleri vardır. Eğer oyuncular problemin doğasını anlamamışsa, problemi çözmeye çalışırken hüsrana uğrayabilirler. Bu gibi durumlarda akışta kesinti ve kopmalara sebep olmamak için:
 - a. Kullanıcı arabirimini çok basit tutmak
 - b. Oyuncunun meşgul olduğu zamanlarda (örneğin bir çatışma anında) yeni bilgi/görev eklememek
 - c. Yapılması gereken işle uyum içerisinde tutarlı bilgiler vermek
 - d. Oyun içerisinde ortaya çıkacak yeni kurallara oyuncuları hazırlamak
 - e. Küçük amaçların sonuçlarını büyük amaçlara bağlamak, bunları da daha büyük amaçlara bağlamak
2. Oyun sadece oyuncunun kabiliyeti kapsamındaki eylemlere gereksinim duymalıdır. Eğer oyuncu amacını kesinlikle bilse dahi bu amaca ulaşmayı bir türlü başaramıyorsa (örneğin karakterini bir çukurun diğer tarafına atlatması gerektiğini ve bunu nasıl yapacağını bildiği halde, her seferinde çukura düşüyorsa) oyun oynama deneyiminden memnun kalmayacaktır.
3. Oyunlar oyuncu eylemlerine açık ve zamanında geri dönüş yapmalıdır. Oyuncuların yapmayı amaçladıkları işlerin oyun dünyasında gerçekleştiğini, doğru mu yanlış mı yaptıklarını hızla öğrenmeleri gerekmektedir.
4. Oyunlar oyuncunun yoğunlaşmasını önleyebilecek her türlü ikincil bilgiyi dışarıda bırakmalıdır. Oyun içi menüler ve oyun üzeri görsel arabirim olabildiğince basit tutulmalıdır.

Akış kuramı oyuncunun oyunu oynamayı sürdürmesi ve sonunda başarılı olarak oyunu tamamlaması amacıyla kullanılan etkili bir yöntemdir.

Akış kuramı ile Murray'ın video oyunların estetik özelliklerini tartıştıkları daldırma (**immersion**) ögesinin birbirine olan benzerliği dikkat çekicidir. Daldırılmış oyuncular akış durumuna geçme eğilimindedirler.

1.4.7 Dönüştürülebilir Olmamak

Jesper Juul, oyunları daha iyi anlayabilmek için anlatıyı dışarıda bırakmaya karar verdiğinde anlatının “dönüştürülebilirlik” özelliğinin oyunlarda başarısız olduğuna

vurgu yapmıştır (Juul, 2001). Dönüştürülebilirlik, tıpkı geçişkenlik gibi bir anlatının farklı ortamlarda aktarıldığında mesajının korunduğuna ve tanınırlığının sürdüğüne dair bir özelliktir. Daha önce Yüzüklerin Efendisi kitabını okuduysanız, kitabı konu alan bir filmi izlediğinizde aynı anlatının aktarıldığını hemen anlayabilirsiniz.

Juul, konu oyunlar olduğunda bu durumun aynı olmadığını söylemiştir. Bunu da “Star Wars” isimli filmin 1983 yapımı oyunu ile karşılaştırarak göstermiştir. Buna göre oyunda oyuncu bir “X-Wing” pilotu olarak “Death Star” isimli düşman gemisini yok etmeye çalışmaktadır. Juul, oyunun başındaki “Star Wars” yazısı çıkarılırsa, oyunun filmle bağlantı kuramayacağına işaret eder. Ters durumda da popüler oyun Mortal Combat’ı ele alır. Oyunu konu alan sinema filminde karakterlerin çok detaylı aktarıldığı, her birinin arenaya katılmak için sebepleri olduğunun açıkça görüldüğü fakat oyunda böyle bir detayın bulunmadığını söyler. Bu durumda anlatının dönüştürülebilirlik ilkesi oyunlarda farklı işlemektedir. Oyunlarda genellikle anlatının küçük bir kısmı aktarılmaktadır. Juul bu dönüşümü bir tablo ile özetlemeye çalışmıştır:

Filmler/Romanlar vb.	Oyun
Aktörler/Mekanlar	Aktörler/Varlıklar <i>Ya da</i> Aktörlerin sürekli olarak üretimi (örn. Rakipler sürüsü)
Olay	Olay (ara-sahneler) <i>Ya da</i> Birçok sonuç oluşturabilen simülasyon
Olaylar dizisi	Olaylar olarak seçilmiş olaylar ya da simülasyonlar <i>Ya da</i> Oyuncuların simülasyonlar üzerinde ustalaşarak gerçekleştirebileceği ideal olaylar dizisi [5]

Filmler/Romanlar vb.	Oyun
Karakter	Karakter (ara sahne) Ya da Oyuncu pozisyonu (oyun)

Tablo 1 Jesper Juul'u anlatı-oyun dönüşümü tablosu (Juul, 2001)

1.5 Metaoyun – Oyun Ötesi

Meta kelimesi Latince kökenli olup, “sonra”, “öte”, “daha üstte” anlamlarına gelmektedir (Harper, 2016). Bu durumda İngilizce olarak yaygınca kullanılan “metagame” kavramı Türkçe’ye “oyun ötesi” ya da yine Latince ön eki kullanılarak “metaoyun” olarak çevrilebilir.

Metaoyun kavramı, özellikle siyaset ve ekonomi alanında kullanılan ve matematiksel çözümlemeye dayalı olan oyun kuramına niteliksel bir ek olarak, Nigel Howard’ın siyasi/askeri alanlarda yaptığı araştırmalar sırasında ortaya atmış olduğu bir terimdir (Howard, 1971).

Duchamp, bir sanat eserinin izleyicisiyle her zaman bir bağı olduğunu ifade eder.

“Yaratıcı edim sadece sanatçı tarafından ortaya konmaz; izleyici eseri çözümlemek ve yorumlamak sureti ile dış dünya ile temasa geçirir ve yaratıcı edime bu yolla katkıda bulunur.” (Duchamp, 1957)

Benzer şekilde, bir oyunu oynamanın bir eseri yorumlama şekli olarak düşünebiliriz. Meta oyun, bir oyunu dış dünya ile temasa geçirmektedir. Oyuncunun dış dünyadan oyuna getireceği ve oyundan götüreceği bilgi ve kaynakların tümü meta oyun kapsamında ele alınabilir.

Terimin oyun alanındaki anlamı Salen ve Zimmerman’a göre “oyunun ötesindeki oyun”dur:

“Metaoyun, oyunun oynandığı oyuncu davranışları, oyun tarzları, sosyal itibar ve sosyal içerik dâhil olmak üzere oyun ve dışsal elemanların ilişkisine verilen isimdir.” (Salen and Zimmerman, 2004, s22 b28)

Metaoyun özellikle Rol Yapma Oyunlarında (RYO) olumsuz anlamda kullanılan ve sıkça tartışılan bir konudur. Buna göre Metaoyun, oyuncuların oyun dışı bilgileri haksız avantaj sağlamak amacıyla kullanmalarıdır. Bu konu RYO oyun türünün en önemli eserlerinden olan ilki Gygax ve Anderson tarafından 1974 yılında yayınlanmış olan “Dungeons & Dragons” serisini özellikle turnuvalarda çıkan anlaşmazlıkları önlemek üzerine Tom Moldway tarafından yeniden düzenlen 1981 yılı kural kitabında metagame hakkında uyarılar bulunmaktadır:

“Karakteriniz bunu bilemez:

Bir oyuncu, karakterinin bilmesinin mümkün olmadığı bilgiler dâhilinde eylemde bulunmasına izin vermemelidir (örneğin, daha önceki oyunlarda bir OOK [oyuncu olmayan karakter] oyuncu tarafından yönetilen bir karakteri öldürdü diye, yeni bir oyunda henüz yeni karakterle tanışmamış olmasına karşın bu OOK’e saldırılması). Eğer oyuncular bu konuda umursamaz olurlarsa DM [Oyun Yöneticisi] onları uyarmalıdır. Gerekirse DM, ilgili karakterlere bu tür eylemlerin yapılmasını yasaklayabilir. DM macera başlamadan önce oyunculara karakterlerinin bilgisi dahilinde olamayacak hiçbir bilgiye dayanarak hareket edemeyeceklerini söylemelidir. Bu uyarı daha sonra çok fazla zaman kazandıracaktır” (Gygax and Arneson, 1981, sB60)

Görülmektedir ki Gygax ve Arneson’a göre Metaoyun açıkça hile yapmaktır.

Benzer şekilde bir spor müsabakasında bir oyuncunun dikkatini dağıtmak amacıyla rakip oyuncunun kaba sözler kullanması da metaoyun sayılır ve genellikle hoş karşılanmaz.

Garfield’e göre metaoyunlar daha olumlu bir anlamda ele alınmaktadır. Metaoyun, bir oyunun hayat ile etkileşim kurma yöntemidir.

Garfield metaoyun’u dört ana kategoriye ayırmıştır (Garfield, 2000):

1. Oyuna ne getiriyorsunuz
2. Oyundan ne götürüyorsunuz
3. Oyunlar arasında neler oluyor?
4. Oyun sırasında neler oluyor?

Birinci kategoride bulunan, oyuncuların oyuna başlarken neleri yanlarına alıp oyuna girdiklerinin oyunu ne kadar oynadıkları ile ilişkisi olduğunu işaret eder. Buna göre arkadaşlarınızla ilk defa ve rastgele oynadığınız bir oyuna sadece “itibar”ınızı getirirsiniz. Bunun dışındaki örnekler ise, oyun kaynakları, stratejik ön hazırlık, çevresel oyun kaynaklarıdır. Satranç oyununda bulunan Letonya Gambiti ve İki at savunması gibi kendi isimleri olan öğrenilmesi gereken pasif ve saldırgan stratejiler başka oyunlarda da görülmektedir. Spor dallarında hangi oyuncularla sahaya çıktığınızı seçtiğinizi ya da hangi raketi, hangi topu alarak oyuna girdiğinizi de Metaoyun hazırlıkları olarak ele alabiliriz. Garfield oyuncunun oyuna getirdiklerini de dört başlıkta ifade eder:

a. Oyun Kaynakları:

Kart destesi, kostümler ve kıyafetler, zarlar, joystick, mouse, hatta kas gücü ve refleksler de bu başlığa dahil edilmiştir.

b. Stratejik Hazırlık:

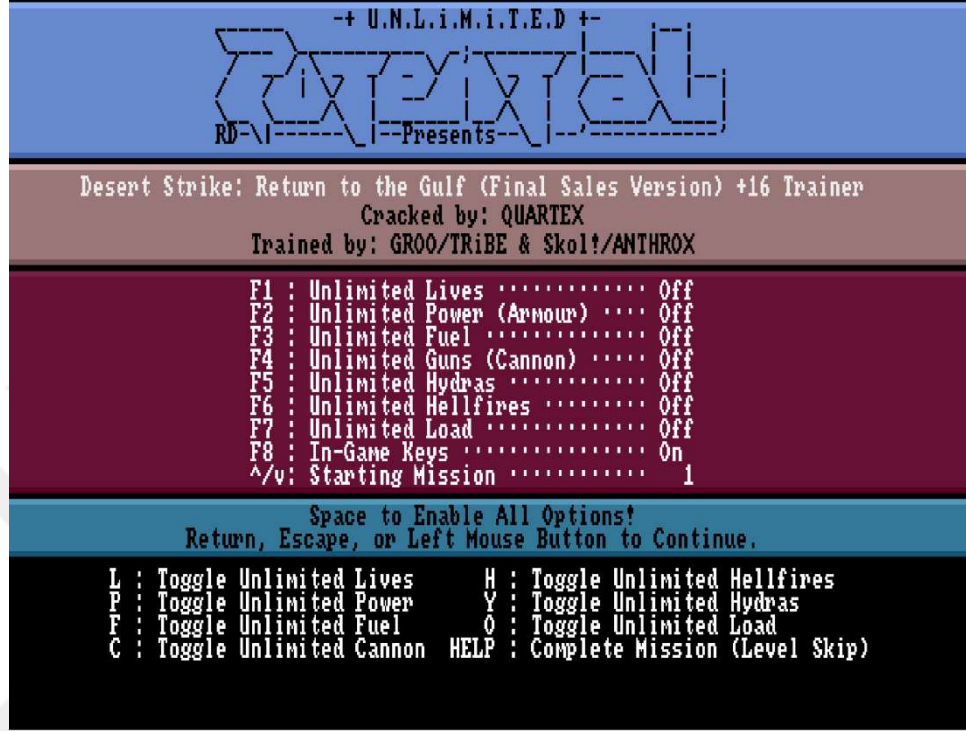
Rakibin oyun biçimini öğrenmek ya da bölümleri ezberlemek (Salen and Zimmerman, 2004).

c. Çevresel Oyun Kaynakları:

Oyun hileleri (Şekil 14), kılavuzlar ya da oyunun nasıl oynanacağına dair bilgiler çevresel kaynaklardır. İlgili oyunun hayranlarının hazırladığı internet sitelerinden ya da oyun üreticisinin resmi yollardan dağıttığı bilgiler olabilir. Günümüzde bir oyunun etrafında topluluklar oluşmaktadır, bu topluluklar genellikle bu kaynakların dağıtılmasını sağlamak amacıyla oluşurlar.

d. Oyuncu İtibarı

Oyuncu itibarı genellikle istemsizce oyuna getirilen bir ögedir. Oyunu nasıl oynadığının bilinmesinden, oyuna etki edebilecek kişisel problemlerinize kadar her türlü bilgi bu başlıkta değerlendirilir.



Şekil 14. Desert Strike: Return to Gulf oyununun yüklenmeden önce çıkan hile menüsü

Garfield, oyuncuların oyundan alıp götürebileceklerinin başına oyunu ne için oynadıklarını koyar. Bazı durumlarda bu bir paradır, ama çoğu zaman statü ya da kazanıyor olmaktır. Garfield oyunun içerisinde bir sosyal anlaşma olduğunu işaret eder. Oyunun tarafları kazanmak istemelidirler. Eğer bir oyuncu kazanmak için gerekli çabayı göstermiyorsa, ya da kaybedeceği bir pozisyona düştüğünde oyunu yarıda bırakıp çıkıyorsa (bu durumda sonuç belli olmadan oyun sonlanmış olur) bu anlaşmanın yerine gelmediğinin göstergesidir (Garfield, 2000).

Günümüz çok oyunculu video oyunlarında başı çeken problemlerden birisi oyuncuların oyun bitmeden oyundan ayrılmalarıdır. Bir yabancı ile oynandığı için oyundan çıkan oyuncular bu konuda bir itibar kaybı yaşamayacaklarını düşünürler. Bu durumun üstesinden gelmek için oyun tasarımcıları oyun sonlanmadan çıkanlara bazı cezalar uygulamak zorunda kalmaktadırlar fakat cezaların bu durumu azalttığına dair bilimsel bir veri bulunmamaktadır.

Tek kişilik oyunlarda doğal olarak bu tür bir problem yaşanmamaktadır. Bilgisayar tarafından kontrol edilen oyuncular zaten kaybetmek üzere oradadır ve bu durumdan şikayetçi olmazlar.

Oyuncuların oyundan alıp götürebileceği şeyler para, ödüller, bir üst kategoride yarışma hakkı, itibar, kendinin iyi bir iş yaptığı hissi (ya da kötü oynamadığı), sonraki oyunlar için kaynaklar, diğer oyun ve oyunculara erişim ve bir anlatı olabilir.

Bir oyuncunun oyunu sırasında karşılaştığı engelleri nasıl geçtiğini başkalarına anlatması da bir anlatı oluşturmaktadır. Bu sebepten internet üzerinde yayınlanan oyun oynanış videoları farklılık göstermektedir. Aynı oyunu eksiksiz olarak tüm adımları tamamlayarak ya da atlanabilecek her unsuru en hızlı şekilde geçerek, hatta hiç enerji kaybetmeden mükemmel ve hatasız oynanarak kaydedilmiş oynanış videoları yüzbinlerce izleyici bulmaktadır.

Garfield oyunlar arasında gerçekleşen Metaoyun öğeleri arasından bazılarını şöyle sıralar:

- a. İtibar toplama ve sirkülasyon
- b. Strateji araştırması
- c. Kaynak değiş tokuşu
- d. Diğer oyun hazırlıkları (minyatür figürler ya da senaryolar hazırlamak)

Bu kategorinin oluşabilmesi için oyunun tekrar tekrar oynanıyor olması gerekmektedir. Bir sonraki karşılaşma için Magic: The Gathering destenizi oluşturmak, yeni bir tenis raketi almak ya da oyuncular arasında oyunun daha iyi oynanabilmesi amacıyla yapılan tartışmalar oyunlar arasında yaşanan metaoyun elemanlarıdır. Günümüzde bu elemanların özellikle internet üzerinden oynanan oyunların içine gömüldüğünü görebiliriz. Oyuncunun görünümünü değiştiren kostümler satın alması ve karakterini buna göre yeniden giydirmesi gibi birçok arkaik oyunda meta oyun olarak görünen öğeler oyun mekaniğinin içine dâhil edilmektedir. Bu durumda bu öğelerin meta oyun kategorisine girip girmedikleri tartışmalıdır.

Garfield'ın son kategorisi ise oyun sırasında neler olduğudur. Garfield'e göre gerçek hayatın etkisi oyun alanına her zaman güçlü şekilde etki etmektedir. Huizinga'nın

ortaya koyduğu sihirli çemberin sınırları o kadar da kuvvetli değildir ve her an yıkılabilir (Garfield, 2000). Bir golf oyununda rakip hamlesi yapması sırasında yapılan bir metaoyun eylemi, örneğin laf kalabalığı rakibin vuruşuna etki edebilir. Oyun alanındaki kötü ışık koşulları ya da havanın kötü olması da birer metaoyun ögesidir.

Bu durumda bir oyundan bahsettiğimizde metaoyun her zaman vardır.

1.5.1 Başarımlar

Başarımlar, oyuncunun oyun içinde belirli koşulları yerine getirmiş olmasının oyun dışına uzanan bir göstergesidir.

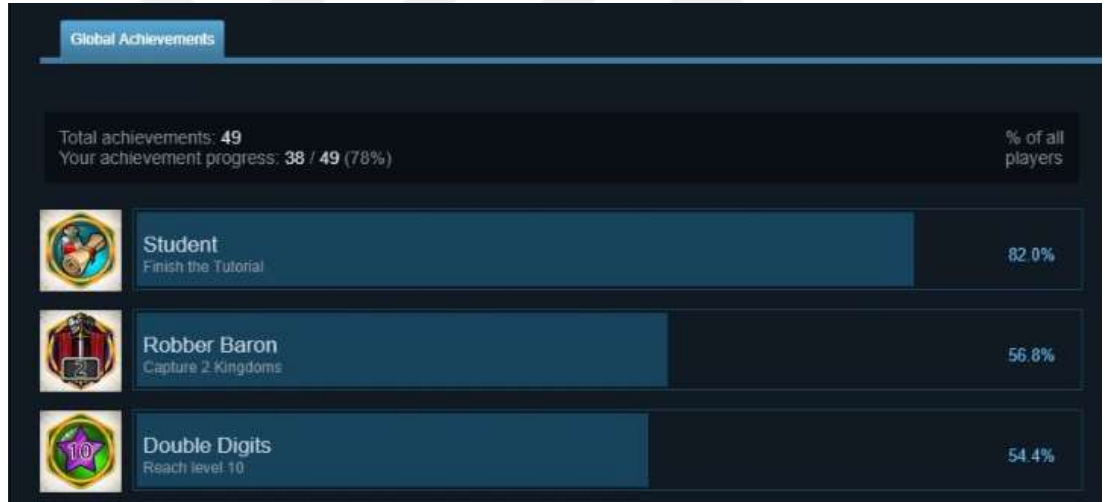
Video oyunlarında başarımlar (“*Achievements*”), 1980’lerin sonunda oyun dağıtıcısı Activision tarafından kullanılmaya başlamış olan bir pazarlama yöntemidir. Henüz internetin kullanıcılara ulaşmadığı, bilgisayarların hiçbir bağlantı yapmadığı dönemde, Activision, oynadıkları oyunda yüksek skor yapan oyunculardan, yaptıkları skorun fotoğrafını TV ekranından çekmesini ve firmaya göndermesini istemiştir. Şirket, müşterilerin gönderdiği fotoğraflardaki skora göre örme ya da metal üzerine işlenmiş rozetler göndermiştir (Şekil 15).



Şekil 15 Activision 48,60 ve 72 tank yoketme rozetleri

Bu sistem zamanla gelişerek, günümüze yaklaştığımızda, çoklu oyunculu oyunlarda görülmeye başlamıştır. Bu başarımların diğer oyun içi görevlerden farkı, internet üzerinde, oyunun web sayfasından oyuncunun hangi başarımları kazandığının görülebilmesidir. Yani başarımlar sadece oyuncunun bilgisayarında tutulmamakta, tıpkı 80'lerdeki gibi dağıtımçıya gönderilmektedir, fakat karasal posta ile değil de, internet üzerinden oyun dağıtımıcısına ulaştırılmaktadır.

Günümüzde başarımlar, oyunun oynandığı platformun standart başarımlar takibi arayüzleri tarafından sağlanmaktadır. Birçok oyun aynı başarımlar altyapısını kullanarak oyun dışına oyuncunun bazı mihenk taşlarına ulaştığını bilgisini göndermektedir (Şekil 16). Böylece internet üzerindeki herhangi biri, başka bir oyuncunun oyun performansını kontrol edebilmektedir.



Şekil 16 Steam Oyun Platformunda bir oyuncunun başarımlarının halka açık gösterimi

Bu özellikleri ile başarımlar oyun anında yapılan seçimlerin oyun dışına uzanan sonuçları gibidirler. Bu sebepten hem oyun anı hem de oyun ötesinde parçaları bulunmaktadır.

1.6 Oyun Tasarımı

Salen ve Zimmerman'a göre oyun tasarımı, henüz, grafik tasarımı ya da mimari tasarım gibi berraklaşmış bir araştırma alanı değildir. Oyun tasarımı, anlamlı deneyimler oluşturmak amacıyla kurallar ve yapılar oluşturarak yapılan bir eylemdir.

(Salen and Zimmerman, 2004, s2). Söz konusu anlamlı deneyimler ise sadece oyun sistemi ile etkileşime geçildiğinde ortaya çıkmaktadırlar (Hunicke, 2004).

2004 yılında Hunicke, LeBlanc ve Zubek, MDA tasarım iskeletini oluşturmuşlardır. Bu iskelet hem akademisyen hem de sektördeki oyun geliştiricilerini bir kısmı tarafından benimsenerek ve özellikle oyun eğitiminde halen aktif olarak kullanılan bir çerçeve halini almıştır. Oyun sektörü teknoloji ile doğrudan bağlantılı ve neredeyse her 3-4 yılda bir teknolojik gelişmeler sonucunda tamamen yenilenen bir yapıya sahip olsa da, MDA iskeleti uzun zamandır gündemde kalmayı başarmıştır.

2005 yılında GDC konferansında ilk defa sunulan MDA, oyun geliştiriciler arasında o kadar etkili olmuştu ki, dinleyiciler arasında oturan Wolfgang Walk, sunumun etkisini şu cümlelerle yansıtmaktaydı:

“[...]Marc LeBlanc’in sunumu oyun tasarımına biçimsel bir yaklaşımla ilgiliydi. Sunum sırasında çıkan gürültü dinleyenlerin çenelerinin yere çarpmasından geliyordu. Önümüzde biri tasarım işleminin derinliklerine inmişti. Hepimiz oyun yaratmanın arkasında bir yapı olduğunu biliyorduk –ya da olduğunu umut ediyorduk—ve aniden biri karşımıza çıkmış o yapıyı bize gösteriyordu.” (Walk, 2015)

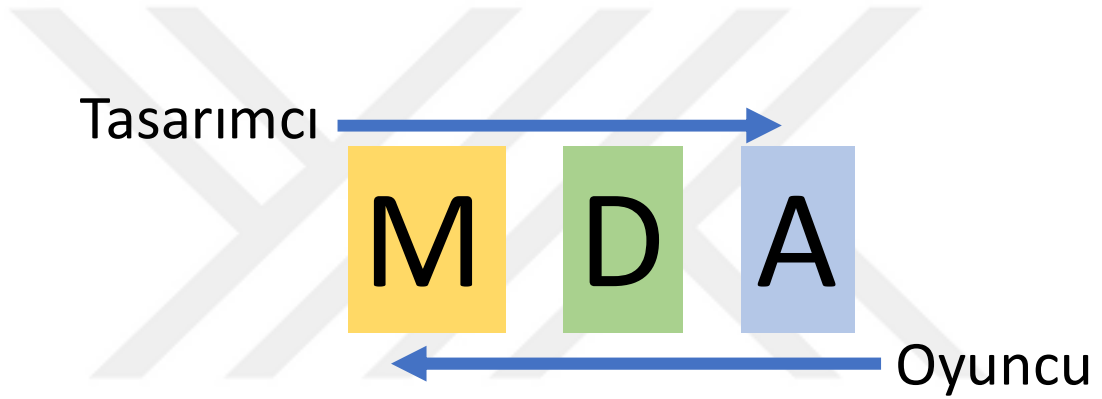
MDA, oyun tasarımında derinden yüzeye doğru giden “Mekanik” (M), “Dinamik” (D) ve “Estetik” (A) bileşenlerinden bahseder.

Bu bileşenlerden mekanik, oyunun kodları ya da kural kitapçığında yazan kurallarıdır. Bunlar tek başlarına bir işe yaramazlar. Bir video oyununun kodları sabit diskte duran veriden ibarettir. Bir işlemci bu kodları işletmeye başladığında ise bu kodlardan doğan bir sistem oluşur. Bu sistem kodlar/kurallar sonucunda canlanan ikinci bileşendir, yani dinamik. Dinamikler oyuncuların tepkilerine göre özel sonuçlar doğururlar. Bu sebepten dinamik, aslında kurallardan doğan benzersiz bir durumdur, oyun her oynandığında farklı bir dinamik oluşacaktır. Son olarak estetik bu dinamik sonucunda oyuncunun deneyimlediği eğlencedir. Kitapçıkta yazan kuralların nihayet duygusal etkilere dönüştüğü an, oyuncunun oyun dinamikleri ile etkileştiği anlardır.

Örneğin, satranç oyununun kuralları nasıl oynanacağına dair bir çerçeve oluşturur ama henüz ortada oyun yoktur. Bu kuralları öğrenerek bir satranç oyununa başladığımızda

bu kurallardan bir oyun süreci oluşur, bu oyun süreci başka insanlar tarafından yaşandığında farklı bir süreç olarak gelişir. Tasarımcı bu sürecin eğlenceli geçeceğini umut eder.

MDA aynı zamanda bir yalınlaşma biçimidir. Bu durumda schadenfreude (başkalarının başına gelen kötü şeylerden keyif alma durumu) ya da katarsis'in eğlenceli olup olmadığını tartışmaya gerek kalmaz. Bunlar oyunun estetik öğeleridir.



Şekil 17 MDA'e göre oyunun tasarımcı tarafından üretimi ve oyuncu tarafından tüketimi

Oyuncu ve tasarımcı oyunlara farklı yönlerden yaklaşırlar. Oyuncu oyunu tüketirken önce estetik, sonra dinamik sistem ve en son mekanikleri deneyimler. Tasarımcı ise önce mekanikleri belirler, sonra sistemi ve en son oyun estetiğini oluşturur (Şekil 17). Tasarımcılar bir uçta kuralları ürettikçe, oyuncular diğer uçta eğlenmektedirler. Dolayısı ile, oyun tasarımcıları, oyunculara oyun dinamikleri aracılığı ile mesajlarını iletmeye çalışmaktadırlar. LeBlanc'a göre tasarımcı her zaman estetik bir amaç ile oyun tasarlamaya başlar ve süreci tasarımcı aslında bu süreci ters-mühendislikle çözümleyerek gerekli dinamikleri yaratacak kodları/kuralları üretmeye çabalar.

15 yıl önce sunulmuş olan bu model, günümüze geldiğimizde birçok tasarım sorusunu cevaplayamaz hale gelse de birçok tasarımcı için başlangıç noktası olma özelliğini korumaktadır.

Son yıllarda deneyim-oyun sistemi ilişkisini kuran bu yaklaşım oyun ile ilgili yeni alanların açılması ile dönüşüme uğramaktadır. Klapztein'a göre, oyun tasarımı yapılması, oyun geliştirme sırasında kullanılan bir araçtan ziyade, başka alanlarda da kullanılmaya başlanmıştır. Bu genişleme iki alanda olmaktadır, birincisi bazı pratikleri tamamlayıcı olarak, örneğin, Simülasyon, Eğitim, Yeni Oyun Hareketi ve Ciddi Oyunlar, ikinci olarak da oyun tasarımı prensiplerini oyun tasarlamamanın dışında kullanarak bağlayıcılığı arttırma amaçlı olarak, Oyun Fırtınası (Gamestorming), Oyun tabanlı pazarlama ve Oyunlaştırma (Gamification). (Klapztein, 2016).

Klapztein'in bahsettiği tüm alanlar bu tezin yazıldığı tarihlerde çok taze alanlar olup akademik incelemeye ihtiyaç duymaktadırlar. Bu tezin konusunun video oyunların geleneksel yapı içerisinde incelenmesi olduğu için Klapztein'in bahsettiği alternatif alanları dışarıda bıraktığımızı hatırlatalım.

Video oyun tasarımcıları yıllar boyunca oyunlarını tasarlarken basit bir fikirden yola çıkarak, çoğu zaman tek başlarına oyunlar yazmaya çalışmışlardır. 80'li yılların 8bit ev bilgisayarlarında tek kişilik oyun tasarımcıları, her platformun ünlü kişileri haline gelmişlerdir. Zx Spectrum'da Jonathan Smith (Cobra, Rambo), Costa Panayi (Cyclone, Highway Patrol), Jullian Gollop (Chaos), Commodore 64'de Paul Norman (Forbidden Forest), Jeff Minter (Traxx) gibi hem video oyun tasarımının hem de üzerinde programlama yaptıkları donanımın sınırlarını zorlayan, çoğu zaman müzik, grafik ve kodlamayı tek başlarına yapan çok yönlü kişilerdi. Donanımlar gelişerek karmaşık yapılara kavuştuklarında tasarımcıların daha fazla depolama alanı sunan ve daha fazla renk gösterebilen, daha fazla kanalda ses üretebilen işlemcilerle donanmış 16bit dönemine girildiğinde ise tek kişilik tasarımcılar küçük gruplara dönüşmüşlerdir. Amiga'da Eric Chai (Another World) sadece Jean-François Freitas'ın yardımını alarak yaptığı oyun bugün dahi oyun tasarım alanını ilgilendirmektedir. Fakat 16 bit döneminden sonra kişilerden çok takımlar konuşulmaya başlanmıştır. Oyun üretiminde birçok kişinin aynı alanda (Kod, grafik, müzik vb.) çalışmak zorunda olması oyunun iç tutarlılığı açısından planlı bir yapıya gidilmesini gerektirmiştir. Bu aşamada artık oyun yönetmenleri bir oyunun nasıl biçimleneceğine karar vermeye ve geliştirici takımı bu yönde tutmaya çaba göstermeye başlamıştır. Daha önce bir oyunun tüm üretim sürecini omuzlayan oyun tasarımcısının görevi, oyunun üretim

süreci içerisinde yıllar içerisinde sadeleşerek, kodlamadan bağımsız hale dönüşmüştür. Günümüzde birçok oyun tasarımcısının kodlama ve grafik çizmek gibi, bir video oyun üretiminin ihtiyaç duyduğu sanat dallarının hiçbirine ihtiyaç duymadığı görülmektedir.

1.6.1 Oyunun Anlık Durumu

Oyun tasarımını ve mekaniklerini incelemeden önce, “Oyunun anlık durumu” kavramını tanımlamak önemlidir.

Oyunun kullanıcı etkileşiminin dışında bir durumu bulunmaktadır. Örneğin pişti isimli iskambil oyununda oyun başladığında, masada üç kapalı bir açık, her oyuncuda da kendilerinin görebileceği 4'er kart bulunmaktadır. Bu kurulum “oyunun anlık durumu”dur, bu durum oyunculardan biri bir kart oynayana kadar değişmeyecektir. Bir oyuncu kart koyduğunda ise oyunun anlık durumu yeni halini almış olur. Sıradaki oyuncu oynayana kadar oyun durumu değişmeyecektir.

Video oyunlarında da benzer bir yapı vardır, fakat fazladan sürekli çalışmakta olan döngüler olabilir. Bu döngüler oyuncunun etkileşimi olmadıkça mantıksal bir süreçte devam ederler.

Özetle "oyunun anlık durumu" terimi, bir oyunun belirli bir zaman dilimindeki durumunu veya temsilini ifade eder. Bu anlık durum, oyun nesnelerinin konumları, değişkenlerin durumu, puanlar, zamanlayıcılar ve oyunun durumunu tanımlayan diğer ilgili veriler gibi, oyuna ait ilgili tüm bilgileri içerir.

Oyuncular karakterleri hareket ettirme, eşyaları toplama veya kararlar alma gibi eylemlerle oyunla etkileşime geçtikçe oyun durumu güncellenerek değişir.

Tüm bilgisayarlar belirli bir saat hızında çalışırlar. Bu saat hızı bilgisayarın elektronik elemanlarının birbiri ile senkronizasyonu için gereklidir. Standart bir bilgisayar monitörü saniyede en az 60 adet görüntü gösterir. Bu durum, ekrandaki görüntünün oluşturulması için bilgisayar bileşenlerine (saniyenin atmışta biri kadar) bir zaman sınırlaması koyar. Her oyun bu kısa süre içerisinde oyuncudan gelen tepkileri, girdileri toplamak zorundadır. Daha sonra oyunda varsa sistem eyleyicilerinin neler yaptığını

hesaplamalıdır. Bu girdileri değerlendirip, oyunun anlık durumunu değiştirmelidir ve bu yeni oluşan anlık durumun görsel çıktılarını oluşturmalıdır. Eğer oyuncu bu aralıkta herhangi bir giriş yapmazsa ya da oyunda hiçbir sistem eyleyicisi yoksa, değiştirilecek bir şey de yoktur. Oyunda hiçbir değişiklik olmadan kalır, yani anlık durum değişmez.

Oyuncular ve sistem eyleyicileri oyunun anlık durumu ile oyun mekanikleri aracılığı ile etkileşirler. Her bir etkileşim yeni bir anlık durum yaratır ve yeni bir etkileşim olana kadar oyunun anlık durumu bozulmaz.

1.6.2 Oyun Mekaniği Ve Çekirdek Mekanik

Bir oyun mekaniği, basitçe oyuncunun deneyimlediği kurallara verilen addır. Fakat oyun mekanikleri çok farklı alanlarda etkili olurlar. Örneğin, oyunun nasıl kurulacağı da bir oyun mekaniğidir. Aynı zamanda oyuncunun hareketlerini kısıtlayan kurallar da bir tür mekaniktir.

Oyun çalışmalarında çok önemli bir yer tutmakta olan çekirdek mekaniği terimi ise, oyuncunun oyunla etkileşime geçme şeklinin tarifidir. Bu etkileşimler oyunu, televizyon ya da sinemadan ayırtıran en önemli özelliklerdir. Oyun mekaniğinin tam olarak ne olduğunu anlamak oyun çalışmaları yapacaklar için çok önemlidir. Fakat hem oyun tasarımcıları arasında hem de oyun akademisyenleri arasında terim farklı şekilde açıklanmaktadır.

Çekirdek mekanik tanımını daha kapsamlı açıklamak için, Avedon'un oyuncunun oyundaki etkileşimlerini kategorize eden erken dönem çalışmalarından başlayabiliriz. Avedon, bir oyundaki etkileşimi açıklamak için 10 başlık belirlemiştir (Avedon, 1971).

Başlık	Açıklama
1. Amaç	Örn. Şah-mat (Satranç). En az vuruşla parkuru tamamla (Golf).
2. Eylem Sırası	Örn. Zar at, zar değerine göre saat yönünde hareket et, denk geldiğin son

	karedeki kurallara göre hareket et. (monopoly)
3. Eylemi etkileyen kurallar Bazı oyunların çok az kuralı var iken, diğer oyunların birçok kuralı olduğu için kuralları takip edebilmek için katılımcı olmayan biri gerekebilir.	Örn. Topa elle müdahale etme (Futbol)
4. Katılımcı sayısı	Örn. En az iki, en çok belirtilmemiş (Saklambaç)
5. Katılımcıların rolü Tüm katılımcılar aynı rolü paylaşabilir ya da ayrışabilir	Örn.Kaleci, orta saha oyuncusu, diğerleri. Her bir oyuncunun bir başka rolü vardır.
6. Sonuçlar ya da karşılık	Örn. Para (21 kağıt oyunu) Altın madalya (bayrak koşusu)
7. Eylemi gerçekleştirmek için gerekli yetenek ve kabiliyetler	A. Algısal Yetiler (Hafıza, yorum vb.) B. Sensör-Motor Yetiler (dayanıklılık, güç, duyu, görüş netliği vb.) C. Duygusal Yetiler (blöf yapmak, kırgınlık, keyif, nefret vb.)
8. Etkileşim düzenleri	A. İçsel-eylem bir obje ya da bir başka kişi ile temas gerektirmez. (parmak esnetme numaraları) B. Ekstra-içsel-eylem çevredeki bir obje üzerinedir fakat bir başka

	kişiyile temas gerektirmez (bulmacalar) C. Toplu-kışiler arasında etkileşim olmamasına karşın, toplu olarak bir/birden fazla obje üzerine eylem (Tombala, Rulet) D. Dışsal-rekabet nitelikli bir eylem iki kiři arasında geçer (tenis, dama) E. Tekyönlü-rekabet nitelikli eylem bir kiřinin birden fazla kiři ile etkileşimine dayanır (Ebelemece) F. Çok yönlü-üç ya da fazla kiřinin rekabet nitelikli, birbiri arasındaki eylemleri (Scrabble, Poker) G. Grup içi-Ortak bir amaca ulaşmak için iki ya da daha fazla kiřinin eylemleri (parmak lastiğı) H. Gruplar arası- iki ya da daha fazla iç-grubun aralarındaki rekabet nitelikli eylemleri (futbol, basketbol)
9. Fiziksel düzenleme ve çevresel gereksinimler	A. Fiziksel Düzenleme (eylemlerin gerçekleştiğı insan yapımı ya da doğal mekan) örn. Dört duvar-Squash için gereklidir B. Çevresel Gereksinim örn. Havuz-Su topu için gereklidir

10. Gerekli Ekipman	Eylem sırasında kullanılacak aletler: örn. Raketler, top (masa tenisi)
---------------------	---

Tablo 2. Avedon'a göre oyun içi etkileşimin özellikleri (Avedon, 1971, s422)

Bu on başlığın içinden oyun çekirdek mekaniği terimini anlamak için, 2 ve 3 numaralı başlıkların yardımını alabiliriz. Eylem sırası, oyuncuların oyun içindeki etkileşimi oluşturduğu andır. Tasarımcı bir eylem sırası yaratarak oyuncunun oyunun anlık durumunu değiştirebileceği girdilere izin verirken, eylemi etkileyen kurallar yaratarak bu etkileşime bir sınır koyar.

Brathwaite ve Schrieber'a göre, oyun mekanikleri beş kategoride sınıflandırılabilir (Schrieber and Brathwaite, 2008, s29):

1. Kurulum (oyunun hazırlanması)
2. Kazanma durumu (Oyunu kazanma/kaybetme koşulları)
3. Oyunun ilerleme şekli (Sıra kimde, öncelikler nasıl belirleniyor)
4. Oyuncu devinimleri (Oyuncuların ne yaptığı ve bu yapılanların oyun durumunu nasıl etkilediği)
5. Oyun görünümüleri (her bir oyuncunun oyun durumu hakkında bildikleri)

Miguel Sicart, oyun mekaniğinin tanımını yapabilmek için oyunların en temel teknik özelliği olan programlamadan bazı terimleri ödünç alır. Sicart'ın aktardığına göre, Obje yönelimli programlamada oyun içi elemanlar ve bunlar arasındaki bağlantıları ifade edebilecek bir takım metafor bulunmaktadır. “Eyleyiciler (agents) tarafından çağırılan yöntemler (methods)” oyun mekaniğine Sicart'ın yaklaşımını sergilemektedir. (Sicart, 2008). Bu cümlede oyun mekaniği, “Eyleyiciler tarafından çağırılan, oyun dünyası ile etkileşime geçmek için tasarlanmış yöntemlerdir.” Kastedilen “yöntem”ler programcı tarafından önceden belirlenmiş ve kodlanmış işlevlerdir. “Çağrılmak” da bir programcı terimidir. Programlamada çağırmak, bir alt işlevin çalıştırılması anlamına gelir.

Burada altı çizilmesi gereken nokta eyleyiciler kelimesinin her seferinde oyuncuları kast etmediğidir. Daha önce belirttiğimiz üzere, oyuncular birer eyleyicidir, fakat oyunlarda sistem eyleyicileri de bulunmaktadır. Bu durum, Björk ve Juul'un “sıfır

oyunculu oyunlar” adını verdiği bir türe oyun dememizi sağlarken (Björk, 2012) daha önce yapılmış birçok oyun tanımını zorlamamıza sebep olmaktadır.

Diğer taraftan kast edilen yöntemler eyleyicinin oyun dünyasını etkileme yöntemidir.

Bu yöntemlerin oyun durumunu değiştirme şeklini ve oyuncunun tüm bu değişikliklerin ne kadarını tamamen kendisinin yaptığının da ölçüsü sürekli değişmektedir.

Örneğin Jetpac (1983) isimli oyunda, oyuncu uzay gemisinin parçalarını ekrandan tek tek toplamak, daha sonra da benzini bulup onu da eklemek zorundadır. Sonunda roketler ateşlenir ve uzay gemisi ekranı terk eder.



Şekil 18 Jetpac(1983) Oyuncu tek başına uzay gemisini inşa ediyor

Bu örnekte oyun mekaniklerinin en önemlisi oyuncunun harita içerisinde yönettiği karakteri bir Jetpac kullanarak uçurmaya çalışmasıdır. Bu astronot, Jetpac ile uçarak hızla ilerler fakat yere konduğunda yavaştır. Oyuncu çoğu zaman, yürümek ile uçmak, ateş açmakla kaçmak arasında seçimler yapmak zorunda kalır. Ayrıca yükselmek kolaydır, fakat alçalma hızı oyuncunun kontrolünde değildir. Oyuncu gerektiği kadar yükselebilmeye çalışmalıdır, çünkü fazla yükselirse alçalmak için değerli zamanını harcamak zorunda kalacaktır. İşte oyun mekanikleri oyuncuyu bir takım anlamlı seçimler yapmaya zorlar. Fakat tüm eylemler oyuncunun kontrolündedir.

The Settlers (1993) oyununda oyuncu ilkel bir şehir kurmaktadır. Oyuncu inşa etmek istediği yapıyı menüden seçer. Bilgisayarın kontrol ettiği eyleyiciler (şehir halkı) kendi kendilerine binayı yapmak için çalışmaya başlarlar. Kimi odun keser, kimi taş üretir. Bazıları bu ham maddeleri inşaat alanına taşırlar, bazıları da bu ham maddeleri kullanarak inşaata başlarlar. Birkaç dakika sonra inşaat tamamlanır ve yapı hazır olur.



Şekil 19 The Settlers (1993) eyleyiciler eşyaları elden ele uzatarak kaleye taşıyorlar

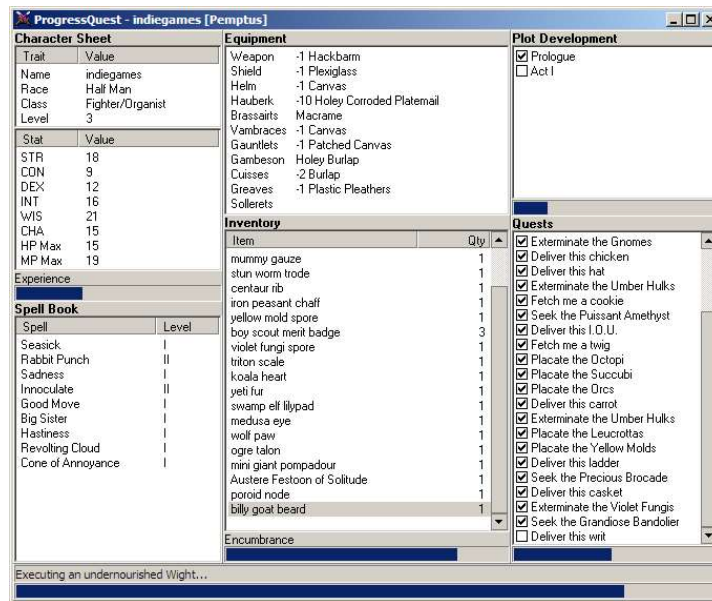
Tüm bu işlem, bilgisayar tarafından yönetilen OOK aracılığı ile yürütülür. Oyuncu inşaatın tamamlanmasını bekler ya da inşaat çalışmaları sürerken başka emirler verebilir.

Dolayısı ile tüm kararları oyuncu vermemektedir. Örneğin, ham maddelerin hangi yol kullanılarak ve yüzlerce eyleyici OOK'den hangileri tarafından inşaat alanına taşınacağına oyunun algoritması karar verir. Bu her zaman en efektif yöntem de olmayabilir hatta rastlantısal dahi olabilir. Fakat oyuncu hala bu eylemlere yol açacak seçimleri yapmaktadır.

Peki bu durumun bir sınırı var mıdır? Oyuncu sadece tek bir karar verse ve oyunun tüm geri kalan kısmını bilgisayar yürütse oyun hala oyun mudur? Progress Quest (2002), oyunun en başında oyuncuya birkaç anlamsız seçim hakkı tanır (üretilecek

karakterin ırkı, türü vb.). Daha sonra oyun başlar. Fakat oyunda oyuncunun hiçbir etkileşimi yoktur. Buna karşın bilgisayar hiç aralıksız olarak kendi kendine oyunu oynar. Oyuncunun yapabileceği tüm etkileşimi kendi kendine seçerek tamamlar. Karakteri mağaralara sokar, canavarlar öldürür ve altın kazanır. Yaralanınca dinlenir, yükü ağırlaşınca dükkana giderek eşyalarını satar. Hatta oyunun hikayesini dahi iletir. Oyuncuya olanları izlemek dışında hiçbir seçenek bırakılmamıştır. Fakat başka bir iş yapmak yerine, bu tür bir oyunu çalıştırmak bile bir seçim olabilir mi?

Oyun tanımlarını yaptığımız bölümde birçok araştırmacının oyunun merkezine oyuncuyu koymuşlardır ve oyuncu olmadan oyundan bahsedilemeyeceğini öne çıkarmışlardır. Björk ve Juul, “sıfır oyunculu oyunlar” makalesinde oyunların bir oyuncuya ihtiyaç duymayan tasarım nesneleri olabileceğini tartışır, “bir oyunu, gerçek bir oyuncu yerine, yapay zeka oyuncu oynarsa oyun olma özelliğini kaybeder mi?” sorusunun üzerine giderler. Oyuncu oyun kavramından çıkarıldığında geride ne kaldığını sorgularlar. Bu araştırmanın sonucunda oyun kavramı tartışılırken oyun (*game*) ve oyuncunun bir oyunu oynaması (*gaming*) olarak, iki ayrı kavramın “oyun” adı altında ele alındığı, oyunların oyuncusuz da oyun olabileceği sonucuna varırlar (Björk, 2012).



Şekil 20 - Progress Quest (2002) oyunu ekranı

Daha önce oyunun tanımını üzerine konuşurken bazı oyunların amaçlarının olmadığına değinmiştik. Örneğin bir uçuş simülatörü ya da Sim City (1989) gibi bir kum havuzu oyununda amacın oyuncuya göre değişebileceğini söylemiştik. Fakat oyuncu hala sınırlı bir etkileşimli alandadır. Gerçek bir kum havuzunun aksine oyuncu başka ortamlardan materyalleri bu alana taşıyamaz. Oyuncu tasarımcının ona sunduğu seçeneklerle sınırlıdır. Bu sınırlı etkileşim bir markete girmeye benzetilebilir. Bu markette satılan ürünler belirlidir. Siz istediğiniz ürünü bulamadıysanız o marketi terk ederek başka bir markete gitmek zorundasınızdır.

Yukarıda anlatılan bu bilgiler ışığında, bu çalışmada çekirdek mekanik terimi, oyunun anlık durumunu değiştiren bir eylem olarak kabul edilmektedir ve bir oyunu oyun yapan ve onu diğer oyunlardan ayıran nihai özelliktir. Bir oyunda yukarıda açıklandığı üzere birçok farklı mekanik bulunabilir. Çekirdek mekanikler, oyuncunun oyunu oynarken genel olarak ne tür seçimler yaptığı, oyunu nasıl oynamasına izin verildiği ile ilgilidir.

Örneğin, Just Cause 4 (2018) oyununda oyuncunun kontrol ettiği karakterin koluna bağlı bir kanca mekanizması ve sırtında da paraşüt bulunmaktadır. Oyuncu oyundaki engelleri geçmek için kanca ve paraşütü ustaca kullanmak zorundadır. Kanca ile kapıları açmalı, duvarları sökmelidir. Çoğu zaman ikisini aynı anda kullanarak yerden havalanmalı, süzülmesi ve hızlanmalıdır. Oyundaki bulmacalar, oyuncunun gezindiği mekanlar bu mekaniklerin kullanımına göre hazırlanmışlardır. Fakat oyunda başka mekanikler de mevcuttur, oyuncu koşabilir, araba, uçak, motosiklet kullanabilir, fakat bunlar oyunun ikincil mekanikleridir. Kanca ve paraşüt oyuncuya sürekli olarak bağlıdır ve bu mekanikleri kullanmadan oyunda ilerlemek mümkün değildir. Oyunda yüzlerce farklı mekanik bulunmasına karşın, Just Cause oyununu tanımlamamız gerektiğinde kanca ve paraşüt mekaniğinden bahsetmemiz yeterlidir.

Çoğu zaman çekirdek mekanik teriminin oyunun tüm diğer mekaniklerden ayıran özelliği oyuncunun oyun ile çoğunlukla etkileşime geçtiği yöntemi ortaya koymasındır.

Oyunun diğer oyun mekanikleri de oyunun anlık durumunu değiştirebilirler fakat oyunun karakterini belirleyecek kadar önemli ya da yeterli olmayabilirler. Fakat bu tür oyun mekaniklerinin işlediği anlarda oyuncu genellikle bir seçim yapar. İşte bu

anlar oyuncunun oyunun sunduğu çatışmalara birer çözüm aradığı anlardır ve dramatik vurgu noktaları olarak ele alınabilirler.

Dolayısı ile çekirdek mekanik tanımını özetlersek;

1. Oyuncunun, oyunun anlık durumunu değiştirmesine izin verilen eylemler bileşkesidir.
2. Bir oyunda oyuncunun oyun boyunca ne yapacağını belirler.
3. Bir oyunu diğer oyunlardan ayıran eylemlerden oluşur.
4. Çekirdek mekaniği oluşturan eylemler oyuncuya sunulan seçenek havuzundan oluşturulur.

1.6.3 Kodlama

Bir önceki bölümde bahsedilen uçuş simülatörleri ile uçmak ve sim city’de şehir kurmak oyuncunun yaptığı örnek eylemlerdir. Fakat gerçekte oyuncu uçuş simülatöründe uçmaz, Sim City’de bir şehir yoktur. Oyunun görsel arabirimi altta yatan matematiksel algoritmayı gizler.

Kodlama, video oyun sanatının en büyük dayanağıdır ve video oyunları sadece kodlama ile gerçekleştirilebilir. Geçmişten günümüze gelen oyunların gelişimini takip ettiğinizde, sadece donanımların gelişmesi yetersiz kalmış, bu donanımları daha efektif kullanabilecek programlama tekniklerinin de gelişmesi gerekmiştir.

Bir video oyunun tasarımı üzerine odaklanan bu çalışmada mühendislik alanına girebilecek derinlikte bir kodlama tekniği tartışılmamasının ana sebebi, bu konunun başlı başına bir araştırma konusu olarak ele alınması gerektiğine inandığımızdandır. Evet, oyun tasarımı, bilgisayarlardan çok daha eski köklere dayanan bağımsız bir sanattır. Kodlama sadece oyunların bilgisayar ortamında oluşturulmasına yardımcı olan bir araçtır. Bu durumda video oyunların biçimine etki eden en önemli bileşenin kodlama olduğunu göz ardı edemeyiz. Bir sinema filminin üretimi ile kıyaslarsak, sinematografi olmadan film ortaya çıkamıyor ise, kodlama olmadan da bir video oyun ortaya çıkamaz. Sinematografiyi oluşturan kompozisyon, ışık ve kamera hareketi ile ortaya çıkarılan anlatılar sinema sanatının temelini oluşturmaktadır ve sinematografi yani kamera kullanımı son derece karmaşık teknik ve sanatsal bir konudur. Buna

karşın sinemanın sadece kamera kullanımından ibaret olmaması, senaryo, kurgu gibi ayrı ve bir o kadar etkili anlatı araçlarına ihtiyaç duyması gibi, bir oyunun da sadece kodlama ile ifade edilmesi yanlıştır.

Bilgisayarların ilk dönemlerinde kodlama işlemi kabloları uygun yerlere takmakla mümkün olur iken, daha sonra delikli kartlar aracılığı ile yapılmaya başlanmış, bilgisayar sistemlerinin gelişmesi ve monitörlerinin yaygınlaşması sonucu ise yazarak

```
15      LDX  YOFFSET      ; yoffset down map for start
16      STX  XTEMP
17  NEXTLINE  LDA  XOFFSET      ; x offset into map (should be 0)
18      CLC
19      ADC  GMAP_L,X
20      STA  MAP_MEM+1
21      LDA  GMAP_H,X
22      ADC  #0
23      STA  MAP_MEM+2
24      LDA  #20          ; x loop
25      STA  TEMP
26      LDA  #0
27      STA  MIKE1        ; map offset
28  ACROSS  LDY  MIKE1        ; map offset
29  MAP_MEM  LDX  &FFFF,Y      ; tile byte for map
30      LDY  #0          ; now get screen offset
31      LDA  TILE_TL,X
32      STA  (SCREEN),Y
33      LDA  TCOL_TL,X
```

Şekil 21 Commodore 64 Alien 3 Oyunu 6502 Assembler Kodu (Archer, 1993)

kodlamaya dönüşmüştür. Uzun yıllardır kullanılan ve günümüzde de hala kullanılmaya devam eden, makine diline en yakın kodlama pratiği olan assembly, bir işlemcinin sahip olduğu yetenekleri doğrudan kullanmaktan sadece bir adım uzaktadır (Şekil 21).

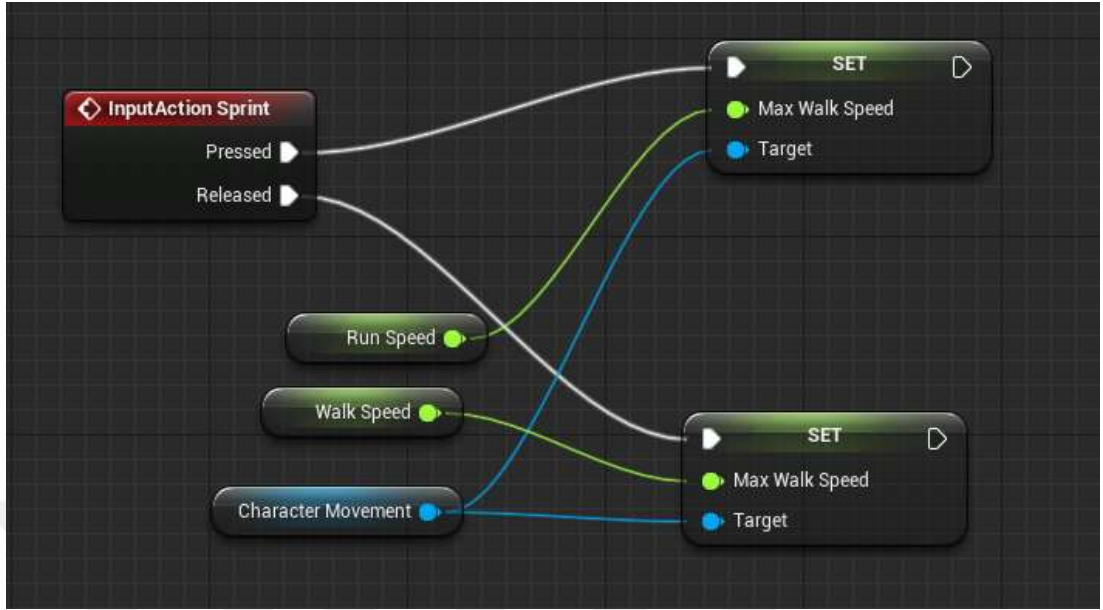
Fakat bilgisayara yaptırılması amaçlanan iş karmaşıklıktıkça bu tür düşük seviyeli kodlama pratikleri içinden çıkılmaz hale gelebilmektedir. Bu sebepten yüksek seviyeli programlama dilleri doğmuştur. Bu diller belirli görevleri yapmak üzere önceden hazırlanmış modülleri kullanırlar. Böylece kodlama kolaylaşır.

Günümüzde oyun kodlama işlemi için yeni yöntemler kullanılmaktadır. Oyunlarda türlere bağlı olarak birçok benzerlik bulunduğu için, bunlara paket çözümler sunulmaktadır. Örneğin birçok oyunda ekranda bir karakteri yönetiriz, bu sebepten bu karakteri oluşturmak ve ekranda gezinmesini sağlamak için hazır işlemler sunulmaktadır. Bunların her oyun için en baştan tekrar tekrar kodlanmasına gerek

kalmamaktadır. Bu şekilde kodlama bilmeyen biri bile görsel programlama araçlarını kullanarak orta ölçekli bir oyun yapabilmektedir. Fakat karakterinizin geliştirici için önceden tanımlanmış olanlardan farklı bir eylem gerçekleştirmesini istiyorsanız yeniden kodlamaya dönmeniz gerekmektedir.

Ayrıca bu tür yüksek seviyeli programlama teknikleri oyunun bakımını ve yeniden düzenlenmesini kolaylaştırmaktadır. Bazı durumlarda oyun çalışırken üzerinde dinamik değişiklikler yapılarak oyun mekaniklerinin dengelenmesi mümkün olabilmektedir.

Kodlama tekniği, günün ihtiyaçlarına karşılık verecek ve daha az teknik bilgiye ihtiyaç duyacak şekilde sürekli olarak evrilmektir. Bu şekilde tasarımcılar ile programcılar arasında bir köprü oluşturulmaya çalışılır. Güncel oyun motorları, sadece oyun verilerinin görsellere dönüştürülmesi görevi (**rendering**) ile sınırlı kalmayarak, tüm oyun mekaniklerinin kolay araçlarla ortaya çıkarılmasını sağlayacak yardımcı programlama imkanları sunmaktadır. Unreal Engine'deki Blueprint görsel betik sistemi, Unreal Düzenleyici içinde oyun öğeleri oluşturmak için düğüm tabanlı bir arayüz kullanır. Birçok yaygın betik dilinde olduğu gibi, motordaki nesne yönelimli sınıfları veya nesneleri tanımlamak için görsel düğüm noktaları kullanılır (Şekil 22). Bu sistem son derece esnek ve güçlüdür, çünkü tasarımcılara, genellikle yalnızca programcıların erişimine sunulan neredeyse tüm kavram ve araçları kullanma olanağı sağlar. Programcılar Blueprint görünümü için özel işlevler içeren düğüm noktaları hazırlayabilmektedirler. Tasarımcılar ise bu düğüm noktalarını bir programcılık bilgisine sahip olmadan kullanabilmektedirler.



Şekil 22- Unreal Engine Düğüm Tabanlı Programlama Görünümü

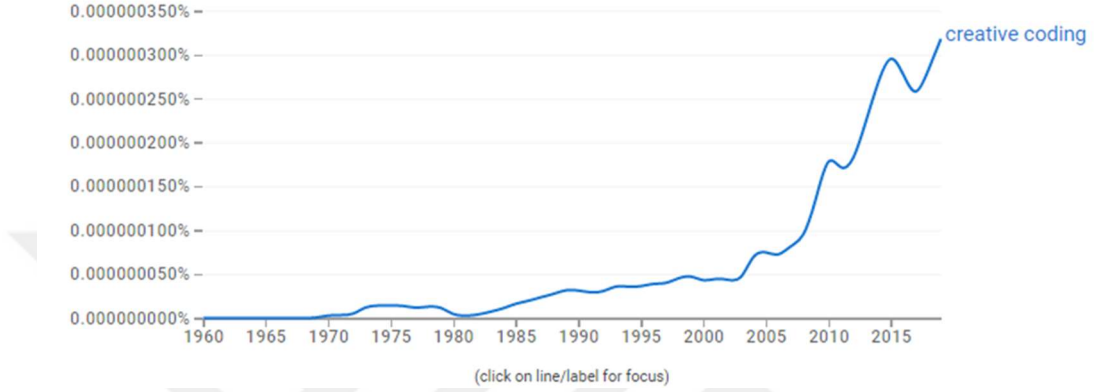
1.6.3.1 Sanat Olarak Kodlama

Video oyunların temeli açıkça kodlamaya dayanmaktadır. Kodlamanın formu ne biçimde olursa olsun, kodlama olmadan bir oyun, oyuncunun seçimleri ile dallanamayacaktır. Oyunların en temel özelliği etkileşim olduğu için de seçimlere verilen tepkiler olmadan bir oyuna oyun denemez.

Fakat kodlama sadece oyuncunun seçimleri sonucunda programın nasıl dallanacağını anlatılması demek değildir. Video oyunların ilk örneklerinde bile fonksiyonel kodlamanın dışında kalabilecek, sanat kabul edilebilecek kısımlar gözlenebilmektedir.

Bilgisayarda kodlama farklı ifade biçimlerini gerçekleştirebilmek için kullanılan bir araçtır. Web siteleri, müzik, grafik, hesaplamalar ya da oyunlar istendiğinde salt kodlama ile oluşturulabilir. Paul Graham, “Hackerler ve Ressamlar” isimli kitabında (Graham, 2004), ressamlar ve programcılar arasındaki benzerlikleri listeler: her ikisi de yoktan başlayarak bir şey ortaya koyarlar, her ikisi de eserlerini kademeli iyileştirmelerle eserlerini oluştururlar ve her ikisi de eserlerini insanlara yönelik hazırlarlar.

Yaratıcı kodlama, bilgisayarın ve programlamanın hayatımızdaki yeri arttıkça kullanılmaya başlanmış, özellikle 2006 yılından sonra ise kodlama sanatı dahilinde yapılan tüm çalışmalara bir şemsiye terim olarak ortaya çıkmış bir terimdir ve kullanımı giderek artmıştır. (Şekil 23).



Şekil 23 Yaratıcı Kodlama (Creative Coding) kelimesinin Google Kitaplar Veritabanında kayıtlı kitaplarda geçme sayısı

Tezin önceki bölümlerinde sözü geçen demoscene, 80’lerde bilgisayar meraklılarının kodlama kullanarak yeteneklerini sergiledikleri küçük programların yıllar içerisinde hem takipçi hem de yeni yaratıcı programcıların katılımıyla, programcılığın bir sanat formuna dönüşmesini temsil eder. “Demoscene” kelimesindeki “Demo”, “gösteri”; “Scene” ise “sahne” anlamındadır. Demoscene eserleri “ürün” (production) adıyla sahneye sunulurlar. “Demo”lar etkileşimsiz gösterilerdir. Demoscene içerisinde tek başına eser üreten programcılar olduğu gibi birçoğu bir araya gelerek kolektif eserler ortaya koymaktadırlar. Bir demo çok farklı biçimlerde ortaya çıkabilir, kodlamanın yanında diğer sanat dallarını, müzik, fotoğraf, grafik ve resmi içinde barındırabilir. Demoscene bilincinde hareket eden yaratıcı kişiler, yıl boyunca farklı ülkelerde onlarca farklı toplantı düzenleyerek ürünlerini paylaşırlar. Bu toplantılar 90’ların başından günümüze kadar artarak ve kalabalıklaşarak gerçekleşmeye devam etmektedir. Bunlara “demo partisi” adı verilmektedir. En büyük demo partilerine binlerce kişi katılmaktadır.

Türkiyede küçük ölçekte demopartileri 90’ların sonlarından beri yapılmaktadır. Summer Assembly (1999), Nightshift (2007), RAAT (2013-2019), 7DX (2002-2015)

partileri Türk Demoscene Üyeleri katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Demoscene partileri geleneksel olarak hafta sonunu kapsayan 3 günde yapılır, katılımcılar bu sürede parti salonunu terketmezler. Parti boyunca katılımcıların daha önceden yaptığı programların sunumları yapılmakla beraber, parti sırasında “on the fly” adı verilen, anlık kod yazma etkinlikleri de yapılmaktadır. En son yapılan 7DX partisine (2015) 210 kişi katılmıştır (Akaydın, 2015). Bu partilere programcıların yanı sıra, müzisyenler ve grafikerler de katılmaktadır. Demoların yanı sıra, bilgisayarda üretilmiş müzik ve grafikler de parti içerisinde sergilenmekte, sunulmaktadır.

Demoscene, programcılığın sanat olarak ortaya çıktığı en bariz biçimlerden biridir. Demolar programcının mesajını iletmenin, yeteneklerini ve yaratıcılığını sergilemenin dışında hiçbir işlevi yoktur. Demoscene’de en değerli kabul edilen demolar, genellikle kodlama kısmında benzersiz bir etki yaratabilenlerdir. Bu etki kodlamanın tekniği, ürettiği görüntü ve ses, anlattığı öykü, verdiği mesaj ya da getirdiği yenilikler şeklinde ortaya çıkabilir.

Demo partilerinin en çok ilgi gören ve prestijli kategorilerinden biri olan “boyut kodlaması” (“Size Coding”), programcının kompleks bir programı olabilecek en az komut kullanarak uygulamasına verilen addır. Burada programın en hızlı ya da en verimli çalışması göz ardı edilir, programın diskte en az yer kaplamasına çaba gösterilir. Bu demolar genellikle 128byte ve 256byte gibi çok çok kısıtlı bir alana sığdırılmaya çalışılır. Günümüzde bir programın gigabytelarca yer kapladığını düşünürsek, boyut kodlaması kodlama sanatında saflaşmanın bir göstergesidir.

Bir başka kategori ise programın ne kadar hızla çalıştığıdır. Programcılar her zaman bir işlemi en hızlı şekilde yapmaya çabalarlar. Bunu yaparken daha önce hiç düşünülmemiş yöntemler düşünülür, yeni yaklaşımlar geliştirilir ya da spesifik bir işlemi yapabilmek için kestirmeler bulunur. Bu şekilde bir bilgisayarın tasarlandığı işlevin çok üzerinde işler yapılabilir.

Demoscene ürünlerini tıpkı bir enstrüman ya da kanvas seçer gibi belirli platformlarda sunar. Demoscene’in ortaya çıktığı kabul edilen 1985’den bugüne kadar halen en popüler platform 64kb’lık belleği ve 1mhz’lik işlemcisi ile Commodore 64 platformudur. Bunu 3.5mhz 8bitlik işlemcisi 128kb bellek ile ZX Spectrum ve 16bitlik

işlemcisi ile Amiga 500 takip eder. Ayrıca PC demoları da günümüzde özellikle sınırlandırılmış 4kb ve 64kb kategorilerle popülerleşmeye başlamıştır. Elbette bunlar dışında yüzlerce platformda demolar yazılmaktadır.

Jeneratif sanat, programlama ile ortaya çıkarılmış sanat eserlerini kapsar. Bu eserler genellikle algoritmik olarak yaratılırlar. Jeneratif sanatın diğer kodlama sanatlarından farkı karar verme süreçlerinin programcıdan ziyade, program tarafından yürütülmesidir. Bu da programın bir veri havuzu beslenerek eğitilmesi anlamına gelmektedir. Jeneratif sanatta eseri ortaya çıkaran bir program olsa da, programı çalıştıran kişinin her zaman bir programcı olması gerekmez. Bazen aynı algoritmayı farklı parametrelerle kullanan programcı olmayan sanatçılar olabilir.

DevArt, Google tarafından yaratıcı kodlamayı desteklemek adına ortaya atılmış bir başka terimdir. Aslında yine demoscene’de yapılan işlerin benzerleri yapılmaktadır fakat demoscene halen köklerine sıkıca tutunmakta, kodlama becerilerinin parlatılmasına sebep olacak nostaljik/limitli platformların ortaya koyduğu bir estetik ile ilerlerken, DevArt benzeri girişimler hiçbir limit ya da yol gösterici bir estetik barındırmazlar. Varolan tüm teknolojiler DevArt’ın kullanım alanındadır. Robotik, projeksiyon, modern programlama ya da işaretleme dilleri ya da elektronik olarak kontrol edilebilen günlük objeler DevArt’ın kullanımına açıktır. Google, DevArt konseptini şu şekilde tarif etmiştir: “Teknolojinin tuval, kodlamanın ham madde olduğu, yaratıcılığın olanaklarını zorlayan sanatçılar tarafından yapılan sanatın yüceltilmesidir” (Google, 2022).

Uluslararası gizlenmiş C kodu yarışması (IOCCC) bilgisayarda kodlamayı bir sanat olarak kabul eden bir etkinliktir. Yarışmadaki “Gizlenmiş kod” (Obfuscated Code) kavramı, halen çalışır bir C programlama dili kodu olmasına karşın insanlar tarafından okunması ve anlaşılması zor bir kodlama yöntemi olarak tanımlanmıştır (IOCCC, 2022). Burada kodun çalıştığında ürettiği çıktının sanat olarak kabul edilmesi bir tarafa, kodun henüz çalıştırılmadan önceki görünümünün bile bir kişisel ifade şekli olarak kabulü söz konusudur (Şekil 24).

```

/* A long time ago in a galaxy far, far away.... */

int*d,D[9999],N=20,L=4,n,m,k,a[3],i;char*p,*q,S[2000]="L@X-SGD-HNBBB-AD-VHSG-\
-XNT\x1b[2J\x1b[H",*s=S,*G="r2zZX!.+@KBK^yh.!: %Bud!.+Jyh.!6.BHBhp!6.BHBh!:%Bu\
v{VT!.hBJ6p!042ljn!284b}~!.hR6Dp!.hp!h.T6p!h.p6!2/LilqP72!h.+@QB!~}lqP72/Lil!\
h.+@QBFp!:)0?F]nwf!,82v!.sv{6!.!6!,j<n8!.xN6t!&NvN*!.6hp";/*Stay_on_target.**/
#include/**/<complex.h>/**/*Oh,my_dear_friend.How_I've_missed_you.--C-3P0***/
typedef/**/complex/**/double(c);c(X)[3],P,0;c/**/B(double t){double s=1-t,u;P=
s*s*X[1]
+2 *s*t* *X+t *t*X
return+48*(( s=P)+ 48*I )/( 1<u? u: 1);} /* 1977 IOCCC2020*/
#include/** Do.Or do_not . There_is_ no_try... --Yoda**/<stdio.h>
void/**/b( double t,** * **/double u){double s=P-B(t)-B(u);(s=P
*(2*s-P)) <1?m=P-B ((t+ u)/ 2),k -- I*P, m> -41&&m<39&&9<k&&k
<48? m+=k/ 2*80+ 73,S [m]= S[m]
-73?k%2?S[m]-94?95:73:S[m]-95?94:73:73:1:(b(t,(t+u)/2),b((t+u)/2,u),0);}/*<oo>
.No. I_am_ IOCCC 1977
#include/***** your father.. --DarthVader **/ <time.h>/**** */
int(main)(int (x), char**V){ clock_t(c)= /* */clock();;; for(d=D
;m<26;m++,s ++)*s> 63?d+=m% 7* 16-7 *8,*d+=m/ 7*25,*d++
=*s-64:0;; if(V[1]) {;;FILE *F =fopen(V[+1], "r");for (d=D,L=N;m
=0;(x/** * **** */ fgetc(F))>0
||fclose(F));if(x>13?64<x&&x<91?d+=m*16,*d+=L*25,*d+=x%26:0,m++,0:1)for(++
L;d>N*3||m=0;N+=D[N*3]-m*8;)}for(;i<200+L*25;i++){for(n=0,p=S+33;n<1920;*
p+=n++%80>78?10:32){for(*p=x=0,d=D;x<N;x++,d+=3){0=(d[1]-i-40)*I++d;n=d[2];p
=6;for(;n--;)for(;*p++>33;)*a=a[1]=*p++;for(;*p>33;p++)if(*p%2?*a=*p,0:1){a[2
]=*p;for(m=0;m<3;m++){k=a[m]/2-18;q="/&&&##%#.+.),A$$$$'&&'&&((%-(#/'/%%#&#\\
&&#D&";for(n=2;k--;)n+=*q++-34;X[m]=n%13+n/13*I;}b(0,1);*a=a[1]=*p;}}for(puts(
s),s=S+30;(clock()-c)*10<i*CLOCKS_PER_SEC;);}return 0;}/*Nevertellmetheodds*/

```

Şekil 24 IOCCC uluslararası kodlama yarışmasından bir ürün, Yusuke Endoh, 2022

Demoscene partilerinde yıllardır yapılan “Canlı Kodlama” etkinlikleri, son yıllarda olgunlaşarak, bir performans sanatı bakışıyla yapılmaya başlanmıştır. Bu dönüşümü bilgisayar donanımlarının gelişerek derleme ve grafik çizimindeki dar boğazları aşmasına bağlayabiliriz. 2000’li yılların başına kadar bir bilgisayarda anlamlı bir kodlamanın sonucunda oluşacak görüntü ya da sesin görülebilmesi için, derleme, linkleme, çıktı alma ve çalıştırma gibi temel basamakların geçilmesi gerekmektedir. Günümüzde hızlı ve güvenli çalışan anında derleme yapabilen sistem ve programlama dilleri mevcuttur. Kodlanmakta olan programın o andaki ürettiği görsel/işitsel sonuçlarının daha yazılırken anında ekranda görülebilecek hale gelmesi, izleyicilerin ekranda sadece kriptik programlama metinlerinden ziyade programın anlık çıktısını

izleyebilmesini sağlamaktadır. Bu da programlamayı bir performans sanatı haline getirmeye başlamıştır.

Daha önce programcıların parti boyunca mütemediyen yapmakta oldukları kodlamayı özel bir saat aralığında, belirlenmiş bir sahnede, izleyiciler önünde performe etmektedirler. Bazen tekil, bazen gruplar halinde, birlikte ya da çekişmeli olarak canlı kodlama seanslarını gerçekleştirmektedirler (Şekil 25).

Oyunlarda kodun birçok önceliği vardır. Oyuncunun girdilerini zamanında toplayıp



Şekil 25 Revision demo partisi "Just Shader Showdown" Provod ve Flopine Canlı Kodlama Oturumu, Saarbrücken, Almanya 2022

sonuçları bildirmesi için oyunun hızlı çalışması gerekir. Ayrıca oyundaki işlevlerin yerine getirilmesi sırasında işlem hataları olmaması gerekmektedir. Bu işler yeterince karmaşıktır ve zaman almaktadır ama oyunlarda sıkça yaratıcı kodlamanın uygulanması gerekmektedir. Bunlar bazen kullanıcının görmediği sistem seviyesinde gerçekleşir, kimisi ise doğrudan görsel bir sonuç üretmek üzere kullanılır. Örneğin Minecraft Oyunu (2011), küçük bir algoritma kullanarak uçsuz bucaksız haritalar yaratmaktadır. Kodlama ile yaratılan görsellerin bir avantajı vardır, gerçek zamanlı hesaplandıklarından dolayı parametre değişikliklerinde görsel anında değişir ve yeni bir biçim alır. Bu da oyundaki görsel çeşitliliği artırır. Yaratıcı kodlama, başka ortamlarda görülemeyecek bir çeşitlilik sunmaktadır. Bu da oyun sanatının önemli bir parçasıdır.

1.6.4 Grafikler ve Kamera

Grafikler bir oyunun oyuncuya bilgi verme biçimidir. Oyunlar matematiksel sistemlerdir ve bu sistemin algılanmasını kolaylaştırmak için çeşitli görseller kullanılır.

Erken dönem elektronik oyunlar oyuncuya çeşitli lambalar yakıp söndürerek oyun durumunu oyuncuya bildirmekteydiler (Şekil 26). Bu oyunlarda oyun alanı sabit kalmak zorundaydı ve oyun görselleri farklı lambaların bir şablon altında yakılarak üretilmekteydi. Bu oyunların bir kısmında LCD teknolojisi kullanılsa da bu görüntüler halen sabit şablonlar kullanmaktaydılar. Bu sınırlama pixel tabanlı video monitörlerinin kullanıma girmesi ile yavaş yavaş kalkmıştır.



Şekil 26 Tomy Monster Burger (1983) Fluoresan Lambalı LCD oyunu

Video monitörleri farklı tekniklerle görüntüyü oluştururlar. Bilgisayar için verilerin rakamsal olarak ifadesi gerekmektedir. Bu sebeple bilgisayarlar video monitörlerinin görsel yüzeyini rakamsal olarak ifade edilebilecek piksel denilen küçük noktacıklara bölerler. Bilgisayar grafikleri de (birkaç istisna dışında) ekrandaki bu piksellerin yakılıp söndürülmesi ile oluşturulur.

Erken dönem bazı bilgisayarlarda binlerce pixelin nerede duracağını bilgisi belleğe sığmadığı için, sadece metin gösterebilmekteydiler. Oyun tasarımcıları, bu bilgisayarların gösterebildiği karakterleri bir araya getirerek grafikler oluşturmuşlardır.



Şekil 27 3D Monster Maze (1981), ZX81 Oyunu

Bu bilgisayarların bellek kapasiteleri arttıkça zamanla sadece yazı göstermekten sıyrılarak karmaşık grafikleri gösterebilecek hale gelmişlerdir.



Şekil 28 Love To Money/Rollex Monokrom Grafik - ZX Spectrum 48k

Bu grafik biçimine bitmap grafikler denmektedir. 8bit bilgisayarların grafik yeteneklerinin gelişmesi oyunların mekan, karakter ve olayların temsili konusunda da gelmişmesini sağlamıştır.

Oyun tasarımcıları en başından beri temsilde uygun kamera açılarını tercih edebilmişlerdir. Fakat erken dönem video oyunlarında kamera açısı genellikle sabittir. Kamera açısı değiştiğinde tüm grafiklerin baştan çizilmesi gerekmekte ve daha da önemlisi tüm bu grafiklerin dönemin sınırlı belleğine sığdırılması gerekmektedir. Bu sebeple bu sistemlerde kamera açısı en baştan karar verilir ve oyun bu açıya göre tasarlanır. Oyun içinde tek bir açı vardır ve genellikle oyun boyunca bu açı hiç değişmez (Şekil 29).



Şekil 29 Erken dönem video oyunları sabit kamera açıları: A. Last Ninja 2 izometrik görünüm, B. Super Mario Bros yan görünüm , C. 3D Deathchase birinci tekil görünüm, D. Eagles Nest kuş bakışı görünüm

Üç boyutlu Vektör tabanlı çizim sistemlerin video oyunlarında ana akım haline gelmeleri 1990'ların ortalarını bulmuştur. Bu durum oyun dünyasının iki değil, üç boyutlu kordinat sisteminde ifade edilmesini gerektirmektedir. Bu noktadan sonra bilgisayar grafikleri sadece pixellerin boyanmasından çıkıp üç boyutlu modelleme biçiminde de ifade edilmeye başlanmıştır. Bu gelişme aynı oyun içerisinde değişik kamera açılarının kolaylıkla seçilebilmesine olanak vererek oyunlarda görüntü yönetiminin ciddi bir alan olarak belirmesine sebep olmuştur.

Günümüzde üç boyutlu tasarlanan oyunlardaki görüntü, hareket yakalama teknolojileri ile birleştirilerek sinema ile aynı dili kullanmaktadır.

Sinemada kurgucuya düşmüş bir görev olan oyuncuların performanslarının düzenlenmesi işi video oyunlarında daha ciddi bir hal alarak animatörler tarafından desteklenmektedir. Oyuncuların performe ettikleri hareketler animatörler tarafından tekrar düzenlenmekte, rol isteğe göre iyileştirilmektedir. Bazı oyunlarda kamera açılarını sinema sektöründen gelen görüntü yönetmenleri, gerçek zamanlı görüntü üreten bir sanal kamera kullanarak seçmektedir.



Şekil 30 Last Of Us oyununun kamera açılarını tercih eden bir mocap kameramanı

Bu sanal kameralar gerçekte bir kayıt yapmazlar. Bilgisayar tarafından oluşturulan görüntü tüm sinematografi unsurlarını barındırmasına karşın ortamda ışığı kaydeden bir kamera bulunmamaktadır, kamera, bulunacağı yeri ve açığı gösteren bir başka

mocap (hareket yakalama) verisinden ibarettir (Şekil 30). Kameramanlar sahne içerisinde kameranın yerini belirleyen verilerin oluşturulmasını sağlarlar. Görüntünün oluşturulması ile ilgili kararları vermezler. Zaten ortamda görüntüye kaydedilecek hiçbirşey de yoktur. Tüm bu hareket yakalama verisi daha sonra animatörler tarafından sahneye uygulanmaktadır ve çoğu zaman oyun motoru tarafından canlı olarak hesaplanacak ve çizilecek bir sahne oluşturulmaktadır. Bu sırada bazen kameranın kontrolü oyuncuya da bırakılabilmektedir.



Şekil 31 Last of Us II (2020) oyun içi sinematik bir kamera açısı

Günümüzde oyun tasarımcıları diledikleri takdirde eksiksiz olarak sinema dilini kullanabilirler. Video oyun dünyasına film gramerinin yerleşmesi hem oyun endüstrisinin gelişmesi hem de oyun donanımlarının gelişmesi ile doğru orantılı ilerlemiştir. Bu şekilde oyuncuların ekranda olup biteni daha rahat algılamaları sağlanmıştır.

Örneğin, Last of Us II isimli video oyununda oyuncu ile oyuncunun geçmesi gereken engel arasında kamera açısının ayarlandığı görülmektedir (Şekil 31). Burada kamera açısı seçimi önceden oyun tasarımcısı tarafından yapılmıştır. Oyuncu isterse kameranın baktığı yönü değiştirebilir, fakat bu durumda da yine tasarımcı tarafından belirlenen bir başka açı seçilmektedir. Bu düzenleme öyle yumuşak bir şekilde

yapılır ki oyuncu açının tasarımcının istediği açığa geldiğini anlaması mümkün olmayabilir.

Günümüzde video oyun grafikleri ilk günden beri kullanılan basit grafiklerden sinematik görüntülere uzanan geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Oyun tasarımcıları kurmak istedikleri dünya ve yaşatmak istedikleri deneyimler doğrultusunda bu yelpazeyi kullanmaktadırlar.

1.6.5 Oyun Tasarım Dokümanı

Bazı auteur sinemacılar hiçbir doküman kullanmadan film çekse de endüstriyel sinemada ekip elemanları arasında bir tutarlılık sağlamayı amaçlayan senaryo, çekim senaryosu ve storyboard kullanılması yaygın bir pratiktir. Oyun tasarımında ise Oyun Tasarım Dokümanı diye isimlendirilen bir plan, sinemadaki çekim senaryosu ya da çekim planı ötesinde bir işlev görerek, oyunun üretimi üzerine temel bilgileri ortaya koyar. Oyun Tasarım Dokümanı hem oyunun finanse edilebilmesi için bir sunum yöntemi sunar, hem de oyunun gerçekleştirilmesi sırasında bir omurga niteliği taşır.

Oyun tasarım dokümanlarında bulunan temel özelliklere göz atarak bir oyunun hangi parçalardan oluştuğunu gözlemleyebiliriz. Bir oyun tasarım dokümanında tipik olarak amaç, mekanikler, oyun dünyası, atmosfer, bölüm tasarımı, karakterler ve yetenekler, ses ve müzik tasarımı, kullanıcı arayüzü ve deneyimi, ilerleme ve ödüller, test ve dengeleme yöntemleri listelenir.

Hardball, Test Drive 2: The Duel ve Dungeon Siege gibi önemli oyunlarda payı bulunan Chris Taylor'ın bir araya getirdiği Oyun Tasarım Dokümanı örneğindeki Başlıkların bazıları aşağıdaki gibidir (Taylor, 2017):

Başlık	İçerik
Oyuna genel bakış	Oyun tasarım amaçları neler (felsefi bakış)? Bu oyun ne hakkında, neden bu oyunu yapıyoruz? Oyun nerede geçiyor?

	Neyi kontrol ediyorum? Kaç karakter kontrol ediyorum? Ana konu ne? Diğerlerinden farkı ne?
Oyunun Özellikleri	Oyunu hızlıca tanıtabilecek kısaca önemli noktalarını vurgular.
Oyun Dünyasının Özellikleri (Teknik özellikler)	Genel Bakış ve Özellikler Fiziksel Durum Sahneleme Yöntemi Kamera Oyun Motoru Işık Modeli
Oyun Dünyasının Düzeni/Planı	Oyunda ne nerededir? Oyundaki mekanlar, şehirler, binalar, düşmanlar vb.
Oyun Karakterleri	Karakter ve düşmanlar
Silahlar	Oyunda kullanılan silahlar ve özellikleri
Kullanıcı Arayüzü	Oyuncunun görüp etkileşime gireceği arayüz
Müzik ve Ses	Türler ve teknoloji
Tek Kişilik Oyun	Öykü, süre ve kazanma koşulları
Çok Oyunculu Oyun	Oyuncu sayısı, sunucular, özelleştirmeler, internet ve oyun siteleri, dayanıklılık, kaydetme ve yükleme
Karakter Çizimleri	

Tablo 3 Oyun Tasarım Dokümanı başlıkları (Taylor, 2017)

Oyun tasarım dokümanı tek bir kişinin vizyonundan ziyade bir takım çalışmasının ürünü olmalıdır. Tıpkı çekim senaryosunun yönetmen, görüntü yönetmeni, yardımcı yönetmenler, storyboard çizerleri, hatta zaman zaman kurgucu ve senaristin katkıları ile oluştuğu gibi, tasarım dokümanı da teknik detayların ortaya gerçekçi şekilde konulabilmesi için takım çalışmasına sonucunda oluşturulmasına daha uygundur.

Daha büyük projeler için daha detaylı tasarım dokümanlarının oluşturulduğu görülmektedir. Buna göre tasarım dokümanları farklı alanlara yoğunlaşabilir:

- Konsept Dokümanı
- Teklif Dokümanı
- Teknik Özellik Dokümanı
- Bölüm Tasarım Dokümanı
- Pazarlama Dokümanı
- Geliştirme Takvimi

Bu dokümanlar genellikle tek bir “Oyun tasarım dokümanı” altında toplanırlar. Tamamen standartlaşmış ve senarist dernekleri tarafından kabul edilmiş olan film senaryosu biçiminin aksine, farklı türdeki oyunların farklı gereksinimleri olduğundan tasarım dokümanları biçimsel farklılıklar gösterebilmektedir. 2022 yılında halen oyun tasarım dokümanı hazırlamanın standart bir yöntemi bulunmamaktadır, bu konuda sadece şirket içi standartlar ve genel öneriler öne çıkmaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

ANLATI KURAMI

2.1 Anlatı

Oyun çalışmalarında anlatı üzerine araştırmalar yapan akademisyenlerin bolca eleştiri aldığı konulardan biri “anlatı” kavramını tam olarak şekillendirmemiş olmalarıdır. “Anlatı” kelimesi açıklanmaya çalışıldıkça bu soru gittikçe büyümektedir çünkü anlatı hayatımızın büyük bir kısmını kaplamaktadır ve bir kategori ya da tanıma sıkıştırılması oldukça zordur.

Anlatı kuramı, “algı”, “anlama” ve “açıklama” yetenekleri için en temel şablona dönüşmüştür, kimlik ve geçmişi oluşturmak için en önemli araçlardan biri olmuştur. Geniş bir alana yayılmış olduğu için, anlatının tam olarak ne olduğu konusunda kesin bir tanım bulunmamaktadır (Simons, 2007).

Barthes, dünyada sayamayacağımız kadar çok şekilde, türde ve mecrada anlatının varlığından söz eder. Barthes’a göre anlatı, hayatın her anında bulunmaktadır, yazılı ya da sözlü, dil, hareketli ya da durağan resimler, jestler gibi her türlü araç ile aktarılabilir ve mitler, efsaneler, masallar, kısa hikayeler, tarih, tragedya, dram, komedi, pandomim, yağlıboya tablo, vitray, filmler, haberler ve hava durumu ve günlük tartışmalarımızda bulunur. Bu sayısız anlatı biçimi, sürekli olarak bulunmaktadır, her yerde ve her toplumda, insanlığın başlangıcından beri vardır.

“Asla anlatısı olmayan bir insan olmamıştır, tüm sınıflar, tüm insan gruplarının anlatacak bir öyküsü vardır ve bu öyküler farklı hatta karşıt kültürlerden insanlar tarafından keyifle dinlenmektedir.

[Anlatı] uluslararası, kültürler arası, tarihler arası geçişkendir: öylece oradadır, hayatın kendisi gibi.” (Barthes and Duisit, 1975)

Barthes’in parmak bastığı bu durumla örtüşür şekilde, anlatının farklı disiplinlerde yoğun olarak tartışıldığını görmekteyiz. Eğitim, Sanat, çoklu ortam, psikanaliz, cinsiyet çalışmaları, sosyoloji, tıp, hukuk, kültürel çalışmalar, yeni medya, sanal gerçeklik alanlarında anlatı üzerine çok çeşitli çalışmalar görülmektedir.

Miller, Todorov ve Barthes'ten aktararak tanımını yaptığı anlatıyı şu şekilde tarif eder:

“Diyebiliriz ki, genel olarak, geleneksel anlatı, arayışa son verecek bir arayıştır; bir kesintinin yok edilerek sürdürülmesidir, bir genişlemenin yoğunlaştırılmasıdır; bir bozulmanın düzgünleştirilmesidir, bir gerilimde olmanın ya da bir şeyi sorgulamanın çözümlenmesi ya da cevaplanmasıdır.” (Miller, 1981)

Günümüz Türkçesinde “anlatı”, zihin anlamına gelen “an” kökünden gelmektedir. Benzer sözcükler olan anmak, anlamak ya da anlatmak, zihnine getirmek, ayırt ve idrak etmek, anlamasına sebep olmak anlamlarına gelmektedir. Nurullah Ataç, Fransızcadaki “récit” kelimesini kullanmak yerine “anlatı” kelimesini uygun gördüğünü birkaç eserinde belirtmiştir (Özer, 2005). Bu şekilde Ataç, Türkçe’de anlatı kelimesini kullanan ilk yazarlardan biri olarak, anlatıya çok geniş bir kapsam teslim eder. Ataç kelimenin sadece bir roman değil, yaşanmış bir olayın bir başkasına aktarılmasını da kapsadığını söyler.

“Roman değil, bir anlatı (récit), yazar çocukluk yıllarını, babasını, anasını, kardeşlerini, geçirdiği sayrılıkları (hastalıkları), evde çektikleri sıkıntıları, annesiyle babasının kavgalarını, sonra babasının ölmesini anlatıyor, gerçekten olanları anlatıyor” (Özer, 2005)

Daha somut tanımlar yapan Abbott’a göre ise anlatı, “bir olay ya da olaylar dizisinin temsildir” (Abbott, 2008, s13).

Bu noktada anlatı ile öykünün farklı şeyler olduğu hakkındaki tanımlamalar ortaya çıkmaktadır. Abbott, öykü hakkındaki ayrımı Rus biçimcilerinin benzer bir yaklaşım göstererek şu şekilde yapmıştır:

“Öykü, anlatı söylemi ile karıştırılmamalıdır. Bir öykü zamana ilişkin kanunlarla sınırlanır, sürekli tek yöne doğru ilerler, “başlangıç” ile başlar, “orta” noktaya ilerler ve “son” ile biter. Anlatı söylemi bu düzende ilerlemek zorunda değildir.”(Abbott, 2008, s195)

Abbott, birçok araştırmacının, İngilizcede de tartışmalı terimler olan öykü (**Story**) ve anlatı söylemi (**Narrative Discourse**) yerine Rus biçimcilerinin önceden tanımladığı

fabula ve sjuzet terimlerinin kullanılmasının da mümkün olduğunu fakat sjuzet'in anlatı kadar kapsayıcı bir terim olmadığını, sadece olayların nasıl dizildiği ile sınırlı kaldığını vurgular. Anlatı söylemi, sadece olayların dizilimini değil, onların nasıl söylendiklerini de kapsar.

Anlatı ise öykü ve anlatı söyleminden oluşan olayların temsilidir (Abbott, 2008, s16).

Ayşen Oluk, anlatının öyküyü içine alan bir kavram olduğunu vurgular (Oluk, 2008, s18). Buna göre öyküler de bir anlatıdır fakat her anlatı bir öykü değildir (Randall and Josselson, 2014, s85).

Anlatı-öykü arasındaki ilişkiyi daha iyi anlayabilmek için tarihçilerin anlatıya yaklaşımlarına göz atabiliriz: Tarihçi Hayden White, yıl yıl kaydedilmiş tarihsel olaylar, kronikler ya da vakayinameler ve tam tarih (**history proper**) çalışmalarının anlatı ile olan ilişkilerinin sınırlı olduklarını belirtir.

“Tarihsel olaylar (**annals**), söylemeye bile gerek yok, kronolojik olarak sıralanmış olaylar oldukları için anlatı bileşeninden bütünüyle yoksundurlar. Kronikler ise sanki bir öykü anlatmak ister gibidirler ve anlatıya özenirler, fakat tipik olarak bunu başaramazlar. [...] Bir öykü anlatır gibi başlarlar fakat *in medias res* şekilde kesilirler, kroniğin kendi anında, olayları çözümsüz bırakırlar.” (White, 1980, s9).

White'a göre tarihsel olaylar ve kronikler öykünün gereksinimlerini karşılayamamaktadırlar. Anlatı içerisinde ise tarihsel olayların listelenmesi ile öyküler arasında bir yelpaze bulunmaktadır.



Şekil 32 - White'a göre anlatının bileşenlerinin bir ekseninde gösterimi

White, tarihsel olayların listelenmesinin, modern tarihçiler için büyük bir hayal kırıklığı yattığını söyler. Bir yıl “Her yerde su baskınları var”, sonraki yıl “Charles Saksonlarla savaştı”, sonraki yıl “Kutsanmış Bede öldü” gibi birbiri ile bağlantısız olayların kaydını göz önünde bulundurduğunda bahsedilen savaşın sonucu, su baskınlarının sebebi ya da Bede’in ölümünün neden ve kim tarafından kaydedildiği belirsizdir. Yıl yıl listelenmiş başlıca olaylar, sadece listelendikleri için önemli gibi durmaktadırlar (White, 1980, s12).

Bu zamana göre listelenmiş olaylar bir konu birliğinden ve olay örgüsünden uzaktırlar. Bu listenin öyküye dönüşebilmesi için gerekli olan şey, öykünün anlatılmasına olanak tanıyacak merkezi bir konudur ve bu konuya bağlı bir olay örgüsüdür. White, bir tarihçi gözüyle ele aldığı “olay örgüsü” (plot) terimini, **“Tümleşik bir bütünün parçaları olarak bir anlamla donatılmış olayların birbiri ile olan ilişkilerinin oluşturduğu yapı”** olarak tanımlar (White, 1980, s13).

Aristo’nun Poetikasından günümüze kadar uzanan yolculuğunda, “iyi biçimlendirilmişlik” sürekli olarak saldırı altındadır. “İyi biçimlendirilmiş” anlatılara dönem dönem yapılan bu saldırılar karşımıza barok, avangart ve postmodernizm olarak çıkmakta, fakat Aristo’nun Poetikası kendine tekrar yer açabilmeyi başarmaktadır. Bunun bir sebebi, 20 yüzyılın başından beri -özellikle batıda- sürekli yeni anlatılar oluşturma gereksinimidir. Bu gereksinim, anlatıyı “baskın bir şekil” benimseyerek üretmeye yol açmıştır.

Propp ve Jollen’ın kullandığı erken dönem yapısalcı ve biçimci yaklaşımlar genellikle basit ve geleneksel anlatıları ele almışlardır. Bunu Genette ve Barthes ile Fransız yapısalcılığı takip etmiştir, bu daha yumuşak ve daha esnek bir formdur ve kabul görmüştür.

Bir öykünün iyi biçimlendirilmesi, şekil ile ilgilidir ve güzelliği yansıtmaktadır. Bu güzelliğe ulaşmak anlatının şekillendirilmesine sebep olmaktadır.

2.2 Anlatıya Biçimci ve Yapısalcı Yaklaşım

Yapısal yaklaşım ilk olarak Saussure’un dil (soyut, sistematik dil prensipleri) ile konuşma arasındaki ayrımı koymasına ile başlamıştır. Bu genel ilke, belirli sosyal

formların altta yatan sistemin birer sonucu olarak görülmesi sonrasında kültürel incelemelere yapısal yaklaşımların oluşturulmasına sebep olmuştur (Stam et al., 1992).

Anlatı üzerine odaklandığımızda Saussure'un iki basamaklı ayrıştırmasından daha kapsamlı bir yapıyla karşılaşırız. Bu durumu fark eden yapısalcı anlatı kuramcıları, öykülerin altında yatan genel yapıları araştırmaya başlamışlardır.

Bu alanda anlatıya yapısalcı yaklaşım sunan Campbell'in yazdığı "Hero with a Thousand Faces" kitabı günümüze kadar etkisini sürdürmektedir. Rus halk öykülerini biçimsel olarak inceleyen Vladimir Propp'da bu öyküler arasındaki benzerliklerden yola çıkarak bir olaylar listesi oluşturmuş ve tüm masalları genellemeyi amaçlayan bir yapı oluşturmuştur. Bu iki yaklaşımdan önce etnografik çalışmalar yapan Arnold Van Gennep'in yapısalcı yaklaşım çalışmaları mevcuttur. Bu çalışmalar içerisinde en eski ve batı anlatısına şekil vermiş olanı Aristoteles'in Poetika (Estetik) isimli eseridir.

Aristoteles'in bu eseri, hocası Platon'un "taklit" (mimesis) kavramına dayanır. Platona göre asıl gerçeklik duyularla algılananlardan oluşmaz, zihinde algılanan "idea"lardan oluşur. Duyularla algılanan fiziki dünyadan gerçekte zihnimizdeki ideaların yansıması olan bir taklitten ibarettir. Sanat ise ideaların oluşturduğu duyular dünyasının bir taklididir. Yani kopyanın kopyasıdır (Moran, 2007).

2.2.1 Aristoteles ve İyi Biçimlendirilmiş Öyküler

M.Ö. 384-322 yılları arasında yazılmış olan Poetika'nın günümüze ulaşan yedinci bölümünde bir anlatının nasıl yapılandırılması gerektiği ile ilgili gözlemler bulunmaktadır:

"Daha önce tragedyanın, bir bütün oluşturan, bir sonuca varan ve zaman içinde belirli bir uzunluğu olan (çünkü bir bütün oluşturan ama zamana yayılmayan şeyler de vardır) bir eylemin taklidi olduğunu söylemiştik.

"Bütün" dediğimiz, başlangıcı, ortası ve sonu olan bir şeydir. Başlangıç, zorunlu olarak başka bir şeyin ardından gelmeyen şeydir; ama ondan sonra başka bir şey doğal olarak var olur ya da meydana gelir.

Sonuca gelince, tersine, zorunlu olarak –ya da çoğu kez doğal bir biçimde– bir şeyden sonra olagelen şeydir ama ondan sonra başka bir şey meydana gelmez.

Orta da bir şeyin peşinden gelen ve başka bir şeyin izlediği şeydir.

Demek ki iyi biçimlendirilmiş öyküler rastgele başlayıp bitmemeli ve sözünü ettiğimiz bu biçimlere uymalıdır” (Fırat, 2013)

Aristoteles, bir anlatıda mutlaka bir başlangıç, bir orta kısım ve bir son olması gerektiğini söyler ve “iyi biçimlendirilmiş öyküler” tanımını yapar.

Aristoteles’un basitçe şekillendirdiği yapının sadece öykülerde değil, hayattaki birçok durumda gözlemlenebildiği aşıkardır. Bu sebep-sonuç ilişkisini gözlemlemek ve öyküler arasındaki benzerlikleri ortaya çıkarmak üzere Vladimir Propp, 100 farklı masalı inceleyerek bunların içindeki ortak 31 olay basamağını listelemiştir. Propp ayrıca sekiz ana arketipi de tespit etmiştir.

Campbell’ın yaklaşımı Propp’unki ile benzerlikler göstermekle beraber, literatüre “Kahramanın yolculuğu” terimini katması ile öne çıkmıştır, ayrıca Propp’un sadece Rus masalında sınırladığı yapıyı dünyadaki tüm efsanelere uyarlamıştır. Buna göre kahraman sürekli olarak bir döngünün içinde engelleri aşmaktadır. Campbell bu yolculuğu 17 basamağa ayırmış, 2007 yılında bu basamaklar Vogler tarafından sadeleştirilerek 12 basamağa ve bununla beraber 8 arketipe indirgenmiştir.

Anlatıya yapısal bir yaklaşım getiriyorsak bu yapının temel özelliklerinin nereden oluştuğuna göz atmamız yerinde olacaktır. Bu konuda Van Gennep, Campbell ve Propp’un yapısal yaklaşımlarının yardımını alabiliriz.

2.2.2 Van Gennep ve Geçiş Ayinleri

1908 tarihli “Geçiş Ayinleri” isimli kitabında Van Gennep, insanların bir dönüşüm sırasında karşılaşılan zorlu eşikleri geçmeyi kolaylaştırmak amaçlı gerçekleştirdikleri ayin, ritüel ve törenleri sınıflandırma çabasına girer ve kitabının ön sözünde öne çıkardığı “neden bu ritüelleri belirli bir sıraya bağlı kalarak yapıyoruz” sorusunu yanıtlamaya çalışır.

Gennep bir anlatı yapısından çok toplumlardaki bireylerin sosyal statüsündeki değişimleri inceler. Dünya çevresindeki belirli ritüellerin benzer yapıları olduğunu gözlemler. Buna göre bireyin eski statüsünü terk ederek yeni statüye geçişi bir tür “geçiş ayini” ile sağlanır. Bu ritüellerin sebebi açıktır, bireyi eski ait olduğu grup ya da yaşam şeklinden kopararak, yeni statüsüne ve yaşam şekline yerleştirmektir. Böylece birey hem kendisi gibi bu statüye yeni kavuşanlarla bağlanır, hem de yeni hayatına başlar (Turner, 1991, s94).

Van Gennep, bireyin dönüşümünü üç basamakta incelemiştir:

Van Gennep’in Geçiş Ayinleri	
Eşik Öncesi (Ayrılma)	Kişi (ya da kutsal obje) fiziksel olarak toplumdaki yerini terk eder.
Eşik	Bu aşamada birey ne önceki grubuna ne de giriş yapacak olduğu yeni gruba aittir. Bu sebepten sınıfsal engeller kalkmış olur. Bu aşamadaki bireyler hiyerarşinin dışında kalırlar.
Eşik Sonrası (Birleşme)	Birey yeni konumu ile toplumdaki yerini alır.

Van Gennep, bu basamakların her ritüelde eşit ağırlıkta öneme sahip olmadığını vurgular. Örneğin, cenaze törenlerinde “ayrılık” aşaması vurgulanırken, evliliklerde “birleşme” aşaması daha büyük ağırlık taşımaktadır, eşik aşaması için ise nişanlılık ya da hamile olma durumunu örnek olarak verir (van Gennep et al., 1960, s11).

Van Gennep’in “eşik” tanımını detaylı inceleyen Turner, eşik anının ritüelin merkezindeki karakter (“yolcu”) için belirsizliklerle dolu olduğunu vurgular. İçinde bulunduğu anlık durum ne daha önce bulunduğu durumun ne de bir süre sonra bulunacağı durumun karakteristik özelliklerini taşır. Geçiş tamamlanana kadar, Turner’in verdiği isimle, “eşik insanları” (*threshold people*) tam anlamıyla aradadırlar.

“Eşikteki varlıklar ne oradadırlar ne de burada, kanun, düzen ya da geleneklerin oluşturduğu varsayım ve şekillendirmelerin dışındadırlar.” (Turner, 1991, s95).

Moore, Turner’ın eşik tanımını yorumlayarak, günümüz sosyal yapısı ile herhangi bir yapıdan uzak olan “eşikte olma durumunu” çatışmalı ikilemler ile aktarır: sessizlik/konuşma, statüsüzlük/statü, eşitlik/eşitsizlik vb. (Moore, 2012, s224-234)

Bu bilgilere göre van Gennep’in “eşik” basamağı, bu geçişi yaşayan kişi, yani “yolcu” için büyük bir belirsizlik içermektedir. Fakat bu durum hiçbir zaman kalıcı değildir, eşik bir şekilde sonlanmak zorundadır, çünkü amaç hiçbir zaman eşiğe ulaşmak değildir, yolculuğu tamamlamak üzere yola çıkmıştır. Yolcu, sonunda yeni durumuna kavuşacak ve toplumun onu yerleştirdiği duruma göre uygun kural ve kanunların kontrolü altına girecektir.

2.2.3 Propp ve Masalın Eylemleri

Vladimir Propp, Rus masalları üzerine yaptığı antropoloji ve edebi teori alanlarında büyük etki yaratmış olan çalışmasında, anlatı işlevleri ve bunların sekanslar halinde düzenlenmesini birer analitik araç olarak ortaya koymuştur. Propp’un çalışması, derinde bulunan bir yapının yüzeydeki etkilerini tanımlayan bir anlatı grameridir (Onega and Landa, 1996, s17).

Propp bu gramerde, tüm olayların herhangi bir sebep ve herhangi bir sırayla gerçekleştiği “fabula” isimli olaylar evreninden, anlatıcının kendi belirlediği ve istediği sırada anlatmayı seçtiği olaylar dizisi olan “şjuzet”e bir yapı getirmiştir. Propp, anlatıcının öyküsünü oluştururken bir takım geleneksel kıstaslara sahip olduğunu ortaya çıkarmıştır. Bu durumda bir öykünün anlatılması sırasında belirli gereksinimleri karşılayan bir dizi olayların seçilmesi gerektiğini gözlemlemiştir.

Propp’a göre,

“Morfolojik olarak bir öykü, bir kötülüğün ya da bir eksikliğin yol açtığı gelişmelerin, aracı fonksiyonları takiben evlilikle ya da başka bir akıbetle sonuçlanmasıdır.” (Propp, 1968, s92)

Van Gennep'ten farklı olarak biçimsel bir incelemeyle masallardaki olayları kategorize etmeyi hedeflemiş olan Propp'un 31 basamaklı incelemesi de üç ana gruba ayrılmaktadır:

Başlangıç: Kötü karakter, kahramanın ortaya çıkıp kurtarabileceği bir durum yaratır.

No	Eylem	Tanım
1	Aileden biri evden uzaklaşır	Uzaklaşma
2	Kahraman bir yasakla karşılaşır	Yasaklama
3	Yasak ihlal edilir	İhlal
4	Saldırgan bilgi edinmeye çalışır	Soruşturma
5	Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgiye ulaşır	Teslim
6	Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener	Aldatma
7	Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur	Suç Ortaklığı
8	Saldırgan, aileden birine zarar verir	Kötülük
8a	Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister	Eksiklik
9	Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur. Kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir	Aracılık, Geçiş Anı
10	Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir	Yola çıkış
11	Kahraman evinden ayrılır	Gidiş

İkinci grup olaylar kahramanın evinden ayrılmasından sonra ortaya çıkar ve yüzleşmeye kadar devam eder:

No	Eylem	Tanım
12	Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, bir sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır	Bağışçının ilk işlevi
13	Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir	Kahramanın tepkisi
14	Büyülü nesne kahramana verilir	Büyülü nesnenin alınması
15	Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir	İki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk
16	Kahraman ve saldırgan bir çatışmada karşı karşıya gelir	Çatışma
17	Kahraman özel bir işaret edinir	Özel işaret
18	Saldırgan yenik düşer	Zafer
19	Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır	Giderme

Son 11 basamakta Propp, kahramana iki farklı yol çizmektedir. Propp bu akışları devamlı olarak numaralandırdığı için bu tabloda da aynı şekilde kullanılmıştır. Ek olarak öykünün iki farklı şekilde sonlanması durumu tabloda AKIŞ A ve AKIŞ B olarak gösterilmiştir.

No	Eylem	Tanım
AKIŞ A: Kahraman geri döner fakat takip edilmektedir ve kurtarılır/kurtulur.		
20	Kahraman geri döner	Geri dönüş

No	Eylem	Tanım
21	Kahraman izlenir.	İzleme
22	Kahramanın yardımına koşulur	Yardım
AKIŞ B: Kahraman döndüğünde tanınmaz ve sahte kahraman yalanlar atar. Kahramanın son bir işi vardır, kahraman tanınır, yeni bir görünüm kazanır, kötü kovalanır, kahraman evlenir ve tahta oturur.		
23	Kahraman kimliğini gizleyerek, kendi evine ya da başka bir ülkeye varır	Kimliği gizleyerek gelme
24	Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer.	Asılsız savlar
25	Kahramana güç bir iş önerilir	Güç iş
26	Güç iş yerine getirilir	Güç işi yerine getirme
27	Kahraman tanınır	Tanı(n)ma
28	Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar	Ortaya çıkarma
29	Kahraman yeni bir görünüm kazanır	Biçim değiştirme
30	Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır	Cezalandırma
31	Kahraman evlenir ve tahta çıkar	Evlenme

Görüldüğü üzere Propp masalın yapısını üç ana grupta ve 31 basamakta aktarmıştır.

Yukarıdaki tablodaki eksik Propp'un her basamak için kullandığı sembollerdir.

Örneğin birinci basamağın simgesi β , onuncu basamak C, yirmi birinci basamak Pr

işaretidir. Propp bu işaretleri kullanarak masalları tıpkı birer matematiksel formül gibi ifade etmeyi denemiştir.

$$\beta^1 \gamma^2 \zeta^1 \eta^3 \delta^2 \theta^3 A^1 \left\{ \frac{C \uparrow [D^1 E^1 \text{ neg.}]^s [D^1 E^1 \text{ neg.}]^s F \text{ contr}}{B^4 C \uparrow [D^1 E^1 \text{ pos.}]^s [D^1 E^1 \text{ pos.}]^s} \right\} H^1 \cdot I^1 K^4 \downarrow$$

Şekil 33 Vladimir Propp'un kısaltma sembolleri kullanarak anlatının ifadesi

Bu formüle dönüştürme işlemi günümüzde ilerleyici öyküler oluşturma konusunda yapılan çalışmalara ışık tutabilecek niteliktedir. Eğer Propp bir anlatıyı parçalarına ayırarak formüle edebiliyorsa, bilgisayarlar parçaları uygun şekilde birleştirerek her seferinde farklı hikayeler üretebilirler.

1964 yılında “New York Folklore Quarterly”’de kaleme aldığı makalesinde, Dundes, oyunları **sözel olmayan folklor** olarak sınıflandırır. Propp’un ortaya koyduğu basamakların çocuk oyunları için de uygulanabilir olduğunu vurgular. Dundes’in örnek verdiği Tavşan-Tazı oyununda bir oyuncu tazı olur, diğer oyuncular ise tavşan olurlar. Tavşanların amacı tazıya yakalanmadan daha önceden kararlaştırılmış bir alan olan evlerine ulaşmaktır. Dundes bu oyunu aşağıdaki şekilde sınıflandırır:

	Eksik (Madde 8a)	Yasak (madde 2)	İhlal (madde 3)	Netice
Tavşanlar	Eve ulaşmak ister	Tazılar tarafından yakalanmadan	Yakalanır (yakalanmaz)	Oyunu kaybeder (Oyunu kazanır)
Tazı	Kayıp tavşanları yakalamak ister	Eve ulaşmadan önce	Yakalar (yakalayamaz)	Oyunu kazanır (Oyunu kaybeder)

Tablo 4 Dundes'in Tavşan-Tazı oyunu yapısı (Dundes and Bronner, 2007, s157)

2.2.4 Campbell ile Vogler ve Kahramanın Yolculuğu

Joseph Campbell, film endüstrisinde büyük etkilere sebep olmuş 1949 tarihli “Bin yüzlü kahraman” (Türkçe’ye “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” olarak çevrilmiştir) kitabında tarih boyunca anlatılan mitlerdeki ortak desenleri araştırıp bir model ortaya koymaya çalışmıştır. Campbell’in çalışması yapısal analiz çalışmalarına bir başlangıç noktası olmuştur. Fakat “Bin Yüzlü Kahraman” dilden dile anlatılan öyküleri ele alır. Görsel dile özel bir yaklaşım göstermez.

Çalışmamızda Campbell’in 17 basamaklık yapısı yerine Vogler’in dramatik anlatı amacıyla sadeleştirilmiş 12 basamaklı modelini kullanacağız. Bahsettiğimiz gibi, Campbell’in 17 basamaklık yapısalci yaklaşımı çizgisel bir anlatı şablonu çıkarmaktan çok, genel bir yapıyı işaret etmektedir. Vogler, sayısız filmi inceleyerek Campbell’in monomit’ini sadece film üretiminin emrine amade edecek şekilde düzenlemiştir. Bu da modern dramatik anlatının temellerini oluşturacak kadar etkili olmuştur. Vogler, “Yazarın Yolculuğu” (Writer’s Journey) isimli kitabının oluşmasına sebep olan olayları "The Memo That Started It All" isimli makalesinde şu şekilde aktarmaktadır:

“...[David McKenna ile] birlikte Kahramanın Yolculuğu’nun detaylarının filmlere uyan kısımlarını inceledik. Her türde filmde sahneleri aramızda tartışarak Kahramanın Yolculuğunu ortaya çıkaran bir terminoloji oluşturduk. Video oynatıcısını eski filmleri izlemekten iyice yıprattık. Bu çok yoğun aşamanın ardından Los Angeles’a geri döndüm ve 7 sayfalık bir bildiri yazdım.”

Vogler, bildirinin Disney’den hızla tüm stüdyolara dağıldığını, bunun etkisiyle hemen “Aslan Kral” filmi üzerinde çalışmaya başladığını anlatmaktadır. Bu 7 sayfalık bildiri film senaryosu oluşturmak adına bir dönüm noktası olarak değerlendirilmektedir ve bir senaryo müzesinde sergilenmektedir. (Vogler, 2007a)

Arketipler öykünün bölümlerinde özel görevler yüklenen karakter, eşya ya da olaylardır. Vogler’in aktardığına göre Jung, rüyalarda ortaya çıkan temel arketiplerin ortak olduğu, bu arketiplerin her türden kültürün mitlerinde de görülebildiğini belirtmektedir. Arketipler insan zihninin derinliklerinden, ortak bilinçdışından

(collective unconscious) gelmektedir. Bu sebeple, bu mitolojik modeli kullanarak inşa edilmiş öyküler bizi psikolojik olarak vururlar.

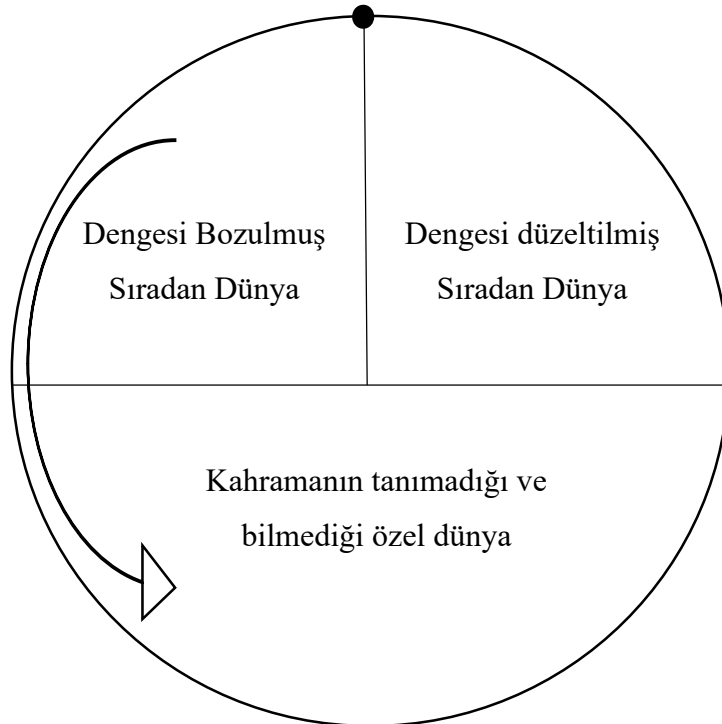
Bu modelde çocukça fakat evrensel sorular sorulur: Ben kimim? Nereden geldim? Ölünce nereye gideceğim? İyi ve kötü nedir? Buna karşı ne yapmalıyım? Yarın nasıl olacak? Dün'e ne oldu? Orda başka biri var mı? (Vogler, 1985)

Tuhaftır ki, bu sorular bir oyuncunun oyuna başladığında sorduğu soruların birçoğunu listelemektedir. Campbell bu soruların evrenselliğini, mitolojinin geniş yelpazesini kullanarak ortaya koymayı ve bazı durumlarda cevaplar verebilmeyi başarabilmiştir.

Vogler'in (aynı zamanda Campbell'in) modeli, Van Gennep'in geçiş ayininden çok da farklı değildir.

Kahramanın yolculuğu üç ana sembolik mekana ayrılmıştır.

Buradaki mekanlar çoğu zaman fiziksel mekanlar olmasına karşın, kahramanın karşılaştığı çatışmanın türüne bağlı olarak sembolik anlamda da ele alınabilirler.



Şekil 34. Campbell'in monomitine göre düzenlenmiş Vogler'in kahramanın yolculuğu döngüsü

Görüldüğü Van Gennep'in üç basamağı gibi, döngünün başlangıcında kahramanın içinde yaşadığı günlük hayat bir sebepten dönüşüm geçirmiştir ve dengeleri bozulmuştur. Kahraman artık içinde bulunduğu dünyaya ait değildir. Bu sebepten içinde yaşadığı durum bir problem oluşturmaktadır. Bu sebepten oradan ayrılmak zorundadır. Bu basamak kahraman açısından “ayrılık” basamağıdır.

İkinci mekan bir başka deyişle “özel dünya”, kahramanın hiç tanımadığı, daha önce deneyimlemediği bir dünyadır. Burada kahraman yeni kimliğine ve statüsüne kavuşmadan önce o statüye layık olduğunu kanıtlamalıdır. Bunu zorlu testlerden geçerek sonunda da bir dönüşüm geçirerek kanıtlar.

Üçüncü mekan tekrar sıradan dünyadır. Fakat bu sefer kahramanın fedakarlıkları sonucunda dengeleri yerine gelmiştir. Bu basamak kahramanın “geri dönüş”ünü müjdelere. Anlatının başındaki problemlili dünya artık yaşanabilecek bir yerdir. Fakat kahraman adeta yeniden doğmuş, tamamen başka biri olmuştur ve döngü başa döner.

Bu yapı her ne kadar tek bir kişinin başından geçen bir öykü gibi görünse de burada kahraman olarak bahsedilen bir arketiptir. Yani öyküde o görevi yapabilecek herhangi bir anlatı ögesi kahraman olabilir.

Örneğin, Akira Kurosava'nın *Yedi Samuray* filminde kahraman tüm köylülerdir. Köylüler filmin başında ekinlerin olgunlaştığında eşkıyaların baskın yaparak hem hasatı, hem de köydeki kadınları götüreceğini öğrenirler. Fakat bu durum yıllardır böyle sürmüştür zira eşkıyalar silahlıdırlar, köylüler ise bu konuda tamamen eğitimsizdirler.

Fakat bu konuda bir şey yapılmalıdır, bu durum kabul edilemez. Köylüler kendilerine bilgenin önerdiği şekilde yedi samuray kiralarlar, samuraylar köylülere silah kullanmayı ve savaş taktiklerini öğretirler ve zamanı geldiğinde beraberce savaşçı eşkıyaları yenerler. Bu sırada ikisi hariç tüm samuraylar ölmüştür.

Önemli olan artık köyde bir eşkıya tehlikesi kalmamasıdır. Üstelik artık bu köylüler kendilerini koruyacak cesaret ve beceriye ulaşmışlardır, artık samuraylara ihtiyaç yoktur. Korkak köy, cesur bir köye dönüşmüştür. Film şarkılar içindeki bir hasatla son bulur.

2.2.4.1 Kahramanın Yolculuğunun 12 Aşaması

Vogler'in basitleştirilmiş modelinde 12 basamak olduğundan bahsetmiştik. Bu 12 basamak kahramanın kahraman olabilmesi yolunda inandırıcı bir anlatı oluşturması için gereklidir.

Vogler'in 12 basamağını ilerleyen bölümlerde oyun çalışmalarına uygulayacağımız için basamaklar bu bölümde detaylı şekilde anlatılacaktır. Anlatılan açıklamalar Vogler'in uzun açıklamalarının yorumlanarak özetlenmesidir ve çalışmanın ileriki bölümlerinde yapılacak incelemelerin şablonu olacaktır.

1. Sıradan Dünya:

Baş karakter (filmin kahramanı, protagonist) günlük yaşantısını sürdürebilmektedir. Burada kendince bir denge oturtmuştur ve bu düzenin devamından yanadır. Gerçekte ise kahramanın farkında olmadığı ya da bilerek bakmadığı bir tarafta ciddi problemler belirmiştir. Baş karakter bu durum ile ilgili bir şey yapamaz durumda olduğunu zannetmektedir.

2. Maceraya Çağrı:

Aniden problemin orada olduğunu ve bu konuda bir şeyler yapması gerektiğini söyleyen itki gerçekleşir. Bunu haberci arketipi sunar. Bu çağrıya cevap verebilmesi için baş karakterin kurduğu düzeni bozması gerekmektedir.

3. Maceranın Reddi:

Başkarakter elbette kurduğu düzeni bozmaya niyetli olamaz. Maceranın reddi basamağı öykünün inandırıcılığı için çok önemli, asla atlanmaması gereken bir basamaktır. Eğer baş karakter ilk çağrıda maceraya atılırsa ilk basamaktaki problem çatışma etkisini yitirecektir. Maceraya çağrı basamağı başkarakterin önündeki maceradaki bilinmezlik ve tehlikeden korkmasının yanı sıra, insanın değişikliğe karşı olan direncini sergilemektedir. Bütün bu yapı değişikliğe olan direnç ve korkumuzun ne kadar yersiz olduğunu anlatmaktan ibaret olduğu için bu basamağın önemi artmaktadır. Çağrı ve Ret basamakları bilge ile tanışılana kadar birkaç kere tekrarlanabilir.

4. Bilge ile Tanışma:

Bilge arketipi kahramana yol göstermekle yükümlüdür. Bilge karakter bu aşamada başkaraktere sihirli bir şey verir. Bu “şey” başkarakterin korkularını yenerek maceraya atılmasını sağlayacaktır. Bazı durumlarda bilge, kahramanın kendisidir, onun içinde yaşayan yetenekli benliğidir. Örneğin Die Hard filminde başkarakter eskiden polislik yapmış biridir, fakat kimsenin giremediği bir binaya girmesi gerektiğinde yıllar önce polislikte kullandığı ustalıklarını sergiler ve binaya girer. Matrix’de Morpheus kırmızı hapı Neo’ya uzatır. Eşkîya filminde köydeki bilge kadın ona bir muska takar, bu şekilde ona mermi işlemeyecektir. Gerçekten de filmin sonuna kadar eşkîya çatışmalarda hiç yara almaz. Yedi Samurayda bilge onlara yedi usta samurayı sunar. Onları kullanarak köylerini savunurlar.

5. Eşîgi geçmek:

Bu basamak birinci perdenin sonunu bildirir. Başkarakter güvenli yuvasından çıkarak hiç bilmediği, kurallarından habersiz olduğu dünyaya yola çıkmaya hazırdır. Eşik aynı zamanda aşılması gereken ilk engeli de beraberinde getirir. Buradaki başlıca sorun başkarakterin motivasyonunun ne kadar yüksek olursa olsun, “özel dünya”nın onu kucak aşmış şekilde beklemiyor olmasıdır. Aksine, özel dünya başkarakterini istememektedir. Bu sebepten oraya ulaşmaması için ilk engel hemen gözler önüne serilir ve ilk eşik bekçisi arketipi tıpkı masalda olduğu gibi, köprünün altından açığa çıkar.

6. Testler ve Yandaşlar:

Bu basamakta başkarakter eşik bekçileri tarafından her türlü teste tabi tutulurlar. Bu testlerin amacı bellidir. Filmin başkarakterini henüz kahraman değildir. Film zaten sıradan bireyin dönüşerek kahraman olmasını anlatmaktadır. Arketip açıklamalarına göre bu yalnızca bir şartla mümkündür: bireyin fedakarlıkta bulunması. Fakat bu fedakarlığı kimin için ve hangi şartlar altında yapmalıdır? Kahraman bu özel dünyada üstlendiği sorumluluğu yarıda bırakmayacak olduğunu ispatlaması gerekmektedir. Testler kahramanı bezdirmek içindir. Tıpkı zorlukları ve sınavları göğüsleyen bir öğrenci gibi, tüm dersleri vermeden diplomasına ulaşamayacaktır. Elbette bu engelleri tek başına geçmesi beklenmemelidir. Bu aşamada engelleri aşmasına yardımcı

olacak yandaşlar ortaya çıkarlar. Anlatının en uzun bölümü bu kısımdır. Bir uzun metrajlı filmde bu bölüm 40 dakikayı bulur, çoğu zaman geçer.

7. Hazırlık (Yaklaşma):

Bir önceki bölümde kahraman sürekli olarak yeni bilgilerle dolup, kesintisiz bir aksiyon ile birlikte dramatik ritim yükseldiği için izleyici ya da okuyucu için zorlu bir parkurdur. Hazırlık basamağı hem yorulmuş beyinleri dinlendirir hem de soluksuz bir tırmanışa geçecek olan bir sonraki basamağa hazırlar. Burada kahraman sevdikleri ile vedalaşır. Hollywood filmlerinde bu aşamada genellikle bir yemek ya da sevişme sahnesi bulunur. Genel olarak esprilerin yapıldığı, çok düşük ritimli bir sahneler dizisinin ardından kahraman büyük çatışma için hazırlıkların yapar. Eğer aşkını ilan edecekse en büyük çiçekleri satın alır. Eğer büyük kötülüğün karşısına dikilecekse en büyük silahları kuşanır.

8. En derin mağara (Büyük Çatışma):

Başkarakter bu basamağa kadar bu özel dünyadaki her türlü engeli aşmıştır ve önünde bu dünyanın tahtında oturan, tıpkı başkarakter gibi her engeli aşarak buraya yerleşmiş, en az onun kadar becerikli ve onun en büyük korkusu olan Gölge ile karşılaşmak üzeredir. Gölgenin neden başkarakterin peşinde olduğu önemsizdir. Hatta derinlemesine tartışılmaması tercih edilir. Eğer gölge sebeplerini açıklamaya başlarsa ona olan bakışımız değişebilir.

Örneğin, Yıldız Savaşları'nın ilk filminde Luke Skywalker, Darth Vader ismindeki karanlık karakterin babasını öldürdüğüne inanmaktadır. Vader film boyunca Luke'un herşeyini elinden alır. Sonunda Luke ile Vader yüz yüze geldiklerinde Vader onun kolunu kesecek ve onu karanlık tarafa çekmeye çalışacaktır. Luke bu teklife hayır derken aslında Vader'ın öz babası olduğunu öğrenir. Büyük kötü babasıdır. Fakat sonraki filmlerde Vader'ın nasıl bu hale geldiği anlatılır. Gerçekte Vader insanlığı kurtaracak kutsal bir insandır. İlk filmde gerçek bir gölge karakter olan Vader, sonraki filmlerde salt kötü değildir, onu buraya getiren haklı sebepler vardır. Görüldüğü gibi iyi ile kötü arasındaki fark tamamen bakış açısından kaynaklanmaktadır. Gölgenin sebeplerine hak vermeye başlarsak en derin mağarada yaşanacak olan büyük çatışma etkisini yitirecektir.

Gölge karakterin görevi anlatı öbeği içerisinde hiçbir motivasyona dayanmadan yok etmektir. Bunu ne kadar iyi yaparsa anlatıdaki çatışma o kadar başarılı olur. Basamağın kullandığı sembol kendini film ve öykülerde sıkça gösterir. En derin mağara basamağı birçok filmde gerçekten fiziki bir mağara olarak önümüze çıkmaktadır. Başkarakter ise gölgenin karşısına tek başına çıkmalıdır. Yandaşlar çatışmanın genelinde onun yanında olsalar da bu noktada karakter herkesi bırakıp korkusuyla tek başına yüzleşebilmelidir. Başkarakter sonunda gölge ile yüzleşmeyi başarır.

9. Ödülün kaybı:

Başkarakter kahraman olma yolunda büyük bir adım atmıştır ve değişimi denemiştir. Bu aşamada başkarakter tüm problemlerin hallolacağını düşünmektedir. Gölgenin üstesinden bir şekilde gelmiş, amacına ulaşmıştır. Artık özel dünyanın boşalan tahtında kendi oturmaktadır. Ona dur diyecek bir tehdit yoktur. Büyük bir değişim yaşamıştır fakat hiçbir değişim cezasız kalmaz: bu anda şimdiye kadar öngörmediği bir durum oluşmuştur. Karakter başından beri bencilce davrandığını fark eder. Kendi amacını başarmak için kimleri harcamak zorunda kalmıştır? Hangi arkadaşlarının feda etmiştir, inandığı hangi değerleri yok saymıştır? Başkarakter yavaş yavaş bunların farkına varır çünkü bu basamakta mutluluk değil, kayıp vardır.

10. Geri dönüş yolu:

Kahramanın Yolculuğu anlatısının ve kahramanın dönüşümünün büyük bir kısmı tamamlanmış, bu bir film ise filmin son aşamasına varmış durumdayız. Fakat burada yapısal olarak bir problem ortaya çıkmıştır. Kahraman anlatıdaki en güçlü kişi olmuştur bile. Bir önceki basamakta kovaladığı gölgenin tahtı artık boştur, özel dünyanın yeni efendisi olmak varken neden geri dönmelidir? İşte bu basamak bu isteğin oluşması için yerleştirilmiştir. Kahramana sıradan dünyaya dönmek için sebepler sunmak gerekir. Örneğin, tehdit altında olan sevilen kişiler, ya da sıradan dünyada patlamak üzere olan bombanın süresinin hızla dolması gibi. Kahraman bir an önce özel dünyayı terk etmediği takdirde birileri daha fazla zarar görecektir ve kahraman artık buna sebep olamaz. Bu aşamada kahraman ya özel dünyadan kovalanır ya da kendisi acele ile geri dönüşün yolunu tutar.

11. Yeniden Doğuş:

Başkarakterin dönüşümünün tamamlandığı ve hem bir kahraman hem de yepyeni biri olarak doğduğu basamaktır. Burası anlatının en yüksek noktasını işaret eder. Burada kahraman bir arınma yaşar. Çoğu zaman ölür ve mucizevi bir şekilde ölümden döner. Matrix’de Mr. Anderson vurulur ve kalbi durur, fakat kalbi yeniden çalıştığında artık Neo olarak yeniden doğmuştur. Kahraman bu noktada artık durdurulamaz. Kahramanın Yolculuğu döngüsündeki kontrol tamamen ondadır ve geri dönüş yoktur. Artık en başta yapması gereken şeyin farkındadır, bencilliğini bırakıp sorumluluklarını üstlenmesi gerektiğini anlamıştır ve üzerine düşen görevleri ne pahasına olursa olsun yapacaktır. Bu basamakta kahraman son kez gölge ile yüzleşebilir fakat artık gölgenin kahraman karşısında en ufak bir şansı yoktur. Kolayca alt edilir. Aslında gölge arketipi adından da anlaşılacağı gibi kahramanın gölgesidir. Yapı bize kendi engellerimizi kendimizin yarattığını ve bunu fark ettiğimizde engellerin kendiliğinden yol olacağını ima eder.

12. Hazine ile Geri Dönüş:

Kahraman yolculuk boyunca edindiği tecrübeyi dengeleri bozulmuş dünyayı düzeltmek için kullanmak üzere geri döner. Kahraman artık özverilidir, kendini hiç düşünmez, bu tecrübeleri sıradan dünyadaki sıradan insanlarla paylaşılması gerekmektedir. Bunu sağlamak için yolculuğuna devam edebilir ya da evine geri dönebilir. (Vogler, 2007b, s81-215)

2.2.4.2 Modelde Kullanılan Arketipler

Yukarıda listelenen eylemler, bir öyküde arketip adı verilen özneler arasında oluşan olay ve çatışmalar sonucunda açığa çıkar. Vogler sinema’da kullanılan arketipleri 8 başlıkta listeler (Vogler, 2007b, s20-77):

1. Kahraman (Fedakarlık Yapar)
2. Haberci (Maceraya çağırır)
3. Bilge (Eşiğin geçilmesi için yol gösterir)
4. Gardiyan (Test eder)
5. Yandaş (Testleri geçmede yardım eder)

6. Şekil deęiřtiren (Kandırır, dengeler)
7. Düzenbaz (Sorgular)
8. Gölge (Yok eder)

Yukarıda listelenen arketipler insanları/karakterleri simgeliyor gibi görünseler de özellikle sinema konusu ele alındığında birer senaryo işlevinden ötede değillerdir. Öykünün şekillendirilebilmesi için gerekli cümleler dizisi olarak metinde yerlerini alırlar.

Bu noktada, kolektif bilinçdışı içeriklerini örgütleyen, mitolojik temalara ve oradan gündelik anlatıya ve dolayısıyla zihinsel içeriklere biçim veren yapılar olarak tanımlanan Jung'un arketip kavramını da tartışmaya katmamız gereklidir.

Arketip kavramı çoğunlukla Jung ile ele alınsa da, ilk kez Jung tarafından dile getirilmemiştir. Ancak psikolojik terminolojiye bu kavramı kazandıran kendisidir ve yukarıda deęindięimiz isimlerin yapısalcı ekol içinde ele aldığımız Jung'un arketip tanımlamasından doğru kendi kuramlarını şekillendirdiğini görmek mümkündür. Jung analitik psikolojinin kurucusu olarak bilincin ve zihnin örgütlenişinin yalnızca bilinçdışı tarafından deęil, gündelik yaşantıya yön veren, ortak anlatılara ve anlamalara-anlamlandırmalara yön veren kolektif bir bilinçdışı tarafından belirlendiğini söyler. Bilinçdışı, bireysel yaşantı eylemlerinin ve ruhsal çatışmaların görünmeyen kaynağı iken, kolektif bilinçdışı ise bireylerin benzer yaşantılarının, deneyimlerinin ve ortak çatışmalarının kaynağıdır. Burada, toplumların ortak anlatıları, gelenekleri, kültürleri ve geçmişleri ile şekillenmiş semboller, deneyimler ve anlamların izini sürmek mümkündür. Bireyi tüm bu ortaklıklardan bağımsız bir yapı içerisinde ele almak eksik bir çabadır.

Jung, tüm ortak deneyimlerin sembolik temsilleri olan arketiplerin, mitler, düşler, masallar, öyküler ve sanat eserleri vb. gibi deneyimlerin sezgisel olarak içselleştirilmesi ve anlaşılmasında temel olduğunu ele alır. Ona göre arketipler, kalıtsal ve içgüdüsel bir meylediş ile çeşitli anlatılarda izini sürebileceğimiz ve üzerine düşünebileceğimiz ve dolayısıyla anlam bulabileceğimiz unsurlardır (Jung et al., 1969, s54-74). Yani kolektif bilinçdışının yapı taşlarıdır.

Freudyen teoride bilinçdışı içgüdünün temeli libidodur. Jung libidinal içgüdü yerine, yaratıcı içgüdüğü ve bütünleşik bir birey olma ihtiyacını temel alır. Bu sebeple yaratıcılığın hem bireysel hem de kolektif bilinçdışı içeriklerini taşıdığını söyler. Klasik psikanaliz anlayışında sanatsal üretim, ifade edilemeyen veya ifade bulmayan libidinal içgüdünün yarattığı gerilimleri yer değiştirme mekanizması aracılığıyla gidermektedir. Jung'a göre, aynı zamanda, tam da bu esnada bireyin yaratma ihtiyacını karşılamaktadır. Bu, geçmiş, şimdi ve gelecek anlamlandırması içerisinde toplumsal sürekliliğin de gerçekleşmesine sebebiyet vermektedir. Birçok sanat eserinde tekrarlayan temalar, kolektif bilinçdışı içeriklerinin izini sürmemize ve insanlığın zihinsel örgütlenişini izleyebilmemize sebebiyet verir. Bu sebeple geçmiş ve güncel eserlerde tekrarlayan anlamlar-semoller-temalar-arketipler, dış dünyayı- görsel ve yazınsal kültürü okumamıza sebebiyet verirken terapötik yani iyileştirici bir etkiye de sahiptir.

Jung arketiplerin hem aydınlık hem karanlık iki yönlü olduğunu söylemektedir. Anne arketipinde olduğu gibi hem 'iyi anne', hem de 'kötü anne' arketiplerinin yansıması görülür. Tıpkı masallardaki üvey anne karakterlerinin bağımsız, eyleyen ve gücü elinde bulunduran kötü anne veya zaman zaman cadı rolünde olması; ezilen ve mekansal olarak içeride olan veya çoktan ölmüş annenin iyi anneyle özdeşleştirilmesi gibi (Jung, 2001). Anne arketipinin muhtelif versiyonlarına rağmen bireyler üzerindeki etkileri mitler ve masallardaki yansımalarıyla ilişkilidir. Bununla birlikte hem kadınların hem de erkeklerin, erkekler için animus, kadınlar içinse anima arketipini değişen seviyelerde içselleştirmesinin sağlıklı ve bütünleşmiş kişiliğin maskülen bir saldırganlık ve feminen duyarlılık gibi zıt güçlerin dengelenmesi ile mümkün olacağını düşünmektedir (Jung and Jaffé, 1973). Arketiplerin psikik yaşam üzerinde belirleyici bir etkiye sahip olduklarını belirten Jung (Jung, 2007), mitlerdeki kahramanların olaylarla nasıl başa çıktıklarını görmenin insanlar üzerinde cesaret, güç, vb. gibi ruhsal güçleri harekete geçirebileceği ve mitlerin, açlık, savaş, hastalık, ölüm gibi yaşantılarda, insanlara bir tür ruhsal terapi etkisi yaptığını söylemiştir. Fakat yapısalcı yaklaşım bu tür bir yapının sadece anlatıya uygulanmayacağını işaret eder. Aslında bu döngüsel akış en küçük dramada dahi görülmektedir.

2.2.5 Dramanın Oluşması Ve Bilinçteki Büyük Değişim

Aristoteles'e göre bir anlatının başlangıç, orta ve sona ihtiyacı olduğundan bahsetmiştik. Bunun temel bir sebebi vardır. Günlük hayatımızda sürekli olarak engellerle karşılaşırız, bu engellerin aşılması için her basamaktan geçmemiz gerekir. Eğer bir engelle karşılaşmadıysak yaşadığımız günde anlatılmaya değer bir olay oluşmamış demektir.

Abbott'a göre anlatı bir dizi olayın ya da tek bir olayın temsilidir. Bir olay yoksa bir "tanım" ya da "beyan" vardır ama anlatı yoktur (Abbott, 2008, s13).

Bunu şu şekilde örnekleyebiliriz. Arkadaşlarınızla buluşmanız gerekiyor ve bir restoranda buluşmak için sözleştiniz. Zamanında restorana vardığınızda heyecanla oturup "Evden çıktım, buraya geldim" dediğinizde herkes yüzünüze bakıp anlatınızı tamamlamanızı bekleyecektir: "Bunu neden söyledin bize?". Halbuki, bu bir anlatı değil beyandır. Bir anlatı anlatılana bir söz verir: "Sana bir çatışma sunacağım". Beklenmedik, anlatılmaya ve dinlenmeye değer bir olay. Bu gerçekleşmediğinde anlatılan, anlatıcının amacını kavrayamaz. Aynı durumda "Evden çıktım, yolda aracımın lastiği patladı, değiştirip buraya geldim" dediğinizde anlatının tamamlanmış olduğunu ve gecikmenizin sebebini açıkladığınızı herkes anlayacaktır.

Rabiger dramatik anlatının ne olduğunun anlaşıldığı takdirde kişinin vahiy inmişçesine aydınlandığını söyler. Ona göre dramanın oluşması ile izleyicinin anlatıyı anlamak için kendi kendine sorduğu sorular arasında bağlantı vardır. Buna "Bilinçteki büyük değişim" der. Buradaki bilinç anlatının aktarmaya çalıştığı bilinçtir. Çünkü drama bir süreçten ziyade tek bir anda oluşan bir durumdur ve işareti bilinçteki büyük değişimdir.

Rabiger bu durumu açıklayabilmek için çay makinesi senaryosu örneğini kullanır:

"Bu senaryoya göre anlatının 18YY'ın sonlarında yaşamakta olan kahramanımız kendisine otomatik olarak çay pişiren henüz yeni keşfedilmiş kurmalı bir çay makinesi satın alır. Gece yatmadan önce makinenin ilkel haznesini suyla doldurur, haznenin altına bir tutam çayla doldurulmuş fincanını yerleştirir, makinenin saatini erken bir saate kurar ve makinenin hemen yanındaki yastığına kafasını koyarak uykuya dalar.

Sabah olduđuunda makine otomatik olarak devreye girerek suyu ısıtmaya başlar. Bu sırada kaynayan suyun basıncıyla çalışan aletten ürkütücü sesler gelmeye başlamıştır. Bu anda basıncın etkisiyle nihayet su bir hazneden diğerine taşınarak fincanın içine dolarken aleti de otomatik olarak kapatır. Kahramanımız saklandığı yorganın altından çıkarak çayını keyifle yudumlar.” (Rabiger, 2003, s19).

Bu öyküde dramanın oluştuđu tek bir an vardır. Bu anı tespit edebilmek için “bilinçteki büyük değişme” ile oluşan vurgu noktasını tespit edebilmek gerekir. Bu öyküde vurgu noktası aletin devreye girdiğı ya da ürkütücü sesler çıkardığı anda oluşmamaktadır. Bunlar gerilimi yükselten kısımlardır. Vurgu noktası suyun hazneden fincana akıp aleti kapattığı anda oluşur. Çünkü bu noktada çay makinesinin ürettiğı tehlike kaybolmuş, kahramanımız günün geri kalanını düşünmeye başlamıştır.

Dramatik ünitelerde karakterlerin bir amaçları olması beklenir. Fakat dramayı asıl oluşturan şey bu amacın önünde bir engel olmasıdır çünkü bu farklı seviyelerde çatışmalar yaratır. Kahramanımızın İngiliz olması sebebiyle, basit bir isteğı vardır, sabah çay içmek. Fakat bu durum çay makinesini başucunda çalıştırmak gibi bir öykü beraberinde getirmektedir. Fakat kahramanımız çayını eline alıp yudumladığında bu istek son bulmuştur ve öyküyü dinleyenler artık çayın hazırlanması ile ilgili detayları merak etmemektedirler. Artık öykü başka bir soru ile baş başadır. İşte dramatik anlatıdaki her bir vurgu noktası bilinçteki büyük değişimin olduğu noktalarda gelişir.

Bu nokta Rimmon-Kenan’ın anlatıyı Tomeshevsky’den aktararak birbirini takip eden olaylar dizisi olarak tanımlar. Buna göre tek olaylık anlatılar mümkündür fakat teorik olarak bir anlatının oluşması için birbirini takip eden eylemlerin olması gerekmektedir. Buna örnek olarak da bir şiiri anlatır:

“Nijerli genç bir hanım vardı,
Bir kaplana binmiş giderken gülücükler saçardı,
Sonunda döndüler geziden,
Bu sefer hanım içeride,
ve kaplanın yüzünde gülücüklerle.

...şiiirdeki hanım bir kaplanın sırtında geziye çıkar, kaplanın karnında geri döner.”

(Rimmon-Kenan, 2001, s1-3)

Bu anlatıda vurgu noktası hanımın bir kaplanın üzerinde gezmek istemesi dinleyicide “peki şimdi ne olacak?” sorusunu oluşturur. Kaplan kadına bir zarar verecek mi yoksa kadın kaplanı kontrol mü edecek? Kaplanın onu yemesi ile bu sorular son bulur. Artık dinleyicinin aklında yeni sorular oluşmuştur. “Acaba kadın hala yaşıyor mu?”, “Biri onu kurtaracak mı?” “Kaplan neden geri döndü?”. Soruların ani değişimi, dinleyicinin bilincindeki büyük değişimi işaret etmektedir. Anlatıdaki beklentileri aniden değiştirmiştir, bu şekilde öykü ilerlemiştir.

Rabiger dramanın ve dolayısı ile anlatının inşasının bir ağaç kesme işlemine benzediğini anlatır (Tablo 5).

Dramatik Ünite Basamağı	Örnek:
Problemin tespiti	Ağacın kesilmesi gereği
Problemin çözümünü engelleyen engellerin aşılması	Ağacı tek bir yönden keserek istediğimiz yere düşmesinin sağlanması
Dönüşümün yaşanacağı zirve noktası	Ağaç yıkılmaya başlar
Çözümü bulmak	Ağaç kesilmiştir. Ağaç artık parçalanıp yüklenmelidir, bu yeni durum yeni dramatik ünitelere yol açacaktır.

Tablo 5 Rabiger'e göre bir dramatik vurgu noktasının basamakları (Rabiger, 2003)

Görüldüğü üzere yukarıda anlatılan yapıların tümünde büyük bir örtüşme mevcuttur. Tamamında bir dönüşüm esası vardır fakat dönüşüm kolay bir şey değildir ve dönüşen kişi yeni duruma ayak uydurmalıdır, bu yeni duruma ayak uydurma olayı bir ceza olarak aktarılır.

Bu bağlamda önceki bölümlerde sunulmuş tüm yapısal yaklaşımların kökeninde bir dönüşümün yattığını gözlemleyebiliriz (Tablo 6).

	Önceki Durumu	Yeni Durumu
Van Gennep	Öğrenci idi.	Mezun Oldu.
Propp	Bekardı.	Evlendi, tahta oturdu.
Vogler (Campbell)	Bencildi.	Fedakar oldu.
Abbot	Köpek sağlıklıydı.	Köpek ısırıldı.
Rimmon-Smith	Kadın sağlıklıydı.	Kadın yutuldu.
Rabiger	Ağaç sağlamdı.	Ağaç kesildi.

Tablo 6 Yapısal anlatı kuramcılarının örneklerindeki dönüşüm ortaklığı

Görüldüğü gibi yapısal ya da biçimci anlatı modelleri tartışıldığında tamamının merkezinde dönüşüm yatmaktadır. Bu dönüşüm sırasında izleyicinin kafasında anlatıyı takip ederken gelişen sorular da dönüşüme uğrayarak farklılaşır. Daha önce bahsi geçtiği üzere, bu farklılaşmaya Rabiger “Bilinçteki Büyük Değişim” (Major Change In Conciousness) adını vermektedir. İzleyicinin kafasında bu değişim gerçekleşmediğinde izleyici açısından bir drama algılanmaz. İzleyicinin bakış açısından dramatik olayların eksikliği sjuzetin farklılaşmasına sebep olur ve fabulanın tam anlamıyla ortaya çıkması gerçekleşmez. Bu durumda anlatıcı amacına ulaşamamış olur.

Burada dikkat edilmesi gereken nokta, dramatik kırılmanın izleyici üzerindeki etkisinin her dramatik olayda aynı büyüklükte olmamasıdır. Bazı dramatik üniteler diğerlerine göre daha büyük çatışma içerirler. Örneğin bir baba-oğul çatışmasının çözülmesi, oyuncuya doğru yaklaşan para kesesini zıplayıp almaya çalışması sırasında yaşanan çatışma ile aynı etkiyi yaratmaz. Bazı dramatik ünitelerin bilinçteki büyük

değişim aşamasına yükselmesi için diğerlerinden daha fazla dramatik vurgu noktasına ve daha fazla zamana ihtiyacı vardır.

Etkileşimli olmayan bir anlatıda dramatik çatışmalar anlatılanın başına gelmezler. Bu sebepten, izleyici üzerinde duygusal etkiler yaratmayı amaçlayan film yönetmenleri filmin başkahramanı ile izleyicinin özdeşleşmesini sağlamak için çeşitli sinematografik anlatı yöntemleri kullanırlar. Video oyununda dramatik çatışmaları çoğu zaman oyuncu kendi aşmalıdır.

2.3 Anlatı Modelleri

Öykü-Olay Örgüsü ayrımı anlatı yapısı incelemelerinde temel bir ayrımlamadır (Oluk, 2008). Morgan Forster, Öykü (Story) ve Konu (Plot) olarak ayırmıştır:

“Konu’yu açıklayalım. Daha önce öyküyü olayların zaman sırasına göre düzenlenerek anlatılmasıdır demiştik. Aynı şekilde konu da olayların anlatımıdır ancak bu sefer neden-sonuç ilişkisi üzerinde durulur. “Kral öldü ve sonra kraliçe öldü” bir öyküdür. “Kral öldü ve sonra kraliçe üzüntüsünden öldü” bir konudur. Zaman sırası korunmasına karşın neden-sonuç ilişkisinin gölgesinde kalmıştır. Bir tane daha: “Kraliçe öldü, kimse nedenini bilmiyordu ta ki kralın ölümünden duyduğu üzüntüden olduğu öğrenilene kadar”. Bu konunun içerisinde kolayca geliştirilebilme yetisine sahip bir biçim olan gizem vardır.” (Forster, 1985, s86)

Chatman, “Öykü ve Söylem” isimli kitabında Öykü zamanı/mekanı-söylem zamanı/mekanı olarak daha detaylı bir incelemeye gitmiştir. Buna göre bu ayrım özellikle görsel anlatılarda ortaya çıkar: Öykü Mekanı dünyanın ekranda gösterilen bir bölümünden ibarettir, kast edilen öykü mekanı da ekran dışında kaldığı halde hikayedeki karakterlere görünebilen mekandır. Öykü mekanı varlığı kapsar, öykü zamanı ise olayları kapsar (Chatman, 1980, s96).

Rus biçimcilerin benzer yaklaşımları olmuştur. Chatman’ın Tomashevsky’den aktardığına göre Fabula, bir öyküdeki tüm olayların, durumların ve karakterlerin

barındığı dünyadır. Sjuzet ise dinleyici ya da izleyicinin bu olayları öğrenme şeklidir, bu da basitçe “Olayların eser içerisinde görünme dizilimidir” (Chatman, 1980, s20).

2.3.1 Olay Örgüsü Modeli Ve Çizgisel Anlatı

Yukarıda listelenen tüm anlatı modellerinde çizgisel bir anlatı mevcuttur. Yani bir olay diğerine yol açar. Bu tür yazınlarda tüm dramatik üniteler bir amaca hizmet ederler: öyküyü ilerletmek. Öykünün ilerlemesi için yeni bilgilerin izleyiciye aktarılması ve bu şekilde öyküdeki diğer olayların izleyicinin erişimine açılması gerekmektedir. Bu gereksinim anlatı yapısı incelemelerinde modeller oluşmasına sebep olmuştur.



Şekil 35 Olay örgüsü modeline göre olayların birbirine sebep sonuç ilişkisi ile bağlanmaları

Saussure, yapısalcı anlatı yaklaşımlarının temelini oluşturan önemli eseri Genel Dilbilim Derslerinde sözlü metinden şu şekilde bahseder: “[sözlü metin] zaman içinde açılarak geçici bir mekanı kapsar, ve bu mekan sadece bir boyutta ölçülebilir: bu bir çizgidir” (Saussure et al., 1983, s70)

Hazel’e göre insanlar zaman-kilitli bir yaşam sürerler. Gerçeklik zaman ve uzamda her yönde sonsuz da olsa, insanlar için zaman hep tek yönde ilerler. Bunun sonucunda başımızdan geçenleri zaman ile eşleştirerek anlamlandırırız: “5 yıldır evliyim”, “4 yıldır bu bölgede yaşıyorum” gibi. Modern yaşamımız da saat bağımlı halde kurgulanmıştır, belli saatler arasında çalışırız, akşam haberlerinin başladığı saat bellidir. Fakat insan algısında zaman eşit aralıklı gitmez, bazen zaman su gibi akar, bazen geçmek bilmez. Hazel anlatının buna benzer bir şekilde aktığını iddia eder ve

bunun “olayların seçimi” ve “olayların dizimi” şeklinde anlatıcının öznel bakışına göre şekillendirildiğini ifade eder. Bu bakımdan çizgisel anlatılar gerçekliği bir bakış açısına göre değiştirir, bükler (Hazel, 2007).

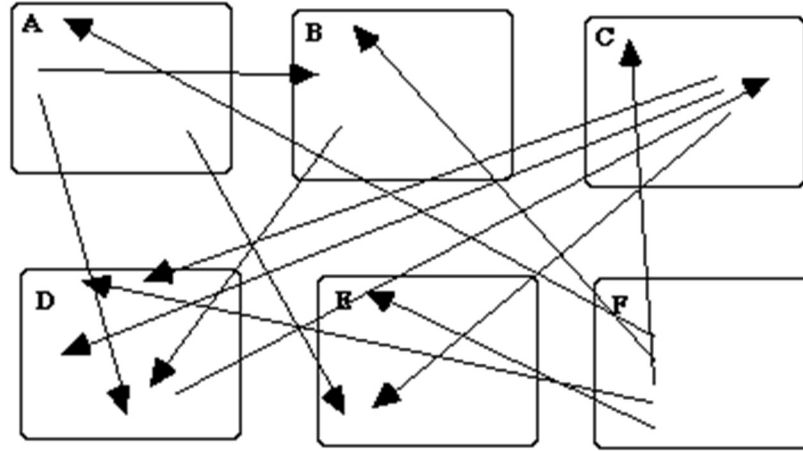
2.3.2 Çizgisel Olmayan Anlatı

Saussure’ün tek boyutlu anlatı modelinden hareketle yazılı metinlerin de çizgisel olduğu yargısına ulaşılabilir. Elbette yazılı metin de bir mekan kaplar fakat bu mekan en az iki boyutludur. Dormans’a göre sayfanın iki boyutlu yapısı ve yazılı kayıtların grafik yapısı sebebiyle yazılı metin ekstra-linguistik sayılabilir. Tek boyutlu bir nesnenin çok boyutta temsilinin gözden kaçtığını savunur (Dormans, 2004).

1965’de Theodor Nelson tarafından tanımlanan hipermetin (hypertext), “Kağıt üzerinde sunumu mümkün olmayacak kadar karmaşık bir şekilde birbirine bağlanmış olan yazılı ya da görsel materyaller bütünüdür”. Buna göre hipermetinler anlatının öbeklere (lexia) ayrılması ve bu öbeklerin birbirine elektronik olarak bağlanmasıyla oluşturulmaktadır. (Nelson, 1965). Hipermetin genellikle çizgisel olmayan anlatının ilk örneklerinden kabul edilir.

Aarseth bu yaklaşımın yanlış olduğunu, sıradan bir kitabı okuyan kişinin tüm sayfalara erişiminin bulunduğunu, okuyucuyu sayfaları atlamasını ya da geri gelip tekrar okumasını engelleyecek hiçbir engel olmadığını hatırlatır. Ayrıca hipermetinlerin daha kısıtlayıcı olduğunu, okuyucunun bir uca erişebilmesi için yazar tarafından belirlenmiş olan bir yolu takip etmesi gerektiğini işaret eder (Aarseth, 1997, s47).

Buna karşın hipermetin çizgisel olmayan anlatının öncüsü kabul edilir. Bu modelde olayların anlatılmasında kronolojik bir sıra izlenmediği gibi, olayların sebep sonuç ilişkisi de doğrudan kurulmaz. İzleyici ya da okuyucu birbiri ile ilişkili fakat birbirini takip etmeyen, paralel akan ya da zamanda farklı atlamalarla aktarılan olay ve eylemleri anlatıcının yönetiminde eksiksiz olarak takip eder ve anlatıcının amaçladığı mesajı ulaşır.



Şekil 36. Altı uç ve onüç bağlantıdan oluşan basit bir hipermetin şeması (Greenleaf, 2001)

2.3.3 Ergodik Anlatı, Sibermetin

Aarseth'in fizik alanından ödünç aldığı bir terimi kullanarak ortaya attığı Ergodik Anlatı Kuramında ise anlatıcı olayları etrafa serpiştirir. Dinleyici bu serpiştirilen bilgiye ulaşmaya çalışmakla sorumludur. Bu tür bir anlatıda, dinleyici ya da oyuncu, öyküyü bir uçtan diğer ucuna kadar çözümlemek ya da algılamak için aktif ve önemsiz olmayan bir çaba göstermelidir. Bu tür metinlere sibermetin (cybertext) adı verilir. Ergodik anlatıda hikâyenin kurgusunu sadece anlatıcı değil, anlatılan kişi de yapmaktadır, bu sebepten bir iş birliği söz konusudur (Aarseth, 1997, s1).

Aarseth'e göre hipermetinler (hypertext) aslında ergodik anlatının bir alt kategorisidir. Buna göre hipermetinleri çözümlemek için asla değişmeyen bağlantılara tıklamak ve metni gözlerimizle takip etmek önemsiz bir aktivitedir. Dolayısı ile bunlar ergodik yazın kabul edilemezler.

Buna karşın "I Ching" gibi kurallardan oluşan ve anlamlandırılması için okuyucunun bu kuralları bilerek birtakım hesaplar yapmasını gerektiren yazınlar ergodiktir.

Ergodik metni eleştirenlerin henüz bu formu tanımadığını iddia eder. Aspen, ergodik metnin hipermetinden farkı olmadığını savunanlara cevap olarak MUD (Metin Tabanlı Çok Oyunculu Zindan) türü oyunları işaret eder:

“Bu metinleri size tarif etmek için ne kadar zorlarsam zorlayayım, kökenlerinde yatan farklılık siz onları deneyimleyene kadar esrarını koruyacaktır” (Aarseth, 1997, s2).

Söz konusu oyunlarda metin, aynı anda birden fazla etkileşici olduğu durumda sürekli farklı bir anlam üretebilir. Oyuncuların bu anlamı çözebilmek için bir efor sarfetmeleri beklenmektedir.

Fakat Ergodik Anlatı video oyununa özgü bir biçim değildir. House of Leaves (Danielewski, 2000) gibi, kitap halinde denemelerde yapılmıştır. Buna göre okuyucunun öyküyü anlaması için kendini yazara teslim etmesi yeterli olmaz. Birbirinden bağımsız metinlerden anlam bütünleri kurmalı ve bunları anlamalıdır. Bu eylem sonucunda elinde anlamlı bir öykü olacaktır.

Bu yaklaşımı destekler biçimde, video oyunları alanında çalışmalar yapan Ernest Adams’a göre oyuncu en az oyunun yönetmeni kadar anlatıda sorumluluk sahibidir. Sonuçta deneyimleyeceği anlatının nasıl geliştiğine ait sorumluluk kendisindedir. (Adams, 2013)

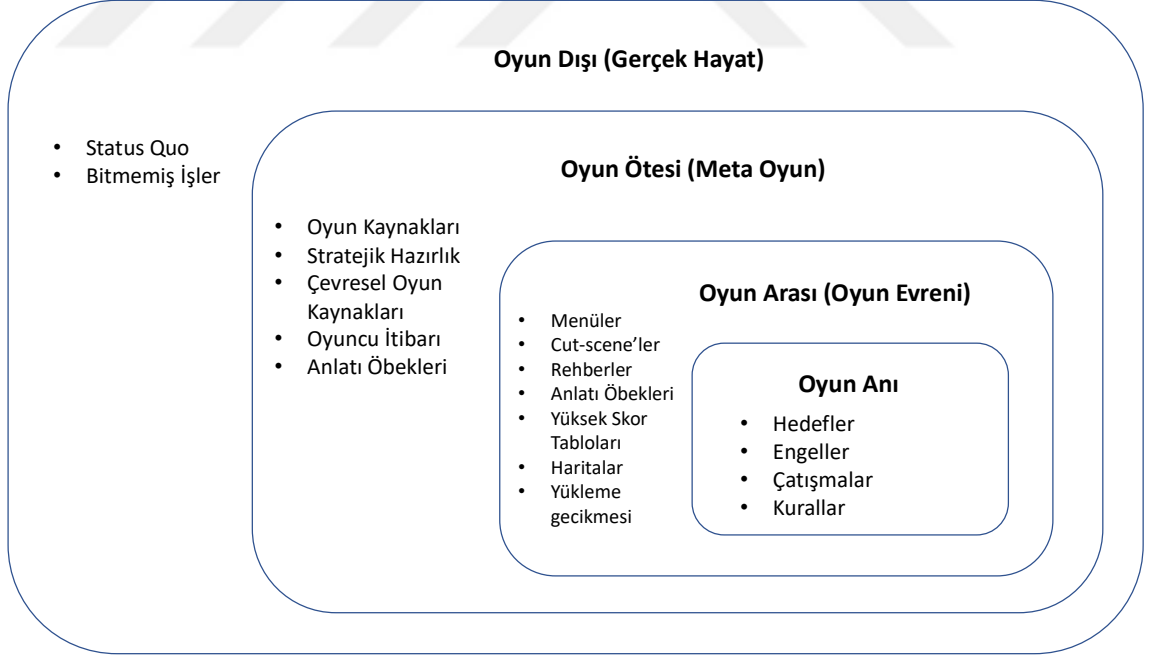
“Ortak yazarlık” kavramı, etkileşimli anlatılar söz konusu olduğunda reddedilemez bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır (Laurel, 1993). Sayılğan’ın oyuncu alımlama pratiklerini incelediği doktora tezinde oyuncuların ortak yazarlık eğilimi gösterdiklerini gözlemlemiştir (Sayılğan, 2014). Bu durum Aarseth’in bahsettiği ergodik metin tanımlamasına uymaktadır. Oyuncular oyun tasarımcısının, yani anlatıcının ortaya koyduğu bağımsız metinleri kendince yorumlayarak bir yol çizmeli, buna göre yeni bir metin oluşturmalıdır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

OYUN BİÇİMİ

3.1 Oyunun Hayat İçindeki Yeri

Bir oyunun tasarımı önce fikir olarak başlamakta ve çeşitli basamaklardan geçerek oyuncuların etkileşime geçebileceği bir oyun olarak son bulmaktadır. Bu süreçte tasarımcı oyun tasarımının sınırlamaları dahilinde bazı kararlar vermek zorunda kalmaktadır. Bu kararların kökeninde oyunu eğlenceli hale getirebilecek engellerin ve bu engelleri geçmek için yapılabilecek seçimlerin uygun şekilde yerleştirilmesi yatmaktadır. Araştırmamızda bu engellerin oluşturulması ve oyunun bir dizi engeller/seçimler bütünü olarak tasarlanması öne çıkmıştır. Görülmektedir ki oyun tasarımcısı bir anlatı oluşturmak istesin ya da istemesin, her bir engeli koyduğunda bir dramatik çatışma yaratmaktadır. Bu da oyunun türünden bağımsız olarak ister istemez bir anlatı yaratmaktadır.



Şekil 37 Bu çalışmada kategorize edilen oyunun katmanları

Oyunların estetik özellikleri göz önünde tutulduğunda ve anlatının inşası sırasında kullanılan yapısal yaklaşım basamaklarının oyunlara uygulamasını kolaylaştırması sebebiyle, bu çalışmada oyunun katmanlarının Şekil 37’de gösterildiği gibi dört basamaklı olduğu gözlemlenmektedir. Buna göre oyun evreni, Huizinga’nın önerdiği “sihirli çember”in içinde olan biten her şeyi ifade eder.

Sihirli Çember’in dışı ise oyun evreninden tamamen kopmuş olmak zorunda değildir. Oyuncular oynadıkları oyundan edindiklerini hayatlarına sıkça taşırlar. Bu alan tamamen oyundan izole değildir ve bu kısma daha önce anlatıldığı gibi “Meta Oyun” yani “Oyun Ötesi” denir. Bunun daha da ötesinde ise herkesin günlük hayatı vardır, orada hayat kavgası sürmektedir.

Oyuncunun oyun oynamaya karar verip oyun evrenine katıldığında yapmayı umduğu aktif eylemlerle, teknik ya da oyun tasarımı gereği ortaya çıkan oyun öğelerinin yönetimi arasında fark bulunmaktadır. Bu çalışmada, oyuncu, “oyuncu tavrı” sergileyerek bir oyunu oynamaya karar verdiğinde, bilgisayar başına geçer, oyun uygulamasını başlatır, gerçek hayattan ayrılarak eşiği geçer ve oyun evrenine katılmış sayılır. Bu sırada bilgisayar, Murray’in önerdiği gibi bir geçiş nesnesi halini alır.

Fakat birçok oyun bu anda başlamaz. Oyunun yüklenmesi, oyun başlamadan önce oyuncuya gösterilen anlatı öbekleri oyunun parçası olduğu kadar oyun mekaniğinin dışındadır.



Şekil 38 Oyun anının dışında fakat oyun evreninden bir görüntü, oyuncu başlangıç ailesini seçiyor



Şekil 39 Dune (1992) oyununda oyun kitabı

Oyuncu henüz aktif olarak oyun oynamaya başlamamıştır. Fakat yaptığı eylemler oyun anını etkilemeye başlamıştır. Bu alan oyun dışı ile oyun anı arasında bir köprüdür. Bu sebeple “Oyun Arası” olarak isimlendirilmiştir. Bu “ara” iki oyun anını birleştiren bir köprü de olabilir, oyun anı ile oyun dışı arasındaki bir köprü de olabilir. Oyun arasının temel özelliği, oyun arasında yapılan seçimlerin oyun durumunu değiştirmemesidir. Oyun arası oyun durumunun oluşturulması, gözlenmesi ya da deneyimlenme biçimi ile ilgili seçimlere yer verir, fakat durumu değiştirmez.

Oyun arasında oyuncu temel oyun kural ve çekirdek mekaniklerinden haberdar edilmiş olabilir fakat bu mekaniklerden bağımsızdır:

- Menüler (Her tür navigasyon ve seçenek ekranları)
- “Cut-scene”ler (etkileşimsiz ara-sahneler)
- Haritalar
- Rehberler (oyunun nasıl oynandığını açıklayan içerikler)
- Anlatı Öbekleri (Konuyu açıklayan içerikler)
- Skor tabloları (Oyuncunun kendini diğer oyuncularla karşılaştırdığı listeler)
- Oyun yükleme yaparken oyuncuya gösterilen içerikler

- Oyun geçici olarak durdurulduğunda gösterilen içerikler
- Vb.

Oyuncu her zaman oyun anından çıkıp oyun arası duruma geçebilir. Bir oyun tasarımcısı meta oyun özelliklerini tasarlamak ya da yönetmek zorunda değildir. Fakat oyun arasını her zaman tasarlamak zorundadır. Oyun arası öğeleri oyun evreninin kaçınılmaz bir parçasıdır.

Şekil 39’da gösterilen “Dune Kitabı” (the Book of Dune) oyunda oyuncuların içinde bulundukları evrenle ilgili birçok bilgi barındırır. Fakat oyuncunun bu bilgileri okuması daha iyi bir oyuncu olmasına sebep olmaz ya da oyun mekaniğini etkilemez. Elbette bu ek içerik tamamen işlevsiz sayılamaz, burada sunulan metinleri okuyan oyuncular oyun evrenini daha iyi tanıyacaklardır, belki yapacakları seçimlerin öyküsü hakkında bilgileneceklerdir. Fakat oyuncular oyun anı için ciddi bir avantaj ya da dezavantaj kazanmayacaktır.

Diğer taraftan Şekil 38’de bir başka Oyun Arası ögesi göstermektedir. Burada oyuncular farklı özelliklere sahip ailelerden birini seçmek zorundadırlar. Oyun henüz başlamamış olsa da burada tercih ettikleri seçenek oyun deneyimini büyük oranda değiştirecektir. Örneğin; Harkonnen ailesi agresif ve ağır silahları kullanan militaristtir. Ordos ise gerilla taktikleri olan bir ailedir. Buna göre seçilen aile, oyuncuların oyun anında performe edecekleri uzun vadeli stratejiye etki edecektir.



Şekil 40 Nier Automata Ayarlar Menüsü içerisinde diyalog

Oyun arası ve oyun anının Kahramanın Yolculuğu modelinde “Özel Dünya” içinde olmasına karşın, oyun arası bölgesinin oyuncu açısından gerçek dünya ile oyun dünyası arasında bir eşik durumunda olması daldırma etkisini zedeleyebilmekte ya da bozabilmektedir. Daldırılmış oyuncuların oyun arası menülerini kullanmaktan kaçındığını daldırma başlığı altında daha önce söylemiştik. Örneğin oyuncuların yönettikleri karakterle özdeşleştikleri bir anda oyunun sesini açmaya karar verirlerse oyun arasına çıkarak menüler arasında gezinmeleri gerekebilir. Bu durum da oyun evreninden uzaklaşmak ve daldırmanın yitirilmesi şeklinde olabilir. Nier Automata (2017) bu durumun etkisini ayarlar menüsüne diyaloglar yerleştirerek azaltmaya çalışmıştır. Bu durumda oyun arası oyun evreninden çok uzaklaşmış sayılmaz.



Şekil 41 Nier Automata ayarlar menüsündeki anlatı öbekleri

Nier Automata'daki tüm karakterler çok gelişmiş yapay zekaya sahip robotlardır. Oyun tasarımcıları oyunun menülerini de oyun anına yaklaştırabilmek amacıyla diyaloglarla desteklemişlerdir. Örneğin, ses ayarını yapmak için menüye girdiğinizde oyundaki karakterler birbirleri arasında konuşarak, sanki gerçekten kendileri ile ilgili ayarları yapıyorlarmış gibi sohbeti sürdürürler. Oyuncu oyunun sesini açtığında, baş karakteriniz “Tamam, beni şimdi duyabiliyor musun?” diye sorar, yardımcı karakter “Evet, sesin şimdi çok daha iyi geliyor” ya da “Evet, böyle daha iyi, ses tonun son derece rahatlatıcı” şeklinde cevap verebilir.

Görüldüğü gibi “Oyun Arası” kavramını birçok oyunda rahatlıkla tespit edilerek oyunun bütününden ayrıştırılabilir.

Oyuncunun oyuna girdiği ve daldırılmanın başladığı an ise “Oyun Anı”dır. Oyun anının en önemli özelliği oyunun çekirdek mekanığının oyuncuya açık edilmesidir. Artık oyuncu bu çekirdek mekanikleri kullanarak oyun durumunu değiştirebilir/bozabilir. Buna basitçe bir örnek verirsek, futbolda düdükle birlikte oyun anı başlar. Bu düdükten önce hakem topu sahaya koymuş, tüm oyuncular sahada yerlerini almış olsalar da kimse topa dokunamaz. Oyun durumu dondurulmuştur. Oyuncular oyun durumunu değiştirecek bir harekette bulunamazlar. Futbolun

çekirdek mekaniği ayakla topa vurmaktan ibarettir. Bu şekilde oyuncular oyun durumuna müdahale ederler ve durum sürekli olarak değişir.

Oyun anında oyuncuların ulaşmak istedikleri hedefler ve bu hedeflere giden yolda aşması gereken engeller, oyuncuları sınırlayan kurallar mevcuttur ve tüm bunlara oyunun çekirdek mekaniklerinin izin verdiği şekilde yaklaşmalı ve kısacası oyuncu oyunu oynamalıdır.

Bu durum “Oyun Anı” olarak adlandırılmıştır.



Şekil 42 Dune II (1992) oyun anı

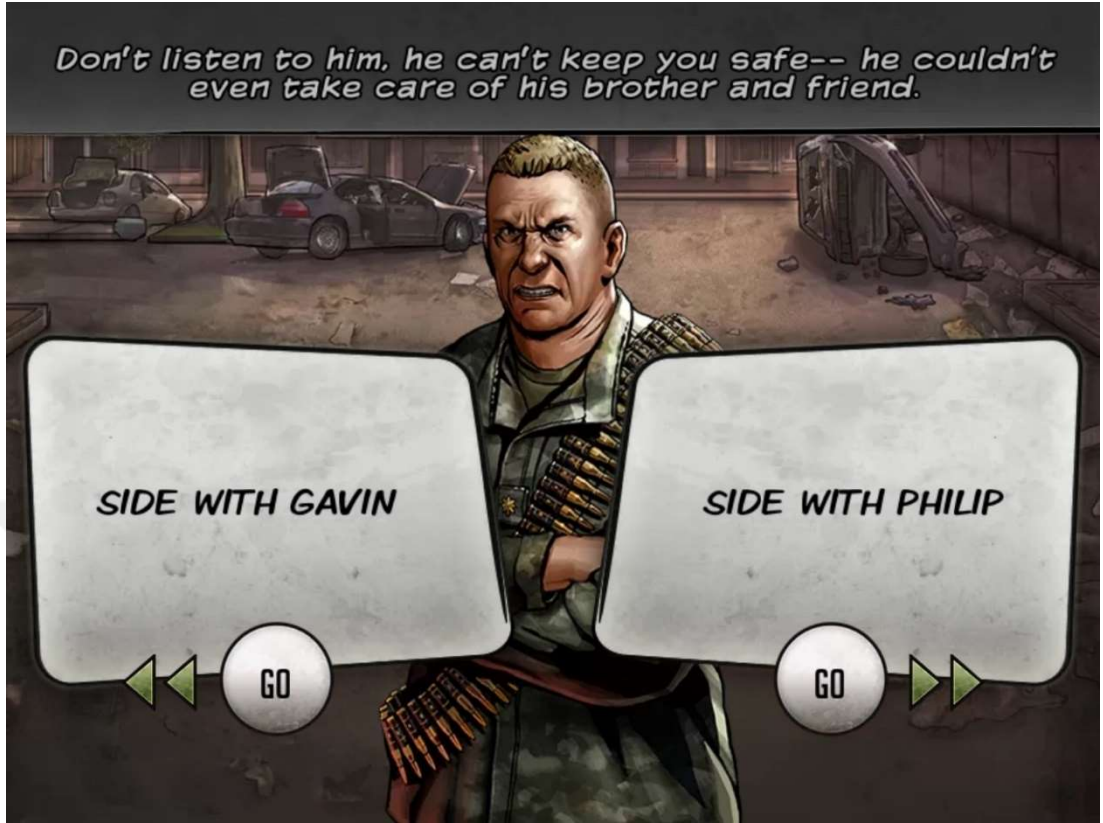
Şekil 42 oyuncunun aktif olarak oyunu oynadığı anı göstermektedir. Dune II oyunun çekirdek mekaniği oyuncunun farklı binalar ve üniteler inşa ederek saldırılara direnmesi ve saldırı geliştirmesidir. Oyuncu isterse bu anı kesebilir, yukarıda görünen “Seçenekler” (Options) butonu buna izin verir. Bu şekilde oyuncu bir üst katman olan oyun arasına dönüş yapmış olur. Bu durumda oyuncu oyundan tam olarak ayrılmış değildir ama oyunu oynadığı da söylenemez.

Oyun anında oyuncu, oyun tasarımcısının ortaya koyduğu problemlere aktif olarak çözümler arar. Bu çözümler yine oyun tasarımcısının tasarlayıp oyuna eklediği seçim havuzundan ve bunlarından kombinasyonlarından oluşturulmak zorundadır. Bazı

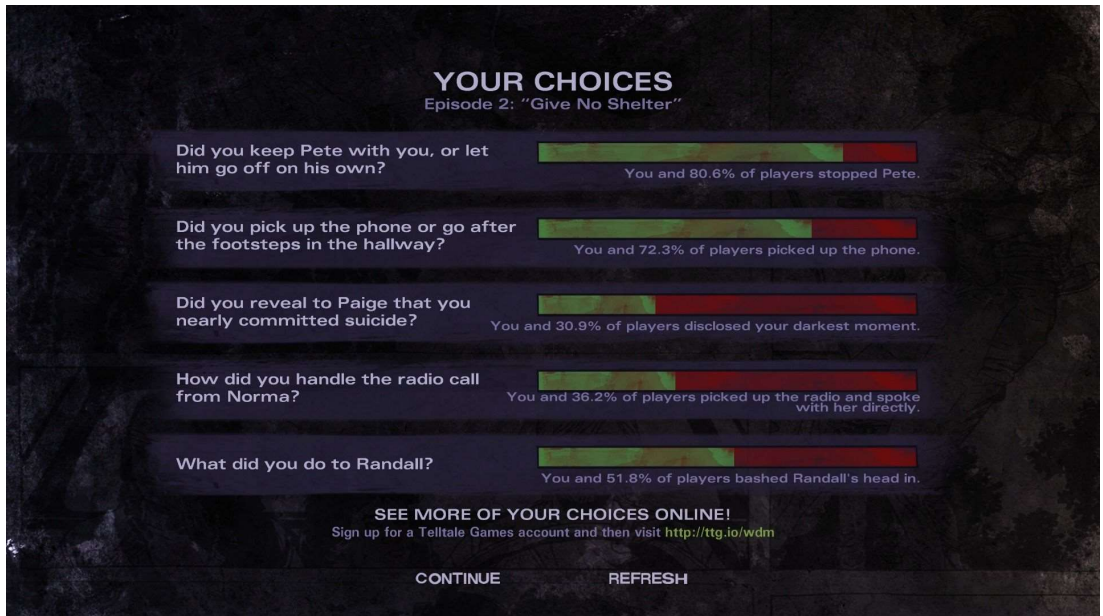
oyunlarda oyuncunun çözüm için önünde olan seçenekler çok fazla olabilir. Bazı oyunlarda ise seçimler kısıtlıdır.

Oyun tamamlandığında, oyun ötesi çalışmalarında özetlendiği şekilde oyuncu oyun sırasında edindiği kazanımları oyun evreninden, yani Huizinga'nın sihirli çemberinden dışarıya taşır. Bu gelişmiş refleksler, bazı problemlere getirilebilecek çözümler konusunda yatkınlık kazanmak gibi Ralph Kostner'in da değindiği oyunun işlevlerinden biri (bulmaca, labirent, olasılık hesapları vb.) olabilir. Bazı durumlarda oyunun anlatısı da tek başına başarıyla mesaj iletebilir.

Örneğin, oyun boyunca verilmiş kararların oyuncuya oyun sonunda sunulduğu durumlar vardır. Bu şekilde karakter oyunu bitirmek uğruna neleri feda ettiğini görmüş olur. Oyunda yönettiği kahramandan ziyade kendi benliği ile ilgili çatışma ile yüzleşir. Örneğin The Walking Dead isimli macera oyununda oyuncuya sık sık seçimler yaptırılır (Şekil 43). Örneğin, Yoldan geçerken zombilerden kaçmakta olan birini gördüğünüzde oyun size “onu arabaya almak ister misiniz?” şeklinde sorular sorar ve yapabileceğiniz farklı aksiyonları listeleyerek birini seçmenizi ister. Bölüm sonunda ise oyunu oynayanların sizinle aynı durumda olup aynı soruya nasıl cevap verdiğine dair istatistikler gösterilir (Şekil 44).



Şekil 43 The Walking Dead Seçenek Ekranı



Şekil 44 The Walking Dead oyununda yapılan seçimlerin istatistiksel gösterimi

Oyun ötesinde oyuncu kazanımını sağlamak için bir başka yöntem de anlatıdan destek almaktır.

Buna iyi bir örnek Brenda Romero, “The Train” isimli oyunudur. Oyunculara bir sürü piyon verilir ve bir trene bunları doldurması söylenir, son durağa en çok piyon ulaştıran puan alacaktır. Oyuncu trendeki tüm boşluklara akıllıca dizdiği piyonları doldurur fakat tren hareket eder ve oyuncular istasyonda kapalı durumda olan kartı kaldırdıklarında istasyonun adını öğrenirler: “Auschwitz Toplama Kampı”. Bu şekilde farkında olmadan oyun boyunca bir Nazi askerin yerine konmuşlar ve tıpkı o asker gibi görevi çok başarılı şekilde yürütmüşlerdir. Fakat oyun son bulduğunda oyuncuya hayat ve önyargılar hakkında bir mesaj verilmiştir. Oyuncu başarısına sevinememiştir. Oyuncu oyundan ayrıldığında meta oyun basamakları devreye girer.

Edebiyat ve sinemanın kullanmakta olduğu geleneksel anlatıda kahraman önce harekete geçmesi için çağırılır, bir dizi olay ve karşılaşma sonucunda kendini kanıtlayarak amacına ulaşır ve sonuçlarını görür.

Oyun anlatısında oyuncu harekete geçer, hareketleri sonucunda olaylar ve karşılaşmalar şekillenir, bu olaylar anında kurallar ve sistemi tanır ve son olarak amacına ulaşır.

Geleneksel anlatıda kahraman sadece bir başka arketiptir, anlatıdaki bir işlevden ibarettir. Senaryo yazarları Henry James, Syd Field ve David Mamet ve diğer birçoğu karakter adı altında bir kişinin olmadığını, karakterin aksiyon ve diyalogdan ibaret olduğunu kabul eder.

“Karakter diye bir şey yoktur. Sadece sayfada bazı satırlar vardır.” (Mamet, 1997, s9)

Bushinsky’nin aktardığına göre, Mamet birçok eserinde karakterlerin arka planlarını oluşturmaya çalışmanın boş bir çaba olduğundan bahseder. Mamet’e göre karakter yerine “karakter illüzyonları” demek daha doğrudur (Bushinsky, 2001).

Syd Field, birçok üniversitede temel kaynak olarak kullanılan kitabında karakteri açıklarken, karakterin olayların nasıl gelişeceğine, olayların ise karakterin nasıl oluşacağına sebep olduğunu, dolayısı ile karakteri belirleyen ana olgunun eserde yazılı olan aksiyonların birleşimi olduğunu vurgular. Field’e göre filmlerin konusu bir merkezi olay ile ilgilidir ve karakterler ise bu olaya tepki verirler. (Field, 2007, s43-44)

Fakat oyun anlatısında durum farklıdır. Oyun anlatısında kahraman, ya da olay örgüsüne yön veren kişi, oyuncunun ta kendisidir. Genellikle oyuncuya “kahraman” arketipi biçilmiş olsa da oyunlarda oyuncunun arketipsel özellikleri değişiklik gösterebilmektedir.

Oyun anlatısı bu durumu değerlendirmek ve oyuncunun eyleycilik gücünü bir şekilde kontrol etmek zorundadır.

Video oyunlarında anlatı kavramı, oyun çalışmalarının başından beri tartışma konusu olmuştur. Günümüze kadar yapılan çatışmalarda oyun tasarımı ve dramatik anlatıda bazı problemler işaret edilmiştir.

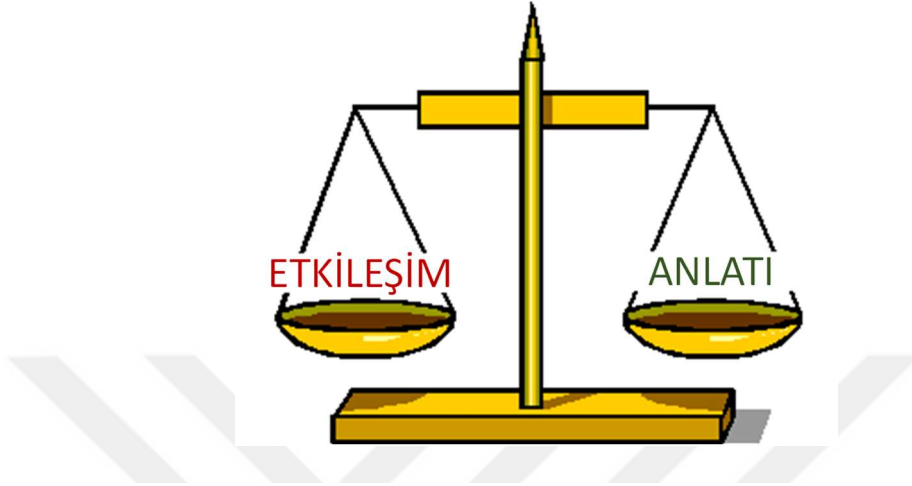
Anlatının video oyunlar üzerine yapılan akademik çalışmaların en başından günümüze kadar sürmesinin ana sebebi video oyunların anlatı için çok uygun gibi görünüyormasının yanında anlatının inşası sırasında oyuncunun etkileşimiyle ortaya çıkan karmaşanın üstesinden gelecek bir yöntem bulunamamış olmasıdır.

2003 yılında şiddetle yapılan anlatı-oyun tartışmaları günümüzde eskisi kadar hararetli olmasa da halen sürmektedir. Bu tezin yazılmakta olduğu 2017 yılında Ian Bogost, “Video oyunlar öyküleri olmadığında daha güzeller” başlıklı makalesinde oyunların bir “anlatı ortamı” olma hayalinin peşinde koşmayı bırakması gerektiğini savunmaktadır. Bogost’a göre oyunların yapması gereken şey, “derli toplu, sıradan dünyayı parçalara ayırmak ve onları şaşırtıcı ve enteresan yöntemlerle bir araya getirmektir” (bogost, 2017).

Ernest Adams, anlatı ile etkileşim arasında ters orantı olduğunu öne sürer (Şekil 45).

Adams bu dengeyi kabullendikten sonra, ludoloji bakış açısına çekilir:

“Bizim işimiz öykü anlatmak değildir. İşimiz hikayelerin oluşacağı dünyalar yaratmaktır. Zihnimiz için oyun parkları inşa etmeliyiz.” (Adams, 2005)



Şekil 45. Adams’a göre anlatı etkileşim dengesi (Adams, 2005)

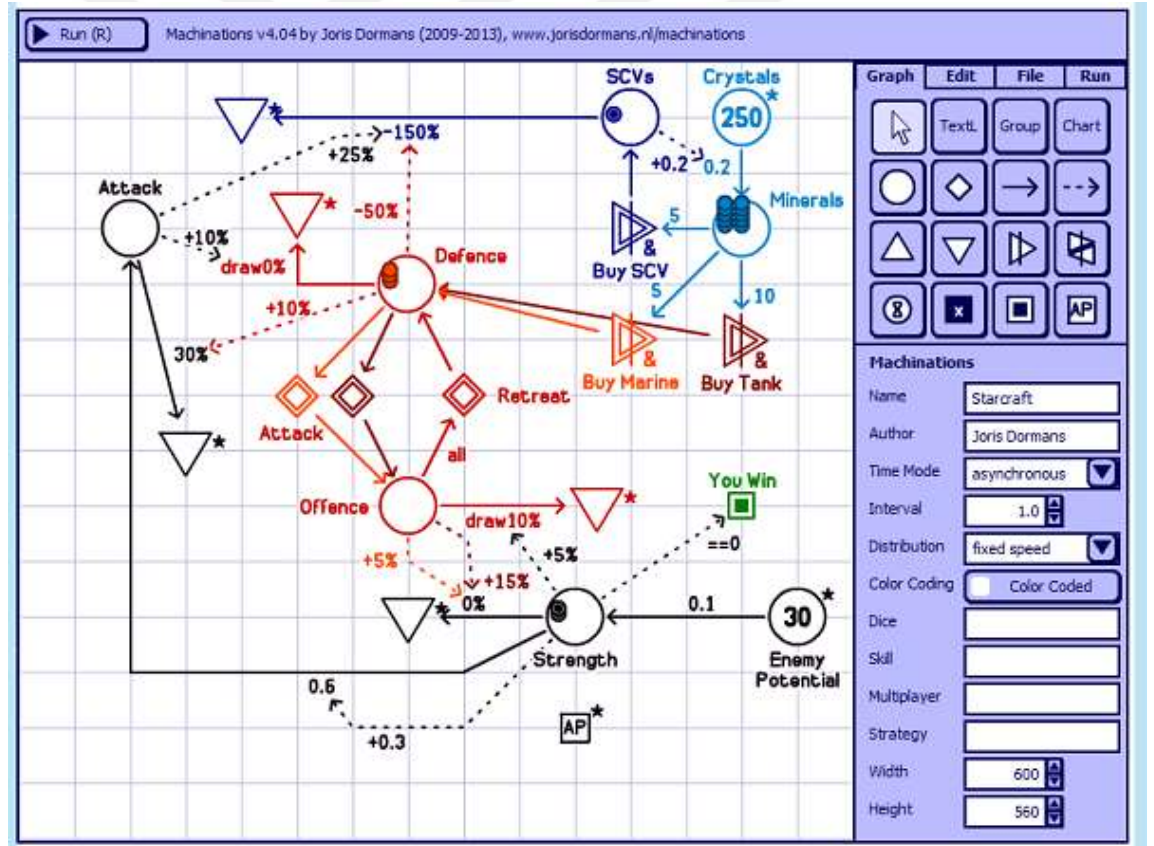
Adams’a göre Hollywood’un öykü anlatmaktaki yöntemleri oyun anlatısında işe yaramaz durumdadır. Gerçekten de senaryo yazımında aynı olayların üst üste defalarca tekrar edilmesi tercih edilmez. Dramatik çatışmaların birbirinden farklılaşması ve öyküyü ilerletmesi gerektiğini daha önce tartışmıştık. Video oyunlarında oyuncu hata yapabilir ve o bölümü baştan oynamak zorunda kalabilir, oyunu bir noktada kaydedip geri dönebilir, ya da defalarca aynı hareketi tekrar ederek vakit geçirebilir. Bu iki farklı durumun başından beri anlatı ve etkileşimi bir araya getirmeye çalışan oyun tasarımcılarının problemlerinden biri olduğunu savunur, anlatıdaki çatışma ile oyundaki çatışma aynı şey değildir, farklı özellikleri vardır (Adams, 2005).

Anlatının oyunları daha eğlenceli bir hale getirdiği görüşü tartışmalıdır. Elson’un aktardığına göre, bir oyunun karmaşık bir anlatı yapısı olması gerekmemekle birlikte, birçok oyuncu oyunları anlatıları sebebiyle beğendiklerini belirtmişlerdir (Elson et al., 2014).

Diğer taraftan oyun anlatısı oyun tasarımı yapanlar için altta yatan sistemi ulaşması ve düzenlemesi zor bir hale getirebilir. Anlatıyı oyunlardan sökmek çok da kolay değildir, geriye kalan sadece değişkenler ve rakamlar olacaktır.

Joris Dormans doktora tezinde geliřtirdiđi Machinations uygulaması ile oyunların en temel mekaniklerine ulařmaya alıřmıřtır. Machinations oyunu bir akıř diyagramı haline getirerek dengesinin test edilmesine izin vermektedir. Elbette bu uygulamayı kullanabilmek iin oyun mekaniklerini ve bu mekaniklerin kullandıkları matematiksel formlleri bilmeniz gerekmektedir.

Anlatı paralarından tamamen arındırılmıř oyunlarda hala hayat vardır. Fakat algılanmaları ok daha zordur. rneđin saldırı sadece bir toplama iřlemidir, savunma ise bir bařka matematiksel eřitlikten ibrettir. Bu durumda oyun evreni de tamamen yok olmuř, oyunların temel fonksiyonlarından biri olan hayali dnyaların yaratılması askıya alınmıřtır.



řekil 46 Dormans'ın Machinations uygulaması

Machinations'da ortaya ıkan oyun evreninin matematiksel bir simlasyondur. Gonzalo Frasca, simlasyonun bir tr anlatı olduđunu vurgular (Frasca, 2003b).

Dormans'ın Klevjer'den aktardığına göre, simülasyon bir tür prosedürel temsildir. Fakat simülasyonlar olayları aktarmak yerine kuralları aktarırlar. (Dormans, 2012, s25).

Ekranda akıldan geçen düşünceler görünemeyeceği ve sinema da görsel bir sanat olduğu için sinemasal anlatı tamamen olaylar üzerine kurgulanmıştır. Sinemada “anlatma, göster” kuralı her filmde uygulanmak zorundadır. Video oyunlarda ise her zaman altta yatan kurallar ve seçimler iş başındadır. Oyun anlatısı bu kurallar ve seçimler ile birlikte hareket etmek zorundadır. Bu da karşımıza anlatı eyleyciliği kavramını ortaya çıkarır.

3.2 Anlatı Eyleyciliği

Oyun mekaniklerinin dolaylı bir parçası olan anlatı eyleyciliği, oyuncunun anlatının akışını anlamlı bir şekilde etkileyebilme gücüdür.

Joyce’a göre anlatı eyleyciliğinin gerçekleşebilmesi için, oyuncunun davranışlarının anlatıya yön verdiğinin farkında olması gerekmektedir. Örneğin, Mass Effect 2 (2010) oyununda oyuncuya sunulan seçeneklerin iyilik (Paragon) ya da kötülük (Renegade) anahtar kelimeleri altında sınırlanarak verilmesi, oyuncunun anlatı durumunu özümseyerek, sonuçlarını kavradığı seçimleri yapmasını limitlemektedir (Joyce, 2016, s12).



Şekil 47 Assassin's Creed Odyssey (2018) oyununda diyalog seçim sembolleri

Assassin's Creed Odyssey (2018) oyununda beş farklı sembol bulunmaktadır. “Saldır”, “flört et”, “yalan söyle”, “kabul et” ve “sonlandır” sembolleri konuşmalar sırasında oyuncunun söylemek için seçtiği diyalog cümlesinin ne tür bir sonuca yol açacağını önceden öğrenmesine izin verir (Şekil 47). Bu sayede oyuncular seçimlerini yapmadan önce oyunun nasıl devam edeceğini bilirler (Şekil 48).



Şekil 48 *Assassin's Creed Odyssey* (2018) oyununda diyalog seçimi ve sonuçları

Frasca, anlatının inşası sırasında kullanılan güçlü sebep sonuç ilişkisi sebebiyle, etkileşimin anlatıyı sınırladığından bahseder. Anlatı eyleyicisi olarak oyuncu bu sebep-sonuç ilişkisi anlatılırken, herhangi bir anda müdahale edebileceğinden dolayı anlatıda bozulmalara yol açacaktır. Frasca'ya göre anlatının bozulmamasını sağlamanın tek yolu oyuncunun eyleycilik gücünü sınırlamaktır (Frasca, 2004).

Burada tartışılan nokta anlatının çekirdek mekanikte asla yer alamayacağıdır. Anlatı sadece yüzeyde, çekirdek oyun sisteminin dışında bir ambalaj olarak kalmak zorundadır. Adams, anlatının kaçınılmaz olarak oyuncu eyleyciliğini sınırlamak zorunda kaldığını vurgulamıştır (Adams, 2005).

Mateas ve Stern, anlatı-etkileşim çatışmasını bir oyun üzerinde test etmek için, Façade isimli bir video oyun yazmışlardır. Bu oyunda anlatı eyleyciliğini oyunun çekirdeğine yerleştirmiş ve çalışmada anlatının eyleyici gücü limitlemediğini, bu konudaki eleştirilerin “prematüre ve maksadını aştığını” sonucuna varmışlardır. (Mateas, 2005)

Tartışmanın üzerinden yirmi yıldan fazla süre geçmiştir ve artık bu tartışmaya bir grup akademisyenin yapay olarak oluşturdukları tartışma ortamı olarak bakılmaktadır. Oyun akademisinin bu tartışmadan çıkardığı yüzlerce çalışma mevcuttur. Fakat tartışmanın tarafları son derece belirgin ve tartışmaya değerdir. Zaman içerisinde

görülmüştür ki anlatının oyunlardaki ağırlığı gittikçe daha fazla büyümektedir. Anlatı sistemleri çeşitlenerek çoğalmakta ve ilerleyici anlatı yöntemleri oyun sistemlerinin çekirdeğine yerleştirilmektedir. Kodlama sanatı ve yapay zekanın ilerlemesi ile tamamen etkileşimli anlatıdan oluşan, her oyunda farklı bir öykü yazabilen oyunlar yapılmaya başlanmıştır.

Murray, 90’larda popüler olan MUD (çok oyunculu zindan) oyunlarında oyuncunun yüksek anlatı eyleyciliği gücüne sahip olduğundan dolayı deneyimledikleri dünyanın yazarı da olup olmadıklarını tartışır:

“Bir dijital öykünün interaktörünün sadece doğaçlama ilerleyen bir MUD oyuncusu olmadığı, hatta postmodern bir hipermetin’de gezinen okuyucunun bile öykünün yazarı olduğunu savunanlar var. Bu yanıltıcı bir iddiadır. Önceden yazılmış bir çevrede yaratıcı bir rolde olmakla, bir çevreyi baştan yazmak arasında fark vardır.”(Murray, 2001, s152)

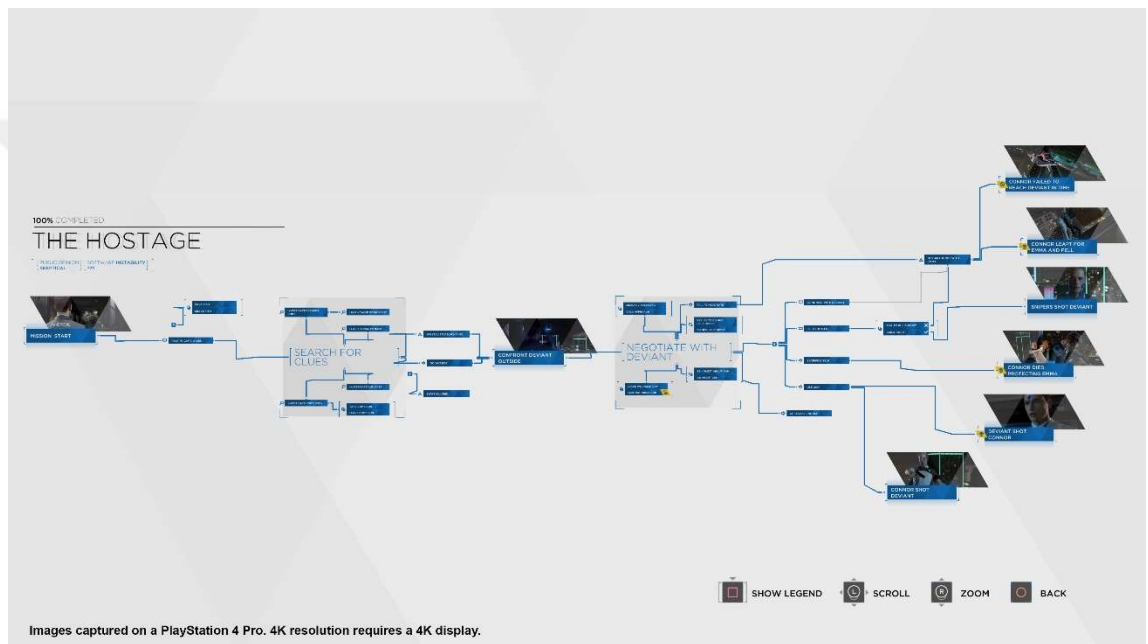
Fakat MUD’ların bir başka özelliği vardır. Oyun yöneticileri ve bunların tayin ettiği oyuncular oyundaki her ögeyi değiştirebilirler, örneğin, oyunda bulunmayan yaratıklar ekleyip bunları konuşturabilirler. Dilerlerse bu kişiler oyundaki OOK’lerin kontrolünü geçici olarak devralıp onların ağzından konuşabilirler. Burada altı çizilmesi gereken nokta, oyun yöneticilerinin oyunu tasarlayan kişiler olmamasıdır. Bu yöneticiler oyuna sonradan dahil olan yüksek öncelikli kullanıcılardır.

Bu durumda bu kişilerin anlatı eyleyciliği gücü yazarlığa dönüşmüş, oyunu ve anlatıyı baştan tasarlayacak, oyun evrenini istedikleri gibi düzenleyebilecek güce sahiptirler.

Bir oyuncunun oyuncu kimliği eyleyciliğin en yüksek seviyeye ulaştığı anda son bulur. Artık oyun evreninde daha önceden tasarlanmış olan anlatının bulunmasına gerek yoktur. Oyuncunun çözmesi gereken çatışmaları kendi istediği şekilde çözebilir ve bu çözümler istediği şekilde yeni çatışmalar yaratabilir ya da yaratmayabilir.

Görüldüğü gibi oyuncunun anlatı eyleyciliği gücü sınırsız olduğunda oyuncu, yazara dönüşmektedir. Fakat tasarımcı bu etkileri sınırlayarak oyuncunun kuralları belirli bir evrende kalmasını garanti edebilir.

Anlatının farklı sonuçlara ulaşması bir “tekrar oynanabilirlik” (**replayability**) gereksinimidir. Yıllar boyunca video oyunlar tekrar tekrar defalarca oynanmak üzere tasarlanmaktadır. Bu çalışmanın yapıldığı günümüzde dahi, sadece anlatı üzerine yoğunlaşmış bile olsa oyunlar tekrar tekrar oynanabilmesi için özel mekanizmalar barındırmaktadır.



Detroit: Become Human (2018) oyunu farklı sahnelerden oluşur. Her sahnenin sonunda oyuncuya izlediği anlatı dallarının bir görseli sunulur. Bu görselde oyuncu oyunun sunduğu tüm anlatı dallanmalarını ve yaptığı seçimlere göre oyuncuya sunulmuş olan tüm alternatif öykü olasılıklarını görebilmektedir. Oyunda tüm anlatı alternatiflerini ortaya çıkarmak amaç olarak ortaya konmuştur.

Detroit, anlatının açıkça bir engel olarak ortaya konmuş olduğu oyunlardan biridir.

Konsol Üssü programında Detroit oyununu oynayan Murat Sönmez, oyunun görüntülediği anlatı haritasını incelerken, oyunda henüz ulaşamadığı bir noktayı işaret ederek,

“Ben bugün oraya gitmeye çalışacağım, bir önceki oynadığım gibi oynamamaya çalışacağım” (Sönmez, 2018) diyerek oyunun anlatısı ile doğrudan bir çatışma içerisinde olduğunu belki de farkında olmadan söylemiştir.

Diğer taraftan, bölümün başında bahsettiğimiz gibi, yapay zeka ve makine öğrenme sistemlerinin ilerlemesi sonucunda çok büyük bir veri setini kullanan oyunlar tıpkı bir masalcı gibi hikaye üretmektedirler. Bu tür oyunlar önceden planlanmış bir öykü akışına sahip değildir. Oyuncunun beslediği kelimeler sonucunda şekillenmektedir. Birçok oyuncuyu heyecanlandıran durum, bilgisayarın oyuncunun niyetini anlıyor gibi davranarak, çoğu zaman oyuncuların kurduğu cümleleri geliştirmektedir.

Aşağıda ai-dungeon isimli oyundan bir sahne dökümü paylaşılmıştır. Bu sahnede oyuncu kralın oğlu rolündedir. Oyuncu kral’ı öldürerek tahta geçmeyi planlamıştır. Fakat oyunun oyuncunun bu planından hiçbir haberi yoktur:

"what?" you ask.

"You heard me," the king says. "Get behind me."

> You secretly take out your daggers, stab the king in the back couple of times until he is dead.

You nod, and quickly move behind the king. You pull out your daggers, and quickly stab the king in the back, killing him instantly.

> "I'm the king" you say.

"Now I am the king!" you say, rubbing your hands.

Yukarıda koyu harflerle yazılan metin oyuncunun girdiği cümleleri göstermektedir. İlk koyu renkli cümlede oyuncu tarafından “Gizlice bıçaklarını çıkararak kral ölene kadar onu arkadan bıçakla” şeklinde sinsice bir emir verilmiştir. Bir önceki cümlede ise Kral, “çabuk arkama geç” şeklinde bir ricada bulunmuştur. Yapay zeka bu iki cümleyi birleştirerek “Başını tamam anlamında salladın, hızlıca kralın arkasına geçtin. Bıçaklarını çıkarıp arkasından bıçakladın ve o anda kral öldü” cümlesini üretmiştir. Bunun üzerine oyuncu “ ‘Kral benim’ de” emrini vermiştir. Fakat yapay zeka bu

eylemi “Ellerini ovuşturarak ‘Artık kral benim!’ dedin” şeklinde daha dramatik bir eyleme dönüştürmüştür. Yapay zeka sadece cümleleri anlamakla kalmıyor, cümlelerden bir anlam çıkararak oyuncunun “sinsice” davrandığını da hissedebiliyor hale gelmiştir. Bu durum gelecekteki 50 yılda oyun anlatısının ne şekilde dönüşeceğinin açık bir sinyalidir. Makine öğrenme artık makine masalcılar üretmiştir, anlatı üretmek oyunun kendisi olmuştur. Her bir oyun oturumu yepyeni ve tamamen benzersiz bir anlatı üretecektir. Bilgisayar sadece bir anlatılar havuzu haline gelmiştir. İçerisinde milyarlarca farklı öykü üretebilecek kombinasyon barınmaktadır. Oyuncu ise bu havuzdan üretilen öyküleri tohumlamaktadır. Bu şekilde anlatı eyleyciliği en yüksek seviyeye ulaşmış, oyuncu anlatıya tamamen yön vermektedir. Bu oyunda aslında anlatıcı yoktur. Oyuncu havuzdan anlamlı öyküler üretmek için çabalamak zorundadır.

Makine öğrenme sistemleri çok ilerlemiş olsa da bu tür oyunlar henüz emekleme aşamasındadır. Oyun çoğu kez raydan çıkıp anlamsız bir şekilde dallanmaktadır. Bu durumu düzeltmek için oyuncu “öyküleme” moduna geçerek istediği öykü ile ilgili bilgiler girmek, beğenmediği kısımları yapay zekaya unutturmak zorunda kalmaktadır.

Anlatının dallanması, edebiyattan ya da sinemadan köklenmiş hikayelerin etkileşimli olarak sunulması konusunda da problemler üretmektedir. Örneğin, Star Wars evreni gibi resmi bir akışı olan öykülerden hareket ederek yapılmış oyunlar kanon-kanon dışı sorununu göz önüne koymuştur. Örneğin, Knights of the Old Republic (2003) oyunu oyuncular tarafından metacritic sitesinde övgü ile bahsedilir ve 93/100 puan almıştır. Elbette oyuncuların oyun boyunca aldığı kararlar öykünün akışını değiştirebilmektedir, bu da star wars kanon anlatısının dışına çıkılma riski oluşturmaktadır, çünkü Star Wars evreninde bu olayların aslında nasıl geliştiği bilinmektedir, oyuncular bu olayların aksi şeklinde kararlar alabilmektedirler. Bu da interaktif hikayelerin genelde kanon dışı bırakılmasına sebep olmaktadır.

Oyun dünyası ise bu durumu çoğunlukla kabullenmiş görünmektedir. E-spor oyunlarında seçilebilen oyun karakterlerinin genellikle birer öyküleri bulunmaktadır. Maçlar sırasında oyuncular bir karakteri seçerek oynarlar ve anlatı ile pek de örtüşmeyen deneyimler yaşarlar. Bazen maçı kazanırlar, bazen kaybederler. Fakat bu herkes için kabul edilmiş bir durumdur, oyun anı oyuncunun deneyimi ile sınırlıdır ve

oyun evreninde yaşanan olaylar ise öykünün kanon, gerçekte olduğu kabul edilen kısmıdır.

3.3 Oyun Anlatısının Genel Problemleri

Önceki bölümlerde tartışılan birçok görüşe göre oyuncu, oyunun hem yazarı hem aktörü hem izleyicisi hem de oyuncusudur. Fakat bu durum birçok problemi birlikte getirmektedir.

Ernest Adams'ın anlatı ile ilgili problemleri (Adams, 2013, s45):

1. Hafıza kaybı sorunu, oyun başladığında oyuncu yönettiği karakterin sahip olduğu bilgilere sahip olmaması
2. Oyuncuların anlatıya tasarımcının ön gördüğü şekilde etki edip etmeyeceğinin bilinmezliği
3. Oyuncunun hikayedeki en önemli dramatik kırılma noktasına hazır olup olmadığının bilinmezliği

Ernest Adams, “interaktif masalcıların üç problemi” isimli makalesinde edebi yazın ile video oyunlarındaki anlatı arasındaki keskin farklılığı ortaya koyar. Adams’a göre interaktif olmayan yazında karakterler etraflarının farkındalardır. Öykünün geçtiği mekanlarda yaşamışlardır, çevrelerini, sokakları, kendi ve komşusunun evlerini tanımaktadırlar. Bu öyküleri yazan yazarlar öykünün akışına tamamen hakimdirler ve karakterlerin nasıl davranacakları konusunda tam kontrole sahiptirler.

Adams'ın görüşlerine göre, interaktif anlatıda durum farklıdır: Öncelikle amnezi problemi vardır. Oyuncu oyunun geçtiği dünyaya bir anda bırakıldığı için etrafta olup biten hakkında hiçbir fikre sahip değildir. Eğer bu bir Adventure oyunu ise oyuncular görebildiği her çekmeceyi açarak bulabildikleri her nesneyi ileride lazım olacağını düşünerek toplarlar. Sokaklarda sıkça kaybolurlar ve komşunun evini bulmak için haritalara ihtiyaç duyarlar. İkinci olarak oyuncular oyunun öyküde kendilerine düşen rolü oynayacaklardır mıdır? Sinirli bir cüce karakterini oynayacak mıdır yoksa karakterin normalde yapmayacağı bir şeyi rahatlıkla yapmayı mı tercih edecektir? Son olarak akış problemi ortaya çıkmaktadır. Etkileşimli olmayan bir anlatıda öykünün kahramanları anlatının doruk noktasına ulaştıklarında kendileri başta olmak üzere her

şey hazırdır. Çünkü o an yazar tarafından incelikle planlanmıştır. Fakat interaktif anlatıda öykünün akışının kontrolü çok zordur. Oyuncu hikayedeki doruk noktasına ulaştığında hazır olmayabilir (Adams, 2013, s47).

Adams, anlatı ile etkileşimin ters ilişkide olduğunu ileri sürer. Birinden ne kadar fazla eklerseniz, diğerinin etkisi o kadar azalacaktır (Adams, 1999).

Oyun çalışmalarının anlatı-bilim ile sıkça ilişkilendirilmesinin ana sebebi sanat dallarının tamamının anlatının hizmetinde olmasıdır. Oyun alanını bir kolektif sanat olarak değerlendirdiğimizde oyunun rahatlıkla mesaj taşıyabilmesi ve bunu yaparken son derece etkili olması göze çarpmaktadır. Anlatının taşındığı ortamların tamamında anlatıcı-anlatılan ilişkisi varken, oyun anlatısında oyuncu (ya da etkileşici) olmasından dolayı, anlatılan olayı deneyimleme, anlatının bir parçası olabilme, anlatıyı şekillendirme gibi özelliklere sahiptir.

Video oyunları özellikle 80'lerde gösterdiği gelişme ile birlikte, görsel anlatı konusunda da hızlı bir yükselişe geçmiştir. Önceleri basit semboller ve sınırlı grafikler kullanılarak yapılan oyunlar günümüzde gerçeğe yakın görseller üretebilecek duruma gelmiştir. Bu gelişmeler görsel anlatıya daha fazla önem verilmesine sebep olmaktadır. Video oyunları ve sinema filmlerinin aynı gösterim yüzeyini kullanmaları ve aynı kameradan faydalanmalarından dolayı henüz çok taze olan video oyun tasarımı disiplininin kendini keşfederken sinemasal anlatı yöntemlerini ve bazı durumlarda film üretiminde kullanılan teknikleri benimsediği görülmektedir.

Oyun tasarımı söz konusu olduğunda oyunun engellerinin akıllıca tasarlanmış olması gerekmektedir. **Sonuçta oyuncunun oyunu kazanması beklenmektedir.** Bu da çatışmaların doğru oranda sadeleştirilerek oyuncuların büyük bir kısmının oyunu bitirebilecek şekilde düzenlenmesi gerekmektedir. Sid Meier, birçok spor dalında sadece bir kazananın olduğunu, diğer oyuncuların oyunu kaybettiğini belirtir fakat bilgisayar oyunlarında oyuncular çoğu zaman kazanırlar. Buna “Kazanan Paradoksu” adını vermektedir. Çünkü oyuncu tatminkâr bir son beklemektedir. (Meier, 2010) Tasarımcının buna göre hazırlık yapması gerekmektedir.

Meier konuşmasında oyunları “bir dizi ilgi çekici karar” olarak tanımlamıştır. Buna göre kendi yaptığı “Civilization” oyunundan bir örnek vermiştir, size sürekli saldırdığı için tüm şehirlerini yıktığınız ve elinde sadece bir şehir kalan Cengiz Han, oyuncuya hakaret etmeye ve kışkırtmaya devam eder. Bir oyuncu bu konuda şikayetini belirtmiştir, bunun gerçekçi olmadığını bildirmiştir. Meier cevap olarak, “ağlayıp merhamet dilemesini mi isterdin?” derken, oyuncuların karar alırken ahlaki kararlar da verdiklerinden bahseder. Eğer bir engel oyuncu tarafından aşılması gerekiyorsa tasarımcının buna göre bir planlama yapması uygun olacaktır.

Akademide “eğlence” kelimesi genellikle gevşekçe tanımlanmıştır, Bakkes’in aktardığına göre video oyunlarda eğlence birçok şeyi ifade ediyor olabilir, bağlayıcılık (**engaging**), uygun seviyede zorluklar ve zekice planlanmış bir anlatı eğlenceye yol açan faktörlerden bazılarıdır (Bakkes, 2010). Adams’a göre eğlenceyi öykü kullanarak oluşturmak hiç de kolay bir iş değildir. Güzel bir öykü anlatmak zordur. Fakat adrenalin ile eğlence yaratmak kolaydır. Bunun için içinde bolca aksiyon bulunan öznel kamera kullanan oyunlar içlerinde az anlatı ögesi barındırmalarına karşın eğlenceli olabilir.

Anlatının üç temel ögesi olan mekan, karakter ve aksiyonun oyun tasarımcılarının kontrolünde olduğu kısmı mekan ve karakterden ibarettir. Aksiyon kısmı oyuncuya kalmıştır (Ryan, 2001a). Bir oyunda, oyuncunun kendisinden beklenen aksiyonu yapabilme kabiliyetinin olup olmadığına bağlı olarak anlatı ilerleyebilir. Oyuncu anlatıya paralel şekilde davranmadığında çoğunlukla anlatı devam etmez. Bu durum modern açık dünya oyunlarda sıklıkla rastlanan bir durumdur.

Bir önceki bölümde bahsi geçen makine öğrenme/yapay zeka destekli oyunların da uzun yıllardır oyun tasarımcılarının ve akademisyenlerin çözmeye çalıştıkları temel sorunları bulunmaktadır. Aynı zamanda sonraki bölümlerde “gelişkenlik” başlığı altında tartışılacak olan, oyun dünyasının izin verdiği mekanikleri tasarımcının öngörmediği şekillerde kullanmaktan doğan bazı beklenmeyen durumlar ortaya çıkması söz konusudur ve bu durumlar elbette birçok soruna sebep olmaktadır.

LeBlanc’a göre gelişken oyun ile ilgili problemler:

1. Gelişken sistemler her seferinde sizin istediğiniz kurmaca dünyayı desteklemeyebilir.
2. Kimi zaman absürt hikayeler ortaya çıkacaktır.
3. Genellikle matematiksel formüllere dayandıkları için beklenmedik geri dönüşler ve geçersiz stratejiler üreyecektir.

Yukarıdaki maddeler oyunlarda büyük veri ve makine öğrenme kullanılmaya başlanmasından çok önce listelenmiş olmalarına karşın, bu sorunlar halen ana problem olmaya devam etmektedir. Bunların haricinde bu tür sistemler sürekli olarak oyunculardan gelen verileri toplamakta ve bu verileri oyunu ürettikleri havuza katmaktadırlar. Bir yan hasar olarak büyük veriyi filtreleme ve kontrol etme zorluğu ortaya çıkmıştır. Ai-dungeon'un 2021 yılında birkaç güncellemeyi geri çekmesi gerekmiştir çünkü kullanıcılar yetişkinlere göre içerikler girmeye ve yapay zekanın ahlaki olmayan öyküler üretmeye başlamasına sebep olmuşlardır.

3.3.1 Oyun Başladığında Yaşanan Amnezi Problemi

İnteraktif anlatıda karşılaşılan problemlerden biri de “Amnezi Problemi”dir. Bu durum üzerine ilk kapsamlı çalışma Ernest Adams tarafından yapılmıştır:

“...Bir öyküdeki karakterler o dünyaya aittirler. O dünyada neler oluyor çok iyi biliyorlardır, çünkü o dünyanın bir parçasıdırlar. Sabah kalktıklarında apartman dairelerindeki tüm çekmeceleri açarak içlerinde ne olduğunu kontrol etmezler, kasabada ne var diye sokaklarda gezinmezler.” (Adams 1995)

Ernest Adams'ın interaktif anlatının temel problemlerinden biri olarak gördüğü ve doktora tezinde buna çözümler aradığı “Amnezi Problemi”, oyuna başladığında oyuncunun oyun dünyası ile ilgili bilgisinin sınırlı olması ile ilgilidir.

Adams bu soruna bulunan çözümleri ikiye ayırmaktadır:

- a. Oyunda oyuncunun kontrol edeceği avatar oyunun başında bir hafıza kaybı yaşamaktadır.
- b. Oyunda oyuncunun kontrol edeceği avatar tıpkı oyuncu gibi tanımadığı, bilmediği bir yere düşmüştür.

Adams, oyunun hafıza kaybıyla başlamasının çok yaygın olduğu ve bunun kötü tasarım örneği olduğunu belirtmektedir.

3.3.2 Oyun Sonunda Boş Kalan Dünyalar

Internet forumlarında oyunun anlatı kısmının tamamlandıktan sonra açık dünyada yapılacak bir şey kalmadığından şikayet eden oyuncular sıklıkla görülebilir:

Witcher 3 hakkında “Oyun bittikten sonra ortaya çıkan hayal yıkıcı durum” başlıklı forum/subreddit tartışmasında oyuncuların görüşleri benzer fikirleri yansıtmaktadır. Söz konusu oyunun anlatısını oynayarak tamamladığınızda üç farklı sondan biri ile karşılaşabilirsiniz. Buna göre olayların iyi ya da kötü sonuçlandığını görebilirsiniz. Oyun bir açık dünya oyunu olduğu için, oyunun sonunu anlatan olaylar izlendikten sonra oyuncu oyun dünyasına geri bırakılır. Fakat oyun dünyası bu durumdan hiç etkilenmez, tasarlandığı şekliyle devam etmektedir.

Oyunu tamamlayarak “Sonsuz Ateş”i yok etmiş olan bir oyuncunun bir reddit mesajı aşağıdaki gibidir:

“Novigrad’da Sonsuz Ateş hakkında halen çığırtkanlık yapmayı sürdüren moronların arasında yürümek oyun boyunca hiçbirşey yapmamışsınız hissi veriyor

Oyunu bitirdikten sonra bomboş ve yapayalnız şatoma geri atıldım ve bu yalnız şatodan dışarı çıktığımda artık Witcher’lar tarafından ikame edilmeyen boş bir dünya ile karşılaştım. Arkadaşlarım ya da ailem de ortada yoktu. Oyun sırasında oluşturduğum [görevler sırasında hayatlarını kurtardığım ya da anlaşmalar yaptığım insanlardan oluşan] dünya kaybolmuştu. Oyun dünyasına dalma etkisi bir anda üzerimden söküldü, benim için acı verici bir son oldu.” (Subreddit, 2016)

Oyunda, oyuncunun oyun içerisinde yaptığı etkileşimler sonucunda şekillenmiş olan bazı değişikliklerin de oyun bitiminde oyundan çıkarıldığı ve oyunun başlangıç durumuna döndüğü görülmektedir.

Witcher 3 oyuncu kitlesi, oyunun resmi forumlarında yüzlerce mesaj atarak oyun bittiğinde hangi sonun ne tür olaylara yol açması gerektiğini iki farklı forum başlığında

yaklaşık 100 sayfa ve yaklaşık 2000 mesaj içeren bir tartışmada listelemişlerdir (CDProjektRed, 2015).

Oyunun tasarımcıları başlıkta gelişen tartışmaya öncelikle bulundukları pozisyonu savunarak başlamışlardır:

“Bu bir öncelik meselesidir.

Sagitarii’nin söylediği gibi, oyun bitiminde oyunun bulunduğu tüm durumlara uygun konuşma metinleri yazmak çok büyük bir işe girişmek olacaktır.

Oyuncu Olmayan Karakterleri⁶ (OOK) oyun içerisinde tutmanın kolay olduğunu sananlar bir süre durup düşünmelidirler.

- 1) Her OOK onları etkileyen her oyun dünyası durumuna tepki vermelidir. Önemli karakterler için bu tüm durumlar demektir.
- 2) Hepsinin yaptıkları iş ve bulundukları mekana göre farklı senaryoları olması gerekecektir.
- 3) Oyunun bitiş şekline bağlı olarak bir bölgenin tamamı köklü bir şekilde değiştirilmesi gerekebilir.

Yukarıdakiler göz önünde tutulması gerekenlerin çok küçük bir parçası olsa da istenen değişikliklerin oyuna katılmamasına sebep olan kararların alınmasına sebep olmuştur. Eğer bu işlem doğru yapılacaksa el ile yaratılmış içeriğin oyun sonu dünyasına eklenmesi çok büyük bir işe girişmek olacaktır ve konu öyküye geldiğinde biz işi doğru yapmak taraftarıyız.

Ve bize “bu tembelliktir” diye bağırmadan önce oyun dünyasının en karmaşık sözdizimlerinden birine sahip olduğumuzu ve seslendirme oturumlarının akıllara durgunluk verecek sayıda olduğunu hatırlamanızı rica ediyorum.

⁶ Oyun içerisinde oyuncular tarafından kontrol edilmeyen karakter. Bu karakterler daha önceden yazılmış eylemleri otomatik olarak yaparlar, basit ya da karmaşık yapay zeka algoritmaları ile otonom tavır gösterebilirler. İngilizce Non-Player Character (NPC) kelimesinden çevrilerek üretilmiştir.

Bu tür bir oyun söz konusu olduğunda “sadece şunu ekleyeceksiniz” kısmındaki “sadece” kelimesinin anlamsızlığı öne çıkmaktadır.”

-Gingereffect (Kolm, 2015)

Fakat başlık büyüdükçe oyuncular bekledikleri değişiklikleri daraltıp yapılması gereken işlemleri basamaklar halinde ortaya koymuşlardır. Oyunun resmi forum sayfalarında birbirinden bağımsız onlarca başlık altında binlerce mesaj atılmıştır.

Elbette tasarımcılar maddi imkanlar dahilinde yapılabilecek en iyi ürün ortaya çıkarma gayretindedirler. Fakat görünüşe göre Witcher 3 oyununda dallanan öykülerin her birine özel sonuçlar hazırlanmamış, öykünün türlü biçimlerde bitmesi ile oluşması gereken farklı dünya düzenleri göz ardı edilmek zorunda kalmıştır.

Açık dünya oyunlarında oyunun öyküsü tamamlandıktan sonra geriye kalan sistemin hayal kırıklığı yaratması bir tasarım sorunudur. Öyle ki Witcher 3 oyunu özelinde, oyun mekaniklerinin eğlencesi anlatı araçlarının desteği ile ortaya çıkmakta, anlatı son bulduğunda oyun mekanikleri oyunu oynamak için yeterli motivasyon oluşturamaz hale gelmektedir.

3.3.3 Oyunlarda Kahraman Oyuncu

Oyunlarda karakterler üç ana başlıkta sınıflanabilir (Bernstein, 2014):

1. Sessiz karakterler
2. Sinematik karakterler
3. Açık karakterler

Oyun hikayesinde karakterler tasarımcının daha önceden verdiği kararları ya da oyuncunun anlık aldığı kararları uygularlar.

Yukarıda listelenmiş üç farklı türdeki karakteri birbirinden ayıran özellik, karakterin dışsal özellikleridir. Karakterin görünüşü, işi, eğitimi gibi özellikler sinematik karakterlerde tasarımcı tarafından önceden karar verilerek oyuna yerleştirilirler. Açık karakterler oyuncu tarafından düzenlenebilirler. Sessiz karakterler herhangi bir

özelliğe sahip değildirler. Sessiz karakterlerde ne tasarımcı tarafından önceden alınmış kararlar vardır, ne de oyuncunun bu karakteri özelleştirmesi mümkündür. Sessiz karakter oyunun öyküsü içerisinde bir boşluk yaratmak için oradadır, o boşluğun oyuncunun yanında getirdiği özelliklerle doldurması beklenir. Sessiz karakterlerin kim oldukları, nereden geldikleri belirsizdir ve asla belirtilmezler (örn. Gordon Freeman-HalfLife).

Oyun öyküsünde mevcut olan ve oyuncunun yönettiği karakterlerle ilgili temel sorun, oyuncunun yapmak istedikleri ile öyküdeki karakterin yaptıkları arasında tutarsızlıkların oluşmasıdır. Bu tutarsızlıklar üç ana başlıkta toplanabilir:

1. Amaç birliği
2. Davranış birliği
3. Kişisel özellik birliği

Eğer oyuncu ile oyun öyküsündeki karakter aynı amaca inanmazsa “amaç birliği” sorunu ortaya çıkar. Örneğin, oyuncu öyküde kontrol ettiği karakterin yaşadığı köye saldıran ejderhayı önemsemediğini varsayalım. Öyküdeki karakter kılıcını alarak ejderhaya saldırmak üzere hazırlanmıştır ama oyuncu bu fikri çekici bulmayabilir. Bu durumda oyunu oynamamayı seçebilir.

İkinci özellik ludo-anlatı uyumsuzluğu ile doğrudan bağlantılı olan durumdur. Oyuncu, karakterin (oyun tasarımcısı tarafından yazılmış olan) davranışlarını onaylamaz, aynı durumda karakterden farklı bir karar vereceğini düşünür. Öykü ve oyun sistemi birbiri ile çatışma halindedir ve bu da oyuncunun katlanması gereken bir durum haline dönüşür. Bu tür bir sorunun çözümü oyun içerisinde mümkün değildir. Oyuncu deneyimi büyük yara alır.

Oyuncunun bu tür bir karar almasında yönettiği karakterin özelliklerini bilmesi önemlidir. Örneğin, Örümcek Adam’ı yönetiyor ise, çatışmaları etrafa zarar vermeden yapmasını bekleyebilir. Örümcek Adam sokaktaki insanları öldürmeye başlarsa oyuncu yönettiği Örümcek Adam karakterinin böyle bir şey yapmayacağını düşünerek davranışı tutarsız bulabilir.

Kişisel özelliklerin birliği oyuncuların karakterleri kabullenmelerinde etkili sayılmazlar. Örneğin, erkek bir oyuncu kadın bir karakteri yönetebilir. Hatta bu seçim olarak sunulduğunda karşı cinsi seçebilir. Kişisel özelliklerin tutarlı olması elbette oyun deneyimine katkıda bulunacaktır.

Sessiz karakterlerin kişisel özellikleri yoktur. Bu sebepten oyuncu ile yönettiği karakter arasında hiçbir uyumsuzluk yaşanmaz. Oyuncu kendi karakter özelliklerini oyuna taşımıştır.

Jeremy Bernstein, 2014 yılında Oyun Tasarımcıları Konferansında yaptığı konuşmada, sessiz karakterlerin aslında “düşman” tanımına uyduğunu işaret eder. Buna sebep olarak sessiz karakterlerin herhangi bir amacı olmadığını, dolayısı ile oyuncular ile ne amaç ne de davranış birliği oluşturmadıklarını gösterir. Amaç ve davranış birliği olmayan insanların birbirine karşı çalıştıklarını ortaya atar. Bu sebepten sessiz karakterlerin bir tasarım ögesi olarak kullanılmasına karşı çıkar (Bernstein, 2014).

Oyunkardaki karakterlerin kişisel özelliklerinin oyuncu ile benzeşmesi oyuncuların karakterler üzerinde sahiplik duymasını sağlar ve bu da oyunla etkileşime geçmeyi destekleyebilir. Sessiz ve sinematik karakterlerde bu özelliklerin eşleştirilmesi mümkün değildir. Açık karakterler ise oyunun bir noktasında ya da oyun boyunca oyuncu tarafından özelleştirilebilirler.

3.4 Oyunlarda Dramaturgi Ve Mizansen

Bu bölümde anlatılan drama kavramı sinema çalışmalarından hareketle, anlatılan olayların görülecek şekilde temsilini kast etmektedir. Dolayısı ile dramatik üniteler olay tabanlı ünitelerdir ve izleyiciye bir olay olarak aktarılmalıdırlar.

Örneğin dramatik yazında: “Karşıdan gelen sevgilisini gördüğünde içinde fırtınalar koptu” şeklinde bir ifade yanlış olur. Çünkü bu cümle sahnede performe edilemez, düşünce seviyesinde kalmıştır. Ya sahne dışından bir konuşmacı o sırada sahnede

bulunan aktörün düşüncelerini izleyiciye aktaracaktır, ya da sahnedeki aktör kendisi içinde fırtınalar koptuğunu yüksek sesle ifade edecektir.

Mizansen (Mise en Scène, sahneleme), öykü biçiminde yazılmış hikayelerin sahnede ya da ekranda sahnelenecek şekle dönüştürülmesidir. Edebi yazında kolayca anlatılabilecek duygu ve düşünceler, görsel anlatı söz konusu olduğunda ciddi bir planlama sonucunda benzer bir etki yaratabilirler. Bu sebepten sahne sanatlarında iyi planlanmış bir sahneleme şarttır. Oyun da bir sahne sanatıdır ve mizansen oyunlarda da uygulanan bir pratiktir.

Toscan'ın dramatik çatışma tanımı video oyunlardaki durumla da örtüşmektedir. Video oyunlarında oyunda ilerleme sağlamamıza sebep olan çatışmalara benzer şekilde, Toscan, sinema senaryo yazarlığında da yaratılan dramatik çatışmaların temel gereksinimini ortaya koyar.

“Dramatik çatışma sadece karakterler sonuçtan etkilendiklerinde anlamlıdır”. (Toscan, 2012)

Bu durumda bir dramatik metindeki çatışmaların ana omurgaya bağlı olmaları tercih edilir. Aksi takdirde akış içerisinde anlamsız kalırlar ve konuyu dağıtırlar.

Mallaby, oyunlara yeni bir yaklaşım getirmekte olan çalışmasında özellikle oyunlara anlatı ya da ludolojik yaklaşım gerçekleştirmenin problemlerinden bahseder:

“[bu çalışma] bugüne kadar yapılan akademik çalışmalarda karakteristik olarak rastlanan, özellikle artık sürdürülemez hale gelen biçimcilik ve istisnailiğin getirdiği sınırlamalardan kaçınılmaktadır.” (Malaby, 2007)

Malaby, biçimcilik ile oyunlardaki anlatı çalışmalarını kastederken, ludolojist yaklaşımın getirdiği “oyun sadece oyundur” söyleminin yarattığı problemleri işaret etmektedir.

3.4.1 Oyunlar Ve Drama

İkinci bölümdeki anlatı başlığı altında detaylı tanımladığımız drama kavramı, oyunlara da uygulanabilir. Oyunun içindeki öyküyü izleyiciye ulaştırmakla görevli olan gömülü ya da değişken, yazılı, görsel ya da ses materyali dahilinde dramatik vurgu noktaları elbette olabilir. Bunlar bir sinema filminden farksız bir şekilde görülebilirler.

Video oyunlarında, oyuncunun sahip olduğu seçim yapabilme gücü ve eyleyici olması da dramatik ünitelerin sürekli olarak oluşmasına sebep olur. Örneğin The Matrix (1999) filminin Vogler'in basamaklarına göre “testler/yandaşlar” basamağında, Neo, Morpheus tarafından eğitime tabi tutulmaktadır. Eğitimin bir kısmında bir binanın çatısından uzaktaki bir binanın çatısına zıplaması gerekmektedir. Bu normal bir insanın asla başaramayacağı bir atlayıştır, bu atlayışı yapabilmesi için Neo'nun Matrix'deki eğitimini tamamlamış olması gerekmektedir. Neo bütün gücüyle zıplar fakat karşı binaya ulaşamayarak aşağı düşer (Şekil 50). Bu sekans film içerisinde 53:36-55:40 arasında geçmektedir, yani yaklaşık 2 dakika sürmektedir.



Şekil 50 The Matrix'de Neo'nun binalar arasında ilk zıplamayı yapması

Buna benzer bir durum, platform türü oyunlarda sürekli olarak mevcuttur. Yani oyuncu bir platformun üzerindedir. Uzaktaki bir platformda oyun içerisinde değeri olan malzemeler ya da oyuncunun geçmek zorunda olduğu bir kapı bulunuyor olabilir. Örneğin, Super Mario Bros (1985) Oyununda oyuncu her zaman bu tür bir çatışmayla

baş başa bırakılır. Eğer karşı platforma zamanında zıplayabilirse paraları alabilecektir (Şekil 51), eğer aşağı düşerse bazı durumlarda tekrar deneyebilir, bazı durumlarda ise bu şans tamamen kaybedilebilir. Oyuncu bu tür platformlara zıplamayı kendisi tercih edebilir ya da bazı durumlarda zıplamak mecburiyetindedir. Her durumda bu basit zıplama olayı bir dramatik vurgu noktasıdır. Oyun tasarımcısı bir zıplama ya da yüz zıplama koyabilir, bunlardan herbiri bir dramatik ünedir. Oyunlarda bu tür durumlar sürekli üretiliyor olsa dahi oyuncu için bu durum küçük de olsa bir çatışma yaratacaktır ve oyunun ritmine katkıda bulunacaktır.



Şekil 51 Mario paralara ulaşmak için uzaktaki bir platforma zıplaması

Platformdan platforma zıplamanın çekirdek mekanikte yer aldığı bazı oyunlarda bazı platformlar diğerlerinden daha önemli olabilir ve bunların dramatik ağırlığı sıradan platformlara göre daha fazla olacaktır.

Örneğin, Shadow of the Tomb Raider (2018) oyununda Lara Croft karakteri bölümü devam ettirebilmesi için uzaktaki bir platforma zıplayabilmesi gerekmektedir fakat bu başta mümkün değildir. Oyuncunun bu platforma nasıl ulaşabileceğini çözmesi

gerekmektedir. Oyuncu için karşı platforma atlamak bir seçim değil zorunluluktur. Fakat bunu nasıl başaracağını bilemez (Şekil 52).



Şekil 52 Shadow of the Tomb Raider'de oyuncu uzaktaki platforma ulaşmaya çalışır

Yukarıdaki örnekte özetlediğimiz oyun içi engelin oyuncu tarafından deneyimlenmesinde Rabiger'in tanımladığı şekilde, dramanın oluşumu gözlemlenebilir (Tablo 7).

Dramatik Ünite Basamağı	Örnek:
Problemin tespiti	Uzaktaki platforma zıplamanın gerekmesi
Problemin çözümünü engelleyen engellerin aşılması	Platforma zıplamak için bir mekanizma çalıştırılarak platformun zıplanabilecek mesafeye çekilmesi
Dönüşümün yaşanacağı zirve noktası	Platforma zıplanmaya başlanır

Dramatik Ünite Basamağı	Örnek:
Çözümü bulmak	Artık ulaşmak istediğimiz platformdayızdır fakat bu platformda oyuncuya ateş eden düşmanlar vardır. (Bu yeni durum yeni bir dramatik üniteye yol açar.)

Tablo 7 Shadow of the Tomb Raider: Tree of Life ilk platformun dramatik çözümlemesi

Özetle, video oyunlarda drama, oyuncunun bir engelle karşılaştığı bir anda ortaya çıkar ve bu dramanın kalitesi deneyimin üçüncü kişiler tarafından izlenmesini de kolaylaştırabilir. Oyuncunun önüne çıkan sıradan bir engeli sıra dışı bir yöntemle çözmesi elbette dramatik ünitenin kalitesini arttıracak, izlenmeye daha değer bir ünite oluşacaktır. Bu durumda oyun, oyuncuya engeli aşabilmesi için birden fazla seçenek sunması gerekir.

Dramatik olmayan (Rabiger’in tarif ettiği biçimde bir çatışma ortaya koymayan) bir ünite nasıl izlenmeye değer bir içerik sunmuyorsa, bir oyunun içerisindeki dramatik olmayan üniteler de izlenmeye ve oynanmaya değer bulunmayabilir. Bu bağlamda, oyunlardaki dramatik üniteler de yeterli ve ilginç çatışmalar içerecek şekilde oluşturulmalıdır diyebiliriz. Aksi halde bir oyun videosunda izlenmeye değer bir içerik oluşmayacaktır. Oyuncunun dramatik ünite içerisinde kendi çözümünü getirebilecek çeşitli yaklaşımlara izin verilmesi ünitenin kalitesini arttıracaktır.

Drama, çok katmanlıdır. Her dramatik ünite aynı boyut ve kalitede değildir. Örneğin yukarıdaki örnekte platforma zıplamadan önce platformu yaklaştırmak gerekmektedir. Bunun için ise uzaktaki bir noktada bulunan özel bir düzeneğe bir ok atmak gerekmektedir. Aslında bu düzeneğin uygun bölgesine ok atılması gereği de bir çatışma yaratır. Oyuncu defalarca denemesine karşın düzeneğin doğru yerine ok atamayabilir. Sonunda düzenek çalıştığında ise platform yaklaşıp. Görüldüğü gibi platforma ulaşmaya çalışırken bir başka çatışma ile baş etmek gerekmiştir (ok atmak) ve bu da daha önemsiz ve küçük bile olsa, yine bir dramatik ünedir.

Sinemada bu dramatik vurgu noktaları birleşerek sahne ve sekansları oluştururlar. Bu sekanslar da birleşerek perdeleri oluşturur. Sekans ve perdeler daha büyük çatışmaları anlatan dramatik ünitelerdir. Tüm sekans ve perdelerin bir girişi, bir gelişmesi ve bir de sonu bulunmalıdır. Bir filmde tüm dramatik ünitelerin bağlanarak ayakta tutulduğu tek bir ana çatışma mevcuttur.

Oyunlarda da benzer bir durum mevcuttur. Sezen'in LeBlanc'dan aktardığına göre, oyunlar bütünüyle dramatiklerdir:

“Oyunun oynanışı [dramatik anlamda] zirveye tırmanan bir mücadeleye dönüşerek tatmin edici bir final inşa eder. Bir başka deyişle, oyun *dramatiktir*.” (Sezen, 2011)

Hunicke bu duruma "Dramatik Gerilim" adını vermektedir. Dramatik gerilimin doğru tasarlanması oyunun "eğlenceli" ya da "ilginç" olması için gerekmektedir. Bu durumu Monopoly oyunu üzerinden anlatmaktadır:

"Monopoly'de, lider zenginleştikçe diğer oyuncuları daha etkili bir şekilde cezalandırır. Fakir oyuncular daha fakirleşmeye başlarlar. Aradaki boşluk büyüdükçe, sadece birkaç (çoğunlukla sadece bir) oyuncu yeterince zengindir.” (Hunicke, 2004)

3.4.2 Mikro-Anlatı Ve Drama

Oyunlarla ilgili erken dönem çalışmalarında tıpkı anlatı çalışmalarında olduğu gibi, çatışmanın temel bir unsur olduğu savunulur.

Homoludens'de Huizinga, “Oyunlarda bir gerilim, bir çatışma vardır. Bir bebeğin bir oyuncığa ulaşma çabası, kedinin yumağı patilemesi ya da küçük bir kızın top oynaması, bunların hepsi zor bir şeyi başarmak, onun üstesinden gelmek ve sonunda bu gerilime son vermek içindir” (Huizinga, 1949, s11)

Crawford, Bilgisayar Oyun Tasarımı Sanatı isimli kitabında, “Çatışma oyun ile etkileşime girildiğinde doğal olarak ortaya çıkan bir şeydir. Oyuncu etkin halde bir amacın peşindedir. Engeller bu amaca ulaşmasını zorlaştırırlar. Çatışma tüm oyunların asıl unsurlarından biridir. Çatışma doğrudan ya da dolaylı, şiddet içeren ya da pasif olabilir, fakat her oyunda mutlaka bulunurlar” (Crawford, 1982)

Salen ve Zimmerman, oyunları “çatışmalar sistemi” olarak tanımlarlar.

Literatürde mikro anlatının kapsamlı bir tanımını bulmak şu anda zordur ve etkileşimli ortamlarda benzer fenomenleri belirten terimler çoğalmaktadır. Mikro anlatılar daha önce Propp'un önerdiği fonksiyonlara benzemektedirler. Bu bağlamda Propp bir anlatının bu fonksiyonların bir araya gelmesi ile formülize edilebileceğini öne sürmüştür. Benzer şekilde Bizzocchi oyun tasarımını bir grup mikro-anlatı olarak formülize etmeye gayret eder:

"oyun tasarımı, oyuncunun oyun anındaki başarısı veya başarısızlığı ile tetiklenen ve tamamlanan (veya tamamlanmayan) bir dizi mikro-anlatı olayının koşullarının belirlendiği bir süreçtir" (Bizzocchi 2007)

Bizzocchi mikro-anlatı tanımını yaparken anlatı kuramı bölümünde açıklanmış olan Rabiger'in bir dramatik ünitesini tanımlamaktadır ve bunları oyunlara uyarlamaktadır.

"Bu yardımcı anlatı dalları, oyunlardaki genel öykü deneyimini toplu olarak destekleyen üç özelliği barındırır: bunlar, hiyerarşik, modüler ve birikimseliktir. Alt birimler, iç içe geçmiş farklı ölçeklerde daha fazla anlatı dallarından oluşmaları bakımından hiyerarşıktır. Oyunlardaki etkileşimin doğası gereği, oyuncular bu anlatı dallarını farklı sıralarda yaşayabilirler. Bu nedenle, modüler bir tasarım, anlatı bileşenlerinin değişken sırada ama ardışık olarak deneyimlenmesine izin vermelidir. Son olarak, bir öyküde meydana gelen olaylar, alıcının zihninde anlam biriktirerek öncülleri üzerine yığılır. Olaylar gerçekten birbirinin yerini almaz, bunun yerine anlatının genel deneyimine katkıda bulunur." (Bizzocchi, 2014)

Buna göre Mikro-anlatılar başlı başlarına bağımsız üniteler olabilirler, çünkü belirli bir sıra ile deneyimlenmeyecekleri için birbirlerine bir neden-sonuç ilişkisi ile bağlanamazlar. Bunun yerine oyuncunun yaşadığı bu deneyimleri kendi kafasında bütünlemesi gerekecektir ve Bizzocchi bunu da "genel bir deneyim" olarak tanımlar.

Mikro-anlatı her durumda bir dramatik ünite değildir. Eğer terimde bir anlam farklılığı varsa, ünitelerin diziliminin herhangi bir sebep sonuç ilişkisine dayanmayarak, oyun içerisinde bağımsız ve düzensiz olarak bulunduğu ön görüldüğünden gelmektedir.

3.4.3 Farklı Döngü Türleri

Oyunlar tekrar oynanabilen deneyimlerdir. Bir oyunun öyküsü nasıl olursa olsun, mekanik tekrar tekrar oynanabilecek şekilde tasarlanır. Oyunun anlatısı eksik ya da bütün olsa da oyun en azından tamamlanana kadar, oyuncu engelleri aşmayı öğrenene kadar defalarca tekrar tekrar oynanacaktır. Koster'e göre oyun oynamak oyuncuya sürekli olarak bir şey öğretir. Öğrenmek eğlencelidir. Oyundan sıkılmamızın sebebi oyunun artık bize öğretecek bir şeyi kalmamasıdır (Koster, 2005, s46). Bu sebepten oyun hangi biçimde tasarlanırsa tasarlansın oyuncuya bir geri dönüş döngüsü olarak görünecektir.

Meier, Civilization oyununu bir “yükseliş ve gerileme” olarak tasarladığından bahseder. Oyuncu uygarlığını büyütür, yükseltir ve tam bu sırada yapı büyüklükten dolayı kendini taşıyamaz hale gelir ve yıkılmaya başlar, bu sayede oyuncu düzeltmeler yaparak daha güçlü ve daha büyük bir uygarlık yaratır. Fakat bu tasarımda uygarlığın yıkılmaya başladığı anda oyuncunun oyunu önceki bir kayıttan yükleyerek yıkılmanın önüne geçtiğini gözlemlemişlerdir. Bundan dolayı oyunun sürekli olarak yükselecek şekilde yeniden tasarlandığından bahseder (Meier, 2010) (Dk 26).

Meier'in burada tanımladığı durum üç perdelik yapının video oyunlarda uygulama zorluğudur. Çünkü bu yapı içerisinde kahraman sorumlulukları ile yüzleşmekte ve ertelediği sorunları yüzünden başına bir bela gelmektedir. Fakat video oyunlarında oyuncu oyun boyunca mükemmel, neredeyse hatasız ilerlemeyi hedefler. Eğer başarısız olursa istediği kadar tekrar deneyebilir ve bu sırada zaman kaybetmek dışında bir zarar görmez. Bu da bir başka anlatı sorununa işaret eder.

3.4.3.1 Tek Perdelik Döngüler

Tek perdelik döngüler, oyunlarda anlatının genellikle “testler” aşamasından tek bir çatışma ya da testlerin tekrarından ibaret olup, oyun boyunca perdenin ilerlemediği durumlardır.

Daha önce belirttiğimiz üzere, Juul bu duruma aktörlerin sürekli olarak yeniden üretimi (rakipler sürüsü) olarak bakmıştır. Juul'a ek olarak, bu tür oyunlarda tekrar

üretileen şeylerin sadece aktörler olmadığını, aktörlerin bağılı olduğı dramatik vurgu noktaları ya da dramatik ünitelerin de tekrar tekrar üretildiğini söyleyebiliriz.

Örneğin, Sokak dövüşü oyunlarında oyuncu oyun evrenine öykünün ortasından girmiş olur. Dövüş tamamlanıp rakip ya da rakipler bertaraf edildiğinde oyun son bulur. Street Fighter II (1991) isimli oyunda oyuncu oyun boyunca aynı eyleycilik yöntemlerine sahiptir. Oyun boyunca oyuncu karakterine yeni bir kabiliyet eklenmez. Oyuncu gittikçe zorlaşan rakipleri her seferinde aynı eylemlerle bertaraf etmelidir.

Bazı durumlarda testler, hazırlık ve büyük çatışma basamakları da görülebilir. Bu basamaklar yine tekrar eden bir şekilde sunulabilir.

Örneğin, Carrier Airwing (1990) isimli oyunda oyuncu bir uçak kullanarak düşman uçaklarını düşürür ve bölümün sonuna geldiğinde çok güçlü bir rakip ile yüzleşir. Bu rakibi de bertaraf ettiğinde bir sonraki bölüm başlamadan önce bazı özelliklerini geliştirebilmesine izin verilir. Oyuncu kullandığı uçağın motorlarını, silah sistemini ya da yakıt deposunu güçlendirebilir. Tıpkı rakipleri gibi, yeni bölümde bir öncekinden daha güçlü hale gelmiştir ve döngü bu şekilde devam eder. Bu döngü hala “Testler ve Yandaşlar”, “Hazırlık”, “Büyük Çatışma” basamaklarının sürekli tekrarından ibarettir.

3.4.3.2 İki Perdelik Döngüler

Oyun anının iki farklı perdeye ayrıldığı durumlardır.

Bu tür oyunlarda oyunun etkileşimli bir giriş sekansı bulunmaktadır ve oyun gerçek mekaniklerine bu sekans tamamlandıktan sonra geçilir. Oyunun kesintisiz devamından sonra oyunun sonuna varıp amaçlanan iş tamamlandığında bir son ekranı ya da kısa bir sonuç videosu ile anlatı evreninde yaratılmış olan değişim gösterilir fakat bu kısımda herhangi bir etkileşim bulunmamaktadır. Oyun sona ermiştir, oyunu kapatmak ya da yeni baştan başlamak dışında bir çözüm yoktur.

Oyuncuya oyunun nasıl oynandığı öğretilmeyi amaçlandığında bu tür bir yapıların kullanıldığı gözlemlenebilir. Bu şekilde hem oyuncu oyundaki kontroller hakkında basit ve güvenli şekilde bilgi almış olur, hem de bu sırada oyuncuya karakterler

hakkında bilgiler verilerek Adams'ın işaret ettiği amnezi problemi bir nebze hafifletilebilir.

Buradaki başlıca sorun, amacı ne olursa olsun, bu perdenin bilgilendirici, kolay öğrenilen şekilde tasarlanmak zorunda olmasıdır. Hiçbir tasarımcı asıl oyun mekaniklerini görmeden oyuncunun başarısız olmasını istemez. Bu da bir kere deneyimlendikten sonra oyuncuların doğrudan oyuna girmek isteyecekleri olacaktır. Dolayısı ile ilk perdenin tekrar oynanabilirlik değeri yoktur. Bu oyun tasarımında değerli kaynakların doğru yönetilmesi konusunda bazı soru işaretleri yaratmaktadır.

3.4.3.3 Tam Döngüler

Tam döngüler, bütün anlatılar gibidirler. Bunlar oyun bittiğinde oyuncuyu ana problemin çözülmüş olduğu bir dünyaya bırakırlar. Bu dünyada yapacak hala birçok iş vardır fakat oyuncunun belirgin bir hedefi kalmamıştır.

Breath of Fire 3 oyunu, bir kum havuzu oyunu olmamasına rağmen, farklı aktivitelerin yapıldığı bir tasarıma sahiptir. Oyunun omurgasını oluşturan ve yoğun bir anlatıyla birlikte ilerleyen RYO türündeki oyunun yanında, balık tutma ve peri köyü kurma yan oyunları mevcuttur. Bu aktiviteler tamamen gönüllü olup oyunun ana akışına doğrudan etki etmemektedirler. Oyuncular diledikleri zaman oyunun RYO kısmını bir kenara bırakıp peri köyüne geçerek kendi köylerini geliştirmek için zaman harcayabilirler. Oyunun ana akışı tamamlandıktan ve oyuncu oyunun sonundaki büyük kötüyü yok ettikten sonra oyunun hikayesi son bulur. Fakat oyuncuya oyun evreninde yapılacak birçok iş bırakılmıştır. Oyuncu balık tutma becerilerini geliştirebilir, köyünü büyötmeye devam edebilir. Bu işlerden sıkıldığında ise oyunu kendi bırakacaktır.

Üç perdelik bir anlatıda üçüncü perdede karakter(ler) daha önceden problemli olan ama artık o problemin çözülmüş olan sıradan dünyalarına geri dönerler ve öykü orada son bulur. Bir oyunda ise problemi çözdükten sonra dünyaya geri döndüğünüzde, hiçbir problemin kalmadığı bir dünyaya geri gelmiş olursunuz. Burada oyuncular şaşkınlıkla kendilerine yapacak bir amaç ararlar. Eğer oyunun geçtiği evrenin simülasyonu oyuncuya bu amaçları sağlayabilecek kadar karmaşık değil ise bu model, daha önce oyun anlatısının problemleri bölümünde tartışılan boş kalan dünyalar

problemine benzer sorunlara sebep olacaktır. Oyuncular sonunda sıkılarak oyundan ayrılacaklardır.

3.4.3.4 Üçüncü Perde Olarak Oyuna Yeniden Başlamak

Birçok oyun birden fazla defa oynanmak üzere tasarlanır. Video oyunlarının ortaya çıkmasından bu yana, “tekrar oynanabilirlik” özelliği oyuncuların tercihlerinde önemli yer tutmuştur.

Oyunlar genellikle birkaç çekirdek mekanik etrafında oluşturulmuş tasarımlardır. Meta oyun bölümünde açıklandığı üzere oyuncular oyundan ayrıldıklarında oyundan edindiklerini beraberinde götürürler. Oyuncunun aynı oyuna yeniden başlaması demek bu götürülerin bu sefer getiri olarak oyuna katılması anlamına gelir. Bir oyuncu oyuna tekrar başladığında oyunu farklı şekilde oynayabilir.

(Frattesi et al., 2011) oyundaki tekrar oynanabilirliğin nasıl gerçekleştiğini beş başlık altında toplar:

1. Gerilimin artması: Oyuncu oyuna tekrar başladığında oyunun ya da bölümün zorluk derecesinin değişmesi.
2. Yarışma: Özellikle çok oyunculu oyunlarda başkalarının yaptığı skoru geçmek ya da basitçe bir öncekinden daha iyi bir sonuç üretebilmek.
3. İş birliği: Bir oyunu farklı oyuncularla oynadığınızda deneyim değişebilir.
4. Deneyimin kalitesi: Bazı oyunlar diğerlerinden öyle farklıdır ki, onlara benzer deneyim sunan başka bir oyun yoktur. Oyuncular bu deneyimi tekrar yaşamak için oyuna geri dönerler.
5. Rastlantısallık: Bölümlerin her seferinde rastlantısal olarak yaratılması oyuna çeşitlilik eklemenin en basit yoludur. Her zaman başarılı olmasa da bazı durumlarda rastlantısal/ilerleyici yöntemlerle oluşturulan bölüm tasarımları oyuncuları her seferinde yeni bir deneyim sunarak aynı oyunun uzun süre tekrar oynamasına sebep olabilir.

Anlatıda yapının sirküler olduğunu anlatı kuramı bölümünde vurgulamıştık. Aslında üç perdelik yapının son perdesinde baş karakter tecrübelerini paylaşmak üzere başladığı noktaya geri döner. Üçüncü perdenin son basamağı olan “Hazine ile geri

dönüş” bu durumu içermektedir. Burada bahsedilen hazine karakterin anlatı boyunca edindiği deneyimler ve eğer varsa zenginliklerdir.

Birçok oyunda, tekrar oynama deneyiminin buna benzeyen bir durum olduğu söylenebilir. Oyuncu bir önceki deneyiminde birçok tecrübe kazanmıştır ve bu tecrübeleri baştan oynayarak yeni oyuna taşıyacaktır.

2015 yılı sonrası bazı oyunlarda yeniden başlamak çekirdek mekaniğin bir parçası haline gelmiştir. Örneğin, Battleborn Tap (2016) oyunu Oyuncu oyunu oynamaya başlar, bir süre ilerledikten sonra oyuna yeniden başlayabileceği bir noktaya ulaşır. Burada oyuncuya iki seçenek sunulur, yeniden başlamak ya da devam etmek. Eğer oyuncu yeniden başlamayı seçerse oynadığı yere kadar başardıkları karşılığında ona bir ödeme yapılır. Oyuncu bu ödeme ile yönettiği karakteri geliştirerek oyuna en baştan başlar fakat karakter bu sefer daha güçlüdür, çok kısa sürede çok daha fazla ilerler. Fakat bu yeni karakterin de gücü sınırlıdır, bu gücü geliştirmenin tek yöntemi oyuna yeniden başlamaktır.

Sid Meier, Oyun Geliştiricileri Konferansında yaptığı açılış konuşmasında bir oyunun 9 zorluk derecesi olması gerektiğini söyler. Buradaki rakam kesin değildir ama daha önce denedikleri 4 zorluk derecesinin yetersiz kaldığından bahseder. Bu zorluk derecelerinin fazla olmasını oyunun tekrar oynanabilir olmasına bağlar. Meier’e göre oyuncular oyunda daha ileriye gidebilecekleri noktalar olduğunu gördükleri süreçte oyun anlam kazanacak ve oyunu oynamaya devam edeceklerdir. Zorluk dereceleri sadece oyunu zorlaştırarak yapay olarak ömrünü uzatma yöntemi değildir, oyuncunun düşük seviyelerde oynaması sırasında dahi yolun daha uzun olduğuna ve oyunda başarılabilecek işler olduğuna dair bir ip ucu olduğunu gösteren basamaklardır (Meier, 2010).

3.4.4 Dramatik Ritim

Film kurgusunda yapılan en önemli işlerden biri film ritminin ayarlanmasıdır. Bu da dramatik vurgu noktaları arasındaki sürenin ayarlanmasıdır. Bir oyun tasarımında da ritmi ayarlayabilmek için benzer yöntemler uygulanır. Oyun ve sinemanın ortak olduğu bir başka yön ikisinin de zamansal olarak sürekli olarak ileri gidiyor olmasıdır.

Oyuncu sadece tasarımcı izin verdiğiyse oyunu bırakabilir ya da yine tasarımcı buna izin verdiği sürece, tıpkı filmi geri sarmak gibi, daha önce kaydettiği bir noktaya geri sararak oynamaya devam edebilir.

Dolayısı ile ritim, oyuncunun karar verme ve bilgi edinme aralıklarının birbiri arasındaki süresi ile ilgili bir durumdur. Video oyunlarda dramatik ritim oyun türüne göre değişiklik gösterebilir. Günümüzde özellikle mobil oyunlarda yaygın olan hiper-gündelik (*hypercasual*) oyunlar oyunu istediğiniz an bırakabileceğiniz şekilde tasarlanırlar. Oyunun kendi içerisinde bir ritmi bulunsa da oyuncu yorulduğunda oyunu anında bırakabilir ve bundan dolayı hiçbir kaybı olmaz. İsteddiği an kaldığı yerden devam edebilir.

Tetris gibi blokların düşüş hızını kontrol edemediğimiz oyunlarda ritim oyuncunun elinde değildir. Bloklar üst üste binip karar verme süresi azaldıkça dramatik ritim



Şekil 53. Hatalarınız yığıldıkça karar verme süreniz azalır ve dramatik gerilim artar



Şekil 54. Boş bir oyun alanında karar vermek için daha fazla zaman bulunmaktadır

yükselir. Oyun anında ritmi kendinize göre ayarlayabilmenin bir yöntemi yoktur.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

VIDEO OYUN BİÇMİNİN YAPISAL ANALİZİ

4.1 Yöntem

Çalışmada oyunların, bir öykü içersin ya da içermesin, başlı başına birer anlatı oluşturdukları kabul edilmektedir. Dolayısı ile oyunlar dramatiktirler. Bir oyunda bir öykü olsun ya da olmasın dramatik üniteler kendi kendine oluşturmaktadırlar. Bu dramatik ünitelerin özellikleri ve oyun akışı içinde (değişken düzende dahi olsa) deneyimlenmeleri bir olay örgüsü oluşturmaktadırlar.

Benzer araştırmalarda kullanılan yöntemlerde on oyunun süresinin, anlatı anlarının süresinin karşılaştırılması (Ip, 2011), dört ya da daha az oyunun geliştiricileri ile görüşme (Osterberg, 2007), detaylı niteliksel incelemeler (Sayılğan, 2014), (Juul, 1999) ve (Atkins, 2003) olduğunu görüyoruz. Bu çalışmaların tamamında örneklem seçiminde iyi oluşturulmuş öykülere sahip olan oyunların tercih edildiğini görmekteyiz. Bu sebepten zaten sınırlı sayıda incelenmiş oyunlar içerisinde, *Fable* ve *Half Life* gibi birçok makaleye konu olmuş oyunlar da bulunmaktadır.

Bu çalışmada oyuncunun deneyimlediği olay örgüsünün, Vogler'in sadeleştirdiği basamaklara ne kadar uyum sağladıklarını gözlemleyebilmek için bir dizi inceleme yapılacaktır.

Bu çalışmada seçilen film ve oyunlarda yer alan göstergelerin Vogler'in yapısal yaklaşım basamakları ışığında incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışma kapsamında incelenen filmler Vogler'in Kahramanın Yolculuğunun 12 basamağı ve yine Vogler'in 8 arketipi, anlamlandırma ve arketipsel eleştiri yöntemi ile analiz edilmiştir. Vogler'in Jung'un arketip kuramından ödünç alarak sayısını 8'e sınırladığı arketipleri kullanan bu yöntem, "[sanat ve edebi] metinlerde arketiplerin oynadığı rolün araştırılmasıyla sınırlandırılmış bir çözümleme faaliyetidir" (Sarıçiçek, 2020, s33).

İncelenen eserleri tasarlayan kişiler, bu tasarımlarında bu çalışmada ortaya konan yapısal modelleri kullanmamış olabilirler. Berna Moran'ın tanımlamasına göre:

“...arketipçi eleştiri okulu açısından edebiyat, arketip olan kişilerin, durumların, simgelerin ifadesidir ve eleştirici, yazarın farkında olmadan kullandığı bu mitos dilini çözmek ve eseri daha anlaşılır bir tarzda açıklamakla görevlidir” (Moran, 2007, s220)

Çözümleme sırasında arketipler ve arketiplerin olay örgüsü içerisinde oynadıkları roller açıklanmaya çalışılacaktır. Bu çözümlemeler filmleri ve oyunları parçalarına ayırmamıza yardımcı olarak, parçaların benzerlikleri üzerinden niceliksel sonuçlara ulaşmamıza izin verecektir.

Bu çalışmada inceleme üç bölümde yapılacaktır. İncelemenin birinci bölümünde iki sinema filmi Vogler’in çerçevelediği şekilde niteliksel olarak incelenecektir. Bu bölümün ikinci kısmında aynı niteliksel inceleme bu sefer oyunlar için uygulanacaktır.

İncelemenin ikinci bölümünde çok sayıda oyunda gözlemlenen arketipler incelenerek, çıkan sonuçlar niceliksel olarak yorumlanacaktır.

İncelemelerin oyuncu davranışları ile tutarlılığını ölçmek ve oyuncu üzerindeki etkilerini gözlemek adına, oyuncu ve oyun geliştiricilerinden oluşan bir grup üzerinde anket çalışması yapılacaktır.

4.2 Filmlerin İyi Biçimlendirilmiş Eserler Olarak İncelenmesi

4.2.1 Yöntem

Çalışmamızda filmlerin arketipsel eleştiri yöntemine göre nasıl ele alındığını gösteren iki referans inceleme yapılmıştır. Basit yapısı ile kolayca ayrıştırılabilen filmler tercih edilmiştir. Bunun için seçilmiş olan iki film “Ah Mary, Vah Mary” (There is something about Mary-1998) isimli romantik komedi ve “Esaretin Bedeli” (Shawshank Redemption-1998) isimli Amerikan yapımı popüler filmlerdir.

Filmlerin analizi yapılırken, her bir film izlenerek, Campbell’in Monomit kuramının sadeleşmiş hali olan Vogler’in Kahramanın Yolculuğu basamaklarına göre parçalara ayrılmıştır. Analiz, kuramdaki arketiplerin hangi basamaklarda ortaya çıktığına göre tespit edilerek listelenmesi ile sonlandırılmıştır.

4.2.2 Örnek 1: There Is Something About Mary (1998)

Video oyun biçimini yapısal olarak klasik anlatıdaki parçalar ile karşılaştırmadan önce, kolayca anlaşılacak basitlikte bir sinema filminin analizini sunmamız uygun olacaktır.

Kahramanın Yolculuğu ve Drama tartışılırken sıkça çatışma ve özel dünya kelimeleri kullanılır. Konuyu yeni öğrenen bazı kişiler bu hikayelerin sürekli olarak fantastik dünyalar ve silahlı çatışmalarla dolu olduğunu düşünürler. Halbuki özel dünyadan kast edilen “ortam” sadece kahramanın daha önce yapmadığı, son derece deneyimsiz olduğu bir işe girişmesinin sembolleştirilmesinden ibarettir. Bu durumu daha iyi açıklayabilmek için bir romantik komedi incelenmiştir.

4.2.2.1 Arketipler

Anlatı Estetiğine göre Arketip	Filmdeki karşılığı	Açıklama
Kahraman	Ted	Ted çocukluğunda aşık olduğu Mary’e ulaşmaya çalışır.
Haberci	Warren	Mary ile ilk buluşmaya sebep olur (Buluşma gerçekleşmez).
Bilge	Woogie	Ted’e bir dedektif ayarlarak Mary’i bulmasını sağlar.
Yandaş	Zit, Warren, Woogie, Don	Ted’in Mary ile buluşması önündeki engelleri aşmada yardımcı olurlar.

Gardiyan	Healey, Tucker, Otostopçu,	Birçok engel oluştururlar.
Şekil Değiştiren/ Düzenbaz	Healey, Tucker, Woogie	Bu filmde birçok düzenbaz arketip mevcut.
Gölge	Mary	Ted'in asıl yüzleşmesi gereken kişi Mary'dir.

4.2.2.2 Gözlemlenen Basamaklar

Basamak 1: Sıradan Dünya

Film, “16 yaşında aşık oldum” cümlesi ile başlar. Kahramanımız Ted, Mary isimli bir kıza aşıktır. Kız herkesin hayran olduğu güzelliğindedir ve Ted kendine güveni olmayan, çekingen biridir. Mary'nin, Woogie isiminde sporcu biriyle çıktığı söylentisi vardır. Ted hiçbir şansı olmadığını düşünür.

Kahraman: Ted

Problem: Mary'e aşık ama onu elde edecek güveni yok.

Basamak 2: Maceraya Çağrı

Bir gün otistik biri okuldaki zorba öğrencilerden biriyle kavgaya tutuşur ve dayak yemeye başlar. Kimse araya girmez ama Ted çıkıp onları ayırır hatta biraz dayak yer. Bu sırada Mary gelir ve Ted'e teşekkür eder. Otistik genç Mary'nin kardeşi Warren'dır. Mary, Warren'e çok düşkündür. Ted'i mezuniyet balosuna davet eder.

Haberci: Warren

Çağrı: Mary ile buluşma

Basamak 3: Maceranın Reddi

Balo günü, Ted Mary'yi almak için evlerine gider. Fakat tuvalete girdiğinde bir kaza olur ve fermuarı yumurtalarını sıkıştırır. Hem çok utanır hem de hastanelik olur.

Maceranın Reddi: Ted çok utanır ve Mary ile bir daha görüşmez.

Basamak 4: Bilge ile Tanışma

Olayın üzerinden 13 yıl geçer ve Mary ile Ted o olaydan sonra hiç görüşmemişlerdir. Bir muhabbette evli arkadaşı Don, Ted'in hiç aşık olup olmadığını sorar. Ted Mary'yi hala sevdiğini arkadaşına söyler. Fakat Mary ortadan kaybolmuştur, numarası iptal edilmiş ve taşındığı yeri hiç kimse bilmemektedir. Don, Mary'yi bulması için bir dedektif önerir. Ted dedektifi tutar.

Bilge: Don (Yol gösterir)

Sihirli Hediye: Mary'yi bulmayı sağlayacak dedektif (Healey)

Basamak 5: Eşik

Dedektif Healey, Mary'yi bulur bir süre takip eder ve Mary'nin birinden yeni ayrıldığını ve yalnız olduğunu öğrenir. Onu gördüğünde güzelliğinden çok etkilenir ve Mary'yi kendi tavlamaya karar verir. Ted'e ise Mary'nin çocuklu şişman ve sakat biri olduğunu ve Japonya'ya gittiğini söyler. Ted yıkılır.

Gardiyan: Healy

Eşik: Ted maceraya adım atmaya karar vermiştir ve dedektif sayesinde Mary'e ulaşmayı beklemektedir fakat özel dünyaya girmesi Healey tarafından durdurulur. "Özel Dünya", Ted'i hemen kabul etmez.

Basamak 6: Testler Yandaşlar

Yandaş: Ted bir gün doktor bir arkadaşına muayeneye gider ve doktor arkadaşı Zit, bir sempozyumda Mary ile karşılaştığını, Mary'nin Los Angeles'te olduğunu ve

ortopedist olduğunu söyler. Ted Mary'yi görmeye gitmeye karar verir ve yola çıkar. Artık Ted eşiği geçerek özel dünyaya adım atmıştır.

Gardiyanlar: Dedektif Healey, mimar olduğunu söyleyerek, Los Angeles'ta Mary ile yakınlaşır. Bu sırada Mary, Healey'i Tucker ile tanıştır. Tucker da bir mimardır.

Test, Gardiyan: Ted yolda gelirken bir yoldan bir otostopçu alır. Mola verdikleri sırada yanlışlıkla tutuklanır, bu sırada otostopçu çantasını bırakıp kaçar. Çantada birisinin cesedi vardır. Polis Ted'in katil olduğu düşünür. Bir süre hapiste yattıktan sonra gerçek katil yakalanır. Ted tekrar Mary'nin peşine düşer.

Test: Bu sırada Healey, türlü numaralar ve oyunlarla Mary'yi kandırarak ile sevgili olmuştur. Ted bunu görür yine Mary'nin yanına gitmek istemez. Fakat yanındaki arkadaşı Don onu zorlar. Sonunda Mary ve Ted konuşurlar, kardeşi Warren'ın Ted'i hala hatırladığına çok şaşır. Mary, Ted'e randevu teklif eder. Ted, Mary'ye sevgilisinin onun tuttuğu dedektif olduğunu söyleyemez.

Test: Bu sırada Tucker, Healey'in oyunlarını ortaya çıkarır. Healey sinirlenir ve Tucker'ı sıkıştırır. Tucker'ın aslında pizza dağıtıcısı bir çocuk olduğunu, Mary'ye yaklaşmak için uzun zamandır onu kandırdığını itiraf eder. Bunu duyan Healey, Ted'i ortadan kaldırıncaya kadar Tucker ile iş birliği yapmaya karar verir ve birlikte ilaçlı köpek mamalarını Mary'nin camından içeri atarlar.

Yandaşlar: Dr. Zit, Don

Gardiyanlar: Healey, Tucker, Otostopçu

Basamak 7: Hazırlık

Ted, Don ile birlikte randevu hazırlıkları yapar. Don Ted'e bir kızla buluşmadan önce yapılacaklar listesi hazırlamıştır ve bunları kontrol ederler.

Basamak 8: Büyük Çatışma

Ted ve Mary çok güzel bir randevu geçirirler. Mary onu evine davet eder.

Ted Mary ile birlikte eve geldiklerinde Mary'nin ev arkadaşı Magda ve köpekleri Puffy, Tucker'ın verdiği ilaçlar yüzünden aşırı hareketli ve saldırgan olduğunu görürler. Puffy, Ted'e saldırır. Uzun bir kavga sonunda Ted Puffy'yi camdan atarak kurtulur.

Fakat Tucker ve Healey'in planı işe yaramamıştır, Mary ile bir ilişkiye başlarlar.

Gölge: Mary

Başarı: Artık Mary ve Ted sevgili olmuşlardır

Basamak 9: Ödül ve Kayıp

Bir gün Ted Mary'nin yanına geldiğinde Mary isimsiz bir mektup aldığını, Ted'in yalan söylediğini, dedektifi onun tuttuğunu haber aldığını söyler ve Ted'i terk eder.

Ödülün kaybı: Ted, Mary ile birlikte olmak için bencilce davranmıştır, bunun sonuçlarına katlanmak zorundadır. Artık sevgili değildir.

Basamak 10: Geri Dönüş Yolu

Ted, Tucker ve Healey'in yanına gider. Tucker ve Healey onun da bir "stalker" (kızların peşine düşen kişi) olduğunu söylerler. Aralarında çıkan kavgada Tucker'ın Mary'nin eski nişanlısını da yalanlar söyleyerek uzaklaştırdığı ortaya çıkar. Fakat öğrenir ki mektubu onlar göndermemiştir.

Ted olan bitenden çok pişman bir şekilde gider.

Dönüş yolu: Ted hem tuttuğu dedektif ile yüzleşir hem de yaptıklarıyla. Fakat onlardan başka biri daha olduğunu fark eder.

Basamak 11: Yeniden Doğuş

Ted hakkındaki mektubu yazanın Ted'in arkadaşı Don olduđu ortaya ıkar. ünkü Don, aslında Mary'nin eski obsesif erkek arkadaşı Woogie'dir. Woogie Mary'nin evine girmiştir, Mary'ye saldırır, bu sırada dışarıda onları dinleyen Tucker ve Haley de Mary'yi kurtarmak için eve gelir.

Kavga dinerken Ted'de Mary'nin evine gelir. Fakat Ted, Mary'nin eski nişanlısı Brad'i yanına getirmiştir, Brad'i temize çıkarır, Mary'nin Brad ile birlikte olması gerektiğini söyler. Kendisini de Tucker, Don ve Haley'den farklı olmadığını söyler ve evden çıkarak geri dönmeye başlar.

Kahraman: Ted artık bencil değildir. Mary'nin iyiliği için kendi mutluluğunu feda eder ve bir kahraman arketipine dönüşür.

Düzenbaz: Woogie başından beri Mary'e ulaşmak için türlü planlar yapmış ve Ted'i kullanmıştır.

Basamak 12: Hazine ile Geri Dönüş

Ted ağlayarak arabasına doğru giderken Mary evden çıkar onun peşinden gider ve Ted'e sarılır.

Hazine: Ted ve Mary, nihayet bir araya gelmiştir.

4.2.3 Örnek 2: The Shawshank Redemption (1994)

Türkçe Gösterim Adı: Esaretin Bedeli

Senaryo, Yönetmen: Frank Darabont

Yapımcı: Castle Rock Entertainment

1994, 142 dakika

4.2.3.1 Arketipler

Anlatı Estetiğine göre Arketip	Filmdeki karşılığı	Açıklama
Kahraman	Andy	Andy karısını öldürmekten yargılanmaktadır.
Haberci	Savcı	Andy'nin suçlu olduğunu iddia eder. Andy kabul etmez.
Bilge	Hakim	Andy'yi ömür boyu hapse mahkum eder
Yandaş	Red, Donny, Brooks vb. mahkumlar, Hadley	Birçok engeli aşmada Andy'e yardım ederler.
Gardiyan	Hapishane gardiyanları, Hadley, Kız kardeşler	Andy'nin hapishane hayatını zorlaştırırlar.
Şekil Değiştiren/ Düzenbaz	Hadley	Hapishanenin en korkulan adamı iken kendi çıkarları için Andy'e yardım eder
Gölge	Müdür	Andy'nin masum olduğunu bildiği halde onu hapishanede tutar, bu sebeple dostlarını dahi öldürür

4.2.3.2 Gözlemlenen Basamaklar

Basamak 1: Sıradan Dünya

Genç ve başarılı bir bankacı olan Andy'nin karısı, sevgilisi ile birlikte öldürülmüştür.

Kahraman: Andy

Problem: Andy karısını öldürmekten yargılanmaktadır.

Basamak 2: Maceraya Çağrı

Cinayetin olduğu gece Andy silahını doldurarak karısının sevgilisiyle gittiği eve gittiği görülür.

Mahkemede bu gece hakkında toplanan deliller Andy'nin karısını ve sevgilisini öldürdüğünü göstermektedir, savcı ömür boyu hapis ister.

Basamak 3: Maceranın Reddi

Cinayet gecesi, Andy arabada beklerken ayılmıştır. Oradan ayrıldığı görülür. Andy suçlu değildir.

Mahkemede karısını öldürme niyeti olmadığını, sadece korkutmak istediğini, bunu bile yapmadığını, silahı da nehre attığını söyler.

Haberci: Savcı

Maceranın Reddi: Andy planladığı işi yapmamıştır.

Basamak 4: Bilge ile tanışma

Savcı nehirde silah bulunmadığını, fakat karısını öldüren silahın yakınlarda bulunduğunu, silahın Andy'nin silahının aynı model olduğunu, bunun bir tesadüf olmadığını söyler ve silahı mahkemeye sunar. Bulunan silah Andy'nin suçlu olduğunu göstermektedir. Hakim tereddüt etmeden ömür boyu hapis cezası verir.

Bilge: Savcı

Sihirli Hediye: Ömür boyu hapis cezası

(Film ilerlediğinde Andy, Red isimli bilge bir karakterden küçük bir çekiç alacaktır. Karakter özelliği olarak Red herşeyi bilen bilge için daha uygun bir adaydır. Fakat sihirli hediyein ilk işlevi kahramanı eşikten geçirmesidir, bilge de kahramanı özel dünyaya yönlendiren bir işlevdir. Bu inceleme yapılırken öykünün akışına yön veren işlevler göz önünde bulundurulmuştur.)

Basamak 5: Eşik

Andy suçlu bulunarak ömür boyu hapis cezasına çarptırılır ve Shawshank isimli hapishaneye gönderilir.

Gardiyan: Yüzbaşı Hadley

Eşik: Shawshank'ta geçirdiği ilk gecede yeni gelen bir mahkum, Eşik Bekçisi Yüzbaşı Hadley tarafından dövülerek öldürülür. Burası sıradan bir yer değildir, Shawshank'a girmek çok tehlikelidir.

Basamak 6: Testler, Yandaşlar

Andy hapishane yaşamına ayak uydurmaya çalışır. Bu sırada Red isimli mahkumdan bir küçük çekiç ister. Çekiç de bir sihirli hediye, bir geçiş nesnesidir.

Test 1: Gardiyanların vergi evraklarını düzenleyemediğini gören Andy öne çıkarak Hadley ile konuşur, Hadley kızar tam onu çatıdan atacakken bir anlaşma yaparlar, Hadley onlara bira alır, Andy ise vergi evraklarını düzenlemeye başlar.

Test 2: “Kız kardeşler” diye bilinen mahkumlar Andy’e de tecavüz ederler. Fakat evrak işlerinin kötü etkilendiğini gören Hadley çetenin liderini öldüresiye döver.

Test 3: Andy bir kütüphane kurmak ister. 6 yıl boyunca yetkililere mektup atar, sonunda hapishaneye plaklar ve kitaplar gönderilir. Andy çok özlediği bir plağı bütün hapishaneye dinletir. Müdür çok kızar ve onu 15 gün hücreye kapatır.

Test 4: Tommy adında Genç bir mahkum gelir, liseyi bitirmek ister, Andy çok ilgilenir, eğitir ve liseden mezun eder.

Yandaşlar: Red, Donny, Brooks vb. mahkumlar, Hadley

Basamak 7: Hazırlık

Andy, Tommy'den karısını asıl öldüren kişinin başka bir hapishanede bu hikayeyi açık açık anlattığını duyar. Tommy ona şahitlik yapabilecektir.

Basamak 8: Büyük Çatışma

Andy heyecanla müdürün yanına gider. Yeniden dava açmak istediğini, masumiyetini kanıtlayabileceğini söyler. Müdür işlerinin bozulacağını anlayınca Andy'yi bir ay hücre cezasına çarptırır, Tommy'i de Hadley'ye öldürtür.

Basamak 9: Ödül/Kayıp

Andy masumiyetinin kanıtı olmasına karşın, artık orada tutulma sebebinin işlediği zannedilen cinayet olmadığını görür, çok sevdiği genç Tommy ise onun yüzünden öldürülmüştür. Artık hapishanede ona yer yoktur. Müdürün istediklerini yapmadıkça yaşama şansı kalmamıştır.

Basamak 10: Geri Dönüş Yolu

Andy, yıllar boyunca odasının duvarına kısa bir tünel kazmıştır. Tünelin ucundaki bir kanalizasyon borusunu kullanarak hapishaneden kaçır.

Basamak 11: Yeniden Doğuş

Andy pislikle dolu uzun bir kanalizasyon borusunun içinde sürünerek hapishaneden kaçır. Çıktığında temiz bir dereye yağmur sularıyla arınır. Ertesi sabah yepyeni bir kimlikle bankadan paraları çeker ve hapishane müdürünün tüm kirli işlerini açık eden evrakları gazetelere gönderir. Gazetelerde çıkan haberi gören müdür intihar eder, Hadley tutuklanır.

Basamak 12: Hazine ile geri dönüş

Andy'nin kaçıřının ardından Red řartlı tahliye edilir. Daha önce tahliye edilen mahkumların intihar ettięi odaya gönderilir, hapishane dıřındaki yařama ayak uyduramadıęı görülür. Fakat Andy'e verdięi sözü hatırlar ve söz verdięi gibi Andy'nin ona bıraktıęı kutuyu aramaya koyulur. Kutudan para ve bilet çıkar. Red, Andy'nin tarif ettięi kumsala varır, Andy ile buluřur. Andy yalnızca kendini kurtarmakla kalmamıř, umudunu yitirmiř bir insanı da umutla doldurmuř, ona yeni bir hayat vermiřtir.

4.3 Oyunların İyi Biçimlendirilmiř Eserler Olarak İncelenmesi

4.3.1 Yöntem

Bu bölümde çalışmamızda üç bilgisayar oyununun arketipsel eleřtiri yöntemine göre detaylı incelemesi yapılacaktır. Oyunlar nitelikleri ve türleri farklı oyunlardan seçilmiřtir. Bu bölümdeki incelemeler çalışmanın devamında kullanılan nicelik olarak yüksek sayıdaki eserlerin inceleme yöntemine de ışık tutacaktır. Bu bölümdeki incelemeler niteliksel olarak yapılmıřtır.

Oyunların analizi, film analizleri ile benzer řekilde yapılmıřtır:

1. Oyunların oynanıř videoları internet üzerinden izlenmiřtir. Sadece oyunun tamamını içeren oynanıř videoları izlenmiřtir. Oyundan parçalar sunan videolar kullanılmamıřtır. Her oyun için bir uzun oynanıř ("long play") videosu izlenmiřtir.
Uzun oynanıř videoları, oyunu daha önce oynamıř biri tarafından hatasız ya da hatasız ya yakın řekilde tekrar oynanarak, oyunu olabildięince sıradan oyuncunun oynayacaęı bir tavırda, oyundaki içerięin birçoęuna ulařmaya çalışarak kaydedilen videolardır. Oyun sırasında hile yapmaya izin verilmez. Oyun, oyun mekaniklerinin izin verdięi sınırlar içinde tamamlanmalıdır.
2. Oyun sırasında Vogler'in oluřturduęu yapısal anlatı modeline uygun basamaklara göre parçalara ayrılmıř ve arketipler tespit edilerek listelenmiřtir.

4.3.2 Kingdom: Two Crowns (2018)

Thomas van den Berg ve Marco Bancalé isimli iki geliştirici tarafından tasarlanmış ve gerçekleştirilmiş olan 2015 yılında başlayan Kingdom serisinin 2018 yılında çıkmış olan son oyunu “Two Crowns” (İki Taç) bu bölümde incelenecektir. Görsel estetiği ve eğlenceli oyun mekanikleri ile 2016 yılında bağımsız oyun festivali “Tasarımda Mükemmellik” ödülü alan oyun, satışa çıktığı ilk günün sonunda, birkaç yıl süren geliştirme masraflarını karşıladığı açıklanmıştır.

Oyun ilk olarak browser üzerinde çalışan Flash uygulaması olarak tasarlanırsa da geliştiriciler oyunu daha sonra Unity isimli ücretsiz oyun geliştirme motorunu kullanacak şekilde düzenlemişlerdir.

Oyunda, oyuncular 6 farklı adaya yayılmış bir krallığın monarkını yönetmektedirler. Bu adalara değerli her şeyi çalıp kaçan aç gözlü yaratıklar dadanmıştır (**the Greed**) ve krallık yoksulluğa mahkum edilmiştir. Monark yıkılmış bir adaya gelerek yeni bir krallığı sıfırdan inşa etmeli, krallığa dadanan bu karanlık gücü her adadaki büyüğü geçitleri yok ederek temizlemelidir. Bu sırada değerli eşyalarını ve en önemlisi tacını korumalıdır, sebebi oyunda “Taç olmazsa monark da olmaz” metni ile belirtilir.



Şekil 55 Kingdom: Two Crowns (2018) Raw Fury oyun anı görüntüsü

Kingdom: Two Crowns (2018) Raw Fury

İncelenen oyunun baştan sona oynanış süresi: 48sa 11dk

Ortalama oyun süresi (24 örnekleme): 28saat (howlongtobeat.com, 2018)

Hızlı oynama süresi: 18 saat 29 dakika

Oyunun oynanış videosu:

https://www.youtube.com/watch?v=TWcUZ8hsEnw&list=PLr_flXTmUgvcIH_PKqRUBhd_uG_xyliQM



4.3.2.1 Arketipler

Anlatı Estetiğine göre Arketip	Oyundaki karşılığı	Açıklama
Kahraman	Monark	Oyuncunun kontrol ettiği karakterdir.
Bilge	Hayaletler	Monark'a oyunun başında yol gösterirler, krallığın yeniden başlaması için ilk parayı onlar verirler
Yandaş	Köylüler, askerler, inşaatçılar, gezgin, bankacı	Kralın emirlerini uyguluyorlar ya da kendi başlarına avlanarak para toplayıp monark'a kendi istekleri ile verirler.
Gardiyan	Açgözlüler, taç hırsızı, uçucular, yetiştiriciler	Her gece saldırıp köylülerin araç gerecini, monark'ın tacını çalmaya çalışırlar.
Haberci	Köpek	Saldırının geleceği yönü bildirir.
Şekil Değiştiren	Köylüler	Fakir dilenciler
Gölge	Kovan	Tüm kötü yaratıkları sürekli olarak üreterek adadaki her şeyi yok etmeye çalışır.

4.3.2.2 Gözlemlenen Basamaklar

Gözlemlenen başlık	Teslim şekli	Oyundaki Karşılığı
Sıradan Dünya		Bulunmuyor
Maceraya çağrı		Bulunmuyor
Maceranın Reddi		Bulunmuyor
Bilge ile tanışma	Oyun içi animasyon.	Oyuncuya kontrol teslim edilip, oyuncu bir tuşa bastığında kafasında taç olan (belli ki eski bir monarktır) bir hayalet “gel” diyerek ona gitmesi gereken yolu gösterir. Yol üzerinde paraları göstererek “bunları al” der, sönmüş bir ocağı göstererek bunu yak der. Oyuncu söylenenleri yaptığında ilk köyünü oluşturmuş olur.
Eşik	Oyun içi animasyon.	Oyuncu bilgeyi takip edip atını sürmeye başladığında, ilk önüne çıkan yapı kayalardan inşaa edilmiş bir “Kingdom” kelimesidir. Bu yapı büyük bir kütürtüyle yıkılmaya başlar. Oyuncu yıkılmış bir uygarlığa girdiğini anlar.
Testler Yandaşlar	Etkileşimli deneyim	Oyuncu her gece olduğunda köye saldıran “açgözlüler”den kendini ve köyünü korumalıdır. Bunun için ormandaki fakir köylülerin yardımını alır.
Hazırlık	Etkileşimli deneyim	Oyuncu testlerden zarar görmeden çıkmaya başladığında adanın en uzak ucundaki mağaraya saldırmak için hazırlık yapmalıdır. Bankada yeterli

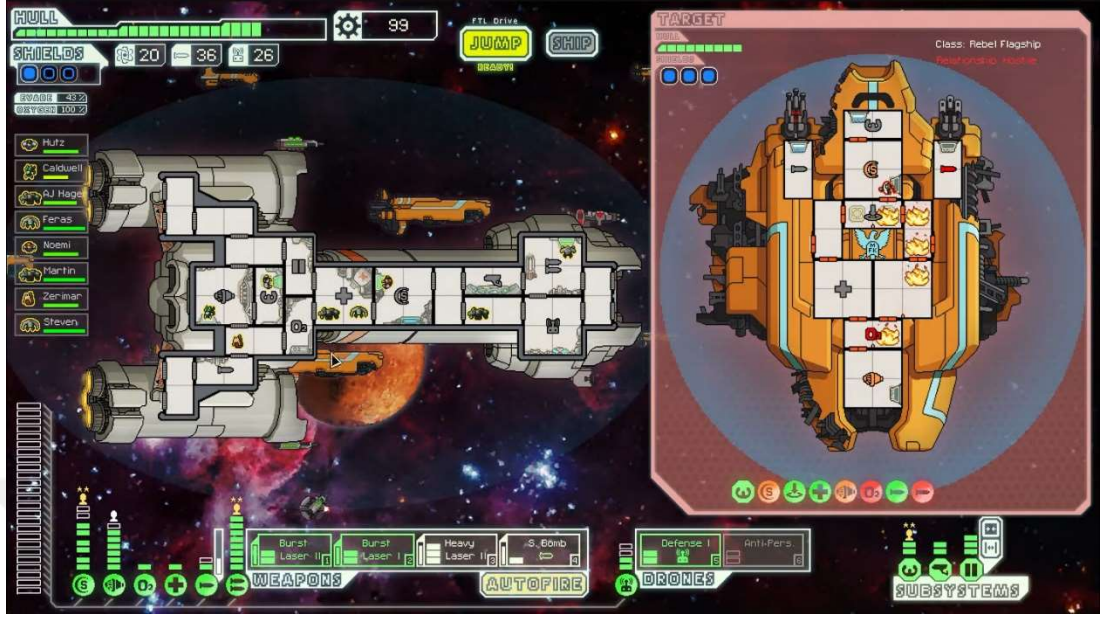
		para, saldırı için ise özel bir bomba hazırlamalıdır. Bu özel bomba olmadan mağaradaki “kovan” yok edilemez.
Büyük çatışma		Oyuncu, adının en uzak köşesindeki karanlık mağaranın içinde gizlenmekte olan “kovan” isimli büyük canavar ile yüzleşerek onu yok etmelidir.
Geri Dönüş Yolu		Oyuncu kovan’ı yok ettikten sonra hızla uzaklaşmalı ve mağarayı terk etmelidir, aksi takdirde kendisi de ölecektir.
Ödül/Kayıp		Bulunmuyor
Yeniden Doğuş		Bulunmuyor
Hazine İle Geri Dönüş		Bulunmuyor

4.3.3 Ftl (Faster Than Light) (2012)

Justin Ma ve Matthew Davis tarafından 2012 yılında geliştirilmiş olan FTL, kitle kaynaklı önemli bağımsız yapımlardan biridir. Oyun 2013 yılında bağımsız oyun festivali “Tasarımda Mükemmellik” ödülü almıştır.

Oyunda oyuncu tek bir uzay gemisini yönetir. Bu gemide müttefikler için çok değerli bir bilgi bulunmaktadır, fakat gemi tek başına kalmıştır ve peşinde büyük bir asi donanması bulunmaktadır. Oyuncu kontrol ettiği gemiyi 8 sektör ötedeki müttefik donanmasına ulaştırmalıdır.

Oyun boyunca oyuncu rastlantısal olarak küçük “karşılaşmalar” yaşar. Bu karşılaşmalar çeşitli şiddetteki savaşlardan, basit birkaç karar şeklinde çok çeşitlidir. Bazı durumlarda gemi için yakıt ikmali ya da geliştirmelerin satın alınabileceği uzay platformlarına da rastlanabilir.



Şekil 56 *Faster Than Light* (2012) Subset Games, oyun anı çatışma görüntüsü

Faster Than Light (2012) Subset Games

İncelenen oyunun baştan sona oynanış süresi: 1sa 41dk

Ortalama oyun süresi (231 örnekleme): 13 saat (howlongtobeat.com, 2018)

Hızlı oynama süresi: 1 saat 37 dakika

Oyunun oynanış videosu: <https://www.youtube.com/watch?v=QbLKLC0iVSo>

4.3.3.1 Arketipler

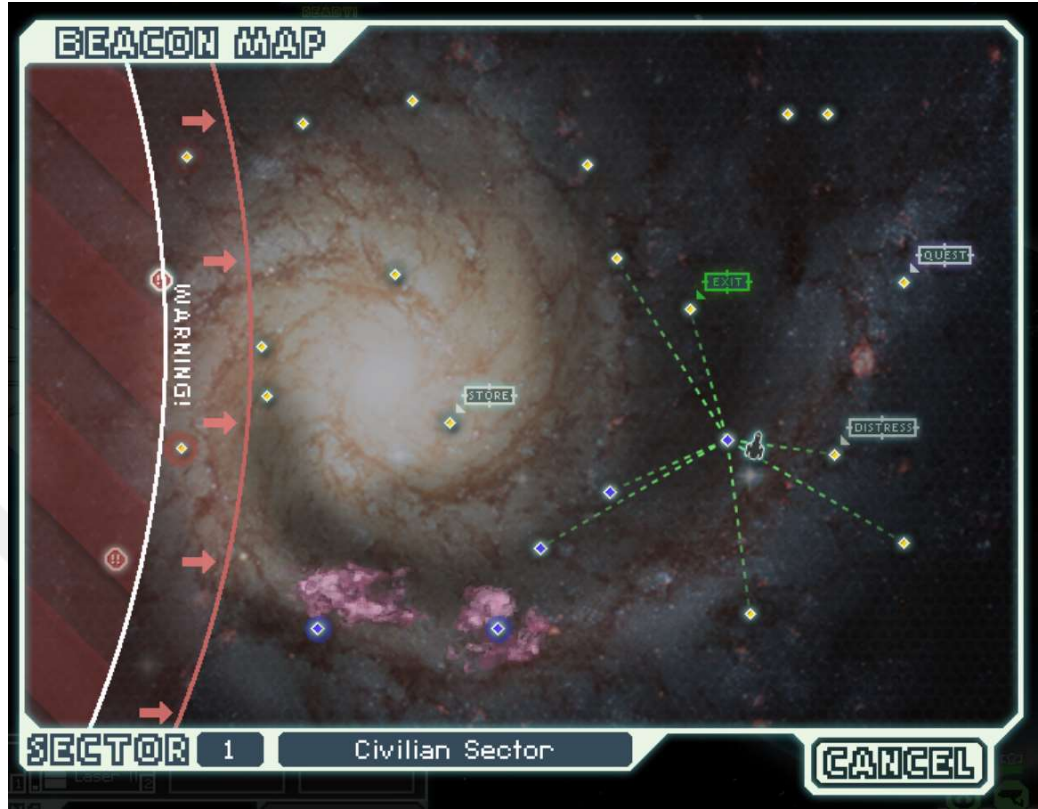
Anlatı Estetiğine göre Arketip	Oyundaki karşılığı	Açıklama
Kahraman	Uzay gemisi	Oyuncunun kontrol ettiği gemidir.
Bilge	-	Oyunda bilge karakter bulunmuyor.
Yandaş	Paralı askerler, bazı korsan gemileri, federasyon üsleri ve tarafsız uygarlıklar	Oyuncu sektörde ilerlerken bazen kendisine yardımcı olan uygarlıklara, başka gemilere ve üslere rastlar.
Gardiyan	Asi ordusu öncü birlikleri, otonom robot gözcüler, korsanlar	Asi ordusunun uzay içine yayılmış öncü gemiler ve otonom robot gemileri ile birlikte savaşçı uygarlıkların korsan gemileri kahraman gemimizi durdurmaya çabalarlar.
Haberci	-	Oyunda haberci arketipi mikro-anlatılara dallanmak için kullanılır. Ana anlatıda haberci gözlemlenmemektedir.
Şekil Değiştiren	Korsanlar	Bazı korsan gemileri size yardım edeceklerini söyleyerek kandırıp tuzağa düşürürler.
Gölge	Asi bayrak gemisi	Bu gemi oyundaki diğer gemilerden çok daha güçlüdür

		ve oyuncu bu düşmanı yenmek için sürekli strateji değiştirerek üst üste üç farklı seviyede savaşmalıdır.
--	--	--

4.3.3.2 Gözlemlenen Basamaklar

Anlatı estetiğine göre basamak	Oyundaki karşılığı	Açıklama
Sıradan Dünya		Bulunmuyor
Maceraya çağrı		Bulunmuyor
Maceranın Reddi		Bulunmuyor
Bilge ile tanışma	-	Oyunda bu basamak bulunmuyor.
Eşik	Oyuncu başla butonuna basar	Oyuncu oyuna başladığında eşiği geçmiştir ve hemen ilk çatışmalarla karşılaşır. Birkaç adım sonra asi donanması kalıcı olarak peşine takılır (Şekil 57).
Testler Yandaşlar	Oyuncu sürekli olarak çatışma ve zorlu kararlara tabi tutulur	Oyuncu sürekli olarak karşılaşmalar yaşar. Bu sırada gardiyan ve yandaş arketipleri testleri uygularken, yandaşlar gittikçe zorlaşan testleri

Anlatı estetiğine göre basamak	Oyundaki karşılığı	Açıklama
		geçmesinde yardımcı olur.
Hazırlık	8.sektördeki karşılıksız mühimmat/tamirat üslerinde silahlanma ve büyük çatışmaya hazırlık	Oyuncu 8.sektöre ulaştığında kendisini bayrak gemisinin beklediğini bilir. Fakat 8.sektörde oyuncuya karşılıksız yardımcı olacak, ona ücretsiz tamirat, mühimmat yardımı olacak üç federasyon üssü bulunmaktadır.
Büyük Çatışma	Bayrak gemisi ile yüzleşme	Oyuncu tek başına bayrak gemisi ile yüzleşmelidir. Bayrak gemisi malup edildiğinde oyun sona erer.
Geri Dönüş Yolu		Bulunmuyor
Ödül/Kayıp		Bulunmuyor
Yeniden Doğuş		Bulunmuyor
Hazine İle Geri Dönüş		Bulunmuyor



Şekil 57 FTL-Asi donanması (kırmızı oklar) oyunun başından itibaren oyuncunun peşindedir

4.3.4 Silent Hill 2 (2001)

Silent Hill 2, Konami tarafından “Hayatta kalma/Korku” (Survival Horror) türünde 2001 yılında piyasaya sürülmüş bir oyundur. Silent Hill serisinde 10’un üzerinde oyun bulunmasına karşın serinin ikinci oyunu en bilinenidir. Ayrıca farklı özellikleri ile oyunlarda korku (Perron, 2009), psikoanalitik incelemeler (Kirkland, 2005) vb. araştırmaya konu olduğu için çalışmamızda ele alınmıştır.

Silent Hill 2, interaktif anlatı çalışmalarının ilgisini çekmesinin başlıca sebebi, oyunun sinematik anlatıya sadık şekilde üretilmiş olmasıdır. Bir oyunu tıpkı bir film gibi inceleyecek olursak, onun interaktif öğelerinden ziyade, anlatı basamaklarını tartışıyor oluruz. Silent Hill 2’yi bu bölümde daha önceki bölümde yaptığımız film incelemesi gibi inceledik. Oyuncunun yapacağı seçimler

Silent Hill 2 (2001) Konami

İncelenen oyunun baştan sona oynanış süresi: 3sa 30dk

Ortalama oyun süresi (230 örnekleme): 8saat (howlongtobeat.com, 2018)

Hızlı oynama süresi: 48 dakika

Oyunun oynanış videosu: <https://www.youtube.com/watch?v=wh6LhkA3698>

4.3.4.1 Arketipler

Oyuncu/Kahraman	James Sunderland
Gardiyanlar	Laura, Eddie, Çeşitli Yaratıklar
Yandaşlar	Mezarlıktaki kadın Angela, Limandaki kadın Maria
Gölge	Mary (James'in eşi)
Bilge	Yok
Şekil Değiştiren	Mary, Eddie
Haberci	Mary

4.3.4.2 Gözlemlenen Basamaklar

Basamak	Teslimat metodu	Bilgi
Oyun başlar fakat oyuncuya henüz kontrol verilmez		
Sıradan Dünya	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	James'in karısı Mary, bir hastalık sebebiyle ölmüştür.
Maceraya çağrı	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	James, ölü karısından bir mektup alır, mektupta onu Silent Hill kasabasında özel bir yerde beklediğini söylemektedir. James, bu özel yerin liman olduğunu düşünür.

Oyuncu Oyuna Katılır		
Maceranın reddi	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	Kasabanın dışındaki bir mezarlıkta bir kadın(Angela), onu köye gitmemesi konusunda uyarır
Bilge ile tanışma		YOK
Eşiği geçme	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	Bir köprü altında öncesinde dramatik kısa bir video ile girilen ilk çatışma sonucunda oyundaki en temel ekipman olan radyo ve James'in saldırı yapmasına olanak veren sopa oyuncuya verilir.
Testler/Yandaşlar		
	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	Gardiyan- bir anahtarı almak için uzandığında küçük bir kız anahtara vurarak uzaklaştırır
	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	Kırmızı piramit iki yaratığı öldürür, daha sonra dolaba saklanmış olan James'e doğru ilerler, James korkar ve silahıyla ateş eder. Kırmızı adam odadan çıkar.
	Önceden İşlenmiş Kısa video	Eddie ile tanışma. Eddie tıpkı James gibi yolu Silent Hill'e düşmüş biridir.
	Önceden İşlenmiş Kısa video	Apartmanlar Sekansı: Angela ayna karşısında bıçakla oynar. James karısını aradığını tekrarlar, Angela annesini aramak üzere kaçır.

		Yandaş: Angela James'e bir bıçak bırakır
	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	Kırmızı adam bir şeyle sevişir ve öldürür, sonra James'i kovalamaya başlar
ÇATIŞMA 1		
	Önceden İşlenmiş Kısa video	Küçük kız bir duvarın üzerinde şarkı mırıldanır, James'i görünce "sen Mary'yi hiç sevmedin zaten" der ve kaçar.
	Önceden İşlenmiş Kısa video	Liman: Mary'nin ikizi gibi görünen fakat farklı giyinmiş, bir kadın Maria olduğunu söyler.
	Görev: otele git	Maria James'e katılır
	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	Bowling salonu, Eddie ile Küçük kız sohbet ederler. Küçük kızın adının Mary ya da Laura olduğu ortaya çıkar
	Görev: kızın peşinden git	
	Yandaş- Maria kapıyı açar.	
Hastane	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	Maria rahatsızlanır ve bir odada uyuya kalır, James onu bırakır Laura'yı aramaya devam eder

	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	Kırmızı adam James'i iterek bir boşluğa düşürür, oyun bir koridordan devam eder
BULMACA		sandık açma puzzle - sandıktan saç telleri çıkar
	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	Laura'ya ulaşır, fakat Laura Mary'den bir mektup olduğunu söyleyerek James'i kandırır ve onu bir yere kitler.
ÇATIŞMA 2		
	Önceden İşlenmiş Kısa video	Maria ile tekrar buluşulur, Maria "senin beni koruman gerekirdi" diyor ve Laura'yı bulmamız gerek diye yineliyor
BULMACA		Asansör butonları doğru şekilde basılmalıdır.
	Dış ses	Trick or treat-
	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	Maria geride kalır ve bilinmeyen bir şey tarafından öldürülür
	Görev: birkaç basamak takip ederek müzeye git	
	Oyun içi metin	"Eğer Mary'yi görmek istiyorsan ölmelisin, fakat sen Mary'den farklı bir yere gidebilirsin James"
BULMACA		Metal kutunun içinden anahtar çıkar.

	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	James yerdeki bir delikten aşağı atlar ve kendini bir kuyunun dibinde bulur
	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	James yerdeki bir kapıdan aşağı atlar ve kendini bir odada Eddie ile birlikte bulur
	Önceden İşlenmiş Kısa video	Eddie birini öldürdüğünü söyler, sonra şaka yaptığını söyler ve elinde silahla tek başına gider
	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	James bir kapıdan aşağı atlar ve kendini boş bir odada bulur
BULMACA		Üzerinde suratlar olan bir kutuyu farklı yönlerle çevirerek uygun kapıların açılması sağlanır.
	Önceden İşlenmiş Kısa video	James Maria ile tekrar karşılaşır, Maria olanları hatırlamamaktadır, demir parmaklıkların arkasında bir sandalyede oturmaktadır. Beraber çektikleri video kasetten bahseder.
GÖREV		Video kaseti al
	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	Çatışma sonrasında Angela ile diyalog olur. Angela onu kötü biri olmakla suçlar, beni hasta ediyorsun der, karısının hastalıktan ölmediğini iddia eder, artık karısının etrafta olmamasını istediğini iddia eder.

	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	James Maria'nın yanına ulaşır, Maria öldürülmüştür halde yatakta yatıyordur.
	Oyun içi grafik	James bir mezarlık bulur, Eddie, Angela ve kendi isimlerinin yazıldığı mezar taşları ve boş mezarlar vardır. James kendi mezarına girdiğinde kendini bir koridorda bulur
ÇATIŞMA 3		James Eddie ile karşılaşır, Eddie kızgındır, "Artık benimle dalga geçeni öldüreceğim" der. James'in de sürekli onunla dalga geçtiğini söyler çatışma başlar ve Eddie yaralanınca kaçır.
		Eddie suçlu olduğunu söyler ve bu kasabanın onu da çağırdığını, James'in de suçlu olduğunu söyler. James Eddie'yi öldürür. James ilk defa kendine sorar, Mary gerçekten 3 yıl önce mi öldün? Der.
		Lakeview Hotel: James tekne ile gölü geçerek otele gider.
	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	Otelde Laura ile karşılaşır. Laura ona yeni bir mektup verir. Mektuba göre Mary hala yaşıyordur. Fakat Laura bir mektup daha olduğunu söyleyerek gider.
	Durağan Grafik	Video kasetini alır

	Önceden İşlenmiş Kısa video	video kasetini izler. Kasette James'in Maria'yı öldürdüğü görülür. Bu sırada Laura girer, Maria'yı sorar, James onu öldürdüğünü söyler. Bu sırada radyodan Mary'nin sesi duyulur, James'i çağırır.
	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	James bir ses kaydından Mary'nin ölümcül hasta olduğunu,6 ay ömrü kaldığını dinler.
	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	Merdivenlerde yangın vardır. Basamaklarda Angela James'e beni sever misin, bana bakar mısın der, James cevap vermez, "tahmin etmiştim" der, sonra bıçağını geri ister. James vermez, Angela geri döner ateşlerin içinde kaybolur. James, burası "cehennem gibi yanıyor" der, Angela, "sen de mi görüyorsun, benim için hep böyle" der.
ÇATIŞMA 4	Gerçek Zamanlı Hesaplanan Kısa Video	Maria kırmızı adamlar tarafından öldürülür. James zayıflığını kabul eder ve savaşıır.
YAKLAŞMA /HAZIRLIK	Dış ses	James'in Mary'yi hastane ziyareti sırasındaki konuşmaları duyulur. Mary önce onu kovalar sonra gitmemesi için yalvarır. Yardım ister.

BÜYÜK ÇATIŞMA		Maria Mary'nin kıyafetleri içinde tekrar görünür, James onu istemez, Maria sargı bezleriyle kaplı, metal bir çerçeveye zincirlenmiş bir yaratığa dönüşür ve saldırır.
Ödülün kaybı	Önceden İşlenmiş Kısa video	Mary hastane yatağındadır. Mary'den özür diler. James, onu bilerek öldürdüğünü itiraf eder. Mary eceliyle ölür. Oyun Mary'nin uzun mektubu ile sona erer.

Silent Hill 2 bir konsol oyunudur. Konsolların klavyesinin olmadığı düşünülünce oyuncunun bir metin girişi yapması çok zorunlu olmadıkça beklenmez. Ayrıca mouse da konsollarda bulunmamaktadır. Bu da ekrandaki bölgelerin seçimine bazı sınırlamalar koyar.

Yukarıdaki sınırlamalar sebebiyle karmaşık bir arabirimi yoktur. Oyunu yüklediğinizde karşınıza iki seçenekli basit bir menü gelir. “Yeni Oyun” seçtikten sonra “Aksiyon ve Bulmaca Seviyeleri” oyuncunun isteğine göre ayarlanır.

Bu seçeneklerden sonra oyun yüklenir ama kontrol hemen oyuncuya verilmez. Oyunun baş karakteri James çok pis bir tuvalette bir ayna karşısında kendi yüzünü inceliyordur. Dışarı çıkar ve oyunun başladığı zamandan önce gerçekleşmiş olaylar özetlenir.

James’in “Sıradan dünya”sında eşi hastalık sebebiyle üç yıl önce ölmüştür. Oyun zamanı başlamadan hemen önce bir mektup almıştır, bu mektup onu Silent Hill’e çağırmıştır. Maceranın Reddi ve Bilge ile Tanışma basamaklarından bahsedilmez. Fakat oyun başladığında James Silent Hill’e ulaşmıştır, yani “Eşiği Geçme” basamağındadır.

Oyun bu ikinci perde boyunca sürecek ve “Büyük Çatışma” Basamağında son bulacaktır. İkinci perdenin sonunda gerçekleşen “Geri Dönüş Yolu” bu oyunda oyun arası şeklinde verilmiştir. Diğer basamaklar ise bulunmamaktadır.

4.4 Oyunlarda Gözlemlenen Arketipler

4.4.1 Yöntem

Oyunların birer drama olduğunu kabul eden bu çalışmada, arketipsel eleştiri yöntemine göre arketiplerin oyun içerisindeki pozisyonları gözlenerek oyunların yapıları çözümlenmeye çalışılmıştır. Daha önce belirtildiği gibi, sinema anlatısında arketip, öykünün gerektirdiği işlevleri yerine getiren olayların temsilinden ibarettir.

Örneğin, herhangi bir insanın kendi konforlu alanını terk edip, tehlikeli bir yolculuğa çıkmasını sağlamak kolay değildir. Bunun için bu kişiye yardımcı olunması ya da zorlanarak bu yolculuğa atılması gerekir. Bu ihtiyacı karşılamak adına kullanılan yöntemleri “bilge” arketipi adı altında senaryoya eklenen olaylar karşılar.

Oyun anlatısı bölümünde tartışıldığı üzere, video oyunları ve anlatı konusu ele alındığında araştırmacıların, oyun anlatısının oyuna dışarıdan eklendiği ve oyun sisteminin ayrı, anlatının ise ayrı olduğu görüşü hakimdir. Bu durumda arketiplerin oyunun sadece anlatı ile ilgili kısımlarda ortaya çıkması beklenmektedir.

Çalışmamızda oyun sisteminin başlı başına dramatik olduğu kabul edildiği için, oyun sırasında hangi arketip özelliklerinin, hangi aşamalarda ortaya çıktığı gözlenmiştir. Bu durumda daha önce listelenmiş arketiplerin oyunlar içerisinde nasıl temsil edildiği ve hangi işlevler üstlendiği ayrıca araştırılmıştır.

ARKETİP	Beklenen özellik	Oyun içi gözlemlenen durum
Kahraman	Bir amacı gerçekleştirmek için yola çıkar	Oyunun ana problemi ile direkt çatışmada olan bir eyleyici (sistem ya da oyuncu)
Haberci	Maceraya çağırır	Oyuncuyu ya da kahramanı oyunda yapılması gereken bir iş olduğu konusunda uyaran,

ARKETİP	Beklenen özellik	Oyun içi gözlemlenen durum
		hatırlatan, bilgilendiren herhangi eyleyici/eleman.
Bilge	Eşiğin geçilmesi için yol gösterir, yolculuğu kolaylaştırmak için bir sihirli hediye verir.	Oyuncuya “sihirli hediye” verebilecek herhangi bir oyun içi eleman
Gardiyan	Test eder, engel oluşturur.	Oyuncunun oyun içerisinde amaçlarına ulaşmasını engellemeye çalışan eyleyiciler
Yandaş	Testleri geçmede yardım eder	Oyuncunun oyun içerisinde amaçlarına ulaşmasına yardımcı olan eyleyiciler
Şekil değiştiren	Kandırır, dengeler	Oyunda kötü/iyi dengesini sağlayacak oyun içi eyleyiciler
Düzenbaz	Planlar, sorgular	Oyuncunun, sistem eyleyicisinin ya da anlatı bağlamlı kahramanın beklentilerini sorgulatarak yeni yapılanmalara gitmesini sağlayacak oyun içi elemanlar
Gölge	Yok eder	Oyuncunun, sistem eyleyicisinin ya da anlatı bağlamlı kahramanın elimine etmesi gereken bir sorunu oluşturan oyun içi eleman

Tablo 8 Oyun içerisinde arketipsel eyleyicilerin tanımlanması

İnceleme sırasında arketiplerin oyun anında ya da oyun arasında ortaya çıkmasına, daha önceki bölümlerde detayıyla anlatılmış olan, birer “eyleyici” olup olmadığına bakılarak karar verilmiştir. Eyleyiciler oyunun durumunu değiştirebilen sistem ya da oyuncu etkileşimleridir. İnceleme sırasında öykünün nasıl aktığından çok, oyuncunun

karşısına konan engeller ve bu engelleri geçmek için oyuncunun yaptığı seçim ve eylemler göz önünde bulundurulmuştur.

Oyuncunun oyun içerisinde bir rol üstlendiği açıktır. Bu yapı içerisinde herhangi bir arketip, oyuncu tarafından yönlendiriliyor ise P, eğer oyuncu tarafından doğrudan yönlendirilmiyor olsa da oyuncunun koyduğu engeller aracılığı ile bir yöne doğru ilerletiliyor ise M şeklinde işaretlenmiştir.

Arketipler, oyun anı kapsamında aktif olarak görülüyor ise 1, eğer oyun arası video/metin bildirimleri şeklinde görülüyor ise 2 olarak işaretlenmiştir. Eğer her iki durumda da gözlemlendiyse sadece 1 olarak işaretlenmiştir. Bunun sebebi oyun anında bulunan birçok arketipin sıklıkla oyun arasında da temsil edilmesidir. Bir arketipin oyun anı kapsamında temsil edilmesi (1 numaralı durum) oyuncunun bu arketiple olan etkileşiminin seviyesi dahilinde değerlendirilmiştir. Oyuncu aktif olarak bu arketiple etkileşime geçme ya da geçmeme seçeneğine sahip olmalıdır. Oyunun tasarımı oyuncuyu bu yöne gitmeye mecbur edebilir fakat oyuncu halen hiçbir şey yapmamak (oyunu halen oynayabilir ama oyunda bir ilerleme olmaz) ya da bu etkileşimi gerçekleştirmek arasında bir seçime sahip olmalıdır.

Kahraman, oyunun çekirdek mekaniğinin bir ya da birden fazla (grup) karakterin başından geçmesi durumudur. Eğer karakterler grup ise grubun tek bir arketip olarak değerlendirilebilmesi mümkün olması gereksinimi aranmıştır.

Haberci, oyunda oyuncuyu sıradan dünyadan çıkıp özel dünyaya geçmesi için çağıran arketiptir. Bu arketiplere oyun mekanikleri içerisinde rastlanıp rastlanılmadığına bakılır, eğer oyun mekanikleri içerisinde mevcutsa 1, eğer Şekil 58 benzeri oyun arası video/metin şeklinde görülüyorsa 2 olarak işaretlenir.



Şekil 58 Örnek oyun arası haberci arketipi, oyun anı dışında (oyunun açılış ekranında) oyuncuyu maceraya çağırıyor (Rainbow Islands, Graftgold/Ocean, 1990)

Bilge, oyunda oyuncuya yol gösteren arketiplerdir. Bilge arketipinin yorumu, bireysel bakış açılarına ve vurgulanan yol gösterici özelliklerine bağlı olarak farklılık gösterebilir. Bu incelemede bir eyleyicinin bilge olarak işaretlenebilmesi için, oyuncuya amacına ulaşma doğrultusunda benzersiz bir yardımda bulunmalıdır, buna “sihirli hediye” denir. İkinci olarak, bilge bir yandaştan önce kahramana eşiği atlatan bir yardımcıdır ve sıradan dünyadan ayrılması sırasında yardımcı olur. Diğer yandaş arketiplerden bu iki özellik ile ayrılır. Bu durum oyun anı içerisinde etkileşimli olarak gerçekleştiriliyor ise 1, oyun arasında video/metin şekilde bildiriliyorsa 2 olarak işaretlenmiştir. Eğer oyuncuya sihirli hediye verildiği gösteriliyorsa “S” harfi ile işaretlenir ve yanına bu hediyein tanımı yazılır.

Gardiyan arketipi, kahramanın amacının önündeki herhangi bir engel olarak tanımlanabilir. Gardiyanlar farklı özelliklerde ve zorlukta olabilirler. Oyuncunun bir odaya girmesini engelleyen bir kapı ya da bir aksiyon oyununda akın akın gelen düşmanların her biri ve bölüm sonu canavarları gardiyan olarak sınıflandırılmıştır. Bazı kum havuzu tipi oyunlarda gardiyana rastlanmadığı ya da bunların oyuncunun tercihi bırakıldığı gözlemlenmiştir. Bu durumda gardiyan hanesi boş bırakılmıştır. Eğer oyunda bir eşik anlatısı varsa, yani oyuncu oyuna başladığında sıradan dünyasında gösteriliyorsa ve bir sebeple özel dünyaya geçiyorsa, olay örgüsü modeline göre, eşik geçtiği anda bir gardiyanla yüzleşmesi gerekmektedir. Eğer bu tanıma uygun eşik bekçisi biçiminde gardiyan arketipi gözlendiyse, 1 ve yanına ismi yazılmıştır. Gözlenmediyse fakat oyun boyunca çeşitli gardiyanlar varsa sadece 1 olarak gösterilmiştir.

Kahramanın yolculuğu paradigmasına göre kahraman gölge ile yüzleşene kadar kendini türlü şekillerde geliştirir. Bu durum örneğin, aksiyon filmlerinde dövüş ya da ateşli silahlarda ustalık, romantik filmlerde iletişim becerilerinin gelişmesi şeklinde görülür. Bu uzmanlaşma “testler, yandaşlar” basamağında anlatılır. Buradaki tipik arketipler gardiyanlar ve yandaşlardır. Video oyunların incelemesi sırasında, gölge ile yüzleşmeden önce, oyuncuların yönettikleri karakterlerin gelişmesini sağlayan tüm elemanlar “testler, yandaşlar” basamağının bir parçası olarak kabul edilmiştir. Buna göre de buradaki engeller düşman, engelleri aşmaya yardımcı olan eyleyiciler yandaş olarak kabul edilmiştir.

Yandaş arketipi oyuncuya gardiyanları aşmada yardımcı olan işlevler olarak kabul edilmiştir. Bu durumda arketipin mevcut kabul edilebilmesi için yardımın belirli bir süre de olsa kalıcı olmasına dikkat edilir. Örneğin, Castlevania (1997) oyununda oyuncunun toplayıp aktive ettiği peri onunla birlikte uçmakta, etraftaki gizli geçitleri oyuncuya haberdar etmektedir. Bu işlevi bir yandaş olarak işaretlenmiştir. Fakat benzer işlev bir seferlik olduğu durumlarda ya da seçimin oyuncunun yönettiği karakteri kalıcı olarak yükselttiği durumlarda işaretlemeye ek olarak “u” harfi ile belirtilmiştir. Her iki durumda da arketip mevcut olarak kabul edilmiştir.

Oyunlarda birden fazla gardiyan ve yandaş arketipi görülmesi olağan hatta beklenen bir durumdur. Bu durumda eğer belirgin bir yandaş baskın olarak oyuncunun yanında bulunuyorsa ismi yazılmıştır. Eğer birçok gardiyan/yandaş arketipi görülmesine karşın öne çıkan biri yoksa sadece varlığı belirtilmiştir. Birden fazla öne çıkan gardiyan ya da yandaş arketipi varsa, herhangi biri yazılmıştır.

Gölge, oyunda oyunun tamamlanmasını da sağlayacak tek bir büyük kötü varsa bu gölge olarak işaretlenmiştir. Eğer gölge arketipi oyun içinde aktif olarak oyuncu ile yüzleşiyorsa 1, oyun arası video/metin olarak görünüyorsa 2 olarak işaretlenmiştir.

Şekil değiştiren arketipi oyun içerisinde oyuncuyu yanıltan ve yönelimini değiştiren oyun öğelerinin tespiti şeklinde yapılmıştır. Bir oyun ögesinin şekil değiştiren olarak işaretlenmesi için oyuncunun faydasına çalışırken ani bir şekilde karşısına geçmesi ya da tersi şeklinde davranması gözlemlenmiştir. Eğer oyun içi mekanikleri olarak görünüyorsa 1, oyun arası video/metin şeklinde görülüyorsa 2 olarak işaretlenmiştir. Şekil değiştiren arketipi yalnızca oyuncunun oynama şeklini/kararlarını değiştirdiği durumlarda işaretlenmiştir.

Düzenbaz arketipi oyuncuyu planlı şekilde yanıltmaya çalışır fakat bunu yaparken aslında olayların diğer yüzünü göstermeye çalışmaktadır. Şekil değiştiren karakterlerden farkları, düzenbazların kendileri için bir hedefleri olmasıdır. Bu da oyuncunun oyunu oynama şeklini yeniden düzenlemesini sağlar. Eğer oyun içi mekanikleri olarak görünüyorsa 1, oyun arası video/metin şeklinde görülüyorsa 2 olarak işaretlenmiştir.

İnceleme tablosunda kullanılan işaretlemeler:

İşaretleme	Anlamı
1	Bir ya da birden fazla arketip, oyun anında etkileşimli görülmüştür.
2	Bir ya da birden fazla arketip, oyun arasında video/metin olarak görülmüştür.
P	Oyuncu bu arketip olarak konumlanmaktadır.

M	Oyuncu birden fazla karakteri/sistemi menajer olarak yönetmektedir
S	Sihirli Hediye'nin etkileşimli olarak verildiği görülmüştür.
*	Basamakta görülen karakterin ismi verilmiştir. 64bit dönem tablosunda tüm arketipler isimli olduğu için yer kazanmak amacıyla * kullanılmamıştır.

Tablo 9 Arketip incelemeleri sırasında kullandığımız işaretlemeler

Arketip araştırması için yapılan örneklem seçiminde oyun teknolojisinin gelişimi göz önünde bulundurulmuş, 8,16 ve 32 bit dönemler için ayrı seçimler yapılmıştır. Her dönemden 30 ile 40 arasında (veri tabanındaki oyun sayısının izin verdiği sayıda) oyun tercih edilmiştir.

32bit dönem için RAWG isimli oyun veri tabanındaki 474417 adet oyunun puanlamaları incelenmiş, 100'den fazla oy alan oyunlar yıllara göre gruplandırılmış ve bu gruplandırmalarda en yüksek oy alan oyunlar seçilmiştir. Gruplandırma 1995-2000 arasında erken dönem ve 2001-2010 arası ikinci dönem 32bit konsol oyunlarını kapsamaktadır. Aynı yöntemle RAWG veri tabanı 2011-2020 aralığındaki en yüksek puan almış oyunlar seçilmiştir. Yakın dönem veri tabanı çok daha fazla oylamaya sahip olduğu için 64bit oyunların seçiminde yine 200 oydan fazla almış en iyi 33 oyun seçilmiştir.

16 bit dönem için Amiga bilgisayarları üzerinde piyasaya çıkmış oyunlar tercih edilmiştir. Bunun için lemonamiga web sitesinde 200 oydan fazla almış en iyi 36 oyun kullanılmıştır.

8bit dönem için ise yeterli oy sayısına sahip modern bir veri tabanı bulunamamıştır. Bunun yerine dönemin önemli 8bit ev bilgisayarları dergilerinden "Your Sinclair" dergisinin Ekim 1991 sayısında yayınladığı en iyi 100 oyun listesinden ilk 40 ZX Spectrum oyunu kullanılmıştır. Bu liste dergide yayınlanmış incelemelerde editörler tarafından verilmiş skorların ortalamaları alınarak oluşturulmuştur. 8bit döneminin en çok satan bilgisayarlarından biri olan ZX Spectrum'un oyun kütüphanesi de 8bit

döneminin en genişidir. ZXDB veri tabanına göre, ZX Spectrum bilgisayarları için her türden 17bin’den fazla oyun bulunmaktadır.

	Oyunlar
8bit	41
16bit	36
32bit erken	32
32bit geç	36
64bit	32
Toplam	177

Şekil 59 Çalışmada döneme incelenen oyunların toplam sayıları

Her inceleme döneminin başlangıcında araştırma dönemine özel bilgiler ayrıca verilecektir.

4.4.2 8bit Mimari Dönemi Oyunları (1980-1990)

Çalışmanın bu bölümünde 8 bit dönemi bilgisayar oyunları incelenmiştir. Listede 11 numaralı Sim City oyunu, kum havuzu tipinde olduğu için incelemeye alınmamıştır. Çalışmada 8 bit dönemden 41 oyun incelenmiştir. Bu dönemde çok sayıda 8bit bilgisayar ve konsol piyasaya sürülmüştür. Bunların arasında başlangıçta Atari 2600 ve ZX Spectrum, sonra Commodore 64 ve dönemin son yıllarında ise Nintendo Entertainment System, Sega Master System gibi oyun ve ev bilgisayarları sistemleri bulunmaktadır. Bu dönemde oyun sistemleri arasında büyük farklılıklar bulunduğu için tek bir platform tercih edilmiştir. Birçok farklı platformdaki oyunu kütüphanesinde barındırdığı için oyunların ZX Spectrum bilgisayarları üzerindeki sürümleri incelenmiştir.

Oyun Adı	Tür	YS Editöryel sıralama	Platform	Yıl	Yayımcı
Deathchase	Yarış, tümünü vur	1	ZX Spectrum	1983	Micromega
Rebel Star	Strateji	2	ZX Spectrum	1986	Firebird Software Ltd
All or Nothing	Aksiyon, Macera	3	ZX Spectrum	1984	Abbex Electronics
Stop the Express	Aksiyon	4	ZX Spectrum	1983	Sinclair Research Ltd
Head over Heels	Aksiyon, Bulmaca	5	ZX Spectrum	1987	Ocean Software Ltd
R-Type	Tümünü vur	6	ZX Spectrum	1988	Electric Dreams Software
The Sentinel	Bulmaca	7	ZX Spectrum	1987	Firebird Software Ltd
Rainbow Islands	Platform	8	ZX Spectrum	1990	Ocean Software Ltd
Boulder Dash	Aksiyon, bulmaca	9	ZX Spectrum	1984	Front Runner
T.L.L.	Aksiyon	10	ZX Spectrum	1984	Vortex Software
Carrier Command	Aksiyon, Strateji	12	ZX Spectrum	1989	Rainbird Software Ltd
Chuckie Egg	Platform	13	ZX Spectrum	1983	A'n'F Software
Ant Attack	Aksiyon	14	ZX Spectrum	1983	Quicksilver Ltd

Oyun Adı	Tür	YS Editöryel sıralama	Platform	Yıl	Yayımcı
Lords of Midnight	Strateji	15	ZX Spectrum	1984	Beyond Software
Elite	Simülasyon	16	ZX Spectrum	1986	Firebird Software Ltd
Starquake	Platform	17	ZX Spectrum	1985	Bubblebus Software
Underwurlde	Platform	18	ZX Spectrum	1984	Ultimate Play The Game
Back to Skool	Aksiyon, Macera	19	ZX Spectrum	1985	Microsphere
Spy vs. Spy	Aksiyon	20	ZX Spectrum	1985	Beyond Software
Alien	Strateji	21	ZX Spectrum	1984	Mind Games
Chase H.Q.	Yarış	22	ZX Spectrum	1989	Ocean Software Ltd
The Great Escape	Aksiyon, Strateji	23	ZX Spectrum	1986	Ocean Software Ltd
3D Starstrike 2	Simülasyon	24	ZX Spectrum	1986	Realtime Games Software Ltd
Manic Miner	Platform	25	ZX Spectrum	1983	Bug-Byte Software Ltd
Light Force	Tümünü vur	26	ZX Spectrum	1986	Faster Than Light
Super Hang-On	Yarış	27	ZX Spectrum	1987	Electric Dreams Software
Deactivators	Aksiyon, Bulmaca	28	ZX Spectrum	1986	Reaktor
Think!	Bulmaca, Strateji	29	ZX Spectrum	1985	Ariolasoft UK Ltd
Nebulus	Platform	30	ZX Spectrum	1987	Hewson Consultants Ltd
Lunar Jetman	Aksiyon	31	ZX Spectrum	1983	Ultimate Play The Game
Jet Set Willy	Platform	32	ZX Spectrum	1984	Software Projects Ltd
Knight Lore	Platform	33	ZX Spectrum	1984	Ultimate Play The Game
Deus Ex Machina	Aksiyon	34	ZX Spectrum	1984	Automata UK Ltd
I, Ball 2: Quest for the Past	Platform	35	ZX Spectrum	1987	Firebird Software Ltd

Oyun Adı	Tür	YS Editöryel sıralama	Platform	Yıl	Yayımcı
Cybernoid	Tümünü vur	36	ZX Spectrum	1988	Hewson Consultants Ltd
Lode Runner	Platform	37	ZX Spectrum	1984	Software Projects Ltd
Gauntlet	Aksiyon	38	ZX Spectrum	1986	US Gold Ltd
Mercenary	Aksiyon, Simülasyon	39	ZX Spectrum	1987	Novagen Software Ltd
Highway Encounter	Tümünü vur	41	ZX Spectrum	1985	Vortex Software
Fantasy World Dizzy	Macera, Platform	42	ZX Spectrum	1989	Code Masters Ltd

Tablo 10 Çalışmada İncelenen 8bit dönemi bilgisayar oyunlarının listesi 1980-1990

Oyun Adı	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekil değiştiren	Düzenbaz
Deathchase	1			1				
Rebel Star	1,P,M			1				
All or Nothing	1,P			1				
Stop the Express	1,P			1				
Head over Heels	1,P			1				
R-Type	1,P			1		1 *Bydo		
The Sentinel	1,P			1				
Rainbow Islands	1,P	2		1		2 *Shadow		
Boulder Dash	1,P			1				
T.L.L.	1,P			1				
Carrier Command	1,P			1				

Oyun Adı	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekildeğiştiren	Düzenbaz
Chuckie Egg	1,P			1		1 *mother		
Ant Attack	1,P			1				
Lords of Midnight	1,P,M			1		2 *doomdark		
Elite	1,P			1				
Starquake	1,P			1				
Underwurlde	1,P			1				
Back to Skool	1,P			1	1			
Spy vs. Spy	1,P					1 *spy		
Alien	1,P,M			1	1	1 *alien	1 *kane	
Chase H.Q.	1,P	2		1	2			
The Great Escape	1,P			1				
3D Starstrike 2	1,P			1				
Manic Miner	1,P			1				
Light Force	1,P			1				
Super Hang-On	1,P			1				
Deactivators	1,P,M			1				
Think!	1,P			1				
Nebulus	1,P			1				
Lunar Jetman	1,P			1				
Jet Set Willy	1,P			1				
Knight Lore	1,P			1				
Deus Ex Machina	1,P			1				
I, Ball 2: Quest for the Past	1,P			1				
Cybernoid	1,P			1				

Oyun Adı	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekildeğiştiren	Düzenbaz
Lode Runner	1,P			1				
Gauntlet	1,P			1				
Mercenary	1,P			1	1			
Highway Encounter	1,P			1		2 *ship		
Fantasy World Dizzy	1,P			1	1	2 *wizard		

Tablo 11 Çalışmada incelenen 8bit dönemi bilgisayar oyunlarının arketip dağılımı

	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekildeğiştiren	Düzenbaz
Oyun Anı	40	0	0	39	4	4	1	0
Oyun Arası	0	2	0	0	1	4	0	0

Tablo 12 1980-1990 arası 8bit oyunlardaki arketiplerin toplam dağılımı

4.4.3 16bit Mimari Dönemi Oyunları (1988-1995)

Çalışmanın bu bölümünde 1988 ile 1995 arasındaki dönemi kapsayan 16bit mimaride bilgisayar ve konsolları kapsayan dönemde 36 oyun inceleme kapsamına alınmıştır. Bu dönemde Amiga, Super Nintendo Entertainment System, Sega Genesis gibi çok geniş oyun kütüphaneleri olan sistemler ele alınmıştır. 8 bit dönemin aksine, bu dönemde donanımlar ve özellikler birbirine yakınsamış, özellikle oyun ağırlıklı bilgisayarlar ve konsollarda ekran kaydırma ve küçük imajların ekranda gezdirilmesi için özel işlemciler standart hale gelmiştir. Fakat bu konsolların günümüzde yaygın kullanılmamasından dolayı RAWG oyun veri tabanında 16bit dönemi için yeteri kadar oylama bulunmamaktadır. Halen çokça takipçisi olan Amiga kullanıcılarının oluşturduğu Lemon Amiga veri tabanında ise Amiga oyunlarının bir sıralaması oluşmuştur. Bu sebepten araştırmanın bu bölümünde 16 bit dönemden Amiga oyunları incelenmiştir.

Oyun adı	Tür	Oy sayısı	Skor	Platform	Yıl	Publisher
Rainbow Islands	Platform	249	8.08	Amiga	1989	Ocean
Silk Worm	Hepsini Vur	227	8.2	Amiga	1989	Virgin
Apidya	Hepsini Vur	204	8.28	Amiga	1992	Blue Byte
Defender of the Crown	Strateji	277	8.28	Amiga	1986	Cinemaware
Desert Strike: Return To Gulf	Hepsini Vur	238	8.28	Amiga	1993	Electronic Arts
Pang	Aksiyon, Hepsini Vur	259	8.3	Amiga	1990	Ocean
SWIV	Hepsini Vur	291	8.31	Amiga	1991	Storm
Prince of Persia	Platform	262	8.36	Amiga	1990	Domark
Superfrog	Platform	415	8.43	Amiga	1993	Team 17
Lotus Esprit Turbo Challenge	Yarış	310	8.44	Amiga	1990	Gremlin
Bubble Bobble	Platform	289	8.45	Amiga	1988	Firebird
Rodland	Platform	240	8.45	Amiga	1991	Storm
Turrican	Hepsini Vur	290	8.46	Amiga	1990	Rainbow Arts
Indiana Jones and the Last Crusade	Macera	216	8.52	Amiga	1989	US Gold
Battle Squadron: The Destruction	Hepsini Vur	223	8.54	Amiga	1989	Electronic Arts

Oyun adı	Tür	Oy sayısı	Skor	Platform	Yıl	Publisher
Of The Barrax Empire						
Lemmings 2: The Tribes	Bulmaca, Aksiyon	227	8.54	Amiga	1993	Psygnosis
North& South	Strateji	389	8.54	Amiga	1989	Infogrames
Stunt Car Racer	Yarış	384	8.54	Amiga	1989	Microstyle
Mega lo Mania	Strateji	205	8.55	Amiga	1991	Imageworks
It Came from Desert	Macera, Aksiyon	273	8.59	Amiga	1989	Cinemaware
Worms	Strateji	225	8.6	Amiga	1995	Team 17
Ruff'n' Tumble	Platform	226	8.61	Amiga	1994	Renegade
Moonstone: A Hard Days Knight	RYO	347	8.64	Amiga	1991	Mindscape
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	Macera	246	8.67	Amiga	1993	US Gold
Chaos Engine	Hepsini Vur	360	8.68	Amiga	1993	Renegade
Another World	Macera, Aksiyon 2D	507	8.75	Amiga	1991	US Gold
Pirates!	RPG	259	8.75	Amiga	1990	MicroProse
Syndicate	Strateji	340	8.75	Amiga	1993	Electronic Arts
Flashback	Platform	443	8.76	Amiga	1992	US Gold
Wings	Macera, Aksiyon	403	8.77	Amiga	1990	Cinemaware
Civilization	Strateji	244	8.8	Amiga	1992	MicroProse
Cannon Fodder	Hepsini Vur	501	8.81	Amiga	1993	Virgin
Lemmings	Bulmaca, Aksiyon	535	8.84	Amiga	1991	Psygnosis
Dune II: The Battle for Arrakis	Strateji	288	8.87	Amiga	1993	Virgin
Settlers, The	Strateji	352	8.87	Amiga	1993	Blue Byte
Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge	Macera	440	8.92	Amiga	1992	US Gold

Tablo 13 Çalışmada incelenen 16bit dönemi oyunların listesi (1988-1995)

Oyun adı	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekildeğiştiren	Düzenbaz
Rainbow Islands	1,P			1		1		
Silk Worm	1,P			1	1, u			
Apidya	1,P			1	1, u	2	2, P	
Defender of the Crown	1,P	2	2	1	1		2	2
Desert Strike: Return To Gulf	1,P			1	1, u	2	2	
Pang	1,P			1	1, u			
SWIV	1,P			1		1		
Prince of Persia	1,P	2	1S kılıç	1	1	1,2		
Superfrog	1,P		2S iksir	1		1,2		
Lotus Esprit Turbo Challenge	1,P			1	1			
Bubble Bobble	1,P			1		1,2		
Rodland	1,P	2	2,S sihirli asa	1	1	1		
Turrican	1,P			1	1, u	1		
IndianaJones and the Last Crusade	1,P	2	1,S defter	1	1	2	1	
Battle Squadron: The Destruction of the Barrax Empire	1,P			1	1, u			
Lemmings 2: The Tribes	1,P, M	2	P				1	
North& South	1,P			1	1	1		1
Stunt Car Racer	1,P			1		1		
Mega lo Mania	1,P	2		1		1		
It Came from Desert	1,P	2		1	1	1		1
Worms	1,P			1				
Ruff'n' Tumble	1,P			1	1, u	1		
Moonstone: A Hard Days Knight	1,P		2	1	1			
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	1,P	2	1,S kolye	1	1	1	1	
Chaos Engine	1,P			1	1, u	1,2		

Another World	1,P			1	1			1
Pirates!	1,P	2	2S gemi	1	1			
Syndicate	1,P		P	1	2, u			
Flashback	1,P		1S holocub e	1	1	1	1	
Wings	1,P		P	1	1			
Civilization	1,P, M		P	1	1		1	
Cannon Fodder	1,P			1	1, u			
Lemmings	1,P, M		P				1	
Dune II: The Battle for Arrakis	1,P	2	2	1	1	2		
Settlers, The	1,P		P	1		1		
Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge	1,P		1	1	1	1		1

Tablo 14 1988-1995 arası 16bit oyunlardaki arketiplerin dağılımı

	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekildeğiştiren	Düzenbaz
Oyun Anı	35	0	5	33	24	16	6	3
Oyun Arası	0	10	7	0	1	8	3	1

Tablo 15 1988-1995 arası 16bit oyunlardaki arketiplerin toplam dağılımı

4.4.4 32bit Mimari Dönemi Oyunları (1995-2000)

Erken dönem 32bit bilgisayar ve konsollar CDROM sürücülerin de geniş kabul gördüğü dönemde piyasaya çıkmışlardır. Oyun konsolları için beşinci nesil ismi verilen bu donanımlar, kompakt diskler sayesinde video gösterimleri ve hızlı işlemcileri sayesinde de doku kaplamalı gerçek zamanlı 3D kullanımları ile öne çıkarlar. Bu dönemde bellek ve depolama ile ilgili sınırlamalar büyük ölçüde aşılmıştır. Bu da oyun tasarımcılarına her açıdan büyük imkanlar sağlamıştır.

Erken 32bit dönem için RAWG veri tabanı kullanılmıştır. Bu dönemde Windows işletim sistemi ile birlikte gelen DirectX arayüzünün de desteği ile bilgisayar donanımları standardize olmuş bu sebepten çoklu ortam konusunda geride kalmış olan PC'ler de oyun sahnesinde boy göstermişlerdir. Veritabanında 100 oyu geçmiş olan oyunlar aldıkları skora göre dizilmiştir. Listede farklı platformlardan 32 oyun bulunmaktadır, listedeki oyunların tamamı birden çok 32bit platformda piyasaya çıkmıştır ve oynanışları arasında bir fark gözlenmemiştir. Tablodaki platform bilgisi oyunun incelendiği youtube uzun oynanış videosunun kaydedildiği platform bilgisinden gelmiştir. Mümkün olduğunca oyunun ilk çıktığı platform tercih edilmeye çalışılmıştır. Yıl bilgisi ise oyunun platformdan bağımsız olarak piyasaya ilk çıkış tarihi olarak işlenmiştir.

Oyun	Tür	Oy Sayısı	Skor	Platform	Yıl	Yayımcı
StarCraft: Brood War	Strateji	157	4.51	PC	1998	Blizzard Entertainment
Ultimate Doom	Aksiyon	198	4.49	PC	1995	id Software
Super Mario 64	Platform	478	4.46	N64	1996	Nintendo
Diablo II	Aksiyon, RPG	717	4.45	PC	2000	Blizzard Entertainment
Final Fantasy VII	Aksiyon, Macera, RPG	656	4.45	Playstation	1997	Square Enix
Metal Gear Solid	Aksiyon	737	4.44	Playstation	1998	Konami
StarCraft	Aksiyon	423	4.41	PC	1998	Blizzard Entertainment
Ultimate Mortal Kombat 3	Dövüş	286	4.41	SEGA Saturn	1995	Acclaim Entertainment

Oyun	Tür	Oy Sayısı	Skor	Platform	Yıl	Yayımcı
Spyro: Year of the Dragon	Aksiyon, Platform	108	4.41	Playstation	2000	Sony Interactive Entertainment
Tekken 3	Dövüş	315	4.4	PlayStation	1997	Namco
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Aksiyon, Macera, RPG	553	4.39	N64	1998	Nintendo
Diablo	Aksiyon, RPG	307	4.39	PC	1996	Blizzard Entertainment
Half-Life	Aksiyon	1423	4.38	PC	1998	Valve
Pokemon Red, Blue, Yellow	Aksiyon, Macera, RPG	342	4.38	Game Boy	1996	Nintendo, Game Freak
Castlevania : Symphony of the Night	Aksiyon, Macera	338	4.38	Playstation	1997	Konami
Age of Empires II: Age of Kings	Strateji	264	4.38	PC	1999	Microsoft Studios
Spider-Man (2000)	Aksiyon, Macera	227	4.38	PlayStation	2000	Activision Value Publishing
Warcraft II: Tides of Darkness	Strateji	186	4.38	PC	1995	Blizzard Entertainment
Crash Team Racing	Yarış	180	4.38	PlayStation	1999	Sony Interactive Entertainment
Final Fantasy IX	Macera, RPG	380	4.37	PlayStation	2000	Square Enix
Silent Hill	Aksiyon, Macera	364	4.37	PlayStation	1999	Konami
Tony Hawk's Pro Skater 2	Spor	258	4.37	PlayStation	2000	Activision Blizzard
Duke Nukem 3D	Aksiyon	194	4.37	PC	1996	GT Interactive
Pokemon Gold, Silver	RPG	298	4.36	Game Boy Color	1999	The Pokemon Company
Deus Ex	Aksiyon, RPG	235	4.36	PC	2000	Eidos Interactive
Theme Hospital	Strateji, Simülasyon	171	4.36	PC	1997	Electronic Arts

Oyun	Tür	Oy Sayısı	Skor	Platform	Yıl	Yayımcı
The Neverhood	Macera,Puzzle	168	4.36	PlayStation	1996	Microsoft Studios
Command & Conquer: Red Alert	Strateji	165	4.36	PC	1996	Virgin Interactive
The Curse of Monkey Island	Macera	156	4.35	PC	1997	LucasArts Entertainment
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest	Platform	153	4.35	SNES	1995	Nintendo
American McGee's Alice	Aksiyon	138	4.35	PC	2000	Electronic Arts
Baldur's Gate	RPG,Strateji	111	4.35	PC	1998	Interplay Productions

Tablo 16 Çalışmada incelenen erken dönem 32bit dönemi oyunların listesi (1995-2000)

Oyun	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekildeğiştiren	Düzenbaz
StarCraft: Brood War	1,2		P	1	1, 2	1 *overlord	1 *mengsk	
Ultimate Doom	1,P			1		1 *mastermind		
Super Mario 64	1,P	2		1	1	1 *bowser		
Diablo II	2	2	2	1	1, P	1 *diablo	2 *marius	1
Final Fantasy VII	1,P	2	2	1	1	1 *sephiroth	1 *cait sith	1 *kefka
Metal Gear Solid	1,P	2	2	1	1	1 *liquid snake	1	
StarCraft	1	2	2	1	1	1 *overmind	1 *kerrigan	2 *mengsk
Ultimate Mortal Kombat 3	1 P			1		1 *shao kahn		

Oyun	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekil değiştiren	Düzenbaz
Spyro: Year of the Dragon	1, P	2		1	1	1 *sorceress	1 *bianca	1 *hunter
Tekken 3	1, P	2	2	1	2	1 *ogre	2 *heihatchi	
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	1, P	2	2	1	1	1 *ganondorf		
Diablo	1, P	2	1	1	1	1 *diablo	1	
Half-Life	1, P	1	1	1	1	1 *Nihilanth		
Pokemon Red, Blue, Yellow	1, P	1	1, S pokebal I	1	1	1 *Gary	1	1
Castlevania: Symphony of the Night	1, P	2		1	2	1 *dracula	1 *richter	1 *shaft
Age of Empires II: Age of Kings	1, P			1	1			
Spider-Man (2000)	1, P	2	2	1	2	1 *carnage+oc		
Warcraft II: Tides of Darkness	1, P, M	2		1	1	1 *orc/insan		
Crash Team Racing	1, P	2		1		1 *nitros oxide		
Final Fantasy IX	1, P	2		1	1	1 *Kuja	1 *beatrix	
Silent Hill	1, P	2	2 S Flauros	1	2	1 *incubus	2 *alessa	2 *dahlia
Tony Hawk's Pro Skater 2	1, P			1				
Duke Nukem 3D	1, P			1		1 *cycloid		
Pokemon Gold, Silver	1, P	1	1, S pokebal I	1	1	1 *Lance	1	1
Deus Ex	1, P	2	2	1	1	2 *page	2 *helios	2 *page

Oyun	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekildeğiştiren	Düzenbaz
Theme Hospital	1,P, M			1	1			
The Neverhood	1,P			1				
Command & Conquer: Red Alert	1,P, M	2		1	1	2 *stalin		1 *agentX
The Curse of Monkey Island	1,P	2	2	1	1	1 *le chuck		1 *murray
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest	1,P		2	1	1	1 *crocodile		
American McGee's Alice	1,P	2	2	1	1	1 *queen		
Baldur's Gate	1,P	2	1	1	1	1 *sarevok		

Tablo 17 Çalışmada incelenen 1995-2000 yılları arası 32bit oyunlardaki arketiplerin dağılımı

	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekildeğiştiren	Düzenbaz
Oyun Anı	31	3	5	32	22	26	10	8
Oyun Arası	2	20	12	0	5	2	4	3

Tablo 18 1995-2000 arası 32bit oyunlardaki arketiplerin toplam dağılımı

4.4.5 32bit Mimari Dönemi Oyunları (2001-2010)

Bilgisayar oyunu döneminin 32bit mimariye geçişi ile birlikte hem bellek kapasitesi hem bellek erişim hızları hem de işlem yapabilme hızları büyük ölçüde artmıştır. Buna bağlı olarak çıkan donanımlar daha yüksek çözünürlüklü ve daha detaylı grafiklerin yanında, müzik, ses, video ve gerçek zamanlı üç boyutlu animasyon yetenekleri ile donatılmışlardır. Bu döneme altıncı ve yedinci nesil konsollar denk gelmektedir. Bunlar, Nintendo Gamecube, Playstation 2, Playstation 3, Nintendo Wii, Xbox, Xbox 360 gibi popüler konsollardır.

Çalışmamızda 2001-2010 dönemleri arasında RAWG veri tabanında bulunan oy sayısı 100 ve üzerinde olan oyunlar skor olarak yüksekten düşüğe dizilmiş ve ortaya 40 oyun çıkmıştır. Bu oyunlardan 4 tanesi listede görülen oyunların genişleme paketleri olduğu için listeden çıkarılmıştır. Kalan 36 oyun incelemeye alınmıştır.

Oyun	Tür	Oy Sayısı	Skor	Platform	Yıl	Geliştirici
Diablo II: Lord of Destruction	Aksiyon RPG	300	4,54	PC	2001	Blizzard
Portal	Puzzle Aksiyon	3050	4,52	PC	2007	Valve
Half-Life 2	Aksiyon	2516	4,50	PC	2004	Valve
Grand Theft Auto: San Andreas	Aksiyon	2183	4,50	PS3	2004	Rockstar
Warcraft 3: Reign of Chaos	Strateji	791	4,48	PC	2002	Blizzard
Mass Effect 2	Aksiyon RPG	2046	4,47	PC	2010	BioWare
Max Payne	Aksiyon	1104	4,46	PC	2001	Rockstar
Shin Megami Tensei: Persona 3 FES	RPG	114	4,45	PS3	2007	Atlus
Grand Theft Auto: Vice City	Aksiyon	1829	4,43	PS2	2002	Rockstar
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	Aksiyon	237	4,42	PS3	2005	Capcom U.S.A
Red Dead Redemption	Aksiyon	1548	4,41	PS3	2010	Rockstar
Batman: Arkham Asylum	Aksiyon	1508	4,41	PS3	2009	Feral Interactive
Minecraft	Aksiyon	1339	4,41	PC	2009	Mojang
Pokemon Platinum	RPG	162	4,41	NDS	2009	Game Freak
Need For Speed: Most Wanted	Yarış	762	4,41	PC	2005	Electronic Arts

Oyun	Tür	Oy Sayısı	Skor	Platform	Yıl	Geliştirici
Metroid: Zero Mission	Platform	125	4,41	GBA	2004	Nintendo
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Aksiyon	901	4,41	PC	2003	Remedy
God of War II	Aksiyon	603	4,40	PS3	2007	Sony SCE
Need for Speed: Underground 2	Yarış	606	4,40	PC	2004	Electronic Arts
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Aksiyon	586	4,40	PS3	2004	Konami
Prince of Persia: Warrior Within	Aksiyon	501	4,40	PC	2004	Ubisoft
Halo 2	Aksiyon	230	4,40	XBOX	2004	Microsoft
Mafia: The City of Lost Heaven	Aksiyon	716	4,40	PS2	2002	2K Games
Kingdom Hearts	RPG	215	4,40	PS2	2002	Square
Metroid Fusion	Platform	123	4,40	GBA	2002	Nintendo
Phoenix Wright: Ace Attorney	Macera	247	4,40	PC	2001	Capcom
God of War III	Aksiyon	440	4,39	PS3	2010	SCE
StarCraft II	Strateji	422	4,39	PC	2010	Blizzard
BioShock	Aksiyon RPG	2295	4,39	PC	2007	2K Games
Mass Effect	Aksiyon RPG	1771	4,39	PC	2007	BioWare
Call of Duty 4: Modern Warfare	Aksiyon	1026	4,39	PC	2007	Activision
Super Mario Galaxy	Platform	474	4,39	Wii	2007	Nintendo
Guitar Hero 3: Legends of Rock	Refleks	147	4,39	PS2	2007	Neversoft
Half-Life 2: Episode One	Aksiyon	1288	4,39	PC	2006	Valve
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Aksiyon RPG	314	4,39	Wii	2006	Nintendo
Kingdom Hearts II	RPG	197	4,39	PS2	2005	Square Enix

Tablo 19 Çalışmada incelenen olgun dönem 32bit dönemi oyunların listesi (2001-2010)

Oyun	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekil değiştiren	Düzenbaz
Diablo II: Lord of Destruction	1,P	1	2	1	1	1 *baal	2 *marius	2 *baal
Portal	1,P	1	1,S Portal gun	1	1	1 *glados	2 *glados	2 *glados
Half-Life 2	1,P	2	2	1	1	2 *wallace	2 *judith	
Grand Theft Auto: San Andreas	1,P	2	2	1	1	1 *Crash	1 *smoke	1 *Tenpenny
Warcraft 3: Reign of Chaos	1,P, M	2	2	1	1	1 *Malganis	1 P *artas	
Mass Effect 2	1,P	2	2, S SR2	1	1	1 *reaper	1	1
Max Payne	1,P	2	2	1	2	1 *horne	1 *woden	
Shin Megami Tensei: Persona 3 FES	1,P	2	2	1	1	1 *death	1 *ikutsuki	1 *takaya
Grand Theft Auto: Vice City	1,P	2	2	1	1	1 *sonny	1 *lance	1 *paule
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	1,P	2	2	1	1, 2	1 *arkham	1 *jester	1 *jester
Red Dead Redemption	1,P	2	2	1	1	1 *dutch	1 *ross	1 *dutch
Batman: Arkham Asylum	1,P	2	2	1	2	1 *joker		
Minecraft	1,P			1	1			
Pokemon Platinum	1,P	1	1,S pokeba ll	1	1			
Need For Speed: Most Wanted	1,P	2	2	1	2	1 *razor	2 *mia	
Metroid: Zero Mission	1,P	2		1	2	1 *M. Brain		
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	1,P	1		1	1	1 *vlad	2 *mona	
God of War II	1,P	2	2 S sword	1	2	1 *zeus		1 *zeus
Need for Speed: Underground 2	1,P	2	2	1	2	1 *Caleb		

Oyun	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekil değiştiren	Düzenbaz
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	1,P	2	2	1	1	1 *volgin	1 *ocelot	1 *eva
Prince of Persia: Warrior Within	1,P	2	2	1	1	1 *empress	1 *empres s	1 *empress
Halo 2	1,P	2		1	1	2 *halo	1,P *arbiter	2 *prophet
Mafia: The City of Lost Heaven	1,P	2	2	1	2	2 *salieri	1 *sam	
Kingdom Hearts	1,P	2	2	1	1	1 *ansem		
Metroid Fusion	1,P	2	2	1	2	1 *sa-X		
Phoenix Wright: Ace Attorney	1,P	2	2	1	1	1 *Von Karma	2 *mia	1 *Edgeworth
God of War III	1,P	2	2	1	2	1 *zeus	2 *gaia	
StarCraft II	1,P, M	2	2	1	1	2 *amon	2 *artanis	
BioShock	1,P	2	2, S *adam	1	1	1 *fontaine	2 * atlas	
Mass Effect	1,P	2	2	1	1	1 *saren	2 *saren	
Call of Duty 4: Modern Warfare	1,P	2		1	1	1 *zakhaev		
Super Mario Galaxy	1,P	2	2	1	1	1 *Bowser		
Guitar Hero 3: Legends of Rock	1,P			1				
Half-Life 2: Episode One	1,P	2	2	1	1			
The Legend of Zelda: Twilight Princess	1,P	2	2, S *curse	1	1	1 *Ganondorf	2 *midna	1 *midna
Kingdom Hearts II	1,P	2	2	1	1	1 *Xemnas		

Tablo 20 Çalışmada incelenen 2001-2010 yılları arası 32bit oyunlardaki arketiplerin dağılımı

	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekil değiştiren	Düzenbaz
Oyun Anı	36	4	2	36	26	28	12	11
Oyun Arası	0	30	28	0	10	4	11	3

2001-2010 arası 32bit oyunlardaki arketiplerin toplam dağılımı

4.4.6 64bit Mimari Dönemi Oyunları (2011-2020)

2009 yılında Windows 7 işletim sistemi ile birlikte 64bit işlemcili bilgisayarlar yaygınlaşmaya başlamıştır. 64bit işletim sistemlerinin 32bit sistemlere belirgin bir bellek üstünlüğü bulunmaktadır. 32bit bir işlemci bellekte en fazla 4GB'lık bir alana erişebilmektedir, bu da bir programın kullanabileceği içeriği bu limite göre tasarlanmasını mecbur kılar. Fakat 64bit işletim sistemlerinde bu sınırlama kalkmakta hem sistem belleği hem de grafik kartı belleği büyüdüğü için yeni olanaklar ortaya çıkmaktadır. Özellikle 2010'ların ikinci yarısında çok daha kaliteli iki ve üç boyutlu grafikler her türlü oyunda görülmeye başlamıştır, bu da oyunlarda sinematik kamera ve ışık kullanımına izin veren yepyeni bir kapı açmıştır.

Bu dönemin oyun konsolları arasında Playstation 4, 5, Xbox One, Xbox Series S, X, Nintendo Switch gibi son teknoloji konsollar bulunmakta, ayrıca mobil telefonlar ciddi bir oyun platformu olarak kendini kanıtlamışlardır. PC ise RTX gibi henüz konsollarda bulunmayan grafik yetenekleri ile gelişmeye devam etmiştir.

Araştırmanın bu diliminde RAWG veri tabanında 2011-2020 yıllarını kapsayan aralıkta piyasaya sürülmüş, kullanıcılardan en yüksek oyu alan 40 oyun seçilmiş, fakat bir oyun genişleme paketi çıktığı için birden fazla defa listelenmişse, genişleme paketleri elenmiştir. Geriye kalan aşağıdaki 33 oyun çalışmaya katılmıştır.

Oyun	Tür	Yıl	Oy	Skor	Platform	Geliştirici
The Witcher 3: Wild Hunt	Aksiyon RYO	2015	3939	4.67	PC, Konsol	CD PROJEKT RED
Portal 2	Aksiyon Bulmaca	2011	3613	4.61	PC	Valve Software
God of War	Aksiyon	2018	2904	4.6	PS4	SCE Santa Monica Studio
The Last Of Us	Aksiyon	2013	2008	4.58	PS3	Naughty Dog
Red Dead Redemption 2	Aksiyon	2018	2949	4.57	PC, Konsol	Rockstar Games
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Aksiyon RYO	2017	1911	4.56	Switch	Nintendo
Uncharted 4: A Thiefs End	Aksiyon	2016	2526	4.53	PS4	Naughty Dog
Hades	Aksiyon RYO	2020	277	4.51	PC, Switch	Supergiant Games
Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds	Aksiyon RYO	2017	296	4.49	PS4	Guerrilla Games
Grand Theft Auto V	Action	2013	4289	4.48	PC, Konsol	Rockstar North
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	J-RYO	2011	247	4.48	Ntd 3DS	Nintendo
Resident Evil 2	Aksiyon	2019	1177	4.47	PS4	Capcom
Ghost of Tsushima	Aksiyon RYO	2020	263	4.47	PS4-5	Sucker Punch Productions
Marvel's Spider-Man	Aksiyon	2018	2325	4.46	PS4	Insomniac Games
Fallout: New Vegas - Ultimate Edition	Aksiyon RYO	2012	234	4.45	PC, Konsol	Obsidian Entertainment
Katana ZERO	Platform	2019	452	4.44	PC, Konsol	Askiisoft

Oyun	Tür	Yıl	Oy	Skor	Platform	Geliştirici
Ori and the Will of the Wisps	Platform	2020	411	4.44	PC, Konsol	Moon Studios
Super Mario Odyssey	Platform	2017	1257	4.43	Switch	Nintendo
XCOM: Enemy Within	Aksiyon Strateji	2013	208	4.43	PC, Konsol	2K/Firaxis
The Elder Scrolls V: Skyrim	Aksiyon RYO	2011	3033	4.42	PC, Konsol	Bethesda
Batman: Arkham City	Aksiyon	2011	1380	4.41	PC, Konsol	Warner Bros.
Monument Valley	Bulmaca	2014	343	4.41	Mobil	ustwo games
Dark Souls III	Aksiyon RYO	2016	1610	4.4	PC, Konsol	BANDAI/From
INSIDE	Platform	2016	1610	4.4	PC, Konsol, Mobil	Playdead
Hollow Knight	Platform	2017	1416	4.4	PC, Konsol	Team Cherry
Ori and the Blind Forest: Definitive Edition	Platform	2016	983	4.4	PC, Konsol	Moon Studios
Mario Kart 8 Deluxe	Yarış	2017	654	4.4	Switch	Nintendo
BioShock Infinite	Aksiyon	2013	2769	4.39	PC, Konsol	Aspyr Media
DOOM (2016)	Aksiyon	2016	2424	4.39	PC, Konsol	Bethesda Softworks
Stardew Valley	RYO	2016	1332	4.39	PC, Konsol, Mobil	Chucklefish ConcernedApe
Celeste	Platform	2018	993	4.39	PC, Konsol	Matt Makes Games
The Last of Us Part II	Aksiyon	2020	690	4.39	PS4 - 5	Naughty Dog

Tablo 21 Çalışmada incelenen 2011-2020 yılları arasında piyasaya sürülmüş oyunların listesi

	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekildeğiştiren	Düzenbaz
The Witcher 3: Wild Hunt	1P	1 Yenfer	1 Vesemir	1 Nithral	1	1 Eredin	2 Avallac	1 Avallac
Portal 2	1P		1S Glados	1 GlaDos	1 Wheatley	1 Glados	1 Wheatley	1 Wheatley
God of War	1P	2 anne ölür	2S Witch	1 Baldur	1 Mimir	1 Baldur	1 Freya	1 Mimir
The Last Of Us	1P	1 Tess	1S Marlene	1 Askerler	1 Tess	1 Marlene	1 Marlene	1 Bill
Red Dead Redemption 2	1P		1 Dutch	1	1 Sadie	1 Micah	1 Dutch	1 Sean
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	1P	2 Zelda	2S Zelda	1	1	1 Ganon	1 Gardiyanlar	
Uncharted 4: A Thiefs End	1P	1 Sam	2S Evelyn	1	1	1 Rafe	1 Rafe	
Hades	1P		2 Achilles	1	1u	2 Hades	2 Persephone	
Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds	1P		1S Rost	1 Helis/Eclipse	1	1 Hades	2 Olin	
Grand Theft Auto V	1P		1 Lester	1	1	1 D.Weston		
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	1P	2	2	1	1	1 Ganondorf		
Resident Evil 2	1P			1	1	1 W.Birkin		1 A. Birkin

	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekildeğiştiren	Düzenbaz
Ghost of Tsushima	1P	1 Yuna	1S Shimura	1 Khotun	1 Yuna	1 Khotun	1 Ryuzo	
Marvel's Spider-Man	1P	1 Yuri		1 Fisk	1	1 Dr.Oc	1 Dr. Oc	
Fallout: New Vegas - Ultimate Edition	1P			1	1	1		
Katana ZERO	1P		2S	1 Terapist	2	1 V	1 Terapist	1 V
Ori and the Will of the Wisps	1P	2 ku	2S	2 Fırtına	1u	1 Shriek		
Super Mario Odyssey	1P	2 Bowser	2S	1 Broodals	1	1 Bowser		
XCOM: Enemy Within	1P	2 Uzaylılar		1	1	1 Uber Ethereal		
The Elder Scrolls V: Skyrim	1P		1 Arngerr	1 Alduin	1	1 Alduin	1 Odahviing	
Batman: Arkham City	1P	2	2S Alfred	1	1	1 Joker		
Monument Valley	1P			1 Crows				
Dark Souls III	1P	2		1	2u Siegward	1 Lord Cinder		
INSIDE	1P			1	1			
Hollow Knight	1P			1	1 Hornet	1 Radiance	1 Hornet	
Ori and the Blind Forest: Definitive Edition	1P	2	2	1	1u spirit	1 Kuro	2 Kuro	

	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekildeğiştiren	Düzenbaz
Mario Kart 8 Deluxe	1P			1	1u			
BioShock Infinite	1P			1 Songbird	1 Elizabeth	1 Comstock	1 Booker	
DOOM (2016)	1P		2S	1	1 Hayden	1 Hayden	1 Hayden	
Stardew Valley	1P	2	2S	1	1			
Celeste	1P		2 Theo	1	2 Theo			
The Last of Us Part II	1P		1 Joel	1	1	1 Abby		

Tablo 22 Çalışmada incelenen 2011-2020 yılları arasında piyasaya çıkan oyunların arketipsel incelemesi

	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekildeğiştiren	Düzenbaz
Oyun Anı	32	5	9	31	28	26	13	7
Oyun Arası	0	10	13	1	3	1	4	0

2011-2020 arası 32bit oyunlardaki arketiplerin toplam dağılımı

Bu dönemdeki oyunların içerikle dolu oldukları gözlemlenmiştir. Bazı oyunların oynanma video süreleri 24 saatten uzundur. Bu şartlarda analizi yapmak zorlaşmıştır. Örneğin Fallout: New Vegas içerisinde birden fazla öykü bulunmaktadır ve her ne kadar bu hikayeleri klasik anlatı içerisinde sınıflandırmak zor olmasa da, paralel anlatılar içerisindeki arketipleri isimlendirmek zorlaşmıştır. Diğer taraftan oyunlarda

eğitici bölümler artmış ve “prolog” adında, oyundan önceki olayların özetlendiği interaktif giriş sekansları yaygınlaşmıştır.

4.4.7 Bulgular

Bir oyunun iyi biçimlendirebilmek için döneminin en başarılı olmuş oyunlarının yapısını analiz etmek amacı ile yaptığımız bu incelemelerin sonucunda elde ettiğimiz bulgular bu bölümde listelenmiştir. İncelemelerde klasik anlatıda kullanılan arketiplerin, oyunun etkileşimli ve etkileşimli olmayan bölümlerinde ne kadar kullanıldığı anlaşılmaya çalışılmıştır.

Campbell’in geliştirdiği ve Vogler’in sinemaya uyarladığı kahramanın yolculuğu modeli göz önünde bulundurulduğunda her bir arketipin anlatı içerisinde bir işlevi olduğunu, anlatı sürecince belli başlı noktalarda bu arketiplerin bu işlevleri yerine getirdiğini belirtmiştik.

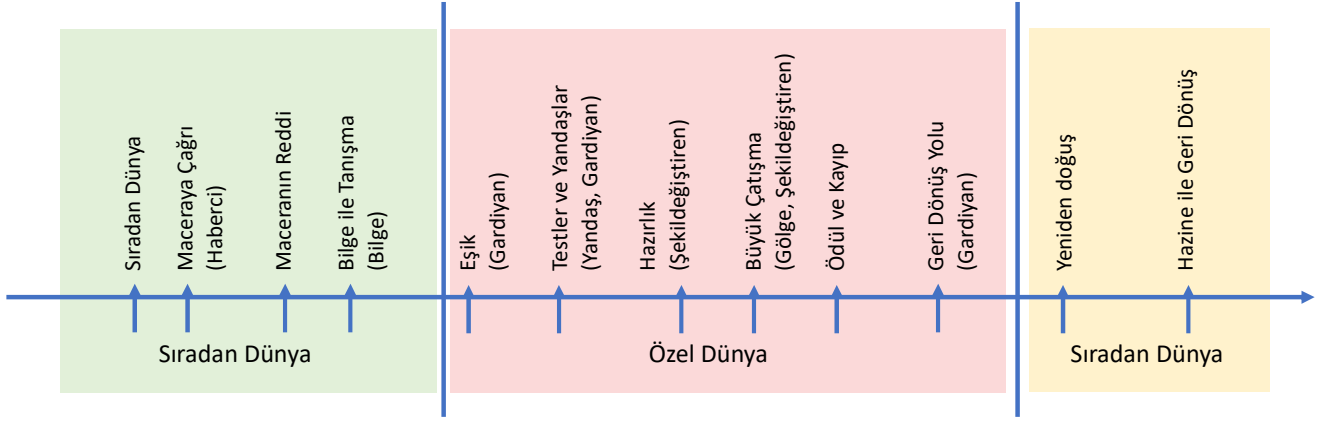
Tablo 23, bu arketiplerin hangi basamaklarda ihtiyaç duyulduğunu listelemektedir. Örneğin, kahraman arketipi anlatının protagonist olduğu için anlatı boyunca yer alacaktır. Fakat “bilge” arketipinin temel işlevi, kahramanın, sıradan dünyasından kopup, bilmediği ve tanımadığı bir dünyaya doğru yola çıkarak kurmuş olduğu düzeni riske atması için gereken cesareti vermesidir. Bu cesaret bazen çok önemli bir bilgi, bazen özel bir eşyadır. Dolayısı ile bu arketipin görevini icra ettiği an, öykünün akışı içerisinde belirli bir noktayı işaret etmesi gerekmektedir. Bilge arketipini anlatı içerisinde canlandıran karakter ya da aksesuarlar anlatının diğer kısımlarında görülebilirler, fakat eğer kahramanın eşiği geçmesinde yardımcı olacak eylemi yapmıyorlarsa arketipsel özellik olarak bilge olarak kabul edilmemişlerdir. Genellikle bilge arketipleri, eşik geçildikten sonra yandaş arketipi haline dönüşürler.

ARKETİP	Olay Örgüsü Modelinde Arketipin İşlevini Karşıladığı basamak
Kahraman	Tüm basamaklarda görülmesi beklenir
Haberci	Maceraya çağrı basamağında

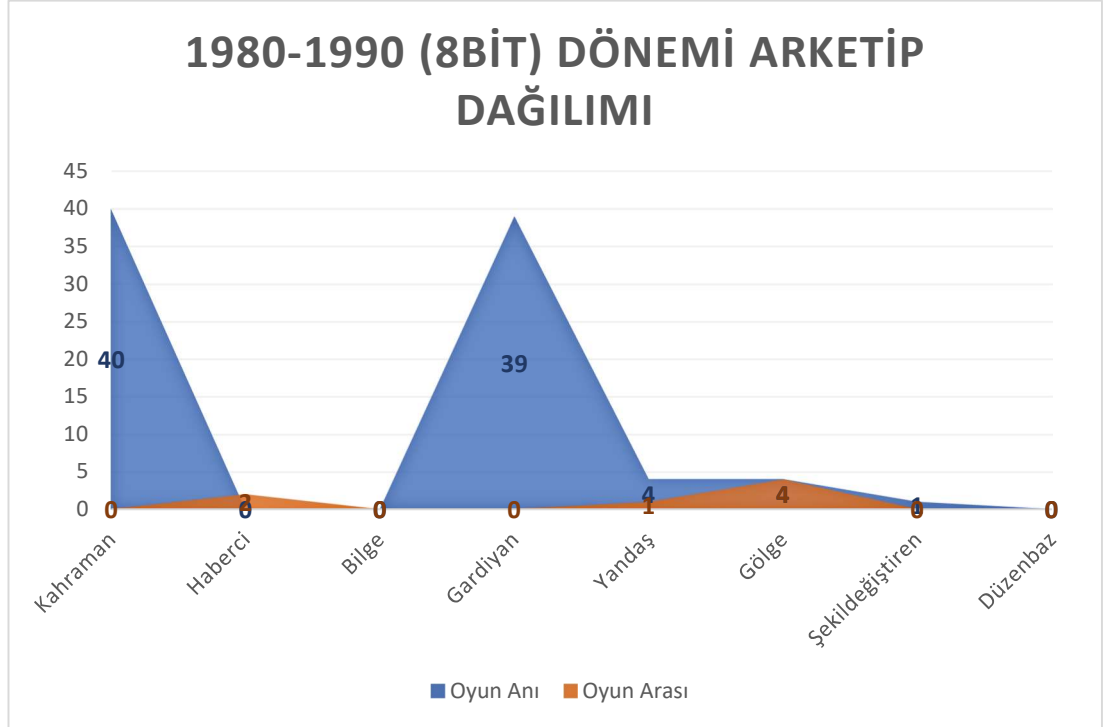
Bilge	Bilge ile tanışma basamağında
Gardiyan	“Eşik” basamağından itibaren, yoğunlukla “Testler, Yandaşlar”, “Büyük Çatışma” ve “Geri Dönüş Yolu” basamaklarında
Yandaş	“Eşik” basamağından itibaren, yoğunlukla “Testler, Yandaşlar”, “Büyük Çatışma” ve “Geri Dönüş Yolu” basamaklarında
Şekil değiştiren	“Hazırlık” ve ”Büyük Çatışma” basamaklarında, nadiren “Yeniden Doğuş” basamağına kadar ortaya çıkmayabilir.
Düzenbaz	Tüm basamaklarda görülebilir
Gölge	“Büyük Çatışma” basamağında yüzleşilmek üzere ortaya çıkar, tam olarak yok edilmediyse “Yeniden doğuş” basamağında tekrar görülebilir.

Tablo 23 Klasik sinema anlatısında arketiplerin görev aldıkları basamaklar

Vogler’e göre öykü problemleri bir sıradan dünyada başlar, özel dünyada devam eder ve tekrar sıradan dünyaya dönülür. Fakat bu sefer problem düzeltilmiştir. Şekil 60, arketiplerin basamaklara göre pozisyonlarını göstermektedir. Araştırmayı okuyanların kafa karışıklığını engellemek için kahraman ve düzenbaz konumları gösterilmemiştir. Kahraman, “Yeniden Doğuş” basamağında arketipsel görevini yerine getirir. Düzenbaz ise öykünün herhangi bir yerinde, birden çok defa ortaya çıkabilir.



Şekil 60 Vogler'in modeline göre 12 basamaklı anlatı ve arketiplerin akıştaki pozisyonları



Şekil 61 Çalışmada incelenen 8bit Mimari 1980-1990 Dönemi Oyunların Arketip Dağılım Grafiği

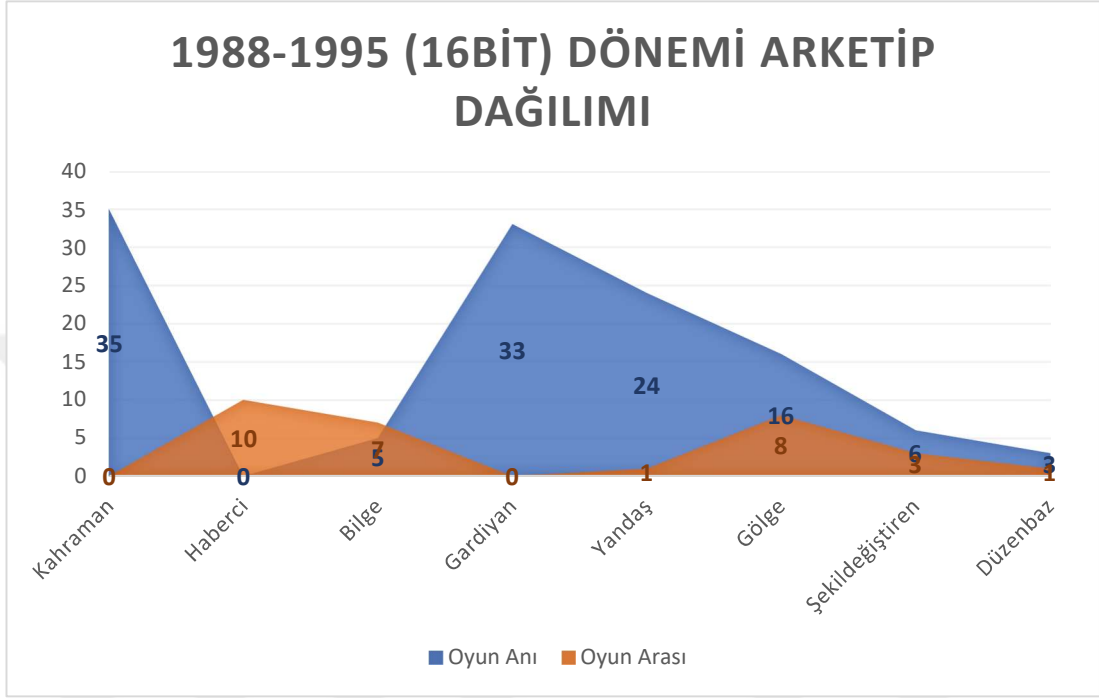
Çalışmanın 8bit dönemi kapsayan oyunlarında bilge arketipine hiç rastlanmamıştır, haberci arketipine ise bu çalışmada oyun arası olarak adlandırdığımız kısımda bir kere rastlanmıştır. 8bit dönemi oyunlardaki gardiyanlar gittikçe zorlaşan bir etkiyle zorlaşarak oyuncunun karşısına çıksalar da oyunda oyuncunun geldiği sıradan dünyayı etkilemiş olabilecek bir büyük kötüyü simgeleyen gölge arketipi 7 kere gözlemlenmiştir. Bu 7 gölgenin sadece 4 tanesi oyun anında oyuncunun karşısına çıkmaktadır, geri kalan 3 tanesi ise sadece oyun arası metin ya da grafik olarak gösterilmektedir.

Çalışmamıza incelenmiş olan popüler 8bit oyunlarında işlenen konuların bir kısmının tutsaklıktan kaçmak üzerine şekillendiğini gözlemledik. Fakat kahramanı kaçırmaya çalıştığı yere kimin hapsedtiği konusunda bir bilgi bulunmamaktadır. Daha fazla strateji gerektiren Carrier Command (1989, Rainbird) gibi oyunlarda ise oyuncu istediği sırayla beli alanları ele geçirmesi gerekmektedir. Bu adalar arasında zorluk farkları bulunsalar da oyuncu açısından en zor adadan başlamak bir fark yaratmaz çünkü oyuncuya sunulan yetenekler oyun boyunca değişmemektedir.

8bit dönemi oyunlarda oyunun kullanma kılavuzunda bazı öykü parçaları bulunabilmektedir. Çalışmada kullanılan oyun tanımını dahilinde bu elemanlar “oyun ötesi” olarak sınıflandırılmaktadır.

Çalışmanın 8bit döneminde oyun anı ya da arasında bilge arketipine hiç rastlanmamıştır. Tasarımcıların bu kısımları oyun içine dahil etmek için gereken bellek ve işlemci gereksinimlerini, oyuncuların aşmaya çalışacağı engellere yönlendirmiş oldukları varsayılabilir. Oyuncular onları yönlendirecek anahtarları kendileri toplamak zorundalardır, hiçbir yerden yardım gelmeyecektir.

Oyunların biri hariç hepsinde oyuncunun amaçlarını gerçekleştirmesinde engel teşkil eden gardiyanlar bulunmaktadır. Bunların her biri oyunda aktif eyleyiciler olup oyun boyunca görülürler. Bu durum eksiksiz tüm oyunlarda gözlenmişlerdir.



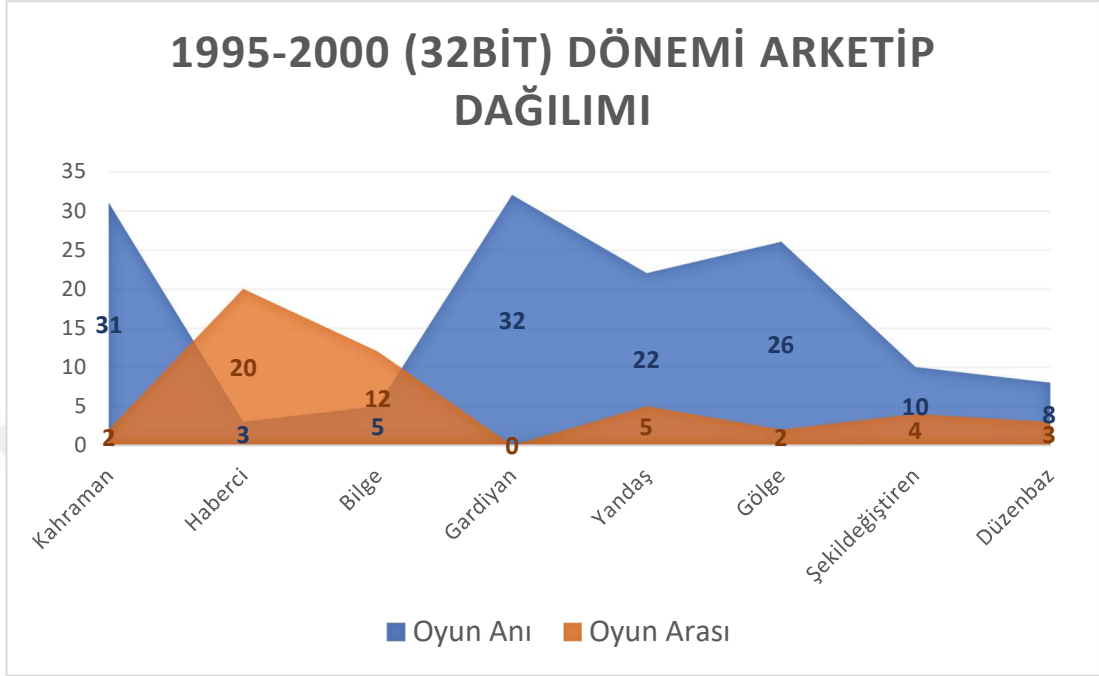
Şekil 62 Çalışmada incelenen 16bit Mimari 1988-1995 Dönemi Oyunların Arketip Dağılım Grafiği

16bit dönemi oyunlarda haberci ve bilge arketipleri görülmeye başlar. Haberci özellikle oyun arası bölümlerde kendini göstermiştir. Oyun içi haberci arketipi rastlanmamıştır. Bu iki arketipin oyun içinde görülmesi çoğunlukla oyun arası kapsamında metin ya da ara-sahne (Cutscene) şeklinde olmuştur. Bazı oyunlarda bilge arketipi görünmese de sihirli hediye oyuncuya bahşedilir. Örneğin Prince of Persia (1990, Broderbund)'da oyun başlar ve oyuncu bir zindandadır, iki yolun birince bir muhafız beklediği için diğer yöne gidilmelidir, 1-2 dakika içerisinde bu yolun sonuna varılır ve yerde bir kılıç bulunur. Kılıçlar muhafızları yok etmek içindir ve oyunu kazanabilmek için oyun sonuna kadar bu mekanik kullanılmak zorundadır. Benzer şekilde Rodland (1991, Storm) oyununda köyün bilgisi oyunun kahramanı olan kız kardeşlere birer sihirli değnek verir. Oyun boyunca oyuncular bu değnekleri kullanmak zorundadırlar. Oyun mekanikleri bu değnekler etrafında şekillenmiştir. Pirates'de yine oyunun başında oyuncuya, eski kaptanı tarafından bir gemi hediye edildiği söylenir. Oyunda geminizle limandan limana gezerek aile çeşitli görevler

yaparsınız. Oyun gemi kullanma ve yönetme mekanikleri ile donatılmıştır. Superfrog'da bir iksir oyuncuyu kurbağa haline dönüştürür. Oyuncu bir kurbağa olarak platformlar arasında uzun zıplamalar yaparak bölümleri geçer. Bu sihirli hediye örneklerinin tamamı oyun anında değil, oyun arasında metin ya da ara-sahne olarak oyuncuya gösterilmiştir. 16bit döneminde sihirli hediyenin oyuncuya verilmiş anının gösterilmesi pek yaygın olmasa da, 8bit döneme kıyasla oyuna bu tür detayların eklenmeye başlandığının göstergesidir.

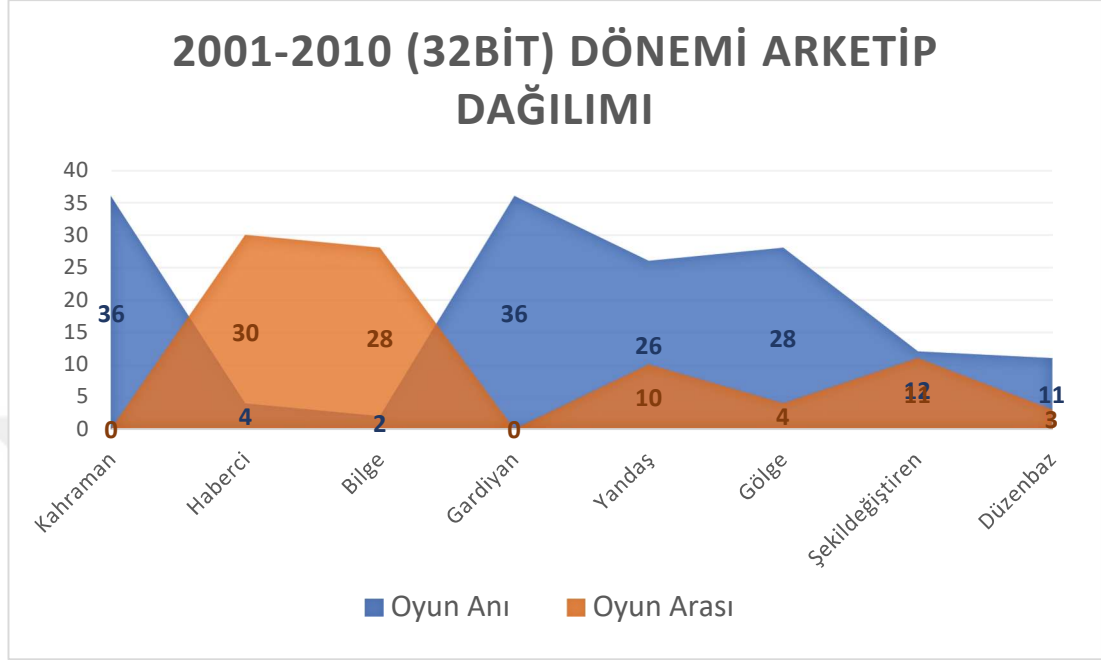
16bit dönemde ayrıca bir "büyük kötü" kavramı ortaya çıktığı görülmektedir. 8bit dönemde incelenen 41 oyunda sadece 8 gölge arketipi görülürken, 16bit dönemde 32 oyunda 24 gölge arketipi gözlenmiştir. Bu incelenen oyunların %75'ine denk gelmektedir. Bunların 16'sı oyun eyleyicisi olarak oyuncu ile bire bir yüzleşmektedir. 8 tanesi ise sadece oyun arasında temsil edilmektedir. Gölge arketipi tıpkı filmlerdeki gibi, oyunların ayrılmaz bir parçası haline gelmeye başladığı görülmektedir. Gölge arketipi olmayan oyunlarda oyuncu yolculuğunun sonuna ulaşarak oyunu tamamlar, bu bazen en üst kata tırmanmakla, bazen de tüm nesneleri toplamakla gerçekleşir.

16 bit dönemi oyunlarda işlemci gücünün de artmasına bağlı olarak oyun içerisinde algoritmik kararlar verebilecek işlemler yapılması için de alan açılmıştır. Bu durum oyun anında çalışan sistem eyleyicilerinin de oyuncunun sadece gardiyan olarak karşısında değil, yandaş olarak yanında da dolaşmaya başlamasına sebep olmuştur. Chaos Engine (1993, Renegade) örneğinde görüldüğü gibi, yandaşlar bazen oyuncuyla birlikte oyunu baştan sona dolaşmaktadır. Düşmanlara ateş etmekte ve yere düşen paraları toplamaktadırlar. İncelenen 16bit oyunlarda 24 oyun anı, bir de oyun arası yandaşı tespit edilmiştir. Oyunların sadece 7'sinde kahraman tek başına hareket etmektedir.



Şekil 63 Çalışmada incelenen 32bit Mimari 1995-2000 Dönemi Oyunların Arketip Dağılım Grafiği

32bit mimari ile çalışan konsol ve bilgisayarlar bir önceki nesle göre çok daha güçlü olduklarından, incelenen oyunlardaki her türden arketipin kullanımının arttığını görülmüştür. İncelenen 32 oyundan 20'sinde oyuncunun maceraya nasıl çağırıldığı en azından oyun anı başlamadan önce gösterilmektedir. 3 örnekte ise oyuncunun sıradan dünyası ilk defa gösterilmekte, oyuncu maceraya çağrıya kendi cevap vermelidir. Ayrıca yandaş kullanımı 27'ye çıkarak oyunların büyük çoğunluğunu kapsamaya başlamıştır. Bu sırada gölge arketip de 28'e yükselmiştir. Bir tutarlı yükseliş de şekil değiştiren ve hatta düzenbaz karakterlerde görülmüştür. Çalışmanın ve incelemenin kapsamına girmese dahi eklemek gerekir ki, şekil değiştiren ve düzenbaz arketipsel işlevleri birçok durumlarda gölge arketipini temsil eden eyleyicinin üstendiği görülmüştür. Bu durumda gölge son anda sürpriz şekilde ortaya çıkar.



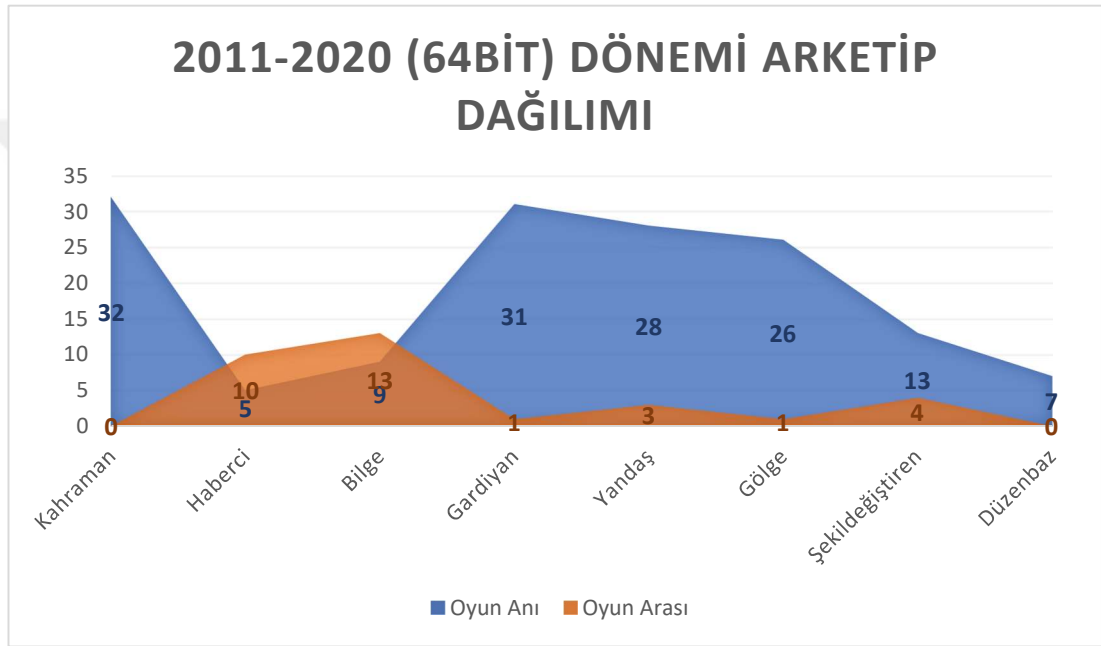
Şekil 64 Çalışmada incelenen 32bit Mimari 2001-2010 Dönemi Oyunların Arketip Dağılım Grafiği

32bit mimarinin olgunlaşma döneminde artık depolama ve hız sorunları büyük ölçüde aşılmıştır. Bu dönemdeki oyunlar, bu tezin tamamlanmakta olduğu 2022 yılındaki oyunlara çok yakın mekaniklere ve derinliğe sahip olabilmektedirler. Örneğin bu dönemde ortaya çıkan Minecraft (2009, Mojang) piyasaya çıkışından 13 yıl sonra bile halen en çok oynanan oyunlarından biridir. Oyundaki harita o kadar büyüktür ki hiç durmadan yürüyerek bir uçtan diğer uca geçmek 820 saat sürmektedir. Bu sırada yürünen ve oluşturulan her harita parçası diskinize de kaydedilmektedir. Bu haritada yaptığınız değişiklikler kalıcıdır. Bu dönemdeki oyunların önceki döneme göre donanım kısıtlarından ne kadar bağımsız oldukları bu şekilde gözlemlenebilir. Bu tarih aralığında yapılan oyunların, günümüzdeki oyunlarla benzer imkanlara sahip olduğunu, tek farklılığın grafiksel temsil olduğunu söyleyebiliriz.

İncelenen 36 oyunun 30'u oyun arası, 4'ü oyun anında olmak üzere 34'ünde haberci arketipi gözlemlenmiştir. Benzer şekilde 36 oyunun 30'unda bilge arketipinin rastlandığı, bunların 5 tanesinde sihirli hediye oyun anında tesliminin gerçekleştiği görülmüştür. Yapay zeka konusundaki ilerlemelere karşın, bilge arketipinin sadece 2 tanesi oyun anında eyleyici olarak gözlemlenmiştir. Tasarımcılar, bilge arketipi yerine

eyleyici sistemleri takım arkadaşı olarak yandaş arketipinde oyunlara yerleştirmeyi tercih etmişlerdir.

Bu dönemde çıkan oyunların hemen hepsinde, hatta basit yarış oyunlarında dahi bir öykü olduğu gözlemlenmektedir. Oyuncuya oyun boyunca ara-sahneler izletilerek oyun anında yaptığı eylem ve kararların öyküye bağlanmasını sağlamaya çalışmaktadırlar.

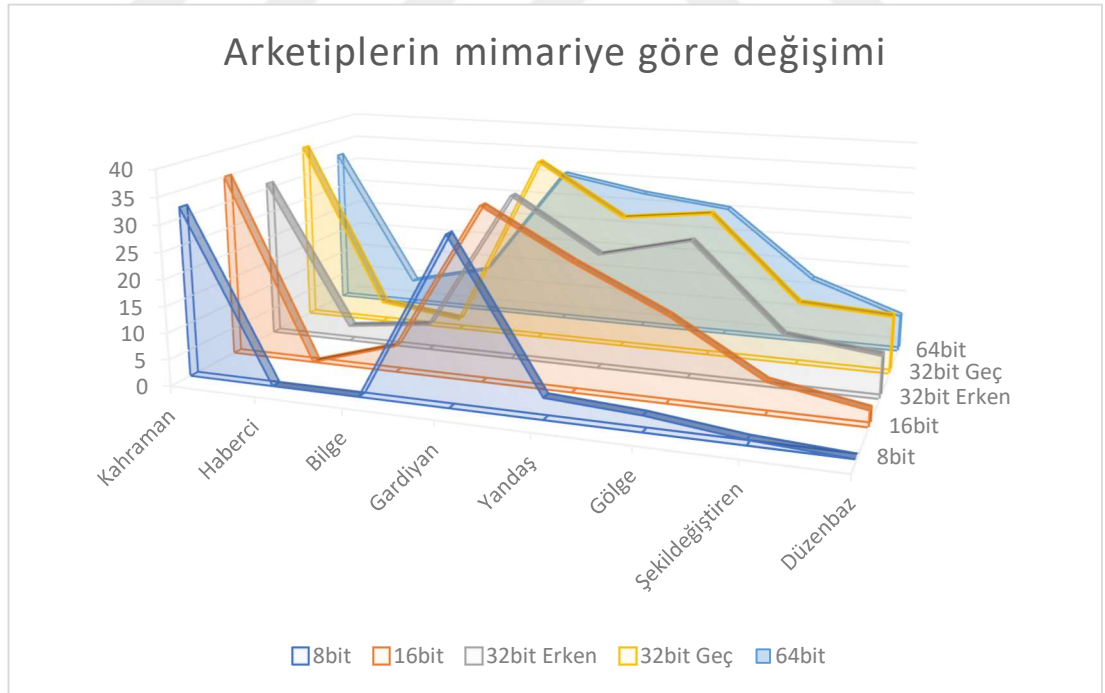


Şekil 65 Çalışmada incelenen 64bit Mimari 2011-2020 Dönemi Oyunların Arketip Dağılım Grafiği

Çalışmanın 64bit dönem olarak isimlendirdiğimiz 2011-2020 yılları arasında çıkmış 33 oyuna baktığımızda haberci ve bilge arketiplerinin oyun anında daha fazla fonksiyona sahip olduğunu görüyoruz. Popüler oyunların gelişkin hikaye anlatım teknikleri sayesinde birçok oyunda “prolog”, yani bir tür “önsöz” kullanılmaya başlanmıştır. Prolog, oyunların başlangıcında yer alan ve genellikle olayların veya konunun gelişimine hazırlık yapmayı amaçlayan kısa bir bölümü ifade eder. "Prologue" ayrıca bir performansın başlangıcında da kullanılabilir ve olay örgüsüne girmeden önce oyunculara bir giriş sağlar. Bu girişleri birer eğitici bölüm olarak ele alan oyunlar bulunmakla beraber (Ghost of Tsushima, Last of Us Part II gibi), oyun

mekaniklerini hiç tanıtmayan, sadece sınırlı etkileşimli bir kısa film gibi ele alan (Last of Us gibi) oyunlar da bulunmaktadır. Yapay zeka ya da otonom karakterler yaygınlaştığından dolayı, bu giriş kısımlarında oyuncunun yanında sürekli olarak bir OOK görülmesi olağan hale gelmiştir. Bu oyuncu olmayan ama oyunda oyuncunun yanında çevre ile etkileşen karakterler, çoğu zaman haberci ve bazı durumlarda bilge görevi üstlenirler.

Bu dönemin göze çarpan özelliklerinden birisi artık arketiplerin isimlerinin tespitinin kolaylaşmasıdır. Bu sebepte tabloda * (asteriks) kullanılmamıştır. Çünkü arketip olarak işlevi tespit edilmiş her karakterin adı verilmektedir. Bu da klasik anlatı yöntemlerinin oyunlar üzerinde de başarılı olarak kullanılıyor olduğuna işaret ediyor olabilir.



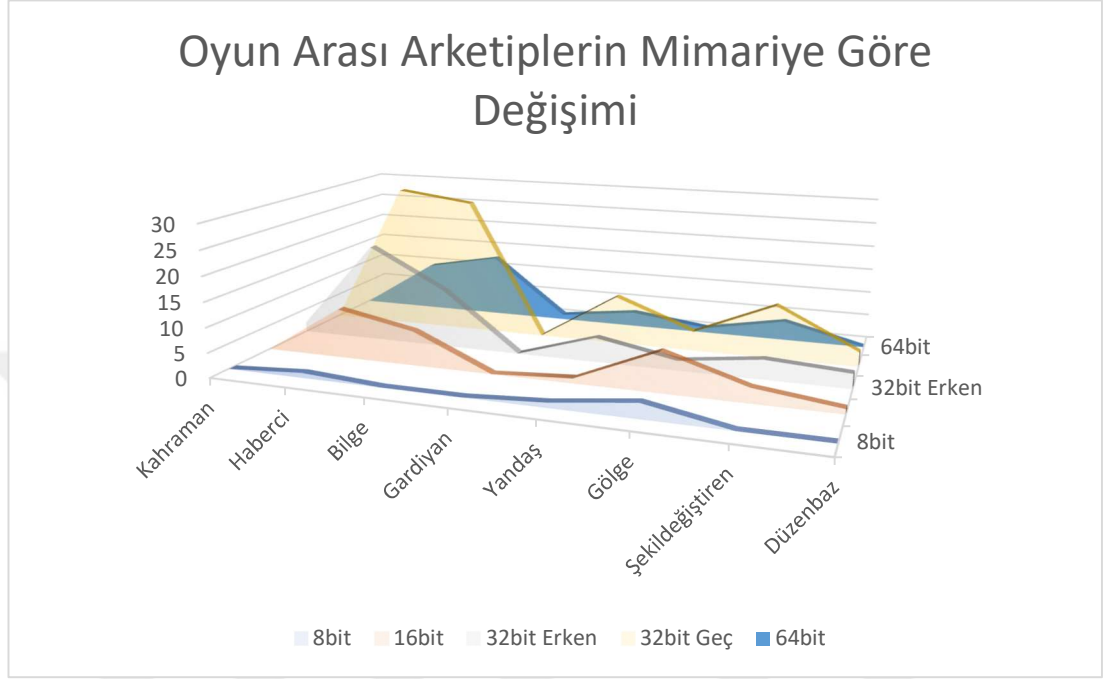
Şekil 66 Çalışmada incelenen oyunlarda oyun anında görülen arketiplerin mimariye göre değişimi

İncelemeye alınan 4 farklı zaman aralığı ve mimariye göre gelişimleri karşılaştırdığımızda oyun alanında teknolojik ilerlemelerle birlikte oyun tasarımcılarının da bu imkanları sonuna kadar kullanarak yeni tasarım yöntemleri geliştirdiklerini, buna bağlı olarak oyundaki etkileşimli parçalardaki anlatı öğelerinin arttığını görmekteyiz. Fakat oyun anında haberci arketipinin görülmesinin teknik gelişmelere karşın çok nadir olduğu, bilge arketipinin de çok yavaş bir gelişme gösterdiği gözlemlenmektedir.

Oyun arasına baktığımızda ise, oyun anı ile benzer şekilde arketip sayısının yükseldiği gözlenmiştir. Özellikle haberci ve bilge arketiplerine çoğunlukla oyun arasında yer verildiği görülmektedir. Bu da oyun anında henüz bu arketiplerin yer almadığını göstermektedir.

Arketip incelemesinde elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda, oyuncuların oyun anında etkileşime geçtikleri arketiplerin gardiyan, yandaş ve gölge olduğu, haberci ve bilge arketipleri ise oyun arasında, menüler, ara-sahneler ve metin şeklinde temsillerle, etkileşim olmadan oyunculara bilgi aktardığı gözlemlenmiştir.

Araştırmamızdaki oyunların arketipsel dağılımları göz önünde tutulduğunda arketiplerin oyunların hangi basamaklarında yer aldığını bir grafiğe yerleştirebiliriz.



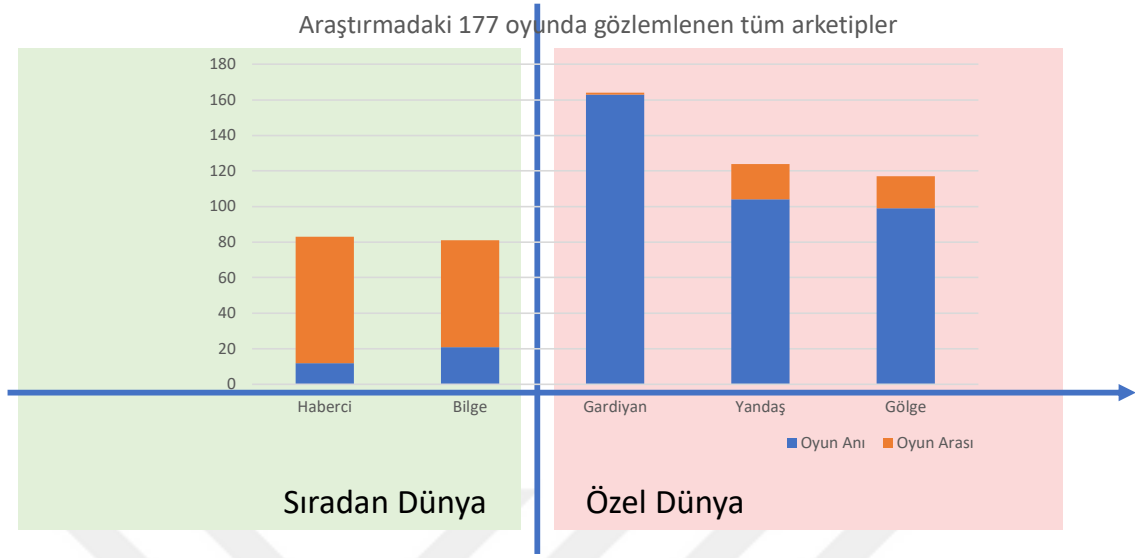
Şekil 67 Çalışmada incelenen oyunlarda oyun arasında görülen arketiplerin mimariye göre değişimi

Şekil 67’de incelenen oyunlarda özellikle haberci ve bilge arketipinin oyunlarda kullanılması artmakta fakat arketiplerin büyük çoğunlukla oyun arası olarak ortaya çıktığını görmekteyiz. Fakat bu durum son dönem 32Bit’e kadar sürmekte, daha sonra aniden 64bit döneme geçildiğinde bu oran düşmektedir. 64bit dönemde çalışmaya konu olmuş oyunlarda haberci ve bilge arketiplerinin kullanımı bütünüyle olmasa da bir kısmı oyun anına taşınmaktadır (Şekil 65).

	Kahraman	Haberci	Bilge	Gardiyan	Yandaş	Gölge	Şekildeğiştiren	Düzenbaz
Oyun Anı	166	12	21	163	104	99	42	29
Oyun Arası	2	71	60	1	20	18	22	7

Tablo 24 Tüm mimari dönemlerde incelenen toplam 177 oyunda görülen toplam arketipler ve görülme durumları

Tablo 24, yukarıda incelenmiş tüm dönemlerde incelenmiş toplam oyun sayısını ve gözlemlenen arketipleri göstermektedir. Çalışmada 177 oyun incelenmiştir. Bu oyunların 168’inde kahraman arketipi, 83’ünde Haberci arketipi, 81’inde Bilge, 164’ünde Gardiyan, 124’ünde Yandaş, 117’sinde Gölge, 64’ünde Şekil değıştiren ve 36’sında Düzenbaz arketipi gözlenmiştir. Görüldüğü üzere oyunların 9’unda kahraman arketipi olarak nitelendirebileceğimiz bir simge, tanım ya da tarife rastlanmamıştır.



Şekil 68 Araştırmada gözlemlenen tüm arketiplerin klasik anlatıdaki durumları

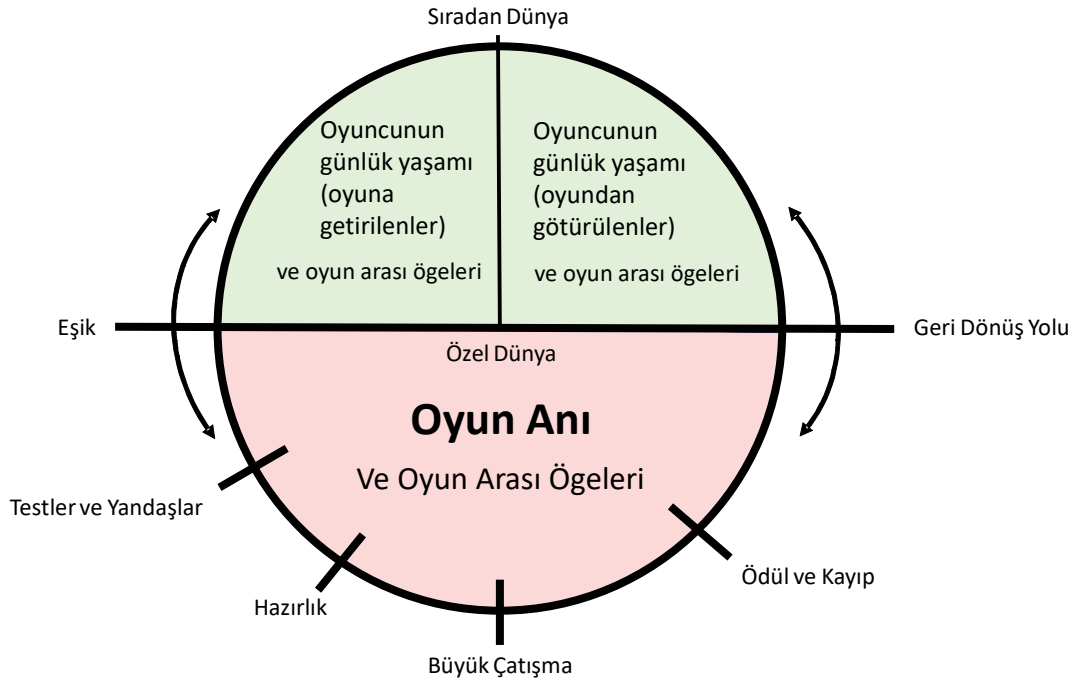
Şekil 68, çalışmamızda tüm dönemlerde rastlanan arketipleri, klasik sinema anlatısı basamakları üzerinde göstermektedir. Klasik sinema anlatısı örneklerinde de açıklandığı üzere haberci ve bilge arketiplerinin görüldüğü basamak sıradan dünya, gardiyan, yandaş ve gölge karakterleri ise özel dünyadır. Bu durumda oyun anında rastlanan arketipler genellikle özel dünyanın anlatıldığı basamaklarda yer almaktadırlar. Problemin açıklandığı ve karakterin sıradan dünyasının tanıtıldığı kısımlarda görülen haberci ve bilge arketipleri oyun anından ziyade daha çok oyun arası olarak temsil edilmektedirler.

Arketip incelemesinde üçüncü perdede görülen özel bir arketip bulunmadığı için bu konuda bir inceleme yapılmamıştır. Üçüncü perdenin en belirgin basamağı olan yeniden doğuş basamağının, kahramanın ölüp yeni bir kimlikle yeniden doğması olarak ele alındığında incelemeye konu olan Metroid: Zero Mission (2004) oyunun bu konudaki ihtiyaçları karşıladığını görüyoruz.

Metroid oyunun başında bir gezegene göreve gönderilir, bu gezegende devasa bir beyin birçok böcek benzeri yaratığı kullanarak gezegeni kontrol altına almıştır. Beynin yok edilmesi gerekmektedir. Oyuncu uzun saatler sonunda düşman beyini yok eder (Büyük Çatışma). Fakat beyin yok olunca düşman sığınağı geri sayım ile yok olmaya

başlamıştır. Kahraman kaçır ve oyun, kahramanın gemisine binerek oradan uzaklaştığını gösteren bir ara sahne ile devam eder. Bu sırada kahramanın gemisine korsanlar saldırır, uzay gemisi hasar alır ve kahraman gezegene geri düşer, yaralıdır ve üstelik oyunun başından beri çabalayarak geliştirmiş olduğu zırh yok edilmiştir (ödülün kaybı). Metroid zırhını kullanan kadın asker elinde bir silah bile olmadan düşman üssüne geri döner, amacı düşman gemisi ile gemiden uzaklaşmaktır (geri dönüş yolu). Fakat yol üzerinde gizli bir madde bulur, bu madde sayesinde zırhını baştan imal eder, zırh eskisinden çok çok daha güçlüdür (yeniden doğuş). Kahraman bu yeni zırh ile önüne çıkan yeni düşmanları da yok ederek bir gemi ile gezegeni terk eder.

Bu oyun akışında, ödülün kaybı, geri dönüş yolu, yeniden doğuş basamaklarının görülmektedir. Bu basamakların tamamının görüldüğü nadir oyunlardan biridir.



Şekil 69 Bu çalışmada gözlemlenen oyun elemanlarının klasik anlatı üzerindeki gösterimi

4.5 Sihirli Çembere Giriş, Eşik Anketi

Eğer oyun tasarımında oyuncunun rolü oyunda aktarılan anlatının kahramanı olmak ise, ayrıca, ön gördüğümüz şekilde oyun dünyası “Kahramanın Yolculuğu” yapısında “özel dünya” dan ibaret ise, oyuncuların bir şekilde bu özel dünyaya çağrılmış olmaları gerekir. Bu durumu tespit edebilmek için oyunculara oyun öncesi ve sonrası için sorular yönelterek hipotezimizin kontrolünü sağlamak istedik.

Oyuncular arasında yaptığımız anket çalışmasında en az bir video oyununu baştan sona oynayarak tamamlayan 54 kişi tespit edilmiştir. Bu kişilere başka herhangi bir filtre uygulanmamıştır, katılımcılar farklı yaş ve cinsiyet gruplarından olabilirler. Verileri işlemede kullandığımız tek kriter katılımcının daha önce en az bir kere bir oyunu başından sonuna kadar oynamış olmasıdır.

Anket sırasında katılımcılara bitirdikleri bir oyun hakkında sorular sorulmuştur. Cevaplar, bu oyuncuların %87’sinin oyuna önceden farklı seviyelerde bilgilenmiş halde geldikleri gözlenmektedir. Katılımcıların %19’u reklam ya da tanıtım videolarını izleyerek, %36’si oyundaki amacı bilerek, %34,5’i oyunun öyküsünden haberdar halde oyuna katılmış, %43’ü oyunu katılmadan önce oyunun nasıl bir oyun olduğunu ve nasıl oynandığını bildiğini belirtmişlerdir.

Bu sonuçlardan, oyuncularının çoğunun bir şekilde oyun ötesi aşamasını tamamladığını ve oyunun ortaya koyduğu çatışmayla baş etmeye gönüllü olduklarını ortaya koyduğu düşünülebilir.

Video oyunlar tekrar tekrar defalarca oynanmak üzere tasarlanırlar. Katılımcıların tamamladıklarını düşündükleri oyunları baştan oynayıp oynamadıklarını sorduğumuzda, %34’ünün oyunu bıraktıkları, geri kalan %66’sının ise oyuna baştan başlayarak tekrar oynadıkları görülmüştür.

Oyuncuların tekrar aynı oyun oynamalarının yapısal olarak düşünüldüğünde oyun anında kazandıkları yetenekleri en azından bir süre kullanmak istemeleri, bunları bazı durumlarda ustalık seviyesine çıkarmaları olabilir. Aynı oyunu defalarca oynayan oyuncular elbette artık oyunun koyduğu hedefin ötesine geçmişler, kendilerine yeni hedefler koymuşlardır. Örneğin hız koşusu (Speedrun) meraklıları oyunu

olabildiğince hızlı tamamlamaya odaklanır. Bazı oyuncular ise oyundaki tüm içeriği açığa çıkarana kadar oynamaya devam eder. Her iki durumda da oyuncuların oyuna dönmesi ilk oyundan herhangi bir seviyede ustalıkla ayrıldıklarının işareti olabilir.

SONUÇ

Oyun, oyuncuyu seçimlere zorlayan dramatik vurgu noktaları serisinden oluşan, olay örgüsü modeline benzer anlatılar barındırabilmektedir. Bu anlatılar yapısal yaklaşımla çözümlenebilirler. Bu yaklaşım bir oyunun tasarımı sırasında eksikleri işaret ederek oyunu daha iyi biçimlendirilmiş hale getirmemize yardımcı olabilir.

Çalışma sonunda açıkça görüldüğü üzere, tasarımcılar farkında olsun ya da olmasın, bir oyunun tasarımı sırasında bir yapıdan bahsedilebilir. Bu yapı ile sinemada anlatının oluşturulması sırasında kullanılan yapı birbirine benzerlikler göstermektedir. Sinemada baş rol oyuncusu önceden belirlenmiş hareketleri uyguladığı için yapı tam ve bütün olarak düzenlenebilmektedir. Fakat bir video oyununda, öykünün baş rolü oyuncuya yüklenmemiş olsa dahi oyuncu, oyunun en etkili karakterini yönetmektedir. Bu karakter oyunun yapısını değiştirebilecek kararlar alabilecek gibi görünmektedir. Çalışmamızda bu kararların yapıyı değiştirmede gözlemlenmiştir, oyunlar teknik olarak geliştikçe, birkaç istisna haricinde oyunculara verilen amaçlar daha açık hale gelmiştir.

Çalışmada yapılan incelemeler göstermektedir ki, oyuncunun tam ve bütün bir deneyim yaşayabilmesi için, oyun tasarımı sırasında oyuncunun başına gelmesi gerekenlerin listesi, bir filmdeki kahramanın başına gelecek basamaklardan çok uzak bir noktada durmamaktadır (Şekil 69).

Bu durumda oyun tasarımcısına oyunun akışı ve gelişimini tasarlama konusunda sinema sanatının yıllardır kullandığı pratikler birer rehber olabilirler. Benzer yapıları kullanan diğer sanat dallarından ziyade bu konuda sinemanın seçilmesinin sebebi, oyun ve sinemanın benzer gösterim yüzeyleri kullanması, her ikisinin de grafik temsil için çoğunlukla kamera kullanması, birden fazla sanat dalının bileşkesi olarak kolektif birer sanat olmalarıdır. Video oyun ve sinema birbirine birçok yönden benzemektedirler.

Çalışmamızın hedefi bu olmadığı halde, çalışma sırasında ortaya çıkan, sinemadaki dramatik vurgu noktaları ile video oyunlarda oyuncunun seçim yapmaya zorlandığı anların birbirine olan yakınlığı göstermiştir ki, sinemada görsel olarak tasarlanan anlatı, baş karakterin başına gelen olay ve durumların gösterimi değildir, bunun yerine bu durumlara karakterin hangi seçimlerle müdahale ettiğinin gösterilmesidir. Bu durum bir oyuncunun bir oyunu oynaması ise başlı başına anlamlı seçimlerin yapılmasından ibaret olduğu ile benzerlik göstermektedir. Bu şekilde sinema filmlerinin neredeyse tamamında gözlemlenen olay örgüsü modeli, video oyun tasarımı sırasında da seçimlerin birbiri arkasına sebep-sonuç ilişkisi ile bağlanarak sunulmasına karşılık gelmektedir.

Çalışmada bir oyunun temel estetik elemanının etkileşim olduğu kabul edilmiştir. Öyle ki oyuncu seçimler yaptığı sürece oyun oynamaktadır. Bu bağlamda oyuncunun oyun durumunu değiştirebilecek seçimleri yapabildiği anlar “oyun anı”, oyuncunun bazı seçimler yapsa dahi oyun durumunu değiştiremediği, dolayısı ile eyleyici olmadığı anları kapsadığı menüler ve ara-sahneler “oyun arası” olarak belirlenmiştir (Şekil 37) ve bu kategorizasyonun incelenen oyunların neredeyse tamamında mevcut olduğu görülmüştür.

Çalışma kapsamındaki oyunlarda rastlanan haberci ve bilge arketiplerinin çoğunlukla ara-sahnelerde görülmesi, bu anlatı basamaklarının oyuna entegre edilmesinin zorluğu teknik olarak ortadan kalktığında dahi değişmemiştir. Bu elemanların oyun anına dahil edilmeleri belki de gerekmemektedir. Ayrıca anket çalışmasında, oyuncuların oyun oynamaya başlamadan önce oyun hakkında bilgilenmiş oldukları, oyun oynama tercihlerini zaten önceden yaparak, üzerine gitmek istedikleri problemi seçtikleri görülmektedir. Bu durumda zaten kabul edilmiş bir çağrı mevcuttur. Bu durum Suits’in bahsettiği, bireylerin “Oyuncu Tavrı” göstermeden Huizinga’nın “Sihirli Çemberine” dahil olamayacakları kuramını doğrular şekilde, maceraya çağrışı oyuncuların oyuna başlamadan önce kabul ettiklerini göstermektedir. “Oyuncu tavrı” göstermek, Vogler’in listelediği maceranın kabulüne verilen bir başka isim gibidir.

Çalışmada incelenen oyunlar göze alındığında, oyun anında oyuncuya verilen silahlar, araçlar ve yetenekler oyunda oyuncunun ne yapacağını da belirlemektedir. Bu

durumda oyun içinde bir bilge olsun ya da olmasın, oyuncular oyuna girdiklerinde daha önce sahip olmadıkları bir hediye almaktadırlar. Portal oyununda oyuncuya bir “geçit silahı” verilmesi gibi, bu benzersiz hediye oyuncunun bilmediği ve tanımaya çalıştığı bu özel dünyada ona bir tavır belirlemektedir. Oyuncular oyunda bu silahı nasıl kullanacaklarına dair seçimler yaparlar kendi anlatılarını oluştururlar. Bu “Sihirli Hediye” oyun mekanikleri ile doğrudan ilişkilidir. Bazı durumlarda oyuncu bir uzay gemisini yöneterek oyuna başmaktadır ve bu uzay gemisi oyuncunun kontrolüne verilmiş bir sihirli hediyedir. Oyuncu oyun boyunca o uzay gemisini hareket ettirmek dışında bir şey yapmasa dahi, o gemi, oyuncunun oyun evreninde var olmasını sağlamaktadır. Horizon: Zero Dawn oyununda, oyunun başında oyuncu antik kalıntılar arasında geçmişte ölmüş birinin üzerinde takılı uçgen bir aygıt bulur. Bu aygıtı taktığında ondan başka kimsenin görmeyeceği biçimde çevredeki robotların tüm özelliklerini, takip ettikleri yolları, doğada bulduğu bitkilerin türlerini ve yerlerini görmektedir. Bu aygıt oyun boyunca oyuncunun tüm planlama ve seçimlerinin temelini oluşturmaktadır.

Kısaca, Vogler’in yapısal modelinde “Bilge ile tanışma” basamağında, bilgenin kahramana verdiği sihirli hediye, video oyunlarda çok daha belirleyici olduğu gözlenmiştir. Bu sihirli hediye oyun mekaniklerini dikte etmektedir. Bu sebepten oyun başladığında sihirli hediye oyuncuya teslim edilmemişse, oyuncu oyun mekaniklerini deneyimleyemeyecektir. Bu sebeple oyun başlamadan önce, ara-sahneler ile bu teslimin yapılması mantıklı görünmektedir ve çalışmamızda elde edilen verilerle örtüşmektedir.

Çalışmada incelenen oyunlarda çoğunlukla, Vogler’in yapısal modeline göre, ikinci perdeye denk gelen testler yandaşlar, hazırlık, büyük çatışma ve ödülün kaybı basamaklarını etkileşimli olarak tasarladıkları görülmektedir. Oyuncu oyuna girdiğinde yapacağı şeyi bilmek istemektedir. Bu bilgileri oyun arası bilgilerinden daha oyun başlamadan edinmeye çalışmaktadır. Oyun başladığında amacını bilerek ve ona verilmiş sihirli hediye kullanarak, girdiği bu yeni dünyayı tanımaya başlayacaktır.

Araştırmamız göstermiştir ki, geçmişten günümüze mimari gelişmeler doğrultusunda oyunlarda tek bir büyük kötünün varlığı gittikçe artmış, oyunların büyük çoğunluğunda oyunun sonunda oyuncu bir büyük kötü ile yüzleşmeye başlamıştır. Bu çalışmada arketip araştırması bölümünde seçilen oyunların oyuncuların beğenisine göre seçilmiş olmalarından hareketle söyleyebiliriz ki, oyuncular bu durumu tercih etmektedirler. Büyük kötü, diğer bir deyişle “gölge”, oyuncuya açık bir amaç vermektedir. Oyuncu gölgeyi yenecek kadar tecrübe kazanmaya çalışmaktadır.

Çalışmanın özellikle arketiplerle ilgili incelemenin sonucunda ortaya çıkan veriler, oyunlarda sinema anlatısında üçüncü perdede anlatılan olay ve durumların, bir oyunda anlatılmasının zorluğu da öne çıkmıştır. Sinema anlatısında üçüncü perde, kahramanın amacına ulaştıktan sonra, dönüşüm geçirerek değiştiği, olaylara başka bir gözle bakabildiğinin gösterildiği bir bölümdür. Bir oyunda ise bu kısım oyun mekaniklerinin tümünden değişmesini gerektirmektedir. Çalışmamızda bu tür oyunlara rastlanmış dahi olsa bunların sayısı yok sayılacak kadar azdır. Çizgisel akışa sahip bir oyunda, oyun tamamlandıktan sonra oyuncuyu amaçsız bir şekilde oyun dünyasına geri koymanın da birçok durumda oyuncuların yoğun tepkisi ile karşılaştığını önceki bölümlerde tartışmıştık. Bu tepki göz önünde tutulduğunda, sinemada film boyunca bırakılmış açık uçların kapatılması ve kahramanın problemsiz sıradan dünyasının nasıl olduğunun gösterildiği üçüncü perdenin, oyun mekaniklerine uyarlanması için bir çözüm bulunmuştur diyemeyiz. Bu perde oyun tasarımına yedirilememiştir, halen bir etkileşimsiz bir anlatı şeklinde oyun arasında öykünün nasıl bittiği gösterilmeye devam etmektedir.

Çalışmanın sınırlılıkları arasında üçüncü perde ile ilgili iki verinin toplanmaması vardır. Vogler’in önerdiği modelde, üçüncü perde ile ilgili somut arketiplerin ortaya konmamasından dolayı, somut olarak gözlemlenebilecek tek veri yeniden doğuş basamağında ortaya çıkmaktadır. İkinci veri “Hazine ile geri dönüş” basamağında bulunabilir fakat bu basamakta kast edilen hazine son derece soyut olabilmektedir. Bu sebeplerle bu basamaklar gözlemlenmiş olsa da özel bir yaklaşım gerektiğinden çalışmaya dahil edilmemiştir. Oyunlarda mitik yapının üçüncü perdesinin nasıl temsil edildiği konusunda daha fazla veri toplanmasına olanak vardır. Oyunların tasarımı üzerine çalışma yapacak araştırmacıların, bu konuya eğilmeleri önerilebilir.

Ayrıca, çalışmamız çoklu oyuncu ve kum havuzu tipindeki oyunları kapsam dışında bırakmıştır. Fakat çalışma sırasında görülmüştür ki, bu türdeki oyunlar üzerine de yapısal inceleme çalışmaları yapılması mümkündür.

İSMİ GEÇEN FİLMLER

Ah Mary, Vah Mary (1998), Bobby ve Peter Farrelly, 20th Century Fox

Esaretin Bedeli (1994), Frank Darabont, Columbia Pictures

Eşkîya (1996), Yavuz Turgul, Warner Bros.

Star Wars (1977), George Lucas, Lucasfilm Ltd.

The Matrix (1999), Lana Wachowski, Lilly Wachowski, Warner Bros.

Yedi Samuray (1954), Akira Kurosawa, Toho

Zor Ölüm (1988), John McTiernan, 20th Century Fox

İNCELEMELER DIŞINDA İSMİ GEÇEN OYUNLAR

Assasin's Creed Odyssey (2018), Ubisoft

BattleBorn Tap (2016), 2K games

Carrier Airwing (1990), Capcom

Celeste (2018), Extremely OK Games

Detroit: Become Human (2018), Sony Interactive Entertainment

Dune (1992), Virgin Games

Dwarf Fortress (2006), Bay 12 Games

Fable (2004), Microsoft Game Studios

Fallout (1997), MacPlay

Fallout 4 (2015), Bethesda Softworks LLC

Half Life (1998), Sierra On-Line, Inc.

Jetpac (1983), Ultimate Play the Game

Last of Us (2013), Sony Computer Entertainment

Last Of Us 2 (2020), Sony Interactive Entertainment

Mario Kart 8 (2014), Nintendo Entertainment Analysis and Development

Nier: Automata (2017), Square Enix

Progress Quest (2002), Eric Fredricksen

Red Dead Redemption (2010), Rockstar Games

Silent Hill 2 (2001), Konami

Skyrim (2011), Bethesda Softworks LLC

Street Fighter II (1991), Capcom

The Hobbit (1982), Melbourne House

The Walking Dead (2012), Telltale Games

Treasure Island Dizzy (1987), Code Masters

KAYNAKÇA

- AARSETH, E. J. 1997. *Cybertext Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press.
- AARSETH, E. J. 2001. Computer Game Studies, Year One. *The International Journal of Computer Game Research*, 1.
- ABBOTT, H. P. 2008. *The Cambridge Introduction to Narrative*, Cambridge University Press.
- ABT, C. 1970. *Serious Games*, University Press of America.
- ADAMS, E. 1999. *The Designer's Notebook: Three Problems for Interactive Storytellers* [Çevrimiçi]. Url: http://www.gamasutra.com/view/feature/3414/the_desi%20gners_notebook_three_.php [Erişim 19.05.2016].
- ADAMS, E. 2005. *Interactive Narratives Revisited: Ten Years of Research* [Çevrimiçi]. Game Developers' Conference. Url: http://www.designersnotebook.com/Lectures/Interactive_Narratives_Revisited/interactive_narratives_revisited.htm [Erişim 02.06.2016].
- ADAMS, E. 2013. *Resolutions to Some Problems in Interactive Storytelling*. PhD, University of Teesside, UK
- ADAMS, E. & ROLLINGS, A. 2010. *Fundamentals of Game Design*, New Riders.
- AKAYDIN, E. K., KÜRŞAD. 2015. *7DX Demoparty: The Last Party Katılımcı Listesi* [Çevrimiçi]. İstanbul. Url: https://7dx-party.org/2015/tr_katilanlar.php [Erişim 15.09.2022].
- ARCHER, M. J. 1993. *Alien 3 Kaynak Kodu* [Çevrimiçi]. Url: <https://github.com/milkeybabes/Alien3-C64> [Erişim 08.05.2020].

- ARIJON, D. & DEMIR, Y. 1993. *Film dilinin grameri III: (Oyuncu ve kamera hareketli sahneler)*, Anadolu Üniversitesi.
- ARNHEIM, R. 2002. *Sanat Olarak Sinema*, Öteki Yayın Evi.
- ATKINS, B. 2003. *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*, Manchester University Press.
- AVEDON, E. M. 1971. The Structural Elements of Games. In: AVEDON, E. M. & SUTTON SMITH, B. (eds.) *The Study of Games*. John Wiley and Sons.
- BAKKES, S. 2010. *Rapid Adaptation of Video Game AI*.
- BARKER, C. 2003. *Cultural Studies: Theory and Practice*, SAGE Publications.
- BARON, S. 2012. *Cognitive Flow: The Psychology of Great Game Design* [Çevrimiçi]. Gamasutra. Url: http://www.gamasutra.com/view/feature/166972/cognitive_flow_the_psychology_of_.php?page=2 [Erişim 05.04.2016].
- BARR, P. 2008. *Video Game Values: Play as Human-Computer Interaction*. Ph.D. Victoria University of Wellington, NZ
- BARTHES, R. & DUISIT, L. 1975. An Introduction to the Structural Analysis of Narrative. *New Literary History*, 6, 237.
- BARTLE, R. 1996. HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS. *Journal of MUD research*, 1, 19.
- BERNSTEIN, J. 2014. *Characterization, Purpose and Action: Creating Strong Video Game Characters* [Çevrimiçi]. San Francisco, ABD: Game Developers Conference 2014. Url: <https://www.gdcvault.com/play/1020440/Characterization-Purpose-and-Action-Creating> [Erişim 08.08.2022].

- BIZZOCCHI, J. G. D. 2007. How story can tell games: Narrative and Micronarrative as Components of Game Experience.
- BIZZOCCHI, J. N., MICHAEL; DIPAOLA, STEVE; FUNK, NATALIE; 2014. The Role of Micronarrative in the Design and Experience of Digital Games. *DiGRA - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*.
- BJÖRK, S. J., JESPER 2012. Zero-Player Games -Or: What We Talk about When We Talk about Players. *Philosophy of Computer Games Conference*. Madrid.
- BOGOST, I. 2017. Video Games Are Better Without Stories. *The Atlantic*. The Atlantic Monthly Group.
- BUSHINSKY, J. 2001. *The Illusion of Character in the Plays of David Mamet* [Çevrimiçi]. David Mamet Museum. Url: <http://www.upstartfilmcollective.com/portfolios/jcharnick/mamet-museum/illusion.html> [Erişim 06.06.2017 2017].
- CAILLOIS, R. 1961. *Man, Play, and Games*, University of Illinois Press.
- CAMPBELL, J. 2004. *The hero with a thousand faces*, Princeton, NJ, Princeton University Press.
- CARDONA-RIVERA, R. & MARTENS, C. Procedural Narrative Generation. Game Developers Conference 17, 2017 San Francisco, ABD. North Carolina State University.
- CDPROJEKTRED. 2015. *[Mega SPOILERS] Immersion Destroyer* [Çevrimiçi]. Url: <https://forums.cdprojektred.com/index.php?threads/mega-spoilers-immersion-destroyer.39886/> [Erişim 15.09.2022].

- CHATMAN, S. B. 1980. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press.
- CHEN, J. 2007. *Flow in Games*. MFA, University of Southern California.
- CHENG, K. & CAIRNS, P. A. 2005. Behaviour, realism and immersion in games. *CHI '05 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. Portland, OR, USA: ACM.
- COSTIKYAN, G. 1994. I Have No Words & I Must Design. *Interactive Fantasy*.
- COSTIKYAN, G. I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. In: MÄYRÄ, F., ed. *Computer Games and Digital Cultures Conference*, 2002 Tampere. Tampere University Press.
- CRAWFORD, C. 1982. *The Art of Computer Game Design*.
- CRAWFORD, C. 2003. *Chris Crawford on Game Design*, New Riders.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. 1997. *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and*, New York, ABD, HarperPerennial.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. 2004. *Mihaly Csikszentmihalyi: Akış üzerine* [Çevrimiçi]. California, ABD: TED. Url: http://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_on_flow/transcript?language=tr [Erişim 28.04.2016].
- DANIELEWSKI, M. Z. 2000. *Mark Z. Danielewski's House of Leaves*, Pantheon Books.
- DAVIAU, R. 2011. Design Intuitively. In: SELINKER, M. (ed.) *Kobold Guide To Board Game Design*. Wasington, USA: Open Design LLC.

- DORMANS, J. 2004. *The Graphic Dimension of Nonlinear Text* [Çevrimiçi]. Url: <http://www.jorisdormans.nl/article.php?ref=graphicdimension> [Erişim 29.01.2015 2015].
- DORMANS, J. 2012. *Engineering Emergence: Applied Theory for Game Design*. Ph.D., Universiteit van Amsterdam.
- DUCHAMP, M. 1957. *"The Creative Act" Amerikan Sanat Birliği Kongresi bildirisi* [Çevrimiçi]. Texas: Paragraphic Books. Url: <http://www.iaaa.nl/cursusAA&AI/duchamp.html> [Erişim 01.05.2016 2016].
- DUNDES, A. & BRONNER, S. J. 2007. *Meaning of Folklore: The Analytical Essays of Alan Dundes*, Utah State University Press.
- EBERT, R. 2005. The art of the game 2. *ROGER EBERT'S JOURNAL* [Online]. Available from: <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/the-art-of-the-game-2> [Erişim: 12.09.2016].
- EBERT, R. 2007. Games vs. Art: Ebert vs. Barker. *ROGER EBERT'S JOURNAL* [Online]. Available from: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/games-vs-art-ebert-vs-barker> [Erişim: 12.09.2016].
- ELSON, M., BREUER, J., IVORY, J. D. & QUANDT, T. 2014. More Than Stories With Buttons: Narrative, Mechanics, and Context as Determinants of Player Experience in Digital Games. *Journal of Communication*, 64, 521.
- ENGLISHHERITAGE. 2022. *2,000 years of board games* [Çevrimiçi]. United Kingdom: English Heritage. Url: <https://www.english-heritage.org.uk/learn/histories/board-games/> [Erişim 01.07.2022 2022].
- EROL, V. 2019. *MODLARLA AÇIK YAPITA DÖNÜŞEN VİDEO OYUNLARI VE SKYRİM ÖRNEĞİ*. Doktora, İstanbul Üniversitesi.

- ESA. 2014. *Games: Improving the Economy* [Çevrimiçi]. USA: Entertainment Software Association. Url: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/11/Games_Economy-11-4-14.pdf [Erişim 15.09.2022].
- FIELD, S. 2007. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, New York, ABD, Random House Publishing Group.
- FIRAT, S. 2013. *Poetika: Şiir Sanatı Üstüne*. İstanbul: Can Yayınları.
- FORSTER, E. M. 1985. *Aspects of the Novel*, USA, Harcourt Inc.
- FRASCA, G. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. DIGITAL GAMES RESEARCH CONFERENCE, 2003a.
- FRASCA, G. 2003b. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In: WOLF, M. J. P. (ed.) *Video Game Theory*.
- FRASCA, G. 2004. Response to Mateas. In: WARDRIP-FRUIIN, N. & HARRIGAN, P. (eds.) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. MIT Press.
- FRATTESI, T. R., GRIESBACH, D. J., LEITH, J. D. & SHAFFER, T. D. 2011. *Replayability of Video Games*. Worcester, MA, ABD: Worcester Polytechnic Institute.
- GARD, T. 2010. *Action Adventure Level Design: Kung Fu Zombie Killer* [Çevrimiçi]. Gamasutra. Url: http://www.gamasutra.com/view/feature/4413/action_adventure_level_design_.php?print=1 [Erişim 27.01.2017].
- GARFIELD, R. 2000. *Metagames. Horsemen of the Apocalypse: Essays on Roleplaying*. London: Jolly Roger Games.

- GOOGLE. 2022. *Google DevArt* [Çevrimiçi]. Google. Url: devart.withgoogle.com [Erişim 08.08.2022].
- GRAHAM, P. 2004. *Hackers & Painters: Big Ideas from the Computer Age*, O'Reilly Media, Inc.
- GREENLEAF, R. A. G. 2001. *Hypertext - Features, history and design* [Çevrimiçi]. University of New South Wales. Url: <http://www2.austlii.edu.au/cal/guides/retrieval/retrieval-2.html> [Erişim 10.10.2015].
- GYGAX, G. & ARNESON, D. 1981. *Dungeons & Dragons Fantasy Adventure Game Basic Rulebook*, ABD, TSR Hobbies.
- HARPER, D. 2016. *Meta-* [Çevrimiçi]. Url: <http://www.etymonline.com/index.php?term=meta-> [Erişim 11.04.2016].
- HAZEL, P. 2007. Narrative: An Introduction.
- HOU, J., NAM, Y., PENG, W. & LEE, K. M. 2011. Effects of screen size, viewing angle, and players' immersion tendencies on game experience. *Computers in Human Behavior*, 28, 617.
- HOWARD, N. 1971. *Paradoxes of Rationality: Theory of Metagames and Political Behavior*, MIT Press.
- HOWLONGTOBEAT.COM. 2018. *How long is silent hill 2?* [Çevrimiçi]. Url: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=8523> [Erişim 15.09.2022].
- HUIZINGA, J. 1949. *Homo Ludens*, Routledge & K. Paul.
- HUNICKE, R. L., MARC; ZUBEK, ROBERT MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Proceedings of the AAAI workshop on Challenges in Game AI Workshop, 2004 San Jose CA.

- IOCCC. 2022. *The International Obfuscated C Code Contest* [Çevrimiçi]. Url: <https://www.ioccc.org/> [Erişim 15.09.2022].
- IP, B. 2011. Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings. *Games and Culture*, 6, 103.
- IŞIĞAN, A. 2012. *Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun-Anlatı İlişkisi*. Ph.D., Ankara Üniversitesi.
- JARVINEN, A. 2009. *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Ph.D., University of Tampere.
- JOYCE, L. 2016. Assessing mass effect 2 and elder scrolls v: skyrim: using collaborative criteria for player agency in interactive narratives. *Journal of Games Criticism*.
- JUNG, C. G. 2001. *Dört arketip*, İstanbul, Metis Yayınları.
- JUNG, C. G. 2007. *İnsan ve Sembolleri*, İstanbul, Okyanus Yayınevi.
- JUNG, C. G., ADLER, G. & HULL, R. F. C. 1969. *The Archetypes and the Collective Unconscious*, Princeton University Press.
- JUNG, C. G. & JAFFÉ, A. 1973. *Erinnerungen, Träume, Gedanken Revised ed.*, Knopf Doubleday Publishing Group.
- JUUL, J. 1999. *A clash between game and narrative*. Masters, University of Copenhagen.
- JUUL, J. 2001. Games Telling stories? A brief note on games and narratives. *the international journal of computer game research*, 1.
- JUUL, J. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, london, England, the MIT Press Cambridge,.

- JUUL, J. 2015. *A brief History of Anti-Formalism in Video Games* [Çevrimiçi]. Url: <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2015/02/11/a-brief-history-of-anti-formalism-in-video-games> [Erişim 03.03.2020].
- KARASAR, Ş. 1999. *Sanal Yükseköğretim: Yeni iletişim teknolojilerinden internetin kullanımı*. PhD, Eskişehir Anadolu Üniversitesi.
- KEOGH, B. 2015. *A Play of Bodies: A Phenomenology of Videogame Experience*. Ph.D., RMIT University.
- KIRKLAND, E. 2005. Restless dreams in Silent Hill: approaches to video game analysis. *Journal of Media Practice*, 6, 167.
- KLAPZTEIN, S. C., CARLA 2016. From Game Design to Service Design: A Framework to Gamify Services. *Service Design Games*.
- KOLM, N. 2015. *GingerEffect Forum Mesajı* [Çevrimiçi]. Url: <https://forums.cdprojektred.com/index.php?threads/mega-spoilers-immersion-destroyer.39886/page-16#post-1867317> [Erişim 15.09.2022].
- KOSTER, R. 2005. *A Theory Of Fun In Game Design*, Paraglyph.
- KOSTER, R. 2016. *The limits of formalism* [Çevrimiçi]. Url: <https://www.raphkoster.com/wp-content/uploads/2016/05/The-limits-of-formalism.pdf> [Erişim 03.03.2020].
- KRAMER, W. 2000. *What is a game?* [Çevrimiçi]. Url: <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml> [Erişim 24.2.1016].
- LAIDACKER, A. 2016 *Systems Are Everywhere* [Çevrimiçi]. Melbourne, AVUSTRALYA: Game Connect Asia Pacific. Url: <https://www.youtube.com/watch?v=Gelpn4mksXQ> [Erişim 21.10.2022].

- LAUREL, B. 1993. *Computers as Theatre*, Addison-Wesley Publishing Company.
- LAURETIS, T. D. 1996. Desire in Narrative. *In*: ONEGA, S. & LANDA, J. A. G. (eds.) *Narratology: An Introduction*. London: Longman.
- LEVINE, K. 2017. *Kişisel Twitter Mesajı* [Çevrimiçi]. Url:
<https://twitter.com/levine/status/903803566825119745> [Erişim 07.10.2019].
- MADIGAN, J. 2010. *Analysis: The Psychology of Immersion in Video Games* [Çevrimiçi]. Gamasutra. Url:
http://www.gamasutra.com/view/news/120720/Analysis_The_Psychology_of_Immersion_in_Video_Games.php [Erişim 07.10.2016].
- MALABY, T. M. 2007. Beyond Play: A New Approach to Games. *Games and Culture*, 2, 95.
- MAMET, D. 1997. *True and False: Heresy and Common Sense for the Actor*, Pantheon Books.
- MARGENAU, K. 2017. *Kişisel Twitter Mesajı* [Çevrimiçi]. Url:
<https://twitter.com/kurtmargenau/status/904403446966521856> [Erişim 15.09.2022].
- MATEAS, M. S., ANDREW 2005. Build It to Understand It: Ludology Meets Narratology in Game Design Space. *Changing Views: Worlds in Play Digra 2005*. Vancouver, BC.
- MEIER, S. 2010. *Everything You Know is Wrong - GDC 2010 Keynote* [Çevrimiçi]. San Fransisco, ABD: GDC. Url:
<https://www.youtube.com/watch?v=bY7aRJE-oOY> [Erişim 08.08.2022].
- MILLER, D. A. 1981. *Narrative and Its Discontents: Problems of Closure in the Traditional Novel*, Princeton University Press.

- MOORE, J. D. 2012. *Visions of Culture: An Introduction to Anthropological Theories and Theorists*, AltaMira Press.
- MORAN, B. 2007. *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*, İstanbul, İletişim Yayınları.
- MURRAY, J. H. 2001. *Hamlet on the Holodeck*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- NELSON, T. H. A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate. 20th ACM National Conference 1965. 84.
- OLIVETTI, E. 2003. *Online Latin Dictionary* [Çevrimiçi]. Olivetti Media Communication. Url: <http://www.online-latin-dictionary.com/latin-english-dictionary.php?parola=ludus> [Erişim 25.03.2017 2017].
- OLUK, A. 2008. *Klasik Anlatı Sineması*, İstanbul, Hayalet Kitap.
- ONEGA, S. & LANDA, J. A. G. 1996. *Narratology: An Introduction*, London, Longman.
- OSTERBERG, W. 2007. *Storytelling in Single Player Action Computer Games*. Master of Science, KTH.
- ÖZER, P. 2005. *Günce (1956-1957) / Nurullah Ataç* İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- PERRON, B. 2009. *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, McFarland, Incorporated, Publishers.
- PICCIONE, P. A. 1980. In Search of the Meaning of Senet. *Archeology*, 33, 55.
- PROPP, V. I. A. 1968. *Morphology of the Folktale: Second Edition*, University of Texas Press.
- RABIGER, M. 2003. *Directing: Film Techniques and Aesthetics*, Elsevier.
- RANDALL, W. L. & JOSSELSO, R. 2014. *The Stories We Are: An Essay on Self-Creation, Second Edition*, University of Toronto Press.

- RIMMON-KENAN, S. 2001. *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, Newyork, Routledge.
- Are Games Art?*, 2016. Youtube. ROMERO, B. İrlanda, Galway: TEDx.
- [Çevrimiçi]. Url: <https://www.youtube.com/watch?v=L5sBdR4-GGM>
- [Erişim 21.06.2021].
- RYAN, M.-L. 2001a. *Beyond Myth and Metaphor-The Case of Narrative in Digital Media* [Çevrimiçi]. Url: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> [Erişim 21.05.2016].
- RYAN, M. L. 2001b. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press.
- SALEN, K. & ZIMMERMAN, E. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press.
- SARIÇİÇEK, M, 2020. *Modern Kahramanın Mitolojik Yolculuğu*, İstanbul, Ötüken Neşriyat
- SATTAR, S. 2011. *Avrupa ve Orta Asya'nın Gelişmekte Olan Ülkelerinde Erkekler ve Kadınlar için Fırsatlar* [Çevrimiçi]. Washington, D.C.: Dünya Bankası.
- Url: http://www-wds.worldbank.org/external/default/WDSPContentServer/WDSP/IB/2011/12/13/000333038_20111213215733/Rendered/INDEX/659320TURKISH00rt0executive0summary.txt [Erişim 15.09.2022].
- SAUSSURE, F. L., BALLY, C., SECHEHAYE, A. & RIEDLINGER, A. 1983. *Course in General Linguistics*, Open Court.

- SAYILGAN, Ö. 2014. *Etkileşimli drama olarak dijital oyunlar ve 'etkileşimliliğin ideolojisi' bağlamında oyuncu alimlama pratikleri*. Ph.D., İstanbul Üniversitesi.
- SAYIN, F. 2014. *İnteraktif tv ve film sistemleri ile olay örgüsünde izleyicinin rolü*. Ph.D., Marmara Üniversitesi.
- SCHREIBER, I. & BRATHWAITE, B. 2008. *Challenges for Games Designers: Non-Digital Exercises for Video Game Designers*, CreateSpace Independent Publishing Platform.
- SEZEN, T. İ. 2011. *Dijital interaktif Ortamlarda Anlatının Yeri ve İnşası*. Ph.D., İstanbul Üniversitesi.
- SICART, M. 2008. *Defining Game Mechanics*, *Game Studies* volume 8 issue 2 [Çevrimiçi]. Url: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> [Erişim 20.05.2016].
- SIMONS, J. 2007. Narrative, Games, and Theory. *The International Journal of Computer Game Research*, 7.
- BİR HEAVY RAIN Mİ? *Detroit Become Human* 3:34, 2018. Youtube, SÖNMEZ, M. İstanbul. [Çevrimiçi]. Url: <https://www.youtube.com/watch?v=DIOcsvFUc-k&t=214s> [Erişim: 12.10.2021]
- STAM, R., BURGOYNE, R., FLITTERMAN-LEWIS, S., ROUTLEDGE, ROUTLEDGE & PAUL, K. 1992. *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-structuralism, and Beyond*, Routledge.
- SUBREDDIT, Team Yennefer 2016. *Disappointing World State After End Game* [Çevrimiçi]. Url: https://www.reddit.com/r/witcher/comments/4mpsan/spoilers_disappointing_world_state_after_end_game/ [Erişim 05.01.2017].

- SUITS, B. & HURKA, T. 1978. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Toronto, University of Toronto Press.
- SUTTON-SMITH, B. 2009. *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press.
- ŞENGÜN, S. 2013. *Six Degrees of Video Game Narrative: A Classification for Narrative in Video Games*. Masters, Istanbul Bilgi Univeristy.
- ŞENGÜN, S. 2016. *Narra Ludens: Explaining Video Game Narrative Engagement Through Player Types and Motivations* Doktora, İstanbul Bilgi Üniversitesi.
- TAYLOR, C. 2017. *Game design template from Chris Taylor* [Çevrimiçi]. Gamedesigndocs.org. Url: <https://gamedocs.org/game-design-template-from-chris-taylor/> [Erişim 08.08.2020].
- TDK. 2016. *TDK güncel Türkçe sözlük* [Çevrimiçi]. Türk Dil Kurumu. Url: http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=OYNAMAK [Erişim 12.02.2016].
- TODD, M. 2017. *Kişisel Tweet Mesajı* [Çevrimiçi]. Url: <https://twitter.com/thegamedesigner/status/903780997749243904> [Erişim 07.10.2019].
- TOSCAN, R. 2012. *Playwriting Seminars 2.0: A Handbook on the Art and Craft of Dramatic Writing with an Introduction to Screenwriting*, Franz Press.
- TROWERS, A. 2017. *Kişisel Twitter Mesajı* [Çevrimiçi]. Url: <https://twitter.com/BulkPaint/status/903517351550865409> [Erişim 07.10.2019].
- TURNER, V. 1991. *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*, New York, USA, Cornell University Press.

- VAN GENNEP, A., VIZEDOM, M. B. & CAFFEE, G. L. 1960. *The Rites of Passage*, University of Chicago Press.
- VOGLER, C. 1985. "A Practical Guide to Joseph Cambell's *The Hero with a Thousand Faces*" [Çevrimiçi]. Url:
http://www.thewritersjourney.com/hero%27s_journey.htm#Practical [Erişim 26.05.2016].
- VOGLER, C. 2007a. "The Memo That Started It All" [Çevrimiçi]. Url:
http://www.thewritersjourney.com/hero%27s_journey.htm#Memo [Erişim 26.05.2016].
- VOGLER, C. 2007b. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, Michael Wiese Productions.
- WALK, W. 2015. *From MDA to DDE* [Çevrimiçi]. Gamasutra. Url:
https://www.gamasutra.com/blogs/WolfgangWalk/20151111/259078/From_MDA_to_DDE.php [Erişim 12.10.2016].
- WALTHER, B. K. 2003. *Playing and Gaming Reflections and Classifications* [Çevrimiçi]. the international journal of computer game research vol.3/1. Url:
<http://www.gamestudies.org/0301/walther/> [Erişim 03.04.2013].
- WHITE, H. 1980. The Value of Narrativity in the Representation of Reality. *Critical Inquiry*, 7, 5.
- WHITHAM, G. & POOKE, G. 2012. *Sanatı Anlamak*, Optimist Yayınevi.
- WISSMATH, B., WEIBEL, D. & GRONER, R. 2009. Dubbing or subtitling? Effects on spatial presence, transportation, flow, and enjoyment. *Journal of Media Psychology*, 21, 114.

WOOD, K. 2018. *A History of Play in Print: Board Games from the Renaissance to Milton Bradley*, UNLV University Libraries, Las Vegas: Center for Gaming Research.

ÖZGEÇMİŞ

Arda Erdikmen, 2003 yılında lisans mezunu olduktan sonra aynı yıl araştırma görevlisi olarak Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema-Tv bölümünde göreve başlamıştır. 2006 yılında Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema-Televizyon Programında prosedürel film kurgusunu ele aldığı “Yazılım Destekli Sinema” başlıklı tezi ile Yüksek Lisansını tamamlamıştır. Buna paralel dönemde Öğretim Görevlisi ünvanı ile aynı fakültede ders vermeye başlamıştır. Bu dönemde Bahçeşehir Üniversitesinde Oyun Tasarımı bölümü kurulması için çalıştay faaliyetlerine katılmış, çocuklara ve gençlere yönelik “maker” alanlarında, çeşitli üniversitelerin Yeni Medya bölümlerinde oyun tasarımı dersleri vermiştir. 2004 yılından başlayarak görevli olduğu Sinema-TV bölümünde lisans seviyesinde senaryo, görüntü ve kurgu derslerini, iletişim tasarım ve yeni medya bölümlerinde de dijital oyun tasarımı, web tasarımı, kurgu dersleri verdikten sonra 2019 yılında Beykent Üniversitesindeki görevinden ayrılarak İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa’da eğitim kadrosuna katılmıştır. Halen Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi Oyun Tasarımı Bölümünde yarı zamanlı dersler vermekte ve İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Teknik Bilimler Meslek Yüksek Okulunda Radyo Televizyon Teknolojisi programında kadrolu olarak görev yapmaktadır.

EK 1. ANKET SONUÇLARI

No	Oynayıp bitirdiğiniz bir bilgisayar/video oyunun adını yazınız.	Bu oyunu oynamayı neden tercih ettiniz?
1	Tharsis	Farklı oynanış tarzı
2	Defense grid	Çok şey başarma hissi
3	The Last Ninja	Cok guzel bir oyun.
4	Deus Ex - Mankind Divided	1. Hikayesi, 2. 99 yılında ilk oyunu oynadığımda atmosferi ve müzikleri çok çok başarılıydı, o çizgide kalabilmişler mi diye merak ettim.
5	The Last Of Us	Oyun medyası ve oyuncuların yorumlarını okuduktan sonra oynamaya karar verdim.
6	GTA	Tesadüfen karşılaştık
7	Bloodborne	Oyun mekaniği çok zevkli geldi.
8	Mafia 2	Atmosfer ve senaryo.
9	Commandos	Strateji açısından zorlu bir oyundu.
10	sanitarium	sıradışı hayalgücüne dayanan mekanlar, bu konseptte uygun müzik ve oyun mekaniği (point&click adventure)
11	Lol	Arkadaşlar
12	Far Cry 3	Efsane hikaye ve oynanış

13	Half life 2	Hikayesi, hikayenin dayandığı yer
14	Call of dutty Modern warfare	Öneri üzerine
15	Witcher 3 Wild Hunt	mükemmel grafik ve mükemmel senaryo harika oynanabilirlik ve diyaloglara bağlı farklı sonlar olması
16	Metal Gear Solid 5	Metal Gear asigiyim
17	Undertale	Grafikleri, müzikleri ve oynanışıyla retro bir havası vardı. Oynayınca gördüm ki hikayesi de çok güzeldi.
18	Tomb Raider 2016	Öyküsünden dolayı
19	Valiant Hearts: The Great War	Yorumlarının çok iyi olması ve platform türüne bayılmam en önemli faktörlerdi.
20	Gta 5	Serinin önceki bütün oyunlarını oynamıştım. Sevdiğim bir oyun
21	uncharted 4	büyük övgü aldığı ve oyun dünyasını bir adım ileri götürmeye çalıştığını düşündüğüm için
22	Thimbleweed Park	Daha önce çok sevdiğim oyunu yapan kişilerin yaptığı bir oyun olduğu için.
23	Grand Theft Auto Vice City	hayatımda gördüğüm en güzel oyunlardan biriydi
24	Grand Theft Auto: San Andreas	İçimdeki Ganster ruhunu ortaya çıkarıp rahatça ve gönül rahatlığıyla adam öldürebildim.
25	Elder Scroolls: Skyrim	Yaratılan dünya, oyundaki hikaye ve görevlerin neredeyse bitmemesi.
26	Dragon quest ix	Eglenceliydi

27	Zork Grand Inquisitor	Macera ve içinde bulmaca barındıran bilgisayar oyunlarını seviyordum.
28	Hitman 2	İlerlemeli oyunları sevdiğim için etap etap geçerek ilerlemek zevkli oluyor.
29	Assasin Cred	Sürükleyici ve akıcı
30	Call of duty black ops	Öyküsünü merak ettiğim ve konusu ilgimi çektiği için.
31	Mario	Amacı vardı:)
32	Fifa	İlgi alanı
33	Lol	Öneri
34	God of War	Konsoluma (PSP 3004) uygun oyunlar arasında en sürükleyici ve popüler olanıydı.
35	Portal 2	Önceki versiyonu çok beğenmişim
36	Knight Online	Arkadaş çevresi
37	Mafia 2	Öyküsü sevdiğim için.
38	Resident Evil 2	Eylenceli
39	Ultima online	Yapabileceklerin çok fazla
40	Mount and Blade: Warband	Mekanikler
41	Skyrim	İlgimi ceken bir konusu var.
42	Last of us	Satışlarından dolayı
43	Skyrim scroll	Fantasik bir oyun. Hoşuma gidiyor.

44	Assassins creed 3	serinin en iyisi olduğunun düşündüğüm için
45	Resident evil 3	İlgimi çektiği ve korku oyunlarını sevdiğim için
46	The Last of Us	Çünkü hikaye, karakter, oynanış mekanikleri, güzel müzikler ve grafikleri bulunuyor.
47	Need For Speed	Araba ilgimden dolayı tercih ettim
48	Feleğin Çarkı	Çünkü.
49	Giana Sisters	Çocukluğumdan beri oynarım, çünkü çok güzel. :)
50	Alone In The Dark	Grafikleri ve Konusu
51	GTA 5	Popüler ve serisi olduğu için
52	call of duty	Lise dönemindeydim. O zamanlar askerliğe merakım çoktu. Bu oyunda da aksiyon ve askerliği görünce oynadım. Sözün özü oyunla kendini özdeşleştiriyorsun
53	Devil May Cry 5	Sevdiğim bir seri
54	the witcher 3 wild hunt	açık dünya oyunlarının verdiği özgürlük hissini çok sevdiğim için
55	Batman: Arkham Knight	Ana karakter

Katılımcı No	Katılımcının bitirdiğini beyan ettiği oyun	Yaşınız ?	Oyun oynamak için haftada kaç saat ayırırsınız?
1	Tharsis	36	0-3
2	Defense grid	39	0-3

3	The Last Ninja	40+	0-3
4	Deus Ex - Mankind Divided	39	4-9
5	The Last Of Us	22	22+
6	GTA	25	0-3
7	Bloodborne	43	0-3
8	Mafia 2	24	10-21
9	Commandos	24	4-9
10	sanitarium	37	4-9
11	Lol	24	4-9
12	Far Cry 3	23	4-9
13	Half life 2	31	10-21
14	Call of duty Modern warfare	24	0-3
15	Witcher 3 Wild Hunt		22+
16	Metal Gear Solid 5	32	22+
17	Undertale	22	4-9
18	Tomb Raider 2016	25	4-9
19	Valiant Hearts: The Great War	28	4-9
20	Gta 5	31	4-9
21	uncharted 4	35	4-9
22	Thimbleweed Park	36	10-21

23	Grand Theft Auto Vice City	37	10-21
24	Grand Theft Auto: San Andreas	24	10-21
25	Elder Scroolls: Skyrim	24	22+
26	Dragon quest ix	42	22+
27	Zork Grand Inquisitor	43	0-3
28	Hitman 2	22	4-9
29	Assasin Cred	25	4-9
30	Call of duty black ops	20	0-3
31	Mario	23	0-3
32	Fifa	24	0-3
33	Lol	23	0-3
34	God of War	21	4-9
35	Portal 2	33	0-3
36	Knight Online	23	4-9
37	Mafia 2	23	10-21
38	Resident Evil 2	33	4-9
39	Ultima online	29	22+
40	Mount and Blade: Warband	28	4-9
41	Skyrim		10-21
42	Last of usu	23	0-3

43	Skylrim scroll	21	0-3
44	Assassins creed 3	21	4-9
45	Resident evil 3	27	4-9
46	The Last of Us	21	10-21
47	Need For Speed	22	10-21
48	Feleğin Çarkı	612	0-3
49	Giana Sisters	41	0-3
50	Alone In The Dark	40	0-3
51	GTA 5	21	22+
52	call of duty	23	0-3
53	Devil May Cry 5	24	4-9
54	the witcher 3 wild hunt	48	10-21
55	Batman: Arkham Knight	25	4-9

Katılım cı No	Oyuna başladığınızda ne yapacağınızı biliyor muydunuz?	Oyun bittiğinde tekrar baştan oynadınız mı?	Oyunu seçerken bilgisayarınızın özelliklerini dikkate alır mısınız?
1	Reklam ya da tanıtım videolarını izlemiştim.	Evet	Evet

2	Oyundaki amacımı biliyordum.	Bölümlerin parametreleri bağımsız olarak ayarlamış yeniden oynanabiliyor	Evet
3	Oyunun öyküsünü biliyordum., Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Evet	Hayır
4	Oyundaki amacımı biliyordum., Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Evet	Hayır
5	Reklam ya da tanıtım videolarını izlemiştim., Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Evet	Konsolda oynuyorum.
6	Reklam ya da tanıtım videolarını izlemiştim., Oyundaki amacımı biliyordum., Oyunun öyküsünü biliyordum., Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Hayır	Konsolda oynuyorum.
7	Oyunun öyküsünü biliyordum.	Hayır	Konsolda oynuyorum.
8	Oyunun öyküsünü biliyordum., Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Evet	Evet
9	Oyundaki amacımı biliyordum.	Hayır	Evet

10	bilmiyordum, yazıları takip edip introyu izleyerek hikayeyi ve amacı öğrendim	Evet	Evet
11	Reklam ya da tanıtım videolarını izlemiştim., Oyundaki amacımı biliyordum., Oyunun öyküsünü biliyordum., Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Evet	Evet
12	Reklam ya da tanıtım videolarını izlemiştim.	Haritada ava çıktım	Evet
13	Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Evet	Evet
14	Oyunun öyküsünü biliyordum.	Evet	Hayır
15	Oyundaki amacımı biliyordum.	Evet	Evet
16	Reklam ya da tanıtım videolarını izlemiştim.	Oyunun ana hikayesi bitti fakat yapisi itibariyle bitmeyen bir oynanisa sahip. Hala oynuyorum.	Dikkate almam fakat bu onemsemedigimd en degil, zaten guncele yakin bir donanima sahip olmamdandir.
17	Reklam ya da tanıtım videolarını izlemiştim.	Evet	Evet
18	Oyundaki amacımı biliyordum., Oyunun öyküsünü biliyordum.	Hayır	Evet

19	Oyun hakkında hiçbirşey bilmiyordum	Hayır	Konsolda (ya da donanımı sabit bir bilgisayarda) oynuyorum.
20	Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Hayır	Konsolda (ya da donanımı sabit bir bilgisayarda) oynuyorum.
21	Oyundaki amacımı biliyordum., Oyunun öyküsünü biliyordum., Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Hayır	Konsolda (ya da donanımı sabit bir bilgisayarda) oynuyorum.
22	Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Evet	Hayır
23	Oyundaki amacımı biliyordum., Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	oyunun hikayesi bittikten sonra bir süre free takıldım	Evet
24	Oyunun öyküsünü biliyordum.	Evet	Evet
25	Oyun hakkında hiçbirşey bilmiyordum	7 kez başladım.	Evet
26	Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Tekrar basladim ama bitiremedim	Konsolda (ya da donanımı sabit bir bilgisayarda) oynuyorum.

27	Oyun hakkında hiçbirşey bilmiyordum	Evet	Evet
28	Oyun hakkında hiçbirşey bilmiyordum	Hayır	Evet
29	Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Hayır	Evet
30	Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Hayır	Konsolda (ya da donanımı sabit bir bilgisayarda) oynuyorum.
31	Oyundaki amacımı biliyordum., Oyunun öyküsünü biliyordum., Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Evet	Evet
32	Oyundaki amacımı biliyordum., Oyunun öyküsünü biliyordum., Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Evet	Evet
33	Oyundaki amacımı biliyordum.	Hayır	Evet
34	Reklam ya da tanıtım videolarını izlemiştim., Oyundaki amacımı biliyordum., Oyunun öyküsünü biliyordum.	Evet	Konsolda (ya da donanımı sabit bir bilgisayarda) oynuyorum.
35	Oyundaki amacımı biliyordum., Oyunun öyküsünü biliyordum., Oyunun nasıl oynandığını	Hayır	Bazen

	biliyordum., Devam oyunuydu, bir öncekini de bitirmiştım.		
36	Oyun hakkında hiçbirşey bilmiyordum	Evet	Evet
37	Oyunun öyküsünü biliyordum., Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Evet	Hayır
38	Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Evet	Konsolda (ya da donanımı sabit bir bilgisayarda) oynuyorum.
39	Oyun hakkında hiçbirşey bilmiyordum	Evet	Evet
40	Oyun hakkında hiçbirşey bilmiyordum	Evet	Hayır
41	Oyundaki amacımı biliyordum.	Evet	Evet
42	Oyunun öyküsünü biliyordum.	Hayır	Evet
43	Oyun hakkında hiçbirşey bilmiyordum	Evet	Evet
44	Oyun hakkında hiçbirşey bilmiyordum	Hayır	Evet
45	Oyundaki amacımı biliyordum.	Evet	Evet
46	Reklam ya da tanıtım videolarını izlemiştim., Oyundaki amacımı biliyordum., Oyunun öyküsünü	Evet	Konsolda (ya da donanımı sabit bir

	biliyordum., Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.		bilgisayarda) oynuyorum.
47	Oyundaki amacımı biliyordum., Oyunun öyküsünü biliyordum., Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Hayır	Evet
48	Oyundaki amacımı biliyordum., Oyunun öyküsünü biliyordum., Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Evet	Hayır
49	Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Evet	Konsolda (ya da donanımı sabit bir bilgisayarda) oynuyorum.
50	Oyun hakkında hiçbirşey bilmiyordum	Hayır	Evet
51	Reklam ya da tanıtım videolarını izlemiştim.	Hayır	Konsolda (ya da donanımı sabit bir bilgisayarda) oynuyorum.
52	Oyun hakkında hiçbirşey bilmiyordum	Hayır	Lise bitince oynamayı bıraktım.
53	Oyundaki amacımı biliyordum., Oyunun öyküsünü biliyordum.	Evet	Evet
54	Oyun hakkında hiçbirşey bilmiyordum	Evet	Konsolda (ya da donanımı sabit bir

			bilgisayarda) oynuyorum.
55	Oyunun nasıl oynandığını biliyordum.	Evet	Konsolda (ya da donanımı sabit bir bilgisayarda) oynuyorum.

No	Bu oyunun bittiğini neden düşünüyorsunuz?		
1	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.		
2	Oyunun tüm haritaları tamamlandı		
3	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.		
4	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.		
5	Oyundaki tüm son ekranlara ulaşana kadar tekrar tekrar oynadım.		
6	Oyunun amacı olan görevlerin tekrarlanmaması sonucu oyunun bittiğini düşündüm.		
7	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.		
8	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.		
9	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.		
10	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.		
11	Oyun artık kendini tekrar etmeye başladı, sunacağı yeni birşey kalmadı.		
12	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.		
13	Valve can't count to three		

14	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
15	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim., Oyundaki tüm son ekranlara ulaşana kadar tekrar tekrar oynadım., bittiğini düşünmüyorum bir çok yoğun görev var hepsini tamamlayamadım
16	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
17	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim., Oyundaki tüm son ekranlara ulaşana kadar tekrar tekrar oynadım.
18	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
19	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
20	Oyundaki tüm son ekranlara ulaşana kadar tekrar tekrar oynadım.
21	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
22	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
23	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
24	Oyundaki tüm son ekranlara ulaşana kadar tekrar tekrar oynadım., Bütün görevleri tamamladım ve yeni görev çıkmadı.
25	Oyun artık kendini tekrar etmeye başladı, sunacağı yeni birşey kalmadı.
26	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
27	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
28	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
29	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
30	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
31	Oyundaki tüm son ekranlara ulaşana kadar tekrar tekrar oynadım.

32	Oyun artık kendini tekrar etmeye başladı, sunacağı yeni birşey kalmadı.
33	Oyun artık kendini tekrar etmeye başladı, sunacağı yeni birşey kalmadı.
34	Oyundaki tüm son ekranlara ulaşana kadar tekrar tekrar oynadım.
35	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
36	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim., Oyundaki tüm son ekranlara ulaşana kadar tekrar tekrar oynadım., Oyun artık kendini tekrar etmeye başladı, sunacağı yeni birşey kalmadı.
37	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
38	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
39	Oyun artık kendini tekrar etmeye başladı, sunacağı yeni birşey kalmadı.
40	Oyun artık kendini tekrar etmeye başladı, sunacağı yeni birşey kalmadı.
41	Oyundaki tüm son ekranlara ulaşana kadar tekrar tekrar oynadım.
42	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
43	Oyun artık kendini tekrar etmeye başladı, sunacağı yeni birşey kalmadı.
44	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
45	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
46	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
47	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
48	Oyundaki tüm son ekranlara ulaşana kadar tekrar tekrar oynadım.
49	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
50	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.

51	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
52	Oyundaki tüm son ekranlara ulaşana kadar tekrar tekrar oynadım.
53	Oyunun öyküsü tamamlandı ve en az bir son ekranını izledim.
54	Oyundaki tüm son ekranlara ulaşana kadar tekrar tekrar oynadım.
55	Oyundaki tüm son ekranlara ulaşana kadar tekrar tekrar oynadım.

