



T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü

**SİNEMA ANLATI YAPISINDAKİ KARAKTER OLGUSUNUN DİJİTAL
OYUNLARA YANSIMASI: İNTERAKTİF DRAMATURJİ VE
KAHRAMANLIK**

Yüksek Lisans Tezi

Aylin Berna ZAMANDAR BAŞOĞLU

Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı

İZMİR

2021

T.C.

EGE ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü

**SİNEMA ANLATI YAPISINDAKİ KARAKTER OLGUSUNUN
DİJİTAL OYUNLARA YANSIMASI: İNTERAKTİF
DRAMATURJİ VE KAHRAMANLIK**

Yüksek Lisans Tezi

Aylin Berna ZAMANDAR BAŞOĞLU

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Burcu BALCI

İkinci Danışman: Doç. Dr. Zeynep ÖZARSLAN

Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı

Radyo Televizyon ve Sinema Tezli Yüksek Lisans Programı

ETİK KURALLARA UYGUNLUK BEYANI

Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Müdürlüğüne sunduğum **...Sinema Anlatı Yapısındaki Karakter Olgusunun Dijital Oyunlara Yansıması: İnteraktif Dramaturji ve Kahramanlık...** adlı yüksek lisans tezinin bilimsel, ahlak ve normlara uygun bir şekilde hazırlandığını, tezimde yararlandığım kaynakları bibliyografyada ve dipnotlarda gösterdiğimi onurumla doğrularım.

Aylin Berna ZAMANDAR BAŞOĞLU

ÖZET

Geçtiğimiz yüzyılın en büyük atılımlarından biri olan internet teknolojilerinin gelişimi ve bilgisayar tabanlı araçların kullanımının yaygınlaşması ile tüm dünyada milyonlarca kullanıcısı olan dijital oyunlar, yeni medya ortamlarının en önemli kitle iletişim araçlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Literatür incelendiğinde alana dair bulunan mevcut çalışmaların, bağımlılık yapıcı davranışlar, oyunlaştırma, dijital oyunların öğrenme biçimlerine etkisi gibi psiko-sosyal araştırmalar ve oyun tasarımı, avatar tasarımı, modelleme gibi yazılımsal ve mekanik çalışmalar olduğu saptanmıştır. Hem sinema karakter çalışmalarının hem de dijital oyun karakter çalışmalarının sayıca yetersizliği ve oyunbilimciler ile anlatıbilimciler arasında süren tartışmalar, dijital oyunların karakter bağlamında incelenmesi fikrini doğurmuştur. Bu araştırma ile amaçlanan, sinema ve edebiyat karakter teorilerini inceleyerek dramaturjik yapıyı oluşturan en önemli olgulardan biri olan karakter kavramı ile dijital oyun karakter teorileri arasındaki ilişkileri araştırarak, dijital oyunlara özgü bir nitelik olan karakterin dönüşümünü (izleyiciden/oyuncudan aktöre, aktörden izleyiciye/oyuncuya geçiş) inceleyerek “oynanabilir karakterin” ve “oyuncunun seçimlerinin” anlatıya olan etkisini tartışmaktır.

Bu çalışmada, dünyada pek çok kullanıcısı olan ve 2020 yılı Kasım ayında remake (yeniden çevrim) yapımı ile çok daha geniş kitleler tarafından oynanmaya başlayan, Hidetaka Miyazaki direktörlüğünde From Software, SIE Japan Studio ve Shirogumi tarafından geliştirilen ve *Souls Like* adı verilen bir oyun kültürünün öncülü olan Demon's Souls oyunu ve ardılları incelenmiştir. Souls kültürü oyunlarındaki *yan karakterler (NPC)* ve *oynanabilir karakter (kahraman)* kavramları sinema karakter teorilerini referans alarak, Vladimir Propp'un masal işlevleri (1928), Campbell'in monomit kuramı (1949) ve Jung'un arketip sınıflandırmasını Campbell'in sonsuz yolculuğu ile sentezleyen Vogler'in arketip modellemesi (1999) çerçevesinde tematik açıdan incelenmiştir. Bu kuramlar ışığında ortaya çıkmış yeni bir kavram olan, Heide Hagebölling'in **interaktif dramaturji**

(2004) tanımlaması üzerinden: oynanabilir karakter, kahraman, interaktivite, oyuncu deneyimi, yan karakterler, anlamlı seçimler yapma, seçimlerinin etkilerini görme, başka oyuncular ile etkileşim kurma ve yaptığı seçimler doğrultusunda anlatıyı şekillendirebilme özgürlüğü, *dramatik failliği* (Murray, 2017) bulunmaktadır. Bu anlamda sinemadan farklılaştığı görülen dijital oyunlarda, karakterin dönüşümünün sinemayı da dönüştürebileceği ön görülmektedir. Bu iki alana ortak bir perspektiften bakabilmenin kuramsal anlamda bir zenginlik oluşturacağı ve sinema, dijital oyunlar ve karakter arasındaki ilişkinin keşfedilmesinin alan araştırmalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar kelimeler: Dijital oyun, dramaturji, karakter kuramları, monomit, interaktivite

ABSTRACT

With the development of internet technologies, which is one of the biggest breakthroughs of the last century, and the widespread use of computer-based tools, digital games, which have millions of users all over the world, emerge as one of the most important mass communication tools in new media environments. When the literature is examined, it has been determined that the existing studies on the field are psycho-social studies such as addictive behaviors, gamification, the effect of digital games on learning styles, and software and mechanical studies such as game design, avatar design, modeling. The limited studies have been found of both cinema character studies and digital game character studies and the ongoing debates between ludologists and narratologists have given rise to the idea of examining digital games in the context of characters. The aim of this research is to examine the character theories of cinema and literature and to investigate the relationship between the concept of character, which is one of the most important phenomena that make up the dramaturgical structure, and the digital game character theories, and to transform the character, which is a characteristic of digital games (from spectator/player to actor, from actor to spectator/actor). The aim is to discuss the effect of "playable character" and "player's choices" on the narrative by examining it.

In this study, the predecessor of a game culture called Souls Like, developed by From Software, SIE Japan Studio and Shirogumi under the directorship of Hidetaka Miyazaki, which has many users in the world and started to be played by much larger masses with the production of remake (remake) in November 2020. Demon's Souls game and its successors were examined. The concepts of sub-characters (NPC) and playable characters (heroes) in Souls culture games refer to cinema character theories, It was analyzed thematically within the Vladimir Propp's fairy tale functions (1928), Campbell's monomyth theory (1949) and the framework of Vogler's archetypal modeling (1999), which synthesized Jung's archetype classification with Campbell's endless journey. Based on Heide Hagebölling's definition of interactive dramaturgy (2004), a new concept

that emerged in the light of these theories: playable character, hero, interactivity, player experience, side characters, making meaningful choices, seeing the effects of their choices, interacting with other actors, and what they do. freedom to shape the narrative in line with choices, dramatic agency (Murray, 2017). In this sense, it is predicted that the transformation of the character in digital games, which is seen to differ from the cinema, can also transform the cinema. It is thought that being able to look at these two fields from a common perspective will create a theoretical richness and the discovery of the relationship between cinema, digital games and character will contribute to field studies.

Keywords: Digital game, dramaturgy, character theories, monomyth, interactivity

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	i
ABSTRACT.....	iii
İÇİNDEKİLER.....	v
ŞEKİLLER VE TABLOLAR LİSTESİ.....	vii
KISALTMALAR	viii
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	3
DİJİTAL OYUN DÜNYASI	3
1.1.Dijital Rol Yapma Oyunlarına Genel Bir Bakış.....	3
1.2.Çevrimdışı Dijital Rol Yapma Oyunlarının Gelişimi ve Tarihçesi	5
1.3.Rol Yapma Oyunlarının Tarihsel Sınıflandırması.....	7
1.4.Rol Yapma Oyunlarının Diğer Dijital Oyun Türleri ile Etkileşimi	8
1.5. İzleyiciden Aktöre Geçiş: İnteraktif Dramaturji	13
1.5.1.Oyuncunun Konumu ve İnteraktivite	18
1.5.2.Aksiyon ve Macera Rol Yapma Oyunlarında İnteraktivite.....	20
İKİNCİ BÖLÜM	27
SİNEMA VE DİJİTAL OYUNLARDAKİ KARAKTER ÇALIŞMALARI	27
2.1.Karakter Kavramı ve Araştırmaları.....	27
2.1.2.Propp'un Karakter Teorisi	29
2.2.2.Chatman'ın Karakter Teorisi	36
2.2.3.Eder, Jannidis ve Schneider'in Karakter Teorisi	40
2.2.4. Campbell'in Karakter Teorisi	43
2.2.5. Karakter Kavramına İlişkin Diğer Yaklaşımlar ve Arketip Kavramı	51
2.3. Oyun İncelemelerinde Ludoloji ve Naratoloji Kavramları.....	57
2.4. Avatar Kavramı ve Karakter İlişkisi	59
2.4.1. Avatar Kontrolü ve Karakter Karmaşıklığı Düzeyleri	60
2.4.2. Dijital Oyunlarda Oynanabilir Karakter Kavramı.....	61
2.4.3. Dijital Oyunlarda Oyuncu Olmayan Karakter (NPC) Kavramı.....	62
2.4.3.1. NPC'ler İçin Karakter Olma Durumu.....	66
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	69

DEMON’S SOULS EVRENİNDE YER ALAN KARAKTERLERİN SİNEMA KARAKTER TEORİLERİ BAĞLAMINDA ANALİZİ.....	69
3.1. Araştırmanın Amacı	69
3.2. Araştırmanın Hipotezi	69
3.3. Evren ve Örneklem	70
3.4. Araştırmanın Kapsam ve Sınırlılıkları	70
3.5. Araştırmanın Yöntemi.....	71
3.6. Değerlendirme ve Bulgular	71
3.6.1. Demon’s Souls Dünyasına Hızlı Bir Giriş ve Souls Like Kültürü	71
3.6.2. Karanlık Fantezi ve Diğer Mecralar ile Etkileşimi.....	76
3.6.3. Demon’s Souls Oyununda Ana Hikaye ve Oyuna Başlayış.....	80
3.6.4. Demon’s Souls Oyununda Sinematik Anlatı	84
3.6.5. Demon’s Souls Evreninde Karakter ve Dünya Eğilimleri.....	86
3.6.6. Demon’s Souls Oyununda Karakter Görünümü ve Tasarımı.....	89
3.6.6.1. Boletarya Sarayı ve Karakterler	94
3.6.6.2. Taşdiş Tüneli ve Karakterler	96
3.6.6.3. Latriya Kulesi ve Karakterler	97
3.6.6.4. Bora Madeni ve Karakterler	99
3.6.6.5. Yoz Vadi ve Karakterler	100
3.6.6.6. Nexus ve Karakterler	101
3.6.7. Propp’un Karakter Kuramına Göre Demon’s Souls Oyunundaki Karakterler.....	108
3.6.8. Campbell’in Monomit Kavramına Göre Demon’s Souls Oyunundaki Karakterler.....	111
3.6.9. Volger’in Arketip Modellemesine Göre Demon’s Souls Oyunundaki Karakterler.....	117
SONUÇ.....	122
KAYNAKÇA	126
TEŞEKKÜR.....	134
ÖZGEÇMİŞ.....	135

ŞEKİLLER VE TABLOLAR LİSTESİ

Şekil 1. Oscar Ödül Töreni ve The Game Awards izlenme oranları

Şekil 2. Just Dance Unlimited: The Way I Are by Timbaland ft. Keri Hilson, D.O.E., Sebastian | Gameplay görseli

Şekil 3. NPC Örnekleri

Şekil 4. Kan Lekeleri ve Diğer Oyuncular Tarafından İletilebilen Mesajlar

Şekil 5. Sol taraf Berkserk'te yer alan at sırtındaki iskelet, sağ tarafta ise Demon's Souls serisinde bulunan altın ve gümüş iskeletler

Şekil 6. Demon's Souls Remake - Opening Cinematic (Açılış Sinematığı)

Şekil 7. Demon's Souls Açılış Sahnesi (Intro)

Şekil 8. Demon's Souls Karakter Eğilimi Ekranı

Şekil 9. Demon's Souls Dünya Eğilimi Ekranı ve Kemer Taşları

Şekil 10. Demon's Souls Karakter Görünüşü Oluşturma Ekranı

Şekil 11. Demon's Souls Ekipman ve Durum Ekranları

Şekil 12. Siyaha Bürülü Kız

Şekil 13. Düşmüş Savaşçı

Şekil 14. İstifçi Thomas

Şekil 15. Demirci Boldwin

Şekil 16. Cadı Yuria

Şekil 17. Abidevi

Tablo 1. Propp Tarafından Tanımlanan Eylem Alanları

Tablo 2. Propp Tarafından Tanımlanan Masalın 31 İşlevi

Tablo 3. Chatman'ın Anlatı Diyagramı

Tablo 4. Arketiplerin Sınıflandırılması

Tablo 5. NPC Tipoloji Araştırmaları

Tablo 6. Vogler'in (1999) Modellemesine Göre Demon's Souls Oyununda Karakterlerin Arketipsel Karşılığı

KISALTMALAR

CRPG: Computer Rol Playing Games (Bilgisayar Rol Yapma Oyunu)

IF: Interactive Fiction (Etkileşimli Kurgu)

LARP: Live Action Role-Playing Game (Canlı Aksiyon Rol Yapma Oyunu)

MMOG: Massively Multiplayer Online Game (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyun)

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)

NPC: Non-Player Character (Oynanabilir Olmayan Karakter)

PC: Player Character (Oynanabilir Karakter)

RYO (RPG): Rol Yapma Oyunu (Rol Playing Games)

XP: Experience Points (Deneyim Puanı)

GİRİŞ

Son yıllarda geliştirilen bilgisayar teknolojileri ve hızla artan kullanıcı sayısı göz önüne alındığında, bilgisayar ve konsol oyunları 21. Yüzyılın en çok tercih edilen eğlence kaynaklarından biridir. Artan bu ivme yalnızca teknolojik gelişmelere bağlı değil, aynı zamanda oyun dünyasının biçim ve içerik yönünden öğretici ve sanatsal olmasıyla da ilgilidir. Dijital oyunların sanatsal yapısı göz önüne alındığında, sinemayı referans alarak ilerleyen yeni bir medya ortamı olarak üretilmesi ve sinemada bulunan; karakter, senaryo, anlatı, mekan, kostüm, dekor, renk tonları, görsel efekt, diyalog, ses tasarımı ve müzik gibi pek çok unsuru bünyesinde barındırması şaşırtıcı değildir.

Sinema, anlatı yönünden öncelikli olarak edebiyat, tiyatro, resim ve fotoğraf sanatlarından yararlanmıştır. Sinemanın bu karma yapısı göz önüne alındığında, bilgisayar ve konsol oyunlarının da aynı sanatlardan beslendiği ve anlatısının temeline sinema sanatını yerleştirdiği görülmektedir. O halde, dijital oyunları da sinemadan beslenen ve biçimsel özelliklerinin getirdiği bir boyut olarak anlatısına "interaktiviteyi" de ekleyen yeni bir sanat dalı olarak tartışmak yanlış olmayacaktır.

1990'lardan bu yana gelişmekte olan ve "Ludoloji – Narratoloji Tartışması" olarak bilinen anlatıbilimciler ile oyun bilimcileri arasında süren tartışma, oyunların ne olduğuna ilişkin ontolojik bir varsayım üzerinden onların hangi kuramlarla çalışılabileceğini sorgular. Narratolojinin başlıca temsilcileri olan Henry Jenkins (2004), Brenda Laurel (1991) ve Janet H. Murray (1997) oyunların drama, film, roman gibi anlatı temelli medya ile aynı ekolojiye ait olduğunu iddia ederler. Bu yaklaşım, ilişkili olduğu mecralar nedeniyle oyunların incelenmesinde mevcut anlatı medyasına dair analitik araçların gerektiğinde ampirik kanıtlara göre ayarlanarak kullanılabilmesini savunmaktadır. Bu çalışma kapsamında sinema karakter teorilerini referans alarak, Vladimir Propp'un masal işlevleri (1928), Campbell'in monomit kuramı (1949) ve Jung'un arketip sınıflandırmasını Campbell'in sonsuz yolculuğu ile sentezleyen Vogler'in arketip modellemesi (1999) üzerinden dijital oyunlardaki "*karakter*" ve "*kahraman*" olgusunu dijital oyunlara özgü bir kavram olan "*oynanabilir karakter*" ve "*oynanabilir olmayan karakter*" rolleri üzerinden incelenmektedir. Anlatıbilim ve oyun biliminin

temel tartışmalarından biri olan iki tür arasındaki geçiş, anlatının temel öğelerinden biri olan “karakter” kavramı üzerinde durularak, Propp’un masal anlatılarından yola çıkarak modellediği karakter rolleri “*Kötü Adam (Saldırgan), Bağışçı (Sağlayıcı), Yardımcı, Prenses ve onun babası (Aranan Kişi), Kahramanı Gönderen (Gönderici), Kahraman, Sahte (Düzmece) Kahraman*” ve kahramanın çıktığı yolculuk boyunca karşılaştığı “*Kahraman, Mentor/Akıl Hocası, Müttefik, Eşik Koruyucusu/Muhafız, Müjdecisi/Haberci, Düzenbaz/Hilebaz, Şekil Değiştiren ve Gölge*” arketipleri üzerinden analiz edilmiştir.

Çalışmanın birinci bölümünde dijital oyun dünyası kısaca tanıtarak, rol yapma oyunlarının tarihçesinden ve çevrimiçi, çevrimdışı dijital rol yapma oyunlarının farklarından bahsedilmiştir. Modern dijital rol yapma oyunları, birçok farklı dijital oyun türünden büyük ölçüde etkilenmiştir. Bu etkilerin neler olduğuna ve çevrimdışı dijital rol yapma oyunlarının kökenine ilişkin tartışmalara ve dijital rol yapma oyununun tanımına değinilerek, bu türün farklı oyun türleri ile olan etkileşimi araştırılmıştır. Dijital oyun dünyasının insanlara sunduğu en büyük yeniliklerden biri olan “interaktivite” olgusu Meyerhold (1978), Hagebölling (2004) ve Laban’ın (2011) kavramsallaştırmaları üzerinden incelenerek, interaktivitenin diğer anlatı mecralarını nasıl etkilediği ve sinemayı ne şekilde dönüştürebileceği tartışılmıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünün konusunu ise karakter kavramı ve karakter kuramlarına yönelik tartışmalar oluşturmaktadır. Seymour Chatman’ın *Öykü ve Söylem* kitabı, Vladimir Propp’un *Masalın Biçimbilimi* eseri, Eder, Jannidis ve Schneider’in karakter yaklaşımları, Joseph Campbell’in *monomit* kuramı ve Christopher Vogler’in kategorize ettiği *arketip* sınıflandırmasına değinilmekte ve oyun incelemelerinde ludoloji ve narratoloji kavramlarının anlatıya olan etkisinin üzerinde durulmaktadır.

Çalışmanın son bölümünde ise Hidetaka Miyazaki direktörlüğünde From Software, SIE Japan Studio ve Shirogumi tarafından geliştirilen ve *Souls Like* adı verilen bir oyun kültürünün öncülü olan *Demon’s Souls* oyunu ve ardılları ikinci bölümde aktarılan karakter teorileri çerçevesinde tematik açıdan incelenmiştir. Bu bölümde, *Demon’s Souls* oyununun temasını belirleyen Karanlık Fantezi türünden ve bu türün eserlerinin *Souls* kültürü ile olan etkileşiminden bahsedilmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL OYUN DÜNYASI

1.1.Dijital Rol Yapma Oyunlarına Genel Bir Bakış

Günümüzde dijital rol yapma oyunları tüm dünyadaki oyuncular tarafından en çok tercih edilen türlerden biridir. The Witcher 3: Wild Hunt (2015), Divinity: Original Sin 2 (2017), Disco Elysium (2019), The Elder Scrolls V: Skyrim (2011) gibi pek çok rol yapma oyunu kullanıcılar tarafından en çok satın alınan oyunlar arasındadır. Modern bilgisayar ve konsol rol yapma oyunları, birçok farklı dijital oyun türünden büyük ölçüde etkilenmiştir. Bu etkilerin neler olduğuna ve çevrimdışı dijital rol yapma oyunlarının kökenine ilişkin tartışmalara geçmeden önce, dijital rol yapma oyununun tanımından bahsedilmelidir.

Çevrimdışı dijital rol yapma oyunlarının kapsamlı bir tanımını yapmak için mevcut şekillerini doğrudan etkileyen birkaç diğer türü incelemek gerekmektedir. Bu türler: minyatür savaş oyunları, masaüstü rol yapma oyunları, etkileşimli kurgu, çok oyunculu zindan oyunları, devasa çok oyunculu rol yapma oyunları ve canlandırmalı rol yapma oyunları olarak sınıflandırılabilir. Çevrimdışı rol yapma oyunlarının işleyiş formüllerine ilişkin tek bir sınıflandırma yapılamamasına rağmen Barton'un görüşlerinden yola çıkarak şu ortak özellikler belirlenebilir (Barton, 2008, s. 6):

- i. Seviye yükseltme sistemi
- ii. Taktiksel savaş sistemi (istatistiksel sistem)
- iii. Savaş destek sistemi
- iv. Karakterlerin ekipmanlarını/yeteneklerini yükseltebilecekleri veya mevcut sahip oldukları ürünleri/yetenekleri satabilecekleri mağaza/depo
- v. Bulmacalar ve labirentler (özellikle macera türü içinde)
- vi. Enerji seviyelerini yenilemek için yeme, içme veya dinlenme gereksinimleri

Çevrimdışı rol yapma oyunlarının diğer tüm özelliklerinden bağımsız olarak, oyun içi deneyimlerle elde edilen, puan birikimine dayalı, sayısal seviye belirleme sistemi, rol yapma oyunlarını diğer benzer türlerden ayıran en önemli özelliklerden biri olarak görülmektedir (Barton, 2008, s. 9). Daniel Mackay, dijital rol yapma oyunlarının elektronik bir platformda oynandığını ve bu teknolojik arayüz ile birlikte rol yapma oyunlarının masaüstü-dijital farklılığının nasıl anlaşılabileceğini belirtmek gerektiğini savunur ve bir denklem sunarak tartışmaya katkıda bulunur.

“*Bilgisayar rol yapma oyunları = Rol Yapma Oyunları (Fantezi Edebiyatı + Savaş Oyunları) + Bilgisayar Programlama Dili*” (Mackay, 2001, s. 26)

Bu şekildeki kompakt bir tanım, basit bir matematiksel ifade ile dijital rol yapma oyunlarının doğasını açıklamaktadır. Bununla birlikte, dijital rol yapma oyunları diğer oyun türlerinde mevcut olan tipik birleşenleri de içinde barındıran çok daha kompleks yapılardır. Bu nedenle bir dijital rol yapma oyununu ayrıntılı incelemeyen, o oyun türüne ilişkin sınıflandırma yapmak veya bir tanım kullanmak yanlış olacaktır. Mackay ayrıca, masa üstü rol yapma oyunlarından esinlenerek üretilen ve dijital platformlara daha iyi uyum sağlamak için değiştirilen dijital rol yapma oyunlarının beş farklı özelliğini özetlemektedir (Mackay, 2001, s. 26):

- i. 3 Boyutlu oyun, birinci şahıs perspektifi, sürükleyici oynanış,¹
- ii. Oynanabilir olmayan karakterlerin etkileşimi (Oynanabilir karakter ile diğer oyun içi karakterler arasındaki etkileşim)
- iii. Duyarlı/uyumlu ortam (Oynanabilir karakterin ve oyuncunun eylemlerine yanıt veren oyun evreni)
- iv. Karakter yeteneklerinin nicel değerlendirilmesi (Oynanabilir karakterin gelişimi, sağlığı ve deneyim puanları gibi değerlerin sayısal ifadesi)
- v. Haritaya erişim (Oyun evreni içinde yer alan tüm topografyanın oynanabilir karakter tarafından erişilebilir olması)

¹ Geçmişte, dijital rol yapma oyunlarının büyük bir kısmı 3 boyutlu birinci şahıs bakış açısı ile karakterize edilmek yerine 2 boyutlu (yukarıdan aşağıya doğru) bir görünüm sunmaktaydı. Bu durumun istisnası olan örnekler için *Akalabeth: World of Doom (1979)* veya *Meridian 59 (1979)*'a bakılabilir. Günümüzde ise pek çok dijital rol yapma oyunu aynı zamanda bir 3 boyutlu üçüncü şahıs perspektifi içermektedir ve oyunculara farklı perspektif seçenekleri de sunmaktadır.

Mackay'in belirttiđi bu beş özellik masaüstü oyunların dijital dünyaya geçişte yaşadığı dönüşümleri belirtmek için son derece önemli olsa da tüm dijital rol yapma oyunları için geçerli değildir. Haritanın sınırlı olduğu, oynanabilir olmayan karakterler (NPC) ile etkileşimin var olmadığı veya oyun evreninin oyuncunun hareketlerine yeteri kadar cevap veremediđi/duyarlı olamadığı durumların yaşandığı pek çok oyun da bulunmaktadır. Özellikle 3 boyutlu oynanabilirlik günümüzde çok yaygın olsa da uzun yıllar boyunca teknolojik yetersizlikler nedeni ile uygulanabilirlik noktasında sorunlar yaşamıştır. Günümüzde nostaljik bir deneyim sunmak amacı ile piyasaya sürülen 2 boyutlu dijital rol yapma oyunları, oyuncuların keşfetmesi için farklı bir oyun içi ortam oluşturan iki türün kombinasyonunu içermektedir. Klasik grafikler ve esnek oynanabilirlik, oyunculara modern RYO özelliklerinin desteđiyle birlikte nostaljik bir deneyim sunmaktadır². 2 boyutlu kamera kullanımı oyun için grafiđini farklı şekillerde etkilemektedir ve oynanışı büyük ölçüde deđiştirir. Bu projeler genellikle 16 bit pikseli grafiklerle ve doksanların oyunlarında kullanılan klasik film müzikleri ile piyasaya sürülmektedir. 2 boyutlu RYO'lar, çalıştırması kolay ve basit grafikleri nedeniyle neredeyse tüm cihazlar için uygundur. Oyun geliştircileri bu ürünleri sadece bilgisayar ve konsollarda deđil, mobil cihazlarda da yayınlamaktadır.

RYO oyun tarihine geçmeden önce Barton tarafından ayrıntılı biçimde açıklanan diđer üç dijital oyun türü (macera oyunları, strateji oyunları ve MUD/MMORPG) ile çevrimdışı rol yapma oyun türünün benzerliklerini ve farklılıklarını tartışmak oldukça önemlidir (2008).

1.2.Çevrimdışı Dijital Rol Yapma Oyunlarının Gelişimi ve Tarihçesi

Günümüzde, dijital oyun anlatısı için küresel olarak üzerinde uzlaşmış genel bir tanım yoktur. Akademik çalışmalar, daha geleneksel anlatı biçimleriyle dijital oyunlar

² Örnekler için *Fiesta Online (2006)*, *Wizard 101 (2008)*, *Dungeon & Dragon Neverwinter (2013)* ve *Heroes of Hammerwatch (2018)* bakılabilir.

arasında ontolojik ve fenomenolojik farklılıklar olduğunu ortaya koymaktadır. Dijital Oyun Sektörü Raporu'na göre dijital oyun; “bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımıdır” (2016, s. 9).

Bu çalışmada, çevrimdışı dijital rol yapma oyunlarındaki (RYO) oynanabilir karakterler (PC) incelenmektedir, türün gelişim süreci ve tarihçesi bu bölümde ana hatlarıyla belirtilmektedir. Oynanabilir karakterler pek çok farklı dijital oyun türünde yer almasına karşın; karakter gelişimi, karakter tasarımı, karaktere ekstra güçler verilebilmesi ve karakterin seviyesel bağlamda değişim gösterebilmesi açısından çevrimdışı rol yapma oyunları son derece önemlidir. Diğer oyun türlerinden hiçbirinde ayrıntılı karakter oluşumuna ve karakterin gelişim sürecine yer verilmemektedir, bu durum oyunun gidişatını ve sonucunu etkilemektedir. Dijital oyunlar ve oyuncular arasında emek-zaman ilişkisine bağlı olarak oyuncuların avaturlarıyla özdeşleşmesi büyük önem taşımaktadır. Özellikle rol yapma oyunları, oyun içi karakterin oyuncu gözünden yönlendirildiği bir tür olduğu için oyunculara özdeşleşme noktasında çok daha zengin bir evren sunmaktadır. Gelişim süreci içerisinde, rol yapma oyunları mevcut şekline ulaşmadan önce çok sayıda değişim ve dönüşüm geçirmiştir. Bu bölümde, bu değişimler tartışılarak RYO gelişim sürecinde yer alan; minyatür savaş oyunları (*miniature wargames*), masaüstü rol yapma oyunları (*tabletop RPGs*), oyun kitapları, etkileşimli kurgu (*Interactive Fiction - IF*), çok oyunculu zindan oyunları (*multi user dungeons - MUD*), devasa çok oyunculu rol yapma oyunları (*massive multiplayer online role-playing games - MMORPG*) ve canlandırılmalı rol yapma oyunları (*live action role-playing game - LARPs*) incelenecektir (Fizek, 2012: 18). Bahsedilen dijital oyun türlerinin tümü çalışma kapsamında ele alınan çevrimdışı dijital rol yapma oyununun gelişimine katkıda bulunmuştur.

Tarihsel arka plan anlatımına geçmeden önce, dijital rol yapma oyunlarının tanımı verilerek türün birincil özelliklerinden bahsedilecektir. Dijital oyunların pek çoğu türsel bağlamda birbiri ile örtüşmektedir ve türler arası özellikler geçişkendir. Oyunlar, başka oyunlardan alınmış çeşitli öğeler içermektedir. Bu nedenle, bir RYO türünü tanımlayabilmek ve tartışabilmek için özelliklerini net biçimde belirlemek çok önemlidir. Rol yapma oyunlarının çevrimiçi ve çevrimdışı versiyonları arasındaki fark da ayrıntılı

bir şekilde ele alınacak ve bu çalışmada çevrimdışı rol yapma oyunlarının incelenmesinin nedenleri açıklanacaktır.

1.3.Rol Yapma Oyunlarının Tarihsel Sınıflandırması

Dijital oyun dünyasının gelişim süreci içerisinde RYO oyunların analogdan dijitale geçiş aşamasında önemli bir kırılım yaşamıştır. Bu nedenle, kişisel bilgisayarların gelişiminden ve yaygın kullanımından çok önceki yıllarda başlayan rol yapma türünü tarihsel kökenlerini incelemek oldukça önemlidir. Rol yapma oyunları, özellikle arayüz ve grafikler açısından ilk RYO prototiplerinden bu yana hızla gelişmiştir. Bu gelişim süreci içinde türü etkileyen pek çok farklı oyun türü ve edebiyat, tiyatro, sinema gibi çeşitli sanat dalları bulunmaktadır. Barton, çalışmasında rol yapma oyunlarının tarihini tıpkı tarihi devirler gibi, temel olarak 6 aşamaya ayırır (Barton, 2008, s. 8-12):

- i. 1974 ve 1979 yılları arasında Karanlık Çağ
- ii. 1979 ve 1980 yılları arasında Bronz Çağ
- iii. 1980 ve 1989 yılları arasında Gümüş Çağ
- iv. 1989 ve 1993 yılları arasında Altın Çağ
- v. 1996 ve 2001 yılları arasında Platin Çağ
- vi. 2001 yılından günümüze uzanan Modern Çağ

Barton, rol yapma oyunlarının evrimsel sürecini kronolojik olarak sınıflandırırken Tresca dijital rol yapma oyunlarının gelişim sürecine katkıda bulunan diğer oyun türlerini incelemiş ve 8 maddede sınıflandırmıştır (Tresca, 2010):

- i. Kart oyunları ve minyatür savaş oyunları
- ii. Masaüstü rol yapma oyunları
- iii. Tarayıcı tabanlı oyunlar (Browser)
- iv. Oyun kitapları ve etkileşimli kurgu (IF)
- v. Çok kullanıcıli zindan (MUDs)
- vi. Devasa çok kullanıcıli rol yapma oyunları (MMORPG)

- vii. Canlı aksiyon rol yapma oyunu (LARP)
- viii. Bilgisayar/Konsol rol yapma oyunları (RYO/cRPG-computer rol playing game)

Çalışmanın bu kısmında Barton ve Tresca'nın sınıflandırmalarından yola çıkarak RYO türünün gelişimine katkıda bulunan diğer oyun türlerinden bahsedilerek rol yapma oyunlarının tarihsel bir incelemesi yapılarak edebiyat, sinema, tiyatro gibi çeşitli sanat dalları ile olan etkileşiminden bahsedilecektir.

1.4.Rol Yapma Oyunlarının Diğer Dijital Oyun Türleri ile Etkileşimi

RYO türü genellikle macera oyunları veya etkileşimli kurgu (IF) ile karıştırılmaktadır. Bu üç oyun türü de yeni yetenekler kazanarak karakterleri geliştirmeyi ve oyun içinde yer alan bölgeleri, ürünleri, yan görevleri keşfetmeyi içermektedir. Bununla birlikte, RYO'larda oyun içi öğelerin çoğuna istatistiksel bir değer atanır (Tresca, 2010, s. 38). RYO'larda, oyuncuya tam olarak nerede ne yapacağını, kiminle konuşacağını söylemek için görev yönergeleri ve görev işaretçileri kullanır, oyuncunun yönetmesi gereken bir iç ekonomi mevcuttur. Oyuncu, düşmanlar ile mücadele ederken oyunun ilerlemesini sağlamak için komut dizili görev noktalarını tamamlamak zorundadır. Ayrıca RYO yazılımları, oyuncunun seçimlerine bağlı olarak oyun içi farklı anlatılarda ilerleyebilmesine olanak tanır, oyuncunun seçtiği karaktere ve geliştirmelerine bağlı olarak verdiği kararları tanır, kaydeder ve bu seçimlere tepki verir. Rol yapma oyunlarında, oyuncunun seçimleri ve rolü olmadan hikaye devam edemez.

RYO türü çoğunlukla karakter oluşturma ve seviye yükseltme mekaniği ile tanımlanır. Amaç, farklı güçlü yapılandırmalarda bir karakter veya karakter takımı/ordu oluşturmaktır. Bu nedenle, tüm oyuncuların oyuncuya özgü bir karakter / takım oluşturmaya olanak tanıyan çok çeşitli beceri seçenekleri ve donanım yükseltme ortamları bulunmaktadır. Batı RYO'ları genellikle tek bir karakter oluşturmaya odaklanır ve oyuncunun kendi görünümünü oluşturmaya ve hikaye akışına yön vermesine izin verir. JRYO'lar (Japon rol yapma oyunları) genellikle kahramanın görünüşüne ve hikayenin akışına müdahale edilmesine izin vermez,

ancak oyuncunun takım düzeyinde özelleştirilmesine izin verir (savaşa hangi askerlerin gireceğine karar verme, hangi askerlerin hangi silah, zırh vb. eşyaları alacağı gibi).

Macera oyunları çoğunlukla hikaye odaklıdır. Oyuncunun birincil motivasyonu, bir hikayenin olay örgüsünü takip ederken bilinmeyen bir dünyayı keşfedebilmesidir. Etkileşimli ve oyuncu seçimlerinin sonuçlara etki ettiği bir roman okumak gibi düşünülebilir. Odak noktasını, karakter gelişimi ve olay örgüsü oluştururken, ana oyun mekaniği, oyuncunun hikayeyi nasıl etkilemeyi seçtiğidir. Telltale'in 2012 yılında piyasaya sunduğu *The Walking Dead* serisiyle macera türü önemli oranda canlanmıştır. 2019 yılında piyasaya çıkan Respawn Entertainment'ın geliştirdiği *Star Wars Jedi: Fallen Order* ise 2019 yılının en çok oynanan oyunları arasındadır (Williams, 2021).

Aksiyon oyunlarının büyük bir kısmında ise kararlar önceden belirlenir ve oyuncu oyunun sonuna kadar belirlenmiş görev yönergelerine uyarak, becerikli el-göz koordinasyonu ve anlık refleks gerektiren savaş sahnelerine odaklanır. Aksiyon-macera oyunlarının hikaye kısmı bu nedenle çoğunlukla otomatik ilerler ve sinematik sahneler gösterilir. Genellikle birden fazla oyun stili ve başarı için birden fazla strateji vardır. Oyuncu bir karakteri yönlendirir ve yönlendirdiği karakter ile istediği gibi hareket edebilir, saldırı yapabilir. Aksiyon oyunları, pek çok alt türü bulunan son derece geniş bir tanımdır ve *Super Mario Bros'tan (Nintendo) Street Fighter (1994, Capcom)* gibi dövüş oyunlarına veya *Call of Duty (Activision)*³ serisine kadar her türlü oyun aksiyon kategorisine girmektedir.

Etkileşimli kurgu (Interactive Fiction, IF), okuyucunun kelimeleri okumaktan ve sayfaları çevirmekten daha aktif bir rol üstlendiği her türlü hikaye anlatımı için kullanılan geniş kapsamlı bir terimdir. Bu terim, geleneksel kısa öykü, roman ve benzeri kalıplara uymayan her tür kurguya uygulanmıştır. Etkileşimli kurgu, "kendi maceranızı seçin" kitaplarından hipermetin romanlarına ve metin maceralarına kadar her şeyi içermektedir. Seegert'a göre etkileşimli kurgu, "macera oyunları ve RYO'lar

³ Call of Duty (kısaca COD) Activision tarafından geliştirilen, tek oyunculu aksiyon-savaş oyunudur. 2003 yılında PS3 ve bilgisayar için sürümleri çıkan COD'un 2020 yılında çıkan oyunu *Call of Duty: Black Ops Cold War* Xbox, PS4, PS5 ve bilgisayar sistemleri için piyasaya sunulmuştur.

ile yakından ilgilidir. Ayrıca senaryo içermeleri halinde MUDs ve MMORPG oyun türleri de çok kullanıcılı IF olarak kabul edilebilir” (Seegert, 2009, s. 32).

IF terimi genel olarak, tüm arayüzün "yalnızca metin" olabileceği bir tür macera oyunu olan metin maceralarını ifade eder. Ancak, oyunla etkileşim kurmanın ana yolu metin yazmak olduğu için “grafik maceraları” da metin macera kategorisine girmektedir. IF terimi, bazı kullanıcılar tarafından, anlatıya odaklanan “bulmacasız oyunlar” ve oyun içi bulmacalara odaklanan “metin macera oyunları” olarak ikiye ayrılmaktadır. Bazı IF oyunları, ikinci şahıs anlatımından tamamen vazgeçerek birinci şahıs bakış açısını seçmektedir. Oyuncuyu doğrudan bir katılımcı yerine bir gözlemci pozisyonuna yerleştirir. Bazı “deneysel” etkileşimli kurgu oyunlarında ise, kendini tanımlama kavramı tamamen ortadan kaldırılır ve bunun yerine oyuncu cansız bir nesnenin, doğanın bir gücünün veya soyut bir kavramın rolünü üstlenir (Encyclopedia, 2002, s. 2). Çalışmanın ilerleyen kısımlarında yer alan “İzleyiciden Aktöre Geçiş: İnteraktif Dramaturji” başlığı altında, etkileşimli kurgu oyun örneklerine sinema ile karşılaştırmalı olarak yer verilecektir.

Sandbox (kum havuzu), sınırsız bir haritadan oluşan, oyunun açık dünya olduğu ve oyuncunun boş zamanlarında var olan her şeyi keşfedebileceği bir oyun türüdür. Oyun tasarımcıları tarafından yapılan tüm geliştirme kaynakları, oyuncuyu tanımlanmış bir yol boyunca ilerletmenin aksine, oyuncunun keşfetmesi daha fazla alan kurmak ve rastgele bulunan bölgeler/hikayeler oluşturmak için harcanmıştır. Sandbox terimi aslında tıpkı bir çocuğun kum havuzunda bozup-baştan yapma döngüsüne bağlı olarak kendi hayal gücüne göre kumları şekillendirebildiği gibi oyun evreninin de şekillenebilmesi, bir çocuğun sanal alanı fikrinden gelir. Oyuncuların oynamak ve istediğini yapabilmek için sahip oldukları ucu açık haritaları tarif eder. Türün en bilinen örnekleri arasında 1997 yılından bu yana Rockstar North tarafından geliştirilen ve Rockstar Games tarafından yayınlanmaya devam eden *Grand Theft Auto (GTA)* serisi verilebilir. GTA'nın en son oyunu olan *GTA: V*, 2013 yılında yayınlanmıştır ve çevrimiçi oynama özelliği de sunarak Sandbox oyun kavramını daha da genişletmiştir. 2025 yılında çıkması planlanan ve şimdiden çeşitli tanıtımları yapılan *Grand Theft Auto 6*'nın ise kripto para alım satım, Bitcoin veya adı Bitcoin

olmayan farklı bir kripto para birimi ile oyun içi ürün alabilme arayüzü gibi güncel gelişmeleri de içinde bulunduracağı duyurulmuştur (Doğan, 2021). Bu gelişmelerden de anlaşılacağı üzere dijital oyun dünyası, anlık gelişmeleri dahil edebilme ve çağın getirdiği yenilikleri yakalayabilme açısından son derece avantajlı konumdadır. GTA kendi serisi içinde oyunlarına getirdiği pek çok eklenti paketi sayesinde, oyunculara bambaşka deneyimler yaşatabilme şansı elde etmiştir. Açık dünya oyunları ve Sandbox'lar bu anlamda oyuncunun keşfine, deneyimine ve karakteri sınırsız yönlendirebilme kabiliyetine bağlı olarak pek çok RYO özelliği barındırmaktadır. GTA evreninde oyuncular: taksi çalabilir, taksinin radyosunda yer alan şarkıyı değiştirebilir, bilgisayar başına oturarak sanal alışveriş yapabilir. Ana hikaye görevlerinden bağımsız olarak tıpkı gerçek bir dünya deneyimi yaşatmayı amaçlayan bu tarz oyunlarda: yemek yeme, duş alma, seks, kıyafet değiştirme, televizyon izleme, telefonla konuşma, soygun, insan öldürme, polisten kaçma, hapse girme gibi gerçek hayatta insanların yaptığı/yapabileceği tüm eylemler bulunmaktadır. Bu anlamda GTA gibi açık dünya oyunları, tam zamanlı bir gerçek yaşam simülasyonu olarak adlandırılabilir.

Bir diğer tür olan strateji oyunları, RYO'lara benzer şekilde çok sayıda istatistiksel değerlendirme, fiziksel mücadele, kaynakların toplanması/yönetimi ve harita keşfi içermektedir. Bu özellikler Blizzard Entertainment'ın geliştirdiği gerçek zamanlı strateji oyunu *Star Craft II: Wings of Liberty* (2010) veya Firaxis Games tarafından geliştirilen sıra tabanlı strateji oyun serisi *Civilization*⁴ gibi oyunlarda ön plana çıkmaktadır. Strateji oyunlarını RYO'larından ayıran en önemli nokta, oyuncunun oyunu yönetim biçimi, bakış açısı ve taktiksel hesaplamalarıdır. Strateji oyunlarında oyuncu, ipleri yukarıdan çeken bir kuklacı gibi davranır. Yani tek bir ana karaktere odaklanmak yerine pek çok farklı karakteri yönetmektedir. RYO'larda ise oyuncu çoğu zaman tek bir karakteri yönetmektedir, tek bir karakterin oyun içi stratejilerini belirlemekten sorumludur. Strateji oyunlarında ise tek bir karakteri somutlaştırmak yerine ordu, klan, birlik, müfreze, tabur gibi topluluklar yönetilir.

⁴ *Civilization* serisi Sid Meier tarafından tasarlanan ve 1991 yılında ilk oyunu piyasaya sürülen altı oyunluk (ek paketler, eklentiler ve derleme oyunlar ile bu sayı artmaktadır) bir sıra tabanlı strateji oyunudur. Son oyunu olan *Civilization VI* 2016 yılında piyasaya çıkmıştır.

Oyun içinde yer alan askerler bireysel deneyim puanı kazanmazlar ve RPG'lerde olduğu gibi bireysel seviye artışları görülmez. Topluluk halinde bir seviye artışı veya çatışma yaşanır. RYO'lar oyun anlatısı içinde büyük savaşlar içerebilir fakat böyle durumlarda oynanabilir karakter kargaşasının merkezine yerleştirir ve tüm savaş senaryosunun sonucuna katkıda bulunan daha küçük görevleri gerçekleştirir (örn, savaş esnasında bir denizaltını, uçağı veya tankı komuta edebilir, görevini gerçekleştirdiğinde sahne tamamlanır). Bu farklılıklara rağmen Barton, RYO'ların hem macera hem de strateji oyun türünden büyük ölçüde etkilendiğini ve bu türlerden arınmış bir RYO örneği bulmanın neredeyse imkansız olduğunu söylemektedir (Barton, 2008, s. 11).

Barton tarafından tartışılan son oyun türleri, çok oyunculu zindan oyunları (*multi user dungeons - MUDs*) ve devasa çok oyunculu rol yapma oyunlarıdır (*massive multiplayer online role-playing games - MMORPG*). Oyun mekaniği açısından, bu iki oyun RYO'lara en yakın türlerdir çünkü her ikisi de yukarıda belirtilen deneyim noktalarına dayalı seviyelendirme sistemini içermektedir. Ayrıca, ağırlıklı olarak karakter özelleştirmesine odaklanırlar. MUDs'larda bu özelleşme, metinsel açıklama yoluyla yapılırken, MMORPG'lerde oyuncular; karakter görünümünü, sınıflarını ve ırklarını ayarlamak ve çok sayıda özneteliği belirlemek için karmaşık arayüzleri kullanırlar. Roy Trubshaw ve Richard Bartle (1978-1980) tarafından Essex Üniversitesi'nde ilk kez geliştirilen metin tabanlı çok kullanıcı rol yapma oyunu *Multi User Dungeon (Çok Kullanıcı Zindan)*, günümüzde "MUDs" olarak adlandırılmaktadır (Lowood, 2011). Trubshaw ve Bartle, etkileşimli kurgu, rol yapma, programlama ve çevirmeli modem erişimini birleştirerek MUDs türünü geliştirmişlerdir. Bu çevrimiçi oyunlardaki metin arayüzü tek oyunculu bilgisayar rol yapma oyunlarında yer alan arayüze paralel şekilde grafik istemcilerle değiştirilmiştir. MMORPG'ler'de olduğu gibi MUDs'lar da zaman içinde popülerlik kazanmış ve abone sayılarını önce yüzbinlerce [*Ultima Online (1997)* ve *Ever Quest (1999)*], ardından milyonlarca [*Lineage (1998)* ve *World of Warcraft (daha yaygın adı ile "WoW", 2004)*] aktif oyuncuya yükseltmiştir (Count, 2021). Bununla birlikte, sosyal etkileşimin derecesi de değişime uğramıştır. MUD'larda yer alan sayısız sunucu, fantastik oyun dünyalarının birden çok sürümünü barındırır da her "shard" (paralel

server world/paralel sunucu dünyası) toplam oyuncu popülasyonunun yalnızca bir kısmını oluşturmaktadır. Birden fazla sunucunun her biri içinde yer alan fantastik dünyalar, oyuncular arasındaki gerçek etkileşimi arttırarak, oyuncuların anlık geliştirdiği ve kolektif hareket edebildikleri, grupların, klanların veya loncaların oluşmasını sağlamaktadır. Modern MMORPG'ler, sanal savaş alanında birbirini tamamlayan farklı ırklardan ve sınıflardan oyuncuların katıldığı loncalar [örn; *World of Warcraft (2014)* ve *The Elder Scrolls Online (2014)*] gibi sosyal yapıları içerir. Bu topluluklar içinde ortak savaş, takas, alışveriş ve sohbet gibi çeşitli anlık etkileşimler yapılabilmektedir. Çevrimdışı RYO'lar genellikle, oyuncunun var olan oyun senaryosu içinde seviye atlayarak ilerlemesi ile ilgili tek kişilik bir yolculuk olsa da çevrimiçi RYO, MMORPG ve MUDs oyun türleri, yan hikayeleri tamamlama, diğer loncalara (klanlara) baskın yapma veya lonca içi saygı kazanma (rütbe arttırma sistemi) gibi özellikleri barındırmaktadır. Bu bakımdan MMORPG'ler, tek oyunculu çevrimdışı rol yapma oyunları ile ayrılmaktadır ve rol yapma oyunlarının bir alt türü olan LARP⁵ (canlı aksiyon rol yapma oyunu) ile benzerlik göstermektedir (Andracor, 2016).

1.5. İzleyiciden Aktöre Geçiş: İnteraktif Dramaturji

Bu bölüm, yazılı ve görsel sanatların anlatı yapısını oluşturan "dramaturji" kavramını temel alarak, sinemanın dramaturjik yapısını oluşturan kuramların dijital oyunlar ile olan ilişkilerini araştırarak, bu kuramlar ışığında ortaya çıkmış yeni bir kavram olan, Heide Hagebölling'in kuramsallaştırdığı "interaktif dramaturji" anlatısı ışığında farklı türdeki dijital oyunların dramaturjisini, sağladıkları farklı etkileşim olanaklarına göre anlamayı, sınıflandırmayı ve bu etkileşimin tarihsel arka planını incelemeyi amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda aksiyon oyunları, macera oyunları ve strateji

⁵ Canlı Aksiyon Rol Yapma Oyunu (Live Action Role-play / LARP), her oyuncunun seçtiği belirli bir karakterin özelliklerine bağlı kalarak, önceden belirlenmiş kurallara göre rol yaptığı ve seçtiği karakterin özelliklerini fiziksel olarak canlandırdığı bir rol yapma oyunu biçimidir. Bu karakter tıpkı tiyatrodaki olduğu gibi, daha önce düşünülmüş ve kuralları belirlenmiş bir konseptte, çoğunlukla üç günlük bir etkinlikte kostümler (cüppeler) kullanılarak kişinin kendisi tarafından canlandırılır.

oyunlarının anlatı yapılarını inceleyerek bu üç temel oyun türü arasındaki farkları ve benzerlikleri ortaya koymak son derece önemlidir. Araştırma kapsamında, sinema ve tiyatrodaki yer alan klasik anlatı teorisi üzerinden dijital oyunların kendine has biçimsel ve anlatısal özellikleri incelenerek interaktivitenin önemi araştırılacaktır.

Filmlerin sınıflandırılma ihtiyacının temelinde, sinema izleyicisinin kişisel beğenisine uygun filmleri seçme dürtüsü yatmaktadır (Balcı, 2006). Tıpkı filmlerin sınıflandırılmasında “beğeni” faktörünün en önemli etmenlerden biri olması gibi, önceki bölümlerde anlatılan dijital oyun sınıflandırmalarında da en önemli etkenlerden biri oyun türünün oyuncu tarafından beğenilmesi ve merak uyandırmasıdır. Merak, rekabet duygusu, refleks, özdeşleşme ve interaktivite bir oyuncunun kendine en uygun oyun türünü seçmesindeki ve dijital oyun dünyasının bu denli hızlı büyümesindeki en önemli etkenler arasındadır. Hageböling’e göre, aksiyon oyunlarında oyuncunun etkileşim kurmasında *zaman*, macera oyunlarında etkileşiminde çeşitli dönüm noktalarındaki sorunların çözülebilmesi ve akış şemasının ilerleyebilmesi için *oyuncunun kararları* ve strateji oyunlarında mümkün olan hamlelerin hesaplanabilmesi noktasında *konfigürasyon* oldukça kritik öneme sahiptir (Hageböling, 2004, s. 133). Dijital oyunlar, etkileşimin eyleme dayalı yönünün en saf biçimde somutlaştığı program türleri olarak görülür. Bununla birlikte dijital oyunlar, etkileşimin gerçekte ne olduğu, sahneyi gerçekte kimin veya neyin yönettiği ve bu tür eylemlerin öznesinin kim veya ne olduğu sorusunu en vurgulu şekilde gündeme getirir.

Medya teorisyeni ve tarihçisi Claude Pias’a göre “İnteraktivite, hem insanın hem de makinenin birlikte kavranabileceği teorik bir alan aracılığıyla mümkün hale gelen insan ve makine arasındaki etkileşim olarak anlaşılabilir. İnsan ve makinenin "meta teknolojisi" olarak sibernetiğin, bilgi ve geri bildirim kavramlarına dayanarak başardığını iddia ettiği şey budur” (Pias, 2016, s. 211-223). Dijital bilgisayarda (sibernetiğin donanıma dönüşmüş bilişsel görüntüsünde) bu etkileşim karşılıklı bir etki-tepki reaksiyonu gerektirir. İnsanlar tarafından programlanan fakat oyun oynama deneyimi sırasında görünmeyen yazılımsal veriler, kullanıcının görme ve işitme duyularına hitap edebilmek için görsel ve akustik olarak sahnelenmelidir. Böylece, etkileşim noktasında, bilgisayar insana insani bir şey olarak ve insan bilgisayara makine benzeri bir şey olarak görünür. Hageböling’e göre insan ve dijital bilgisayar gibi heterojen unsurları bir tür

"organik yapı" içinde birleştirmek ancak böyle bir taklit yoluyla mümkün olabilmektedir ve dolayısıyla, bu biçimdeki bir etkileşimle ortaya çıkan şey artık tamamen insani bir şey değildir (Hagebölling, 2004, s. 133-135).

Etkileşimli Dijital Anlatı (Interactive Digital Narrative), dijital ortamda gelişmekte olan bir anlatım biçimidir, kullanıcıların deneyime katılmasına ve bir anlatının bir uzaydan birçok potansiyel anlatının açılmasını etkilemesine izin veren bir hesaplama sistemi olarak uygulanır (Koenitz, 2015). Bu anlayış, David Herman'ın anlatıyı, "inşa etmek, iletişim kurmak, etkileşmek ve zihinsel olarak tasarlanmış dünyaları yeniden inşa etmek" tanımlamasından yola çıkarak kavramsallaştırdığı çeşitli biçimlerle çağrıştıırılabilen bilişsel işlev modeli ile açıklanabilir (Herman, 2004). Temel olarak interaktif anlatılar, izleyicinin anlatıda ilerlemesine ve kendi deneyimlerini etkilemesine izin verir. Janet Murray (Murray, 2017) tarafından açıklandığı gibi, interaktif dijital anlatılarda, izleyicinin "anlamli seçimler" yapma ve "seçimlerinin etkilerini görme" olarak ifade edilebilecek dramatik failliğı bulunmaktadır.

Koenitz, 2018 yılında yayınlanan *Black Mirror: Bandersnatch* isimli dijital platform dizisi üzerine yaptığı bir çalışmada Bandersnatch'i etkileşime girmeden seyretmenin mümkün olduğunu söyler. Anlatı içinde izleyici tarafından alınan kararlar, iki metinsel bilgi istemi arasındaki seçimler olarak uygulanır. Belirli bir süre sonra iki seçenektten biri otomatik olarak seçileceğinden Bandersnatch'i etkileşime girmeden izlemek mümkündür (Koenitz & Roth, 2019). Bu özellik, standart bir Black Mirror bölümüne daha çok benzeyen "pasif" bir tüketim sağlar ve böylece etkileşime girmek istemeyen izleyicilerin eseri deneyimlemelerine olanak tanır. Bandersnatch'teki ilk birkaç seçenek, etkileşimcilerin kullanıcı arayüzüne ve Stefan'ın rolüne alışmalarına yardımcı olmak için tasarlanmıştır ve bu bölümlerin genel anlatı üzerinde pek fazla etkisi yoktur (tıpkı tezin ilerleyen bölümlerinde detaylı olarak açıklanan dijital oyun hareket-komut sisteminin ve oyun arayüzünün oyuncuya tanıtıldığı giriş bölümleri gibi). Daha sonraki bazı seçimler ise izleyiciye etkileşim için daha fazla fırsat sunar ve Bandersnatch anlatısı katılımcının kontrolü altındaymış gibi görünür. Ancak bu durumlarda bile, etkileşimcilerin anlatının seyri üzerindeki etkisi genellikle sınırlıdır, örneğin bazı durumlarda şiddet kullanmanın alternatifini yoktur. Koenitz'e göre bu durum, algılanan failliğı daha da sınırlandırarak, etkileşimciye özerklik verme fikrine aykırıdır ve bu

noktada en etkileşimli sinema örneği bile dijital oyunların sunduğu özerklikten ve seçim olanaklarından eksik kalmaktadır (2019).

Aaron Smuts'ın 2005 yılında yayınladığı *Are Video Games Art?* isimli makalesinde dijital oyunların sanatsal özelliklerinin olup olmadığına ilişkin yürüttüğü tartışma, kendinden sonra gelen pek çok ludolog için de temel bir kaynak olarak ele alınmıştır. Smuts'a göre *Mario Brothers (1983)* ve *The Legend of Zelda (1998)* gibi popüler oyunların tasarımcısı Shigeru Miyamoto dijital oyunların Eisenstein'ı olarak kabul edilmektedir. Miyamoto, orijinal hikayeler, karakter yaratma yeteneği ve karmaşık oyunların arkasındaki becerileri nedeni ile pek çok oyun tasarımcısı, oyun ve sinema eleştirmeni tarafından övgü almaktadır. Bütün programcılar, yapımcılar, seviye tasarımcıları, diyalog ve senaryo yazarları zorluğu oyuncu becerisine göre ayarlayan bir sistem inşa etmek zorundadır ve bu sistemin inşası sürecinde alana dair yüzlerce uzman ile çalışan pek çok oyun tasarımcısı bulunmaktadır. Smuts'a göre tıpkı sinemanın fotoğrafçılık ve dramadan beslendiği gibi, dijital oyunlar da sinemanın bir türü olarak sınıflandırılan animasyondan doğmuştur (Smuts, 2005).

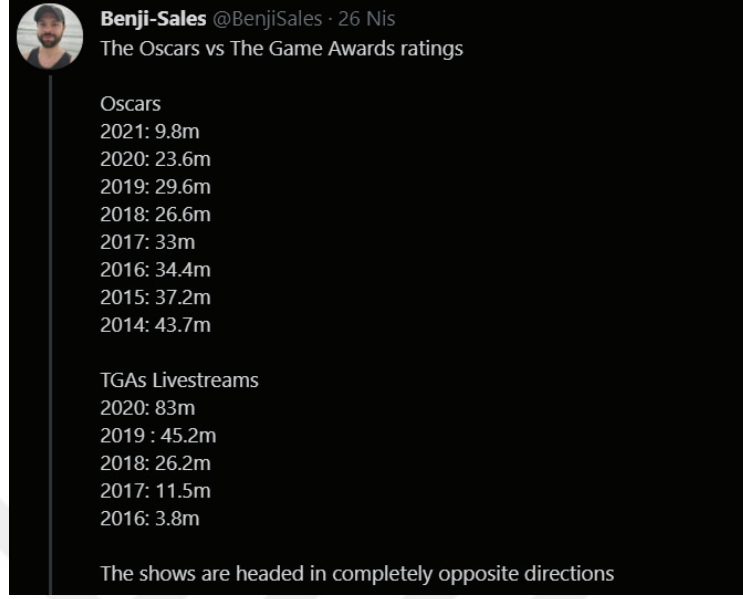
Henry Jenkins ise yeni teknolojik atılımların beklentisiyle, oyun endüstrisinin içindeki ve dışındaki insanların, bu gelişmekte olan ortamın yaratıcı potansiyellerine dikkat çekmeye başladıklarını söyler.

“Oyun tasarımcıları kendilerini yalnızca kurumsal mallar üreten teknisyenler olarak değil, gelişmekte olan bir ortamın boyutlarını ve potansiyellerini haritalayan sanatçılar olarak düşünmeye sevk ediliyordu; bu yeniden yönlendirmenin, onları tasarım toplantılarında daha zor sorular sormaya ve tasarladıkları üründe daha fazla derinlik ve öze yönelmeye zorlayacağı umuluyordu. Aynı zamanda, oyun endüstrisi artan kamuoyu ve hükümet denetimiyle karşı karşıya kaldı. Ahlaki reformcuların söylemlerini incellerseniz, onların kirliliğe veya kanserojenlere benzetmelerinin, oyunların tamamen değerden yoksun olduğu, anlamlı içerik veya sanatsal biçim iddiasından yoksun olduğu şeklindeki temel düzeydeki varsayımlarını ortaya çıkardığı açıktı. Ancak oyunları sanat olarak görmek tartışmanın koşullarını değiştirdi. Bu tartışmaların çoğu, oyunların henüz tam potansiyellerini gerçekleştirmemiş, gelişmekte olan bir sanat formu olduğu öncülüyle başladı.” (Jenkins, 2005)

Jenkins'in bu sözleri, oyun tasarımcısı Warren Spectre'nin o dönemin en önemli çevrimiçi fanzinlerinden biri olan Gamasutra'ya verdiği bir röportajda sinema ile dijital oyunları karşılaştırdığı şu sözlerini desteklemektedir: “*Daha bebeklikten yeni çıkıyoruz. Büyük Tren Soygunu veya Bir Ulusun Doğuşu'nu hala yapıyoruz (ve yeniden yapıyoruz!) ya da dürüst olmak gerekirse, belki de konuşma dönemimiz olarak adlandırılabilir dönemin başındayız. Ancak Al Jolson'ın The Jazz Singer'da söylediği gibi, “Henüz hiçbir şey duymadınız!”*” (Sheffield, 2007)

İlerleyen dönemlerde, oyun tasarımcıları, politika yapıcılar, sanat eleştirmenleri, hayranlar ve akademisyenler, dijital oyunların bir sanat formu olarak kabul edilip edilemeyeceği ve bunları tartışmak için ne tür estetik kategorilerin gerekli olduğu sorusu üzerine çalışmalar yürütmüşlerdir. Jenkins'e göre bir aksiyon-macera filmi gerçek mekanlara bağlıken dijital oyunların en büyük erdemi esneyebilen, şekil değiştirebilen yapısıdır. Bu şekil değişimin üzerine yoğunlaşarak ve oyunculara daha önce hiç deneyimlemedikleri bir evren sunularak ancak dijital oyunlar sanat olarak kabul edilebilir (Jenkins, 2005).

2021 yılında yayınlanan 93. Akademi Ödül Töreni'nde anlık izleyici sayısının son derece düşük olması nedeni ile, pek çok internet sitesi ve sosyal medya platformunda “Dijital Oyunlar'ın Oscar'ı” olarak anılan *The Game Awards* ve Akademi Ödül Töreni'nin izlenme oranları arasında bir kıyaslama yapılmıştır. Benji-Sales isimli Twitter kullanıcısı tarafından paylaşılan izlenme oranları, dijital oyun endüstrisine yapılan yatırımların bir neticesi olarak izlenme oranlarındaki keskin artışı göstermektedir (Şekil 1.). Her ne kadar dijital oyun dünyasına dair bir ödül törenini tasvir etmek için sinema sanatına özgü olan “Oscar” sözcüğü kullanılsa da, tüm sanat dallarının birbiri ile etkileşim kurduğu bir düzende, sinemanın dijital oyunlardan etkilenecek Bandersnatch gibi melez türleri oluşturması veya dijital oyun endüstrisinin *Harry Potter*, *Yüzüklerin Efendisi*, *Star Wars* gibi kült serilerin oyunlarını çıkarması iki türün iç içe geçmesine verilebilecek en somut örnekler arasındadır. Bu nedenle dijital oyunların sinemada eksik olan interaktivite, oynanabilir karakter ve oyuncu deneyimi faktörlerini eklediği ve hatta sinemaya eklenerek ortaya çıkan yeni bir sanat dalından bahsedebilmek olasıdır.



Şekil 1. Oscar Ödül Töreni ve The Game Awards izlenme oranları
(Onder, 2021)

1.5.1.Oyuncunun Konumu ve İnteraktivite

Bu bölümde, “oyuncu” dijital oyun sistemindeki konumu açısından tanımlanacaktır. Oyuncunun dijital oyun içindeki konumunu belirlemek için oyun evrenindeki sınırlılıkların belirlenmesi önemlidir. Bu sınırlılıklar oyunun oyuncuya izin verdiği alan ve oyuncunun kendi iradesi ile belirlediği yol olarak ikiye ayrılmaktadır. Yani oyuncu, hem oyun geliştiricisinin belirlediği anlatısal ve biçimsel sınırlılıklar hem de oyun içinde kendi aldığı riskler ve seçimleri doğrultusunda kişisel olarak belirlediği sınırlılıklara göre konumlandırılmaktadır. Dijital oyunlarda etkileşimin gelişim sürecinde, oyuncunun katılım alanı ve sınırlılıklarında son derece önemli tarihi gelişmeler yaşanmıştır. 1967 yılında W. English, D. Engelbart ve M. Berman tarafından bilgisayar destekli bir metin işleme sistemi için en iyi görüntü seçme tekniklerini belirlemeye yönelik testler ve analizler içeren bir araştırmaya göre, o dönemde farenin konumunun ve kelime yazımının oyun oluşum süreci ile hiçbir ilgisi yoktur. Bu çalışmada söz konusu olan oyun, ekrandaki grafik karakterleri seçip onlara fare ile basitçe tıklayarak veya anlamsız metin materyalleri ile komut vererek elde edilen yüksek puanlara dayanmaktadır. Oyun, algısal hız ve el- göz koordinasyonunun etkisini ölçmek ve

psikofizyolojik test verilerini elde etmek üzere tasarlanmıştır. Bu denemelerde kelimelerin tıklanması "hedef seçim hızı" olarak kaydedilmiştir (English, Engelbart, & Berman, 1967, s. 21-31). Bu çalışma dijital oyunların tarihsel gelişimi açısından son derece önemlidir çünkü insan ve makine arasında böyle bir etkileşim testi alanının oluşturulması, yeni bir oyun türünü temsil etmektedir. Kullanıcının makineyi test ettiği siberetik bir test alanında eş zamanlı olarak makine de kullanıcıyı test etmektedir.

İlk grafik oyunlarının tarihini belirlemek oldukça zordur. Çünkü dijital oyun tarihine bakıldığında, bilgisayarın yeteneklerini gösteren demo programları, bilgisayarın tüm işlevlerini talep eden tanılama programları veya bilgisayar korsanları tarafından kötüye kullanılan yazılımların pek çoğunda bir oyunlaştırma söz konusu olabilmektedir. Bu nedenle, bu çalışmada “bilgisayar oyunu” ifadesi ile bir ürün olarak piyasaya sürülen dijital oyun tarihi ele alınmaktadır. 1972 yılında Atari'nin kurucusu Nolan Bushnell tarafından geliştirilen PONG 2D grafikler ile oynanabilen bir tenis oyunudur ve tek oyuncu modunda rakipsiz oynanabilen ilk oyundur (Ford, 2012). Oyunun bir başlangıcı-sonu vardır, bu nedenle akışkan değildir ve kullanıcıların daha yüksek skor yapmasını hedefler. Oyunda tek yönlü bir etkileşim söz konusudur, çünkü oyuncunun bireysel yeteneğine ve el-göz koordinasyonuna bağlı olarak kendi kişisel skorunu arttırmasına olanak tanınmaktadır. Farklı rakipler veya bir yapay zekaya karşı kademe atlamalı oyun sistemi söz konusudur. Oyuncunun referans noktası daha önceden kendisinin almış olduğu yüksek puanlarıdır. Sisteme, bir başlangıç ve bir son verilerek bilgisayar oyunu haline getirilebilmesi, oyunların dramaturjisini bir sorun haline getirmiştir.

Aşağıdaki tartışmalar, dramaturjinin, oynanabilirliğin ya da PONG'den günümüze kadar olan zaman aralığının tarihsel sürecini incelemeyi amaçlamamaktadır. Asıl amaç oyun dramaturjisinin gelişimini içinde interaktivitenin rolünü saptayarak Hagebölling'in fikirleri doğrultusunda bir anlatı şeması oluşturmaktır. Bu noktada iddia edilen oyun biçimlerine yönelik türsel sınıflandırmalar, hali hazırda mevcut olan dijital oyunların bazı pratiklerini ve oynanış mekanizmalarını içermemektedir ⁶. Heterojen uygulamalar, semboller ve teknolojik gelişmelerin bir toplamı olarak dijital oyunlar, tüm bu bilgisayar

⁶ Çevrimiçi oyunlar alanındaki ilginç gelişmeler, oynanış mekanikleri ve etkileşim tutumları bu bölümde göz ardı edilecektir.

parçalarının teknik toplamından daha fazlasıdır. Bu nedenle, bilgisayarların sistematik özellikleri ve dijital oyunlarda gerçekleştirilen üç temel faaliyet arasında ayırım yapılması oldukça önemlidir: tepki verme, karar verme ve planlama. Çalışma kapsamında ele alınan aksiyon oyunları, macera oyunları ve strateji oyunlarının her birinin kendine özgü belirleyici bir noktası bulunmaktadır. Hagebölling'e göre, aksiyon oyunlarında anlık etkileşimde kritik bir zaman unsuru vardır: bunlar, oyun içi eylemlerin çeşitliliği içinde oyuncu tarafından tercih edilen bir dizi seçimin anlık üretiminde dikkat gerektirir. Macera oyunlarında hikaye yönetiminde oyuncu tarafından kritik bir karar verme yönü vardır: hikaye akış şemasında oyuncunun senaryo içindeki kritik noktalarda ve düğümlerde kendisi için en uygun yargıda bulunarak karar vermesi gerekmektedir. Strateji oyunlarında mümkün olan tüm olasılıkların hesaplanması için kritik bir konfigürasyon yönü vardır: birbirine bağlı değerlerin değişiminin ve dönüşümünün hesaplanarak oyuncu tarafından düzenlenmesinde stratejik hamleler ve sabır gerekmektedir (Hagebölling, 2004, s. 136).

1.5.2. Aksiyon ve Macera Rol Yapma Oyunlarında İnteraktivite

Aksiyon oyunlarının gelişim sürecine bakıldığında deneysel psikoloji alanındaki önemli çalışmaların aksiyon oyunları tarihine yön verdiği görülmektedir. Wundt'un⁷ 1870'li yıllarda ve Meyer'in⁸ 1900'lerin başlarında yaptığı tepki süresi deneyleri bir uyarana karşı kişilerin anlık reflekslerini ve tepki sürelerini ölçmeyi amaçlamıştır. Fakat insan algıları ve tepkilerinde duyularının hızının kişiden kişiye değişebilmesi bu ölçümün sağlıklı biçimde gerçekleştirilebilmesinin önüne geçmiştir. Bilgisayar oyunları bu deneysel çalışmalardan faydalanarak temel bir sorunun üstüne gitmiş ve gözlemlenen test deneği ile gözlemleyen test iletkeni arasındaki hiyerarşiyi ortadan kaldırmıştır. Ayrıca eyleme verilen tepkinin yalnızca bir tuşa basmaktan ibaret olamayacağı savunularak, kişinin vereceği reaksiyonların bir dizi eylemler zinciri ile birleştirilmesi gerektiği sonucu

⁷ Bkz. <http://webspaceship.edu/cgboer/wundtjames.html>

⁸ Bkz. (Meyer, 1927)

ortaya çıkmıştır. Çünkü anlık bir duruma karşı verilen reaksiyon kişinin duyu hızına bağlı olarak değişebilirken, bir dizi olaylar zincirine verilen tepkiler algılama, alımlama, el-göz koordinasyonu, önceki hamleleri yorumlayarak sonraki hamleyi hesaplama gibi oyuncunun geri bildirimine dayalı kişisel gözlemlerine bağlıdır. Hagebölling, deneysel psikoloji çalışmalarından yola çıkılarak aksiyon oyunun üç belirleyici yönünün saptanabileceğini söyler. Birincisi, değişen bir görüntünün okunmasını, zamanın kritik olduğu bir okumayı ve değişik sayıda seçenekten bir eylemin tetiklenmesini içermektedir. İkincisi, oyun içinde oyuncuya yön göstermek, yeni bir hareketi tanıtmak veya yeni bir bölge hakkında bilgi vermek gibi çeşitli nedenlerle oyun ekranında açılan eğitim pencereleri yoluyla optimizasyon sağlanmaktadır. Üçüncü olarak, bu test protokolleri, araçların test deneklerinden gelen verileri damıttığı ve yönettiği, ayrıca davranışlarını da öngördüğü veya programladığı insan-makine sistemleridir (Hagebölling, 2004, s. 138). Örneğin 2014 yılında Xbox Game Studios tarafından Xbox One platformu için üretilen *Kinect Sports Rivals* ve 2019 yılında Ubisoft tarafından geliştirilerek piyasaya sürülen *Just Dance 2020* oyununda, oyuncunun ekrandan gelen görsel ve işitsel kodlara uygun biçimde hareket etmesi gerekmektedir. Oyunda, ekranda beliren dans hareketleri oyuncu sayısına göre renkler ile ifade edilmiştir. Oyuncular bu renkli dans figürleri doğrultusunda bir aksiyona girerek ekranda beliren hareketlerin aynısını yapmaya çalışmakta ve oyun konsolunda bulunan sensor sayesinde kendi hareketlerini eş zamanlı olarak ekranda görebilmektedir. Hareketlerin eş zamanlı ve doğru yapılması oyunculara ekstra puan kazandırmaktadır. Oyuncular, oyun içi görünümünü şekillendirebilmekte, kıyafet, aksesuar, kostüm gibi çeşitli nesnelere giyebildikleri gibi ayıcık, sincap vb. çeşitli animasyon karakterler olarak da görünümünü belirleyebilmektedir (Şekil 2.).



Şekil2. Just Dance Unlimited: The Way I Are by Timbaland ft.

Keri Hilson, D.O.E., Sebastian | Gameplay [US]

Resmi YouTube Hesabı, 22 Nisan 2021 Tarihli video

Günümüzün hareket yakalama ve jest tanıma prosedürlerinin hala beslendiği 1920'lerin zaman ve hareket çalışmaları yukarıdaki örnekte olduğu gibi dijital oyunlarda senkronize hareket sistemlerinin kusursuza yakın çalışabilmesi adına öncüdür. İnsan eylemleri ile ilgili yapılan zaman ve hareket çalışmalarına ilişkin araştırmalar ortaya koyan Frank B. Gilbreth "hareket çalışmasını" şöyle tanımlamaktadır: “Hareket çalışması: belirli bir görevin öğelerinin mümkün olan en küçük alt bölümlere ayrılarak temel öğelerin ayrı ayrı ve birbiriyle ilişkilerinin araştırılması-ölçülmesini içeren ve en az israfı gösteren bir dizi öğeden oluşan süreçlerin inşası ve birleşimidir” (Brian, 1992, s. 62). Gilbreth'in değişmez hareket ilişkilerinin yalıtılmasına ve sınıflandırılmasına ilişkin bu çalışmaları sonraki dönemlerde dijital oyun araştırmalarını indirgenemez elemanlara götürerek hareket kullanımının yapı taşlarını oluşturmuştur. Gilbreth'in “therblig” olarak adlandırdığı hareket süreçlerini: “seçme”, “kavrama”, “yerleştirme”, “bağlama” ve “bırakma” şeklinde tanımlamıştır (Brian, 1992, s. 66). Her bir komutun kendi sembolü ve kendi standart renk kodu bulunmaktadır. Günümüz dijital oyunlarında Gilbreth'in “thebig”lerine karşılık gelen ve klavye veya oyun konsoluna bağlı kollarda (Game Pad) bulunan farklı tuşlara atanmış “atlama”, “zıplama”, “atış”, “eğilme” ve “koşma” gibi temel hareketler bulunmaktadır (Hagebölling, 2004, s. 134). Oyun yazılımı bu hareketlerin doğrusal metin olarak kaydedilmesine izin verir ve böylece birçok oyunda yaygın olarak bulunan yeniden oynatma işlevini mümkün kılar. Bununla birlikte, böyle bir tekrarı sunmak tüm oyuncular için emek ve zaman süreçlerinin standartlaşmasını

sağlamaktadır. Örneğin, Play Station oyun konsolundaki oyun kolunda bulunan “X” tuşu genellikle “zıplama” eylemine karşılık gelmektedir⁹. Ve bu özellik çoğu oyunda değişime uğramadığı için oyuncu X’e her bastığında zıplayacağını bilincinde olarak oynayışına devam eder. Tüm oyuncular için bu kural geçerlidir ve oyun akışında zaman kaybı yaşanmamasını sağlar.

Hagebölling hem matematiksel hem de fiziksel hareket çalışmalarından yola çıkarak “emek” kavramı üzerinden aktörün, dijital oyunlarda mekanikleşmesini açıklar. Bu açıklama için başvurduğu ilk kaynak olan Laban’a göre “hareket akışı, dış veya iç uyarana tepki veren sinir merkezleri tarafından düzenlenir ve kesin olarak ölçülebilen belirli bir süre gerektirir. Hareketin altında yatan itici güç, vücut organlarındaki metabolik süreçler tarafından üretilen enerjidir, bu sürede tüketilen yakıt ise besindir. Bu enerji üretiminin ve harekete dönüşmesinin tamamen fiziksel olduğu konusunda şüphe yoktur... Modern emek analizi ve gösterimi, temelde ifade hareketlerinin tanımlanma biçiminden farksızdır... Bu gösterim, uzay ve zaman içindeki hareketin gözlemlenmesine ve analizine dayanır.” (Laban, 2011) Hareket için gerekli olan enerji ve hareket sırasındaki emek, pek çok dış etkene bağlı olarak değişim göstermektedir. Kişilerin fiziksel özellikleri, sağlığı, beslenmesi, uyku durumu gibi pek çok insani özellik aksiyon durumunda farklılıklar meydana getirmektedir. Bu farklılıklar insanların hareketlerinde sınırlılıklar oluşturmaktadır ve her aksiyonun bir sonu olmak zorundadır. Meyerhold’a göre ise “geleceğin aktörü” “biyomekanik” olmalıdır ve bu durum oyuncunun beden mekaniğinin incelenmesini gerektirir. Meyerhold (aktaran Çevik, 2012) bu durumu şu formülle açıklamıştır:

$$“N=A1+A2^{10}” \text{ (Çevik, 2012, s. 49)}$$

Bu denklemde aktörün aynı anda hem eğitimci hem eğitilen olabileceği çift yönlü bir akış söz konusudur. Sınırsız ve belki de sonsuz bir hareket için bir enerji tasarrufu modeli geliştiren Mayerhold, acelesiz tekrarlar ile etkili hareketin mümkün olduğunu

⁹ Bu konuda, 1996-2021 yılları arasında Naughty Dog tarafından geliştirilen platform, yarış, aksiyon türlerindeki *Crash Bandicoot* oyun serisi örnek olarak verilebilir.

¹⁰ N=Method Actor (Aktör, Oyuncu) A1=Creates the idea and issues commands (Tasarımı Yapan) A2 = Executes the idea (Tasarımı Yorumlayan/Oyuncunun Bedeni)

Daha detaylı bilgi için Ali Berktaş’ın *Tiyatro-Devrim ve Meyerhold* kitabına bakılabilir. (Berktaş, 1997)

savunmuştur (Meyerhold, 1978). Ona göre, “bugün dört saat içinde sunabileceğimiz bir tiyatro oyunu performansının bir saat için oynanabilmesi (performe edilebilmesi)” biyomekanik aktörler sayesinde mümkündür. Makinelerin kendi kusurlarını kaydedebilmelerini “içsellik izleri” olarak adlandıran Meyerhold, mekanik ile biyolojik aktivitenin birleşerek mükemmel oyunu, “yüce dramayı” yaratacağını savunmuştur. Bu sayede dramaturjik anlatıyı bir dizi komut kodları olarak veren dijital oyunlardaki oynanabilir aktörler, bu kodları işlevsel hale çeviren bir makineye dönüşmüştür.

Sibernetik alanında yapılan deneylerin bir diğer aşaması olan döngü grafikleri dijital oyunların gelişimi açısından son derece önemlidir. Bu grafiklere göre, eylemi gerçekleştiren kişi veya makine zaman ve hareket ölçüm cihazları ile donatılarak “kendisi için gerçekleştirdiği işlemleri” kaydedebilme fırsatı yakalamaktadır (Hageböling, 2004, s. 138). Örneğin bir iş makinesi elektrik hatlarını düzenlediği yolda noktalar ve çizgiler ile işaretlenmiş yol boyunca yalnızca elektrik ile ilgilenmez aynı zamanda bu yörüngenin en iyi şekilde dizayn edilmesine ve en az sayıda hareket ile eylemin gerçekleştirilebilmesine katkıda bulunur. Bununla birlikte, sibernetikteki bu tür deneyler, çalışma süresi boyunca düzeltmeler yapan ve bu nedenle tamamen farklı bir bozulma kavramına sahip olan gerçek zaman yaklaşımından hala yoksundu. Tüm bu deneylerden faydalanan ve zamanın son derece kritik olduğu dijital oyunların birkaç belirleyici yönü bulunmaktadır. Aksiyon oyunlarının dramaturjisi, bu anlamda, uygun sırayla ve ayrıca kesin olarak tanımlanmış bir zaman çerçevesi içinde seçilmesi gereken sınırlı sayıda ayrı seçeneği içermektedir. “Atla, iki kez ateş et, bir adım sola dön, takla at, ekranda beliren nesneyi vur...” gibi komutların gerçekleştirilebilmesi için zaman oldukça kritiktir. Oyun akışının devamlılığı için tüm bu eylemlerin erken veya geç değil tam zamanında yapılması gerekmektedir. Oyuncunun sembolik ölümü, oyun içi hareketleri ve tüm bu hareketlerin zamanlaması birer fonksiyondur ve bu fonksiyonların sıralaması program kodu tarafından belirlenir. Oyuncu, el hareketleriyle (analog dünyasından) anlık olarak tepki veren, eşzamanlı ve hareketleri yakalamak için optimize edilmiş bir avatarı ekranda yönlendirmektedir. Oyun figürü, her ölümden zarar görmeden yeniden dirilmekle kalmaz, aynı zamanda atlamalarını ve adımlarını son piksele kadar tekrarlanabilen bir hassasiyetle gerçekleştirir. Yani oyuncunun tepki verme hızına ve reflekslerine bağlı olarak, oyun

akışı tüm oyun içi ölüm, dirilme ve aksiyon sahnelerinde aynı optimizasyon ile devam eder.

Aksiyon oyunları ile ilgili Hagebölling'in bahsettiği bir eğitim teorisine göre yapılan bazı çalışmalar oyun figürünü kontrol edenin oyuncu değil, aksine oyunun kendisi olduğu, yapılan tüm eylemlerin ise her zaman için oyun dünyasında yer alan kontrollü bir kareografiye dayandığı ve oyuncunun da bu kareografi içinde nesne konumunda olduğu yönündedir (Hagebölling, 2004, s. 137). Bu teoriye göre belirli bir zaman diliminde düğmelere basması gereken oyuncu, vücudunu harekete geçiren talimatların yalnızca alıcısıdır. Dijital oyunlar bu iki görüş arasındaki ayrımı son derece net biçimde ortaya koymaktadır. Oyuncunun yalnızca tuşa basmaktan ibaret bir nesne konumunda olmadığı, tez boyunca bahsedilen karar verme, seçim yapma, fikir üretme gibi pek çok unsur göz önüne alındığında ortaya çıkmaktadır. 1980'lerin oyun dünyasına damga vurmuş 8-bitlik Pac-Man'de alınabilecek en yüksek puanı alan "gamer" Billy Mitchell, içinde karışık bir senaryonun veya çoklu seçimlerin bulunmadığı bir oyunda bile insan zekasının ve becerisinin ne şekilde oyuna etki edebildiği noktasında son derece önemli bir örnektir. Pac-Man'in 256. Seviyesinde oyun ekranı ikiye bölünerek ekranın sağ tarafında oyun içi karakterlerden ve bir dizi karmaşık harf, sembol diziliminden oluşan oynanabilirliği bulunmayan bir bölüm açılmaktadır. Mitchell 1999 yılında bu bölümü geçerek alınabilecek en yüksek puanı olarak oyun içi yazılımın sınırlarının ötesinde bir skor elde eder¹¹. Elbette bu skor uzun yıllar süren hesaplamaların, pratiğin ve oyunun sınırlarını aşabilme noktasında yeni bir strateji çizebilmenin ürünüdür. Dijital oyun ile insan ilişkisi arasındaki bu gelişimin Jaen Piaget'in "oyunu özü" olarak tarif ettiği şeyi tersine çevirdiğini savunan Hagebölling "Oyun, gerçeklik ile ego arasındaki denge ilişkisindeki büyük değişimlerle tanımlanabilir. Uyarlanabilir aktivite ve düşünce, asimilasyon ve uyum arasında bir denge üretir ve oyun, özümsemenin uyum sağlamaya hakim olmaya başladığı noktada başlar. Bu nedenle oyun pratikte saf özümsemedir" (Hagebölling, 2004, s. 138) şeklinde ifade eder. Yani oyun denen "sınırsız adaptasyon"da her şey dünyadaki fiziksel kuralların ötesine geçerek başkalaşıma uğrar. Her şey oyuna konu olabilir,

¹¹ "Perfect Score" olarak adlandırılan bu sonuç 3,333,360 puana denk gelmektedir. Ayrıntılı bilgi için Billy Mitchell Guinness Rekorlarına ve <https://www.theverge.com/2020/6/19/21296819/guinness-world-records-billy-mitchell-pac-man-donkey-kong-scores-reinstated> bakılabilir.

oyunda bir nesne haline gelebilir ve oyunun kendisi, herhangi bir şeyin başka herhangi bir şeyle bağlantılı olabileceği bir evrendeki nesnelere, işaretler ve hareketlerden oluşabilir. Mitchell örneğinde olduğu gibi oyun gerçekliğine uyum sağlamakta başarısız olan oyuncunun sembolik ölümüyle sona ermeyen bir uyum performansından bahsetmek mümkündür. Piaget'in ego tartışmasından yola çıkarak ise oyuncunun yaptığı kişisel tercihler ve hırsları, oyunun sınırlılıklarının ötesindeki seçimler, oyunun büyük bir hızla sona ermesine sebep olabilmektedir. Yani her oyunun oyun geliştiricileri tarafından belirlenmiş kuralları vardır ve bu kurallar oyuncu tarafından uygulanmadığı sürece oyuncu sembolik ölümü yaşamaya mahkumdur. Fakat insanın oyun üzerinde geliştirdiği yeni fikirler, stratejiler ve oyun evreninin özümsebilmesi sayesinde, oyun geliştirici tarafından belirlenen sınırların ötesine geçilerek, yukarıdaki bölümlerde de ifade ettiğimiz program yazılımlarının ve kodların evrimleşmesini sağlayabilmesi mümkündür. Nihayetinde tüm bilişsel deneylerin de gösterdiği gibi dijital oyun, öğrenebilen ve öğrendikçe gelişebilen, kendi yazılımsal yanıtlarından çıkarımda bulunabilen ve tecrübe kazanabilen bir yapay zekadır. Bu evrim kişinin bilgi, beceri, tecrübe ve yaratıcılığına dayandığı gibi, sonraki bölümlerde bahsedilen oyun geliştiricilerinin güncellemeleri ve çeşitli yamalar ile oyunların geliştirilebilmesi sayesinde sonsuz bir oynanış fırsatı sunabilmektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMA VE DİJİTAL OYUNLARDAKİ KARAKTER ÇALIŞMALARI

2.1.Karakter Kavramı ve Araştırmaları

Çalışmanın bu bölümünde edebiyat, sinema ve tiyatro gibi sanat dallarında karakterlerin nasıl tasarlandığı ve kişiselleştirildiği tartışılarak, sinemadaki karakter kuramlarından yola çıkılarak dijital oyunlarda karakterlerin yaratıcı bağlamlarda performans gösterecek şekilde nasıl tasarlandığı araştırılmıştır. Özellikle, sanal karakter performansını etkileyebilecek bir dizi anlatı ve oyun tasarım teorileri incelenmiştir.

İlerleyen bölümlerde bahsedilecek olan fiziksel karakter tasarımı (avatar) kadar, anatominin nasıl kullanılacağını ve fiziksel çeşitliliğin kullanıcılar tarafından nasıl algılanacağını bilmek de gereklidir. Sanal karakterlere hayat veren esas olgu bağlamdır. Bu bağlam, hikayelerinin anlatıldığı, karakterlerin ilişkiler kurabilecekleri, düşman edinebilecekleri, çatışmaya girebilecekleri, hareket edebilecekleri, performans gösterebilecekleri ve kaderlerini yerine getirebilecekleri olguların tamamından oluşmaktadır. Özet olarak, bağlam olmadan, sanal bir karakter için sınırlı bir değer vardır. Sanal karakterlerin bağlamı ile ilgili olarak ele alınması gereken iki temel teori alanı bulunmaktadır: anlatı teorisi ve oyun tasarım teorisi. Bunlar bu tezin temel çalışma alanlarıdır ve bu bölümde özellikle karakterler ile ilgili anlatı kuramları, etkileşimli medya anlatı kuramları ve dijital oyun tasarımı kuramları ele alınarak tartışılmıştır. Hikaye ve hikayenin arka planında yer alan oyun tasarımı tartışmaları, arketipler ve stereotipler, dijital oyunların anlatıları ve tematik ifadeleri üzerinden karakterin anlatıdaki rolü ele alınarak, oyun tasarımının karakterizasyon üzerindeki etkisine dair tartışmalar incelenmiştir.

19. yüzyıldan bu yana geçen süreçte özellikler 60'lar sonrası dönemde anlatıbilim hızla gelişmesine karşın, karakter çalışmalarının sayısı son derece azdır. Bu çok dikkat çekici bir durumdur, çünkü olay örgüsü ile birlikte karakter, herhangi bir hikayenin en önemli unsurlarından biridir (üçüncü olarak vazgeçilmez bir unsur olan ortam (mekan), genellikle karakter ve olaylarla ilgili olarak yardımcı bir işleve sahiptir). Karşılaştırıldığında, anlatı kuramında eylemin yapısı, çeşitli anlatıcı türleri ve anlatı içeriğinin iletme şekli üzerine çok daha fazla çalışma yapılmıştır. Aristoteles'ten çağdaş

yapısalcı anlatıbilime kadar konuyla ilgili söylenenleri inceleyen Seymour Chatman, 1978 yılında yayınlanan *Öykü ve Söylem*'de, “Edebiyat tarihi ve eleştirisinde karakter kuramından ne kadar az söz edildiği dikkate değerdir.” demektedir (Chatman, 2008, s. 99). Chatman'ın bu sözünden on altı yıl sonra, yapısalcılığın altın çağı çoktan geçtiğinde, Patrick O'Neill 1994 yılında yazdığı *Fiction of Discourse* kitabında Chatman'ın gözlemini yansıtarak “karakter, anlatı teorisinin ve anlatı pratiğinin en büyüleyici ve en az sistematik olarak araştırılan yönlerinden biridir” demiştir (O'Neill, 1994, s. 49). Bir anlatının temsilinin ne olduğu ve hangi tür eserlerin “anlatıya sahip” olarak tanımlanabileceği veya tanımlanması gerektiği konusunda günümüz anlatıbiliminde hala bazı tartışmalar sürmektedir. Ancak yine de bu öncül anlatı temsili ile ilgili olan çalışmaların, zaman ve mekanda konumlandırılmış karakterler ile ilgili dünyaları temsil ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır¹². Bu nedenle anlatıbilimin bu “hikaye dünyalarının” uzayına, zamanına ve karakterlerine eşit derecede dikkat etmesi beklenmektedir. Ancak dijital oyunlar hakkında yapılan çalışmalar incelendiğinde beklenenin tersi bir durum söz konusudur. Jens Eder'in *Die Figur in Film* kitabında bahsettiği üzere “çoğu az yazdı ve çok azı karakterler üzerine çok az şey yazdı” görüşü hala doğrudur ve dijital oyun araştırmacılarının büyük bir kısmı anlatıbilimciler olarak nitelendirilemez (Eder, 2008, s. 41). Bu nedenle, bu çalışmada, yalnızca anlatıbilimcilerin çalışmaları değil dijital oyunlar ile ilgili pek çok karakter teorisinin yer aldığı daha geniş bir araştırma hedeflenmektedir.

Kurgusal karakterler, Aristoteles'in *Poetika* 'sında veya Horace'ın *Şiir Sanatı* 'nda olduğu gibi antik Yunan'dan beri dramının kuralcı poetikasının temel bir yönü iken, 17. ve 18. yüzyılda edebi eleştirinin önemli bir konusu haline gelerek 18. yüzyılın sonlarına doğru, çoğunlukla kuramsal ve sistematik olmayan 'karakter çalışmaları' ve betimleyici karakter kuramları ilk kez ortaya çıkmıştır (Schröter & Thon, 2014). Harvey, *Character and the Novel* adlı kitabında tanımlayıcı karakter teorisinin sistematik açıklamalarını geliştirmeye başlar. Ancak bu, normatif poetikanın ve bugün her zamanki kadar popüler olan, hatta genellikle Aristoteles veya Horace gibi Yunan klasiklerinden yararlanan karakter anlayışının uygulanabilirliğini azaltmamıştır.

¹² Daha fazla bilgi için Bkz. Ö. Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story* (2006)

Alışıl gelmiş karakter teorileri tüm kitle iletişim araçlarında yer alan karakter tasarımlarını analiz etmek için eleştirel bir perspektif sunmasına rağmen, bu çalışmada tanımlayıcı karakter teorileri esas alınmıştır. Jens Eder, Ralf Schneider ve Fotis Jannidis'in editörlüğünde 2010 yılında yayınlanan *Characters in Fictional Worlds* isimli çalışma bu bölümün temelini oluşturmaktadır. Eder ve diğerleri, vurgu ve metodolojik yönelim açısından farklılık gösteren karakter teorisi içinde dört baskın paradigmayı tanımlar (Eder, Jannidis, & Schneider, 2010). Bu dört paradigma:

1. Hermeneutik yaklaşımlar¹³
2. Psikanalitik yaklaşımlar¹⁴,
3. Yapısalcı ve semiyotik yaklaşımlar¹⁵
4. Bilişsel yaklaşımlar¹⁶

Dört paradigmanın tümü hakkında derinlemesine tartışmalar sunmak mümkün olmadığı için dijital oyun karakterlerine ilişkin çıkarımlar yapabileceği doğrultusunda, sinema karakter teorileri ile de ilişkili olan ve bu çalışma kapsamında dijital oyunlar ile daha alakalı olduğuna inanılan “Yapısalcı ve Semiyotik Yaklaşımlar” ile “Bilişsel Yaklaşımlara” odaklanılarak Propp, Campbell, Chatman, Vogler, Eder, Schneider ve Smith gibi anlatıbilimciler ve teorisyenlerin fikirleri aktarılmaya çalışılacaktır.

2.1.2. Propp'un Karakter Teorisi

Dijital oyunların karakter tasarımı incelendiğinde, Propp'un karakter teorisi ile büyük ölçüde analiz edilebileceği görülmektedir. Vladimir Yakovlevich Propp, anlatı yapısı araştırmalarına biçimci metodolojiyi uygulayarak, masalların temel yapısını ortaya koymak ve anlatı unsurlarını belirlemek için 150 Rus halk masalının temel olay örgüsü bileşenlerini analiz eden bir Rus biçim bilimcidir. Temel olarak Propp, anlatı yapılarının

¹³ Daha detaylı bilgi için bkz. Richard Dyer (1986) *Heavenly Bodies. Film Stars and Society*

¹⁴ Daha detaylı bilgi için bkz. Barbara Creed (1993) *The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis* ve Kaja Silverman (1992) *Male Subjectivity at the Margins*

¹⁵ Daha detaylı bilgi için bkz. Roland Barthes (1970) *S/Z* ve Algirdas Julien Greimas (1966) *Sémantique Structurale. Recherche de Méthode*

¹⁶ Daha detaylı bilgi için bkz. Murray Smith (1995) *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema* ve Jens Eder (2008) *Die Figur im Film*

tipolojisine ulaşmaya çalışır. Anlatı analizinin ilkeleri ilk olarak, Propp'un 1928 yılında yaptığı ünlü çalışması *Masalın Biçimbilimi*¹⁷ başlıklı eserinde ortaya konmuştur. Bu çalışmada, geleneksel bir Rus halk masalını parçalayarak, karakter türlerini ve bunlar üzerindeki eylem türlerini analiz eden Propp, “*Dramatis Personae'nin (karakterin) otuz bir işlevi*” olarak adlandırılan otuz bir genel "anlatı" olduğu sonucuna varmış ve her öyküde sürekli olarak tekrar eden ve değişmeyen yedi eylem alanı olduğunu saptamıştır (Parsa, 2008). Bu yedi eylem alanı: kötü adam, bağışçı, yardımcı, prenses, kahramanı gönderen, kahraman ve sahte kahramanı içeren karakterleri sergiler (Propp, 2020, s. 82-83).

Propp'un karakter teorisi, karakterin anlatı yapısında ne yaptığıyla ilgilidir. Karakter, bir eylem alanı olarak tanımlanır. Eylem alanı, hikayedeki karakterin rolüdür. Bir hikâyede, karakter birkaç aksiyona dahil edilerek iki uyumlu rolde hareket edebilir (örneğin bağışçı ve yardımcı gibi) veya karşıt rol (kahramana istemsiz olarak yardım eden bir cadı/düşman veya antagonist¹⁸ karakter) oynayabilir. Karakterlerin rolleri, görevleri ve eylem alanları Tablo 1'de tanımlanmıştır.

Karakterin Rolü	Eylem Alanı
Kötü Adam (Saldırgan)	Kötülük, dövüş, aksiyon eylemlerinde bulunur
Bağışçı (Sağlayıcı)	Büyülü nesnenin veya şifanın kahramana verilmesini sağlar
Yardımcı	Kahramanı harekete geçirir, kötülüğü ya da eksikliği giderir, kötülük tarafından takip edilen kahramanı kurtarır, zor görevleri çözer, kahramanı dönüştürür
Prens ve onun babası (Aranan Kişi)	Zor görevler verir, bir özel damganın veya işaretin uygulanmasını

¹⁷ İng. *Morphology of the Folktales*. Morfoloji, hikayedeki çerçeveyi veya yapıyı ifade eder.

¹⁸ Antagonist: hikâye akışı içinde ana karakteri engellemekle yükümlü kişidir, asıl karakterin tam karşısında yer alır, zıt karakterdir.

	sağlar, ifşa eder, tanır, kahramanın cezalandırılmasına neden olur
Kahramanı Gönderen (Gönderici)	Kahramanı araştırmaya veya göreve gönderir
Kahraman	Arayış için yolculuğa çıkar, başışçıya tepki verir, zor görevlere girer, evlilik eyleminde bulunur
Sahte (Düzmece) Kahraman	Arayış için yolculuğa çıkar, başışçıya tepki verir, olumsuz tepki ve mesnetsiz iddialarda bulunur

Tablo 1. Propp Tarafından Tanımlanan Eylem Alanları

(Fiske, 1987, s. 138)

Propp'un bahsettiği anlatı işlevi, hikayedeki eylemin seyri için önemi açısından tanımlanan bir eylem veya olaydır. Propp, işlev sözcüğünü kullanır ve anlatının ilerlemesini sağlayan eylemlerin, bu eylemlerin ne olduklarından daha önemli olduğunu söyler. Yani önemli olan anlatıdaki gelişim, ilerleme sürecidir. Bu otuz bir anlatı işlevi, her öyküde bulunmayabilir. Propp'a göre, başlangıç durumu hariç (çünkü başlangıç biçimsel bir ögedir), bu otuz bir işlevsel bölümün kullanımıyla tutarlı bir hikâye oluşturulabilir (Propp, 2020, s. 27-61). Bu işlevler Tablo 2'de tanımlanmıştır.

Propp'un 31 Anlatı İşlevi	
1	Aile üyelerinden birinin evden ayrılması (Ayrılma, uzaklaşma işlevi)
2	Kahramana yönelik bir yasaklama (Yasaklama işlevi)
3	Yasağın ihlal edilmesi (İhlal, yasağı çiğneme işlevi)
4	Kötü adam/saldırgan bilgi alma/keşif girişiminde bulunur (Keşif, bilgi alma işlevi)
5	Kötü adam/saldırgan kurbanı hakkında bilgi alır (Bilgi alma işlevi)
6	Kötü adam/saldırgan, kurbanını veya eşyalarını ele geçirmek için onu aldatmaya çalışır (Hile/aldatma işlevi)

7	Mağdur/kurban aldatmaya boyun eğer ve böylece farkında olmadan düşmanına yardım eder (Suça katılma işlevi)
7a	Aldatıcı bir anlaşmanın neden olduğu ilk talihsizlik (Talihsizlik işlevi)
8	Kötü adam/saldırgan, bir aile üyesine zarar verir veya yaralar (Kötülük işlevi)
8a	Bir aile üyesi bir şeyden yoksundur veya bir şeye sahip olmak istemektedir (Eksiklik işlevi)
9	Talihsizlik veya eksiklik bildirilir, kahramana bir istek veya komutla yaklaşılır, gitmesine izin verilir veya gönderilir (Arabuluculuk/aracılık işlevi)
10	Kahraman karşı eylemi kabul eder veya eyleme geçmeye karar verir (Karşıt eyleme başlama işlevi)
11	Kahraman evden ayrılır (Gidiş/ayrılma işlevi)
12	Kahraman sınanır, sorguya çekilir, saldırıya uğrar, vb. Bu durum kahramanın büyülü bir nesneyi veya yardımcıyı alması için yolu hazırlar (Bağışçı/sağlayıcının ilk işlevi)
13	Kahraman, gelecekte kendisine bağışta bulunacak veya bir şeyler sağlayacak bağışçının/sağlayıcının eylemlerine tepki verir (Kahramanın tepkisi işlevi)
14	Kahraman, büyülü bir nesnenin kullanımını elde eder (Büyülü bir nesnenin sağlanması işlevi)
15	Kahraman, aradığı bir nesnenin bulunduğu yere doğru yönlendirilir (Rehberlik işlevi)
16	Kahraman ve kötü adam/saldırgan doğrudan çatışmaya katılır (Çatışma/mücadele etme işlevi)
17	Kahraman özel bir damga/işaret/sembol edinir (Özel damga/işaret/sembol işlevi)
18	Kötü adam/saldırgan yenilir (Zafer işlevi)

19	İlk talihsizlik veya eksiklik yok edilir (Eksikliğin tasfiyesi/yok edilmesi işlevi)
20	Kahraman geri döner (Dönüş işlevi)
21	Kahraman takip edilir (Takip işlevi)
22	Kahramanın takipten kurtarılır (Kurtarma/yardım işlevi)
23	Kahraman, tanınmayacak şekilde/kimliğini gizleyerek evine veya bilinmeyen bir ülkeye gelir (Tanınmayan varış/kimliğini gizleyerek gelme işlevi)
24	Sahte/düzmece bir kahraman asılsız iddialarda bulunur (Asılsız iddialar işlevi)
25	Kahramana zor bir görev teklif edilir (Zor görev işlevi)
26	Zor görev tamamlanır/çözülür (Tamamlanma/çözme işlevi)
27	Kahraman tanınır (Tanınma işlevi)
28	Sahte kahraman veya kötü adam/saldırgan ifşa olur, gerçek kimliği ortaya çıkar (Açığa çıkarma işlevi)
29	Kahramana yeni bir görünüm verilir (Dönüşüm/biçim değiştirme işlevi)
30	Kötü adam/saldırgan veya sahte/düzmece kahraman cezalandırılır (Ceza işlevi)
31	Kahraman evlenir ve tahta çıkar (Evlenme/düğün işlevi)

Tablo 2. Propp Tarafından Tanımlanan Masalın 31 İşlevi

(Propp, 2020, s. 27-61)

Yukarıdaki tabloda da gösterildiği üzere, Propp'un masal anlatısı içine yeni bir karakter katarak anlatımı zenginleştirmek için tercih edildiğini düşündüğü karakterler: saldırgan, bağışçı ve büyülü yardımcı olabilir. Bu karakterler anlatıya sonradan dahil olarak kahramanın peşinden gittiği ana olay örgüsünü değiştirebilir ve yeni yollar açabilirler. Saldırgan ise bazı durumlarda yolculuğun sonunda ortaya çıkarak son bir yüzleşme, intikam alma, hikâyeyi nihai sona erdirmeye işlevlerini destekleyebilir (2020, s.85). Propp'un karakter teorisini açıklamak için kullandığı bu yaklaşım, özellikle rol yapma oyunlarında NPC adı verilen oynanabilir olmayan karakterler aracılığı ile

sağlanmaktadır. Araştırmanın bulgular bölümünde Propp'un teorisinin dijital oyun dünyasındaki karşılığı detaylı şekilde verilecektir.

Masalın Biçimbilimi kitabında Propp'un değindiği önemli bir diğer nokta da “olağanüstü masalların dönüşümleri”dir. Dijital oyunların pek çoğu fantastik öğeler içerdikleri için, Propp'un olağanüstü masal kavramı üzerinden açıklanabilmeleri doğru olacaktır. Propp, *Olağanüstü Masalların Dönüşümleri* bölümünde bu masalların dönüşümlerini morfolojik açıdan incelemiş ve şu 20 maddeyi belirlemiştir: İndirgeme, genişletme, biçim bozma, tersine çevirme, yoğunlaştırma ve hafifletme, iç değişim, gerçekçi değiştirim, insan inancına dayalı değiştirim, boş inanca dayalı değiştirim, arkeik değiştirim, yazınsal değiştirim, değişiklikler, kökeni bilinmeyen değiştirimler, iç benzeşme, gerçekçi benzeşme, dinsel inanca dayalı benzeşme, boş inanca dayalı benzeşme, yazınsal ve arkeik benzeşmeler. Özellikle dinsel inanca dayalı benzeşme bölümünde Propp, ejderha ve şeytan karşılaştırmasından bahseder. Hem ejderhanın hem de şeytanın gölde yaşayabileceğini söyler ama Propp'a göre “...Suda yaşayan kötü yaratıklar imgesinin köylülerin sözde halk mitolojisi ile ortak yanı bulunamaz ve çoğunlukla bir tür dönüşüm olarak açıklanabilir” (Propp, 2008, s. 161-169)

Paul Ricœur *Zaman ve Anlatı* serisinin dördüncü kitabında yer alan *Kurmaca ve Zaman Hakkında İmgesel Çeşitlemeler* bölümünde 1924 yılında Thomas Mann tarafından yazılan *Büyülü Dağ* ve 1913 yılında Marcel Proust tarafından yazılan *Kayıp Zamanın İzinde* kitaplarını inceleyerek, Propp'un olağanüstü masalların dönüşümleri hakkındaki morfolojik sınıflandırmasını zaman kavramı üzerinden ele alır. Ricœur'a göre zaman kavramı ikiye ayrılmaktadır: tarihsel zaman ve kurmaca zaman. Kurmaca zamanı ele almak için sabit bir terim olan “zaman” kavramını, “fenomonolojik zaman kavramının kozmik zaman kavramına yeniden kaydedilişi ile oluşan” tarihsel zamanın etkileşmesi bağlamında incelemek gerekmektedir. Olağanüstü masalların imgesel çeşitlemelerini anlayabilmek için bu iki zaman arasındaki farklılaşmanın doğru biçimde ifade edilmesi gerekmektedir, bu ayrım yapılmadığı takdirde masal anlatısı bağdan yoksun kalacaktır. Zaman kavramını daha net ele almak için Ricœur, ele aldığı eserlerde gerçek dışı karakterlerin devreye girerek zaman kavramını gerçeklik dışı biçimde deneyimlerler. Bu noktada ele aldığı eserlerde ortak bir zaman olarak 1.Dünya Savaşı'nın ele alındığını ama romanlarda yer alan karakterlerin her birinin aynı tarihsel zaman içinde yaşayan farklı

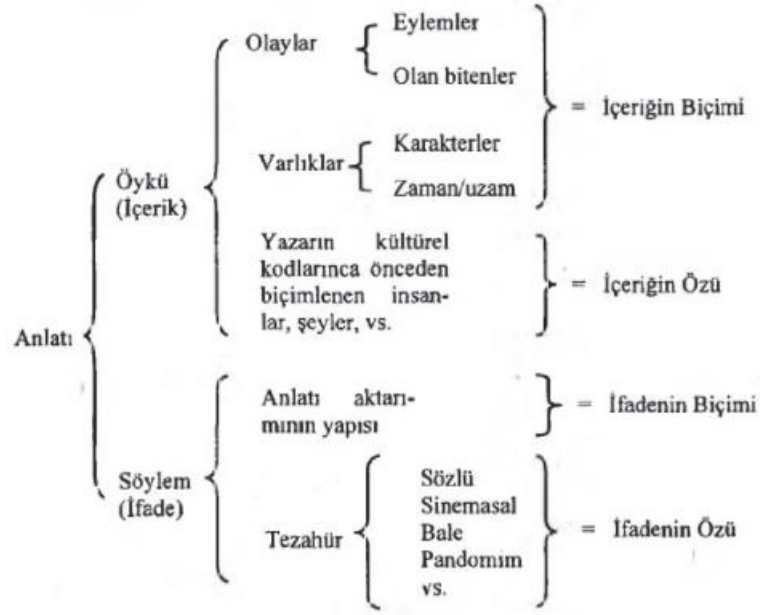
kurmaca karakterler olduğunu belirtir. Kurmaca karakterler sayesinde gerçek bir düzlem üstünde yaşanan 1.Dünya Savaşı, bilinen tarihsel zamanından saparak kurmaca karakterlerin yönlendirdiği kurmaca bir zaman algısı oluşturur. “Kurmaca karakterlerin anlatıya dahil olması ile birlikte... tarihin oluşturduğu bütün özgül bağlayıcılar eşit biçimde etkisizleşir” (Ricœur, 2013, s. 216). Ricœur’un bu noktada bahsettiği “özgül bağlar” takvim, arşiv kayıtları, belgeler gibi tarihin uygulamaya soktuğu verilerdir. Dijital oyunlar da kendi kurmaca zamanları içinde, tarihsel süreçte var olan önemli bir olayı ele alarak kurmaca karakterler ile yeni bir zaman algısı oluşturmaktadır. Sinemasal anlatıda izleyicinin deneyimlediği zaman da tüm bu fenomenolojiye eklenmektedir ve farklı bir zaman kavramı daha ortaya çıkmaktadır. Dijital oyunlarda ise kurmaca zamana ek olarak, oyuncunun deneyimlediği zaman ve oyuncunun oyun içinde geçirdiği zaman kavramları ortaya çıkarak çok boyutlu bir zaman algısı meydana gelmektedir.

Propp’un “indirgeme” kavramından yola çıkan Ricœur, “Kurmacanın krallığında sonsuzluğu ölümlerle karşı karşıya getiren sınır-deneyimler benimsediği indirgeme yöntemi kendisini hem dışsal transandanslar hem de üst transandanslar karşısında öznel içselliği ayrıcalıklı kılmaya götüren fenomenolojinin sınırlarını ortaya çıkarır.” (Ricœur, 2013, s. 234) ifadesinde bulunur. Burada “sınır-deneyimler” tabiri ile Ricœur, incelediği hikayelerde yer alan sonsuzluk temasının ölüm-sonsuzluk kavramları ile açıklamaktadır. Masalların ve romanların bitirilişi hayal gücüne bırakılsa da yaşayan her canlının bir ömrü olduğu bilindiği için her zaman için bir son vardır. Fakat, Propp’un dediği biçimde “olağanüstü masallarda” aşkın bir anlatım, yüce bir varlık bulunabilir. Bu nedenle sonu ifade etmek için kimi zaman “sonsuzluk dek mutlu yaşadılar” denir. Masallardaki zamansal belirsizlik (başlangıcın veya bitişin net olmaması durumu) sinema, edebiyat gibi çeşitli sanatlarda da ortaya çıkmaktadır. Örneğin, bir masal “evvel zaman içinde...” sözleri ile başladığında zaman ile ilgili net bir bilgi verilmez. Bu da masalı dinleyen kişi için masalda anlatılan olayın her çağda gerçekleşebileceği ihtimalini doğurur. Bu ihtimal sayesinde dinleyici anlatıyı içselleştirir ve kendi bilgi birikimine ve deneyimine dayanarak senaryoyu hayal gücü ile tamamlar. Benzer bir örnek sinemada da geçerlidir. George Lucas tarafından yaratılan dünyaca ünlü bilim kurgu serisi *Star Wars*’ın tüm filmleri de “Uzun zaman önce, çok çok uzak bir galaksidede...” yazıları ile başlar. Zamandaki ve mekandaki bu belirsizlik hissi izleyiciyi; dünya dışı, aşkın bir

anlamlandırma çabasına sokar. Dijital oyun dünyasında ise bazı oyun türlerinde ekranın bir köşesinde oyun içi kalan süreyi hatırlatan veya geçen süreyi gösteren imleçler bulunmaktadır. Açık dünya oyunları veya RYO gibi türlerde ise harita içi dolaşım tamamen oyuncunun kontrolünde olduğu için oyun hikayesinin aktığı zaman ve oyuncunun deneyimlediği zaman arasında farklıklar meydana gelmektedir. Senaryosal zaman ise oyun tasarımcısı tarafından belirlenmiş bir eski çağ, gelecek, geçmiş veya belirsiz olabilir. Bu yönü ile dijital oyunlar sinema ve masallara son derece benzemektedir ve açık dünya oyunları ve RYO'lar hariç çoğu oyun türünde Ricœur'un sınır-deneyim olarak adlandırdığı zamansal bir son bulunmaktadır.

2.2.2.Chatman'ın Karakter Teorisi

Chatman'a göre, sinema anlatısında bir ana fikrin yani "*logos*"un anlatılabilmesi için öncelikle bir karakterin oluşması, meydana gelmesi ve hatta doğması gerekmektedir. Ancak film söyleminin tüm bu doğumdan bahsetmesi gerekmez, filmin anlatmak istediği mesaja göre karakter her yaşta ve her fiziksel görünümde olabilmektedir. Film dili içinde anlatım izleyicide oluşturmak istediği anlama göre; görsel, işitsel veya görsel-işitsel olabilir. Sözlü olmayan anlatıların anlatıldığı görsel duyulara hitap eden heykel, bale, resim ve yazılı metinler ile işitsel duyulara hitap eden müzik, müzikal, radyo tiyatroları, ses efektleri ve dış anlatıcı gibi tüm kategoriler sinema anlatısında kullanılmaktadır. Tüm bu anlatı öğelerinin en temelde ikiye ayrıldığını söyleyen Chatman, anlatı modelini Tablo.3'te gösterildiği şekilde tanımlamıştır (Chatman, 2008, s. 22-24).



Tablo 3. Chatman'ın Anlatı Diyagramı

(Chatman, *Öykü ve Söylem: Filimde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*, 2008)

Dijital oyunlar düşünüldüğünde özellikle oyun içi sinematik bölümlerin yer aldığı kısımlarda, oyun içi oynanabilir karakterin yerini dış bir anlatıcı almaktadır. Bu dış anlatıcı oyun hikayesi ile ilgili geçmiş bilgiler, anlık aksiyonlar ve gelecek karşılaşmalar ile ilgili bilgi verebilir. Anlatıcı genellikle Propp'un eylem alanlarında tanımladığı üzere kahramanı dönüştürür, yola çıkmasını sağlar, yolculuğa hazırlar, gelecek tehlikeler hakkında uyarır veya bir akıl hocası görevi üstlenebilir. Bu bağlamda Chatman'ın karakter ile anlatıcı arasındaki ayrımı anlattığı 1986 yılında yaptığı *Characters and Narrators: Filter, Center, Slant, and Interest-Focus* isimli çalışması, tezin bu bölümü için referans noktası oluşturmaktadır.

Aynı zamanda bir yapısalcı olan Seymour Chatman, bir karakterin kelimelerden başka bir şey olmadığı fikrini yanlış olarak değerlendirmiştir (Heidbrink, 2010, s. 77). Yapısalcı konumların etkenler ve karakterler arasındaki Aristotelesçi ayrımı nasıl kullandığını eleştirir ve bunun yerine karakterleri her türlü ortamdan bağımsız özerk varlıklar olarak ele alan bir teoriyi savunur. Chatman, bunları yalnızca olay örgüsü işlevleri olarak ele almayarak, metin tarafından iletilen açık ve örtük kanıtlar aracılığıyla karakterleri oluşturmanın izleyiciler olduğunu öne sürer. Karakterler, onun bakış açısına göre bir özellikler paradigmasıdır: metnin öyküsü boyunca ortaya çıkabilen nispeten

istikrarlı bir kişilikleri vardır, ancak bu özellikler aynı zamanda kaybolabilir, yeniden ortaya çıkabilir veya yeni özellikler ortaya çıkabilir (Chatman, 2008, s. 128). Kendi özellikler paradigmasını, Forster'ın, yuvarlak karakterlerin açık uçlu olduğunu savunarak derin karakterlerin okuyucularını şaşırtmak zorunda olduğu fikrine uydurmaya çalışır, bu da okuyucuların daha da fazla özelliğini ortaya çıkarmasına olanak tanır.

Anlatının belirsizliği ile ilgilenen Gérard Genette, anlatının üç kullanımı arasında ayırım yapar:

- a) Bir olaylar dizisi (öykü),
- b) Öykünün göstereni (anlatı söylemi)
- c) Bir dizi olay hakkındaki anlatım (anlatan) (Genette, 1979).

Karakter konusuna gelince, Genette yapısalcı bir pozisyon alır ve daha çok karakterin anlatı perspektifindeki rolüyle ilgilenir. “Bakış açısına göre anlatı perspektifini yönlendiren karakter kimdir?” ve “anlatıcı kimdir?” gibi sorular sorarak anlatıcı ve karakter arasında ayırım yapar (Genette, 1979, s. 187). Karakterlerin somut bir tanımını vermeden, Chatman'ın karakterleri ortamdaki bağımsız olarak algılama önermesinin aksine, anlatı söyleminin ve anlatının inşasında oynadıkları işlev açısından karakter kavramı Genette için daha önemlidir. 1970'lerin sonlarında ve 1980'lerin başlarında, Chatman'ın özellik paradigması, metin analizi araştırmalarına doğru bir yönelim olmasını tetiklemiştir.

Chatman'a göre, “bakış açısı”, “vizyon”, “perspektif”, “odaklanma” gibi kavramlar ayırım gözetmeksizin, bazıları yalnızca karakterler için geçerli, bazıları yalnızca anlatıcılar için geçerli olan farklı anlatı işlevlerini adlandıran terimlerdir. İşlevlerden biri, belirli bir karakterin çok önemli olduğu hikayenin sunumudur. Okuyucuya/izleyiciye o karakterin bilincine erişim izni verilebilir veya verilmeyebilir. Chatman, bu karakter dolayımını işlevini “merkez” olarak adlandırılmaktadır. Bir başka işlev de bir karakterin veya karakterlerin bir hikayedeki olayların, ayarların ve diğer karakterlerin “ekran”, “filtre”, “ayna” veya “yansıtıcı” olarak kullanılmasıdır (Chatman, 1986, s. 196-197). “Sinema nesnel olduğu yanılsaması uyandıran kamerayla hiçbir karakterin algısal bakış açısıyla örtüşmeden ne olup bittiğini sunmakla yetinebilir... Ya da bir karakterin bakış açısını vurgulamayı amaçlayabilir.” (Yaren, 2013, s. 179) Sinemada kameranın yeri yönetmenin tercihine ve karakterin konumuna göre belirlenir.

Örneğin, bir cinayet sahnesi daha fazla heyecan uyandırması açısından katilin gözünden doğrudan verilebilir ve öznel kamera kullanımı yapılır. Fakat izleyici bu sahneyi her izlediğinde aynı açıdan bir çekim görmektedir. Katilin gözünden gördüğü olayı kurbanın gözünden göremez veya kurbanın gözünden gördüğü sahneyi katilin gözünden göremez. Dijital oyunlarda ise kameranın durduğu yer oyuncunun isteğine bağlı olarak değişebilir. Bir çatışma sahnesinde oyuncu isterse sol açıdan isterse saldırdığı düşmanın arkasından tüm alanı üç boyutlu olarak gözleme şansına sahiptir. Sinemadaki üç boyutlu çekimler veya farklı kamera açılarının üst üste bindirilmesi ile elde edilen açılar bile dijital oyunlara kıyasla son derece eksiktir. Çünkü önceden kaydedilmiş bir açı yönetmenin sınırlandırdığı belirli bir alan içerisinde izleyiciye sunulmaktadır. Dijital oyunlarda ise tasarlanmış kocaman bir haritanın her noktası oyuncunun istediği bakış açısına göre değişebilmektedir. Kimi zaman oyuncu oynanabilir karakterin gözünden oyunu deneyimleme fırsatı bulurken, kimi zaman amors çekim gibi oynanabilir karakterin arkasından, kimi zaman ise tıpkı bir drone çekimi gibi gökyüzünden karakterini yönetebilmektedir. Bu geçişler tamamen oyuncunun inisiyatifindedir ve istediği an değiştirebildiği bir bakış açısı sunmaktadır. Bu durum Chatman'ın bakış açısı kavramının dijital oyunlarda ne denli değiştiğini gözler önüne sermektedir, kamera oyuncunun gözüdür (ve hatta gerçek hayatta bile deneyimleme şansı bulunamayan, çok boyutlu ilahi bir gözdür).

Chatman'ın bir diğer kavramı olan anlatıcı, bir hikayenin bir kısmını veya tamamını tarafsız bir şekilde veya başka bir karakterin bilincinden "içinden" veya "aracılığıyla" anlatmayı seçebilir. Chatman bu işlevin "filtre" olarak adlandırılması gerektiğini düşünmektedir. Filtre işlevi gören bir karakter, merkezi (kahraman) olabilir veya olmayabilir (tanık). Sadece karakterler inşa edilmiş diegetik dünyada bulunur, bu nedenle sadece onların gördükleri, yani kelimenin tam anlamıyla algılayan bir diegetik bilince sahip oldukları, algıladıkları gerçekleri o dünyadaki bir konumdan düşündükleri söylenebilir. Chatman'a göre sadece onların "bakış açısı" bu dünyaya içkindir, sadece filtre olabilirler (Chatman, 1986, s. 198). Anlatıcı o dünyadaki şeyleri algılayamaz veya tasavvur edemez, sadece o dünya hakkındadır, çünkü onun için hikaye dünyası zaten "geçmiş" ve "başka bir yerdedir". Anlatıcı bunları aktarabilir, yorumlayabilir ve hatta (mecazi olarak) görselleştirebilir, ama bu görselleştirme dışarıdan, kendi hayal gücünde

veya hafızasında oluşmaktadır. Anlatının mantığı, anlatıcıyı sınırlar içinde bir yazıdan kelimenin tam anlamıyla görmesini veya düşünmesini engeller. Anlatıcılar bu uzlaşma karşı çıkmakta ısrar ettiklerinde, anormallik açıktır (Chatman, 1986, s. 198).

Rimmon-Kenan 1983 yılında yayınladığı *Narrative Fiction: Contemporary Poetics* adlı kitabında, karakterlerin insan mı yoksa kelime mi olduğu sorusunu ele alarak, öykülerdeki karakterlerin, okuyucuların insan algılarına göre modellenmiş yapılar olarak işlev gördüğünü ve bu nedenle insan benzeri olduklarını yazmıştır (Rimmon-Kenan, 1983, s. 13). Chatman'ın söylemlerinden yola çıkarak, karakterlerin bir karakter özellikleri ağı içinde tanımlanabileceğini ve metindeki her ögenin karakterin doğrudan veya dolaylı bir göstergesi olarak işlev görebileceğini belirtmiştir.

2.2.3.Eder, Jannidis ve Schneider'in Karakter Teorisi

Eder, film karakterlerini “iletişimsel olarak inşa edilmiş eserler olarak var olan bir iç yaşama sahip tanımlanabilir kurgusal varlıklar” olarak tanımlamayı önerir (Eder, Jannidis, & Schneider, 2010, s. 18). Eder, film karakterlerine izleyici alımı yoluyla yaklaşır: izleyicinin karaktere ilişkin zihinsel modeli, karakter oluşturma özüdür. Ancak, Eder karakterlerin tamamen öznel olmadığını düşünmektedir. Daha doğrusu, alımlama, karakterlerin analizi için önemlidir, çünkü Eder'e göre karakterin kökeninin tohumu, seyircinin karakterlere ilişkin sahip olduğu zihinsel modele bağlıdır (2010, s. 19). Bu zihinsel modeller çoklu biçimlerden oluşur: “farklı bilgi işleme biçimlerini (görsel, akustik, dilsel, vb.) canlı bir şekilde deneyimlenen bir birlik içinde birleştirirler”. Bir karakterin zihinsel modelleri ve karakter modelleri, “belirli bir yapı içinde, belirli bir şeffaflık ve belirli bir perspektif yönelimi ile kurgusal bir varlığın özelliklerini temsil eder” (2010, s. 19) Eder, çeşitli film analizi teorilerine dayanarak, karakter analizi pratiğini, “karakterlere atfedilebilecek en genel özellik alanlarından oluşan ve onları izleyicilerin alımlamasıyla yakından bağlayan” bir 'karakter saati' olarak tanımlar (2010, s. 22). Eder'e göre karakterler şu şekilde analiz edilebilir:

1. Eserler: Karakterlerin kompozisyon, metinsel özellikler ve estetik yapılar gibi üslupsal araçlar açısından temsili,
2. Kurgusal varlıklar: Kurgusal bir dünyada yaşayan bir birey olarak karakter,

3. Semboller: Cevap veren ve daha derin anlamı olan bir işaret. Örneğin, karakter nedir? Karakter ne anlama gelir?

4. Belirtiler: İletişimin gerçek unsurlarının sonuçları veya nedensel faktörleri. Örneğin, film yapımcılarının çalışmalarının sonucu olarak ya da izleyiciler için rol modelleri olarak karakter (2010, s. 22-23)

Bu sınıflandırmaya göre, gerçek kişiler bir dünyanın (gerçek dünyanın) sakinleri olarak algılanır, ancak onlar eserler, semboller veya semptomlar olarak algılanmaz. Bu aynı zamanda karakterlere ve gerçek insanlara gösterilen duygusal tepkiler arasındaki çok önemli bir farkı da gösterir: İnsanlar sadece karakterlere kurgusal varlıklar olarak duygusal tepki vermezler, aynı zamanda onların temsillerine (zeki veya beceriksiz), hikaye içinde verdikleri anlamlara (genellikle tartışmalı), yaratıcılarının niyetlerine (örneğin, propaganda amaçlı olanlar) veya olabileceği varsayılan etkilerine (örneğin, reşit olmayanlar üzerinde) tepki verirler. Bu tür tepkiler, sırayla, kurgusal varlığa karşı duyguları etkileyebilir.

Karakterleri analiz etmenin farklı yönleri arasında ayırım yapmak, onların medya özgüllüğünü, metinlerarasılığını ve transmedyalığını anlamada da yardımcı olabilir (2010, s. 24). Farklı ortamlarda temsil edilen karakterlerin (Sherlock Holmes gibi) kurgusal varlıklar ve semboller olarak temel özelliklerini koruyabilmeleri - hatta korumak zorunda kalmaları - anlaşılabilir bir durumdur. Örneğin, birçok film uyarlamasında Holmes hala insan aklını savunan bir dedektiftir fakat üst kurmaca özellikleri değişmiştir (Holmes karakterini canlandıran aktörün fiziksel görünümü ile temsil edilir).

Eder'e göre karakter kuramcıları; ister Greimas gibi dilin söz dizimini başlangıç noktası olarak alınsın, ister dramaturjinin geliştiricileri gibi zihinsel problem çözme süreçlerini incelesin, ister Jung'un arketipler teorisi gibi bir çıkarımda bulunsun, teorik temellerin hiçbiri kendi içinde sorunsuz değildir (2010, s. 29). Modeller arasındaki farklılıklara rağmen, hepsi benzer temel işlevleri içermektedir. Bu durum, temel işlevlerin tipik ve yaygın anlatım türlerinde bulunabileceğini göstermektedir. Eder ve arkadaşları tarafından sunulan modeller, drama teorisindeki ve film teorisindeki bir dizi yaklaşımla çelişmektedir. Eder'e göre, "karakterlerin ana karakter ve antagonist karakteri çevreleyen potansiyel konumlarının değişken sayısı, bu tür modellerin çekirdeğin kendisi dışında bir dereceye kadar olumsuz olduğunu gösterir" (2010, s. 30). Hangisinin işlevsel rollerin

analizine en uygun olduğunu açıklamak için, teorik temeller ve pratik uygulanabilirlikler yakından incelenerek karşılaştırılmalıdır.

Bu karşılaştırmayı daha net biçimde ortaya koymak isteyen Eder, bir anlatının eyleminin karakterlerden daha önemli olduğu iddiasını desteklemek için “eylem”in ne anlama geldiğinin belirlenmesi gerektiğini savunmuştur. Eylem terimi, artan özgüllük sırasına göre aşağıdaki maddelere atıfta bulunabilir:

1. Karakterler tarafından değil, tesadüf, doğa vb. dış etkenler tarafından harekete geçirilen olaylar da dahil olmak üzere, bir hikayedeki olayların tamamı. Örneğin, yalnızca izleyicinin izlediği bir gün doğumu.

2. Bu faaliyetlerin sonuçları da dahil olmak üzere karakterlerin genel faaliyetleri. Bu tanım aynı zamanda karakterlerin zihinlerindeki zihinsel süreçleri de içermektedir. Birçok modernist roman, karakterlerin içsel yaşamına odaklanarak, fiziksel aktivite ve durum değişiklikleri açısından çok az eylem sunarken, karakterlerin psikolojik süreçleri açısından daha fazla eylem sunmaktadır.

3. Karakterlerin yalnızca kasıtlı davranışları, konuşmaları ve eylemleri. Bazı medya türleri; macera hikayesi, savaş filmi ve pek çok dijital oyun anlatıları için eylemlerden yararlandıkları için bu tür davranışlara odaklanan anlatıları tercih eder. Gizem, suç ve dedektif hikayelerinde de olduğu gibi anlatının amacı eylemin kendisi olduğu için konu doğrudan karakter üzerinden ilerler ve filmin künyesi bile “neden bir suç işlediği” sorusunu içerir.

4. Söz edimleri dışında karakterlerin yalnızca fiziksel etkinlikleri. Karakterlerin hiç konuşmadan hareket ettiği ve bir şeyler yaptığı birkaç kurgusal dünya örneği olsa da, bazı medya türleri, hikayeyi anlatmak için birçok senaryo kitabının önerisinde görülebileceği gibi, karakterizasyon ve anlatım aracı olarak büyük ölçüde diyalog yerine eyleme güvenir (2010).

Yukarıda yer alan 1. maddede ifade edilen hikayenin eylemi, 2.ve 4. Maddelerde yer alan karakter eylemlerinden oluşmayabilir. Fakat genel olarak hikayeler antropomorfik karakterlerin etkinliklerini anlatırlar. Buna karşın karakter; portrelerde, tasvirlerde veya heykellerde olduğu gibi prensipte herhangi bir eylem olmadan sunulabilir. Film gibi zamansal medyada bile, bazı küçük karakterler eylemle değil, örneğin kişiliğinin özelliklerini ima eden bir fizyonomi ile karakterize edilir. En azından

bazı mecralarda ve kurgusal dünyaların anlatımındaki bazı evrelerde, karakterler eylemden (her anlamda) bağımsız olabilir. Karakterlerin aksiyondan bağımsız özellikleri de vardır ve aksiyon odaklı yaklaşımlar bu yönleri gözden kaçırma eğilimindedir. Seyircinin yalnızca karakterlere odaklanması kurgusal dünyayı anlamasını ve deneyimlemesini zorlaştırmaktadır. “Eylemden bağımsız karakterlerin özellikleri, yalnızca izleyicinin empatisini etkilemekle kalmaz, aynı zamanda metnin tematik odağını, etik ve retorik de belirleyebilir” (2010, s. 36). Bu nedenle, eylem odaklı bakış açısı karaktere odaklanan bir bakış açısıyla tamamlanmazsa, kurgusal dünyaların merkezi yönleri gözden kaçırılır.

Olay örgüsündeki karakterlerin dramaturjik işlevlerine atıfta bulunarak, iki yaklaşım arasında ayırım yapılabilir. Geleneksel yaklaşımlar, eylem rolleri için türe ve döneme özgü bir kelime dağarcığı kullanma eğilimindedir. Geleneksel dramada sırdaş, uşak, kötü adam ve entrikacı olarak adlandırılan bir karakter, 20. yüzyılın popüler medya kuşağında çapkın ve züppe olarak adlandırılabilir. Diğer yaklaşımlar, karakterlerin işlevlerine daha genelleştirilmiş yollarla bakmaktadır. Örneğin Campbell, James Joyce tarafından ortaya atılan bir terimi kullanarak “monomit” kavramını tanımlar. Bir sonraki bölümde detaylı biçimde incelenecek olan argümanını Freud'un ve özellikle Jung'un psikanaliz kuramlarına dayandıran Campbell'a göre, monomit evrenseldir ve dünyanın her yerindeki hikayelerde, mitlerde ve efsanelerde bulunabilir. Evrenselci yaklaşım geleneği günümüze kadar devam etmiştir. Örneğin, senarist ve yazar olan Christopher Vogler, Campbell'ın yaklaşımını Hollywood filmlerinin yapısına uyarlamış ve Disney gibi büyük yapımcı firmaları ile çalışarak ekran ticaretinde etkili olmuştur.

2.2.4. Campbell'in Karakter Teorisi

Joseph Campbell 1949 yılında yayınladığı *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* eserinde iki ana fikirle ilgilenmiştir. Bunlar monomit ve kozmogonik döngü olarak adlandırılmaktadır. Monomit (kahramanın yolculuğu olarak da bilinir), dünya çapında bulunan mitolojik bir arketip hikayesidir. Campbell'ın çalışması, monomitin anlaşılmasını sistemleştirir. Campbell'a göre mitler, tarihi düşüncenin bilimselliği olarak anlaşılmalıdır, çünkü bir miti meydana getiren ana unsurlar derin yorumlama ve anlama yetenekleridir. Campbell'ın Monomiti sistematikleştirmesini kullanarak eski

mitlere yeni bir ışık altında bakmak mümkündür. Kendisi *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* kitabını yazarken, S. Freud, K. Abraham, C. G. Jung, O. Rank, ve G. Róheim gibi tanınmış bilim insanlarının arařtırmalarını kullanmıřtır. Argümanları akıllıca ve kararlı bir řekilde yerleřtirilmiřtir, bu da Campbell'ın bilimsel arařtırmasını kolayca reddetmeyi imkansız hale getirir.

Campbell'a göre, monomit üç ana bölümden oluřmaktadır. Bunlar; yola çıkıř, erginlenme ve geri dönüş olmak üzere toplam on yedi kısım içermektedir. Bu bölümler altında Campbell, mitsel anlayıřın sistematikleřtirilmesini geliřtirir. Her efsane tüm ařamaları içermek zorunda deęildir ve bazı kısa hikayeler (özellikle fabllar ve peri masalları) sadece bir veya iki tanesine odaklanabilir. Campbell'ın sunduęu yapı, dünyanın dört bir yanındaki insanlara tanidik gelen bir yapıdır: bir kahraman ařına olduęu dünyasını geride bırakır, bilinmeyen ciddi bir riske doęru, ucunda büyük ödüllerin de olabileceęi diyarlara seyahat eder ve sonunda tüm macerasından elde ettięi kazancı, tecrübeyi, ödülü veya bilgiyi geride bıraktıęı topluluęa getirmek için geri döner (Campbell, 2017).

Birinci bölüm olan “Yola Çıkıř”ın altında beř adet tema vardır:

1. Maceraya Çaęrı: Karakterin o güne dek alıřtıęı çevresinden, arkadaşlarından veya mevkisinden uzaklařmasını gerektiren veya içsel dönüşüme uğrayacaęı, mevcut yařantısını kökten deęiřtiren çaęrı/durum/haber. Bir kahramanın yolculuk hikayesi sıradan, eksik bir dünyada bařlar. Ancak bu durum, kahramanı eski hayatını geride bırakmaya çaęıran macera dünyasından gelen bir çaęrı tarafından hızla bozular. Campbell (2017), Maceraya Çaęrı'nın tanımında, kahramanın genellikle doęaüstü dünyayla görünüşte rastgele bir karřılařma yařayacaęını ve onun içindeki güçlerle bir tür iliřki geliřtireceęini söyler. Ancak kritik bir noktayı takip eder: Doęru yapıldıęında bu karřılařma, kahramanın kendi içsel arzularının ve çatıřmalarının bir yansımasıdır.

Çaęrı tamamen tesadüf deęildir, kahramanın rüyaları, anıları, hisleri vb. pek çok řekilde kahramana önceden haber verilebilir, malum olabilir. Çaęrı nihayet geldięinde,

genellikle Campbell'ın (2017) "müjdecî"¹⁹ olarak adlandırdığı bir karakter tarafından iletilir. Müjdeciler ve mentorlar Campbell'e göre mutlaka ayrımı belirtilmesi gereken karakterlerdir. Örneğin *Star Wars*'ta haberci (müjdecî) R2-D2 ve akıl hocası (mentor) Obi-Wan Kenobi'dir. Obi-Wan, Luke'un Tatooine'den ayrılıp onunla Alderaan'a gelmesini öneren kişi olsa da, Maceraya Çağrı aslında R2-D2'nun Leia'nın mesajını iletmesi ile gelmiştir. O andan itibaren Luke'un odak noktası ya da Campbell'ın tanımladığı gibi, "ruhsal ağırlık merkezi" eski hayatından R2-D2'nun temsil ettiği macera dünyasına kayar.

Modern öykülerde haberci genellikle iyiliksever ya da en azından iyi huyludur, ancak Campbell (2017), daha eski öykülerde durumun her zaman böyle olmadığını belirtir. Karakter düpedüz kötü niyetli olabilir ve kahramanın olduğu kişiden dönüşmesi gereken kişiye dönüşme zamanının geldiğini belirttiği sürece, müjdecî olarak amaçlarına hizmet etmeye devam edebilir.

Çağrıyı aldıktan sonra kahraman geçici olarak sıradan dünyaya dönebilir, ancak göz alıcı macera dünyasına bir bakış attıktan sonra bu düz ve anlamsız görünecektir. Bu geçici mühlet ile Çağrının Reddedilişi aşaması arasında dar ama derin bir ayrım vardır. Çağrının Reddedilmesi, kahramanın kaderinden kaçınmaya çalışmak için yaptığı bir seçimdir, mola ise kahraman çağrıyı kabul edip etmemeyi seçmeden önce gerçekleşir.

2. Çağrının Reddedilişi: Kahraman, gelen çağrıyı çeşitli bahaneler uydurarak, mevcut hayatında yer alan meşguliyetlerini öne sürerek geri çevirir/reddeder. Kahraman, belki de korku, yetersizlik duygusu ya da sıradan dünyaya hissettiği güçlü bağlar nedeniyle macera dünyasına girmeye direnir. Campbell (2017), bazı mitlerin (genellikle masallar veya daha kısa öyküler), kahramanın çağrıyı reddetmesinin korkunç sonuçlarını araştırdığını gözlemler. Bu trajik figürler, baştaki isteksizliklerine rağmen sonunda kaderlerini kabul etmek yerine, eski dünyalarını ve eski benliklerini geride bırakma isteksizlikleri yüzünden mahvolurlar. Özellikle içe dönük ya da ihtiyatlı bir kahraman,

¹⁹ Müjdecî: Meydan okumaları yayınlayan ve yaklaşan değişikliği bildiren/haber veren bir karakter (veya öge). Müjdeciler, kahramanı eyleme motive etmeye hizmet eder.

kaderin işaret ettiği anda bir maceraya atılmaz. Bu nedenle bazı kahramanlar giderek daha ısrarlı, hatta daha güçlü macera çağrılarıyla karşılaşmak zorunda kalabilirler.

3. Doğaüstü Yardım/Destek: Kahramanın yola çıkma süreci başlar. Bu kısımda genellikle kahramana olağanüstü bir rehber/yol gösterici yardım eder. Campbell, bu yardımın genellikle kahramanın macera çağrısını kabul etmesinden hemen sonra geldiğini söyler. “Kendi çağrısına cevap veren ve sonuçlar ortaya çıktıkça cesaretle takip etmeye devam eden kahramanımız, bilinçdışının tüm güçlerini yanında bulur. Tabiat Ana, bu zorlu görevi destekler.” (Campbell, 2017, s. 72). Campbell’a göre kahramanın yardım alabileceği üç ana biçim vardır ve kahraman bunları herhangi bir kombinasyonla alabilir.

İlk biçim, doğrudan bir akıl hocasıdır, daha önce kahramanın yolundan giden ve genç maceracıya rehberlik edebilen biridir. *Star Wars*’tan Obi-Wan Kenobi ve *Matrix* filminden Morpheus iyi örneklerdir. İkincisi, kahramanı doğrudan bir çırak olarak almayan, ancak zorlukları başarmasını sağlayan yardımsever, genellikle doğaüstü veya başka bir şekilde güçlü bir varlıktır. Bu, Pinokyo gibi masal anlatılarında kullanılan Peri Anne veya *Harry Potter* serisindeki Dumbledore’un rolüdür. Üçüncü biçim, kahramana yardım edecek tılsımların, silahların veya diğer güç nesnelerinin verilmesidir. Bu Harry Potter’ın görünmezlik pelerini, Luke Skywalker’ın ışın kılıcı, Yunan Mitolojisinde Theseus’un Minotaur’u yendikten sonra labirentten kaçmasına izin veren ip veya Akhilleus’un kalkanı olabilir.

4. İlk/Birinci Eşiğin Aşılması: Kahramanın ilk sınavıdır, yavaşça bilinmeyen/beklenmedik bir dünyaya/maceraya girer. Kahraman, bilinen ve bilinmeyen dünyalar arasındaki engeli geçmelidir. Sıradan dünya ile macera dünyası arasındaki bariyeri geçmek kolay değildir. Campbell’ın (2017) “Eşik Muhafızları” olarak adlandırdığı ve kahramanın yolunu engelleyen bir sınav, engeller veya düşmanlar olabilir. Bu zorluklardan kaçınmanın bir yolu yoktur, kahramanın macerasına devam etmek için bilinmeyene geçme hakkını kazanması gerekmektedir. Eşik muhafızları kötü niyetli olmak zorunda değildir ve genellikle kurulu düzenin temsilcileri olarak hizmet eder. Aşırı korumacı bir anne, küçük bir kasabada ortalığı karıştırmaya çalışan polis memuru gibi karakterler olabilir.

Campbell'ın bu bölümde değindiği en önemli noktalardan biri, bariyerin kahramanın karakterinin bir testi olması gerektiğidir. Kahraman daha sonra beceri, güç ve zeka testleriyle karşılaşacaktır ve ilk zorluğun amacı, kahramanın macera dünyasında hayatta kalmak için cesaret ve kararlılığa sahip olduğunu kanıtlamasıdır. Her kahramanın sahip olması gereken ilk şey iradedir ve iradelerini kanıtladıkları bölüm burasıdır (2017).

5. Balinanın Karnı: Kahraman, olduğu kişiden yolculuğun ilerleyen kısımlarında dönüşeceği kahramanın yeni bir versiyonuna evrilerek bir dönüşüme uğrar. “Büyülü eşiğin geçişinin bir yeniden doğuş alanına geçiş olduğu fikri, balinanın karnının dünya çapındaki rahim görüntüsünde sembolize edilir. Kahraman, eşiğin gücünü fethetmek veya uzlaştırmak yerine, bilinmeyene yutulur ve ölmüş gibi görünür.” (Campbell, 2017, s. 90). Balinanın Karnı bölümüne örnek olarak Star Wars'da herkesin Millennium Falcon'da bulunan kaçakçılık kompartımanında saklandığı sahne verilebilir. Luke o kompartımanlara girdiğinde hala bir çiftlik çocuğudur, ancak dışarı çıktığı andan itibaren tüm eylemleri kahramanca bir karaktere bürünür. Kozada bulunan tırtıl, dışarıdan bakıldığında ölü görülebilir fakat kozadan bir kelebek çıkar. Campbell'in Balinanın Karnı olarak adlandırdığı bu bölüm bir metamorfozu simgeler.

Erginlenme kısmının altında ise altı adet tema vardır:

1. Sınavlar yolu: Kahramanın karakterinin bir dönüşüm yaşaması için bir dizi görev veya zorluk gerçekleşir. Arkadaşları ve düşmanları ile tanışır, becerilerini geliştirir ve olgunlaşarak kahraman rolüne bürünür. Bu bölüm Kahramanın Yolculuğunun merkezidir ve kahramanın dönüşeceği kişiyi tanımlamaya başlar. Bu nedenle genellikle yolculuk hikayesinin en uzun kısmıdır.

2. Tanrıçayla Karşılaşma/Buluşma: Kahraman, yolculuk evreninde bulunan kudretlerle tanışır ve onların kutsamalarını almaya çalışır. Kahramanın aldığı kutsama şekil olarak değişebilir ancak genellikle Babanın Gönlünü Alma kısmında bir tür koruma veya eleştirel iç görü olarak tezahür eder. Kahraman, Sınavlar Yolu sırasında güçlü, akıllı, hileli, çekici veya baş belası olmuş olsa bile, Tanrıçanın lütfü ancak erdemlerini kanıtlayarak elde edilebilir. Campbell, tanrıçanın genellikle zıtlıkları içinde barındıran, ikili bir doğa sergilediğini söyler (biri korkunç, diğeri yardımsever) ve kahramanın bu

dikatominin iki ucunu da anlamayı öğrenmesi gerekmektedir. Ruhsal olarak hazır olmadığında bir tanrıçanın bütünlüğüyle yüzleşen bir kahraman zor bir dönemden geçer. Örneğin, Star Wars'daki tanrıça Prenses Leia'dır, Luke Skywalker ve Han Solo ile tanışma anlarında iki karaktere oldukça farklı tepkiler verir. Erdemli Luke, onun iyi lütfunu oldukça kısa bir sürede kazanırken, Han Solo, daha yüksek bir çağrı yapana kadar alaya alınır, zorlanır ve perişan edilir.

3. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın: Kahraman, dünyevi zevklere kapılarak yolundan sapmaya meyillidir. Burada kadın bir metafor olarak kullanılır ve kahramanın yolundan caydırıcı çeşitli arzu nesnelere ile karşılaşabileceğini ifade eder. Örneğin, Yüzüklerin Efendisi serisinde yok edilmesi gereken “yüzük” figürü Frodo'nun yolculuğu boyunca onu baştan çıkarabilecek bir nesne olarak varlığını hissettirmektedir.

4. Babanın Gönlünü Alma: Kahraman, anlatı dünyasında bulunan en güçlü/tehlikeli ve kahraman üstünde en çok etkiye sahip olan nihai güçle hesaplaşmaya girer. Bu bölüm, kahramanın yolculuğunun en büyük ve en tehlikeli kısmıdır. Kahraman, evrenlerindeki en güçlü varlıkla hesaplaşmaya girmesi sonucunda ya onu yener (kötü, zalim bir baba durumunda) ya da varlığın iyiliğini kazanır (iyi huylu ve adil bir baba durumunda). Adından da anlaşılacağı gibi Campbell bu bölümde, Freud'un görüşlerini merkeze oturularak, Freud'un çocukların annelerinin sevgisi için babalarıyla savaştığı fikrinden yola çıkmaktadır (2017). Bu fikir, Campbell'ın tüm kaynak materyallerini yorumlamasına rehberlik etmektedir. Babanın Gönlünü Alma kısmının sonunda zorlukların üstesinden gelen kahraman, kendi başına bir ebeveyn, öğretmen veya lider olmaya hazırdır ve kendi ayakları üzerinde durabilecek kadar sertleşmiştir.

5. Tanrılaştırma: Kahraman, kendisinin mümkün olan en yüksek versiyonuna yükselir. Tanrılaştırma, kahramanın kişisel yolculuğunun son adımıdır; güçlerinin, bilgeliklerinin ve saflıklarının zirvesine ulaştığı son dönüşümdür. Kahramanın dünyada hala yapacak işleri olabilir, ancak Tanrılaştırma iç mücadelelerinin sonudur. Matrix filminde Neo'nun “The One (Bir)” olduğunu ve Star Wars'ta Luke'un kendisinden önceki babası gibi bir Jedi olduğunu fark etmesidir. Bu değişiklik, kahramanın Nihai Ödül'e

ulaşmasından önce gerçekleşmelidir, yani Neo, insanlığı Matrix'ten özgürleştirmeden önce kendisinin “The One (Bir)” olduğunu kabul etmelidir.

6. Nihai Ödül: Kahraman, arayışının nihai amacına ulaşır. Sonunda kahraman, yollarını kapatan tüm zorlukların üstesinden gelir ve kaderini tamamlar. Kahramanın yol boyunca karşılaştığı zorluklar, Babanın Gönlünü Alma kısmını tamamlaması ile sona ermez. Campbell, eğer kahraman bir tanrı, aziz, seçilmiş kişi ya da kutsal bir varlıksa, Nihai Ödül'e çok az veya hiç mücadele olmadan ulaşılabileceğini, ancak herkesin son bir sınavdan geçeceğini söyler. Nihai Ödül genellikle biri veya bir şey tarafından korunur ve kusurlu bir kahramanın koruyucuları kandırması, yatıştırması veya öldürmesi gerekmektedir.

Campbell Dönüş bölümünü de altı adet temaya göre tasarlamıştır. Bu bölümler:

1. Dönüşün Reddedilişi: Kahraman sıradan dünyaya geri dönmeyi reddederek macera diyarında kalmayı tercih edebilir. Kahramanın dönüşü reddedişi yeterli olgunluğa ulaşamamış olması veya bencilliği ile açıklanabilir. Büyülü bir dünyanın içine giren kahraman, eski sıradan hayatına geri dönmeyi sıkıcı, boş ve tekdüze bulabilir. Ayrıca merak duygusu da kahramanın bu reddi yapmasında en önemli etkenlerden biri. Aksiyona alışan kahraman geri döndüğü takdirde karşısına çıkabilecek yeni maceraları merak eder ve onlara ulaşma arzusu ile dolar. Bu duruma örnek olarak Peter Pan'ın hikayesinde Neverland'den ayrılmayı reddetmesi verilebilir. Yine de yola çıkan kişi (doğaüstünde kalmak karakterin çıkarına olsa da), gerçek bir kahraman olmak için, nihai ödülü sıradan dünyayla paylaşma sorumluluğunu kabul etmelidir.

2. Büyülü Kaçış: Bazen kahraman macera diyarından kaçmalıdır. Campbell, kahramanın doğaüstü dünyayı terk etmesinin iki yolu olduğunu söyler (2017). Kahraman, arayışına bir tanrı veya başka bir doğaüstü güç tarafından gönderildiyse, tanrısal güçler dönüşü oldukça basit hale getirecektir. Örneğin J. R. R. Tolkien'in 1937 yılında yazdığı Yüzüklerin Efendisi kitabında Gandalf, Bilbo Baggins'in maceralarından sonra Shire'a dönmesine yardımcı olur ve başlangıçta yüzlerce sayfa süren Orta Dünya'daki yolculuk sadece yedi sayfada tamamlanır. Diğer bir yolda ise dinlerden ve mitolojiden yararlanan Campbell, kahramanın yasak olanı elde etme arzusundan bahseder: Yasak elmayı yemek,

kralın kızına aşık olup kaçırmak, yılan başlı Medusa'nın karşısında gözlerini açmak gibi. Kahraman uyması gereken kurallara uymadığı bu tip durumlarda veya doğaüstü dünyanın kadim güçlerine karşı geldiği anlarda geri dönüş serüveni korkunç bir kaçışa dönüşebilir.

3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş: Kahraman doğaüstü dünyadan kaçamazsa veya yaralanmışsa, sıradan dünyadan güçlere veya yol göstericinin desteğine ihtiyaç duyar. Kahraman kendi isteğiyle geri dönmeyi reddederse veya *Büyülü Kaçış* bölümü felakete sonuçlanırsa biraz yardıma ihtiyacı olabilir. Bu bölüm çoğunlukla Campbell'in mitleri anlattığı kısımlardan oluşmaktadır ve Campbell'a göre kurtarıcı olarak gelen kişi sıradan dünyadan gelmelidir (2017). Kitapta verdiği örneklerinin her birinde iki dünya arasında net bir ayırım bulunmaktadır ve her zaman kahramanı doğaüstü olandan kurtarmak için normalden gelen birini içerir. Campbell'in bu kitabı yazdığı dönem için bu kural geçerli kabul edilse de daha sonraki dönemlerde yapılan akademik çalışmalar ve modern hikayeler bu bölümü biraz genişletmiştir. Örneğin, *Harry Potter ve Felsefe Taşı* filminin sonunda Harry, Dumbledore ve diğer öğretmenleri tarafından Quirrell'den kurtarılır. Filmin bu bölümü açıkça bir "Yoktan Kurtarma"dır, ancak kurtarmayı yapan cadılar ve büyücüler, Harry'nin Hogwarts Ekspresi'ne bindiğinde geride bıraktığı sıradan dünyanın bir parçası değildir. Bu örnekten de anlaşılacağı üzere; eski/sıradan dünya tamamen terk edilmiş ise, Campbell'in yalnızca "normal dünya" ile sınırlandırdığı kurtarıcı kavramı, kahramanın macerası sırasında kazanılan arkadaşlardan, müttefiklerinden veya akıl hocalarından biri de olabilmektedir.

4. Dönüş Eşiğinin Aşılması: Kahraman, sıradan dünyaya geri dönerken, yolculuk sırasında kazandığı bilgeliği kaybetmemek ve zorlu bir geçiş sürecini tamamlamak zorundadır. Campbell bu geçişin ne kadar zor olabileceğini çeşitli örnekler üzerinden sıkça vurgulamıştır. Deneyimlediği maceralarından sonra bakış açısı değişen bir kahraman, eski arkadaşları ve komşularıyla ilişki kurmakta zorlanabilir. Yüzüklerin Efendisi serisindeki Bilbo Baggins harika bir örnektir. Cücelerle yaptığı yolculuklar sırasında kazandığı tüm zenginliklere rağmen Baggins, Hobitler'in yaşadığı Shire Köyü'nde her zaman garip biri olarak düşünülmüş ve saygın Hobbitler tarafından dışlanmıştır.

Campbell'a göre kahramana doğüstü bir şey dokunduysa, sıradan dünyayla yeniden karşılaşmak tehlikeli ve hatta ölümcül olabilir. Campbell (2017), *Gençlik Ülkesinde* uzun yıllar yaşadktan sonra ailesine ne olduğunu keşfetmek için eve dönmek isteyen İrlandalı bir kahramanın hikayesini anlatır. Ülkesine gitmesine izin verilir ve yolda onu hızlandırması için bir at tahsis edilir, ancak ülkesinde yere ayak basarsa Gençlik Ülkesinde geçirdiği tüm yıllar geri dönecek ve onu hemen yaşlandıracaktır. Kahraman, tüm uyarılara rağmen attan iner ve hemen sakat yaşlı bir adama dönüşür.

5. İki Dünyanın Ustası: Dönüş eşiğini hasarsız geçen bir kahraman, sıradan ve doğüstü dünyalar arasındaki dengeyi bulur ve özgürce hareket edebilir. Kahraman, "İki Dünyanın Efendisi" olduğunda maceralarını tamamlamış ve üstesinden gelmesi gereken büyük zorluklar kalmamıştır. Ancak, maceraları sırasında kahramana akıl hocalığı yapmak için İki Dünyanın Efendisi olan bir karakter kullanılabilir. Örneğin, Star Wars evreninde yer alan Obi-Wan Kenobi, Tatooine'in sıradan dünyasında bir keşiş olarak yaşayabileceği gibi bir Jedi olarak Ölüm Yıldızı'na da girebilir.

6. Yaşama Özgürlüğü: Sonunda, içindeki ve dışındaki iblisleri yenen kahraman, ulaştığı bilgelik ile hayatı dilediği gibi yaşama hakkını kazanır. Maceraya çıkmadan önce içinde barındırdığı korkularını yener, pişmanlıklarını bırakır ve gelecek çatışmalar için heveslenmez. Sükuneti ve huzuru bulan kahraman; rehber, yol gösterici veya danışman olabilir veya evlenip bir bölgeye yerleşebilir. Bazı kahramanlar ise edindikleri tecrübelerini kullanacakları yeni bir maceraya atılabilirler. Star Wars'da Luke, Güç ile bir olur ve daha sonra gücü başkalarına öğretir. Sherlock Holmes Moriarty'yi yendikten sonra, dünyayı dolaşır ve hayatın onu götürdüğü yere gider. Yüzüklerin Efendisi'nde Hobbitler kendi Shire topraklarında lider olurlar. Aragorn, uzun ve barışçıl bir dönem boyunca krallığını sürdürür. Frodo, Gandalf ile denizleri aşmayı seçer. Game Of Thrones serisi de tıpkı bu şekilde her kahramanın kendi yolculuğunu anlatmış ve her kahraman için farklı bir yaşama özgürlüğü sunmuştur.

2.2.5. Karakter Kavramına İlişkin Diğer Yaklaşımlar ve Arketip Kavramı

Eder, Jannidis ve Schneider'in belirttiği gibi, yapısalci-semiyotik yaklaşımlar “karakterleri, kendilerini gösterenler ve metinsel yapı kümeleri olarak” dikkate alma eğiliminde olmuştur (Eder, Jannidis, & Schneider, 2010, s. 6).

1990'ların sonunda senarist Robert McKee, hikayedeki karakterlerle hikayenin yapısının aynı olduğunu savunur. Karakterler yalnızca öyküye yapı kazandırmakla kalmaz, aynı zamanda öykülere de aittir. McKee, yapısalci konumu benimser ve Chatman tarafından önerildiği gibi, özelliklerin paradigması olarak karakterleri zıtlştırırken, özelliklerin birikimini basitçe karakterizasyon olarak değerlendirir. Bu özellikler paradigması karaktere bir kişilik verir, ancak kendi başına bir karakter değildir (McKee, 1998, s. 100). McKee'ye göre, “karakterizasyon” ve “gerçek karakter” arasında bir ayrım vardır; karakterizasyon, baskı altındayken ortaya çıkan karakterin kişiliğine atıfta bulunur. McKee daha çok Forster'ın yuvarlak ve düz karakterler fikrinden yola çıkarak oluşturduğu gerçek karakterler fikriyle ilgilenir. Gerçek karakterin ifşasını ana karakterler için temel olarak kabul eder, çünkü gerçek kişiliklerinin ifşası, karakterleri ikilemlere zorlayan hikaye yapısı tarafından sağlanmaktadır (McKee, 1998, s. 105). McKee'nin Forster ve Chatman'dan yola çıkarak geliştirdiği bu düşünceleri daha sonraki dönemlerde pek çok kahraman, anti-kahraman çalışmasına da öncül olmuştur. Karakterizasyon kavramının baskı altında ortaya çıkabilen karakter kişiliği olduğunu ifade eden McKee, dijital oyunlardaki karakter gelişim sürecine de etki etmiştir. Oyun dünyası içinde bir karakterin baskı altında kalması ve hatta oyuncunun baskı altında kalması, oyuncuya farklı seçimler yaptırabilmekte bu nedenle gerçek anlamda bir dönüşümden ve seçimden bahsetmek mümkün olabilmektedir. Çünkü dijital oyunlar, anlık tepki verilen ve her defasında farklı bir akış içinde deneyimlenebilen eserlerdir. Doğal olarak oyun geliştiricileri ve tasarımcıları tarafından yaratılan “gerçek karakter”in oyuncu deneyimine bağlı olarak “karakterizasyon” geliştirdiğini ifade etmek yanlış olmayacaktır.

Faber ve Mayer 2009 yılında Jung'un 1968 yılında yaptığı çalışmalardan yola çıkarak arketip kavramını, “bir gözlemcinin duygusal olarak yankılanabileceği tipik, genel bir hikaye karakterinin içsel modelidir” şeklinde tanımlamıştır (Faber & Mayer, 2009, s. 307). Çoğu çağdaş araştırmacı, Jung'un ilk başta savunduğu gibi, arketipsel modellerin biyolojiden ziyade kültür yoluyla aktarıldığını iddia etmektedir (Jung, 1968). Zihinsel modeller olarak arketipler, insanın söz öncesi deneyimi sırasında geliştirilen

görüntü şemalarına ve temel zihin/beyin yapılarına benzetilebilir. Bu tür şemalar bilişsel süreçler içinde tekrarlanır ve anlama/muhakeme kalıpları oluşturur. Arketipler, bireyin dünyayı deneyimleyebileceği, eyleme zorlanabileceği ve davranış için bir model sağlayabileceği işlevsel bir paradigma veya şema sağlayabilir. Maloney (1999), zihnin doğuştan yapılandırılmış olduğu önermesini destekleyen çeşitli alanları inceleyerek artan araştırmalara atıfta bulunur. Zihinsel modellerde, bireyin çalıştığı, anladığı ve keşfedeceği bir çerçeve bulunur. Arketipler, özellikle mitler, kültürel hikayeler ve destanlar yoluyla çeşitli şekillerde ifade edilir (Jung, 1968). Arketipler genel hikaye karakterleridir, ancak genellikle anlatılardaki tanıdık ve tutarlı özelliklere sahip olan ve ortak yaşam temaları etrafında birleşen anahtar rolleri temsil eder (Faber & Mayer, 2009). Maloney, Jung, Faber & Mayer'in katkıda bulunduğu çalışmalar, “arketipin kendisinin hiçbir zaman bir sembol veya görüntüde doğrudan ifade edilmediği, aksine her yerde bulunan belirli temalara veya motiflere uyması için görüntülerin ve sembollerin zihinsel kullanımına rehberlik ettiği” önermesini desteklemektedir (Hart & Brady, 2005).

Arketipler, umutlarımızı, korkularımızı, hayallerimizi ve arzularımızı somutlaştıran sözel olmayan yapılar ve sembolik diller olarak hizmet edebilir. Böylece, koşullara bağlı olarak hem kolektif veya bireysel, hem de nesnel veya öznel olabilirler. Bu nedenle, Lindenfeld'e göre kriz zamanlarında insanlar, “yaşamdan daha yüce” bir anlam yükledikleri toksik/karizmatik liderlerin cazibesine birey veya grup olarak kapılarak, totaliter ideolojide bir anlam ve düzen duygusu hisseder (Lindenfeld, 2009).

Kahraman kelimesi ise: sıkıntı, meydan okuma, onur, güç ve zafer gibi duyguları çağrıştırmaktadır. Kahramanlar, bireylerde anlamlandırmanın oluşabilmesi için bir anlatı sağlar ve gerçekliği sosyal bir inşa olarak algırlar. Anlam oluşturma, bir kişinin bir dizi olayı ve deneyimi rasyonalize etmesine ve anlamasına izin veren, devam eden bir yorumlama sürecini ifade eder (Weick, 1996). Anlamlandırma, daha sonra eylem için bir sıçrama tahtası sağlayan, koşulları anlaşılır bir çerçeveye dönüştürme ve düzenleme sürecini tanımlar. Kahramanın yolculuğu genellikle düzensizliği düzene sokmaya veya yanlış giden durumları düzeltmeye çalışır. Yolculuk boyunca, kahramanın gözünden bilgi ve anlayış kazanılır. Kahramanlar, belirlenen hedeflere ulaşmak ve gerçekliği kendi isteklerine göre bükme için doğüstü bir yeteneğe sahip gibi görünür. Birçoğunun bu tür

efsanevi başarıları taklit etmek ve böyle bir güce sahip olmak istediğini iddia etmek abartılı bir söylem olmayacaktır. Campbell (2017), arketip kavramını ve kahramanın yolculuğunu araştırarak birçok efsanede, kahramanın genellikle kendini feda ettiğini ve başkaları için sıkıntı ve zorlukların üstesinden geldiğini ifade etmiştir. Kahramanların cesur eylemleri ve fedakarlıkları, etkilenen topluluk içinde yeniden anlatılarak destanlaşmaktadır. Nihayetinde kahraman, cesareti ve yolculuktan edindiği bilgilerin entegrasyonunu test eden bir zorlukla karşı karşıyadır. Başarılı olursa, kahraman topluluğun sorunlarını çözmek için bir iksir veya her derde deva olan bir büyü ile geri dönebilir. Liderler bu rolü oynar ve bu yolculuğa çıkarlar (Shadraconis, 2013). Stuart Voytilla, Campbell'in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu kitabındaki monomit kuramından ve Jung'un arketip modellemesinden yola çıkarak arketipleri yediye ayırmıştır (Voytilla, 1999). Campbell'in yolculuğunda yer alan "müttefik" kavramı da eklenince bu arketipler; kahraman, mentor/akıl hocası, müttefik, müjdecî/haberci, düzenbaz/hilebaz, şekil değiştiren, eşik koruyucusu/muhafız ve gölge şeklinde sınıflandırılabilir. Voytilla'nın çalışmalarından yola çıkarak Christopher Vogler'in kategorize ettiği arketipler Tablo. 4'te açıklamıştır (Vogler, 1999).

Arketypler	Arketyplerin Tanımları ve Örnekleri
Kahraman	Kahraman neredeyse her zaman hikayedeki ana karakterdir. Seyirci kahramanın başarılı olmasını ister. Başkaları için kendini feda edebilen, aktif olarak öğrenen ve öğrendikleri doğrultusunda yolculuk boyunca dönüşüm geçiren, evrensel niteliklere sahip karakterlerdir. Luke Skywalker (Star Wars), Harry Potter (Harry Potter), Pinokyo ve Neo (Matrix) örnek olarak verilebilir.
Mentor/Akıl Hocası	Kahramana öğreterek ve kahramanı koruyarak yardımcı olan bir öğretmen veya eğitmendir. Akıl hocası, kahramanı korkularının üstesinden gelmesi için motive eder ve kahramanı yolculuğa hazırlar. Obi-Wan Kenobi (Star Wars),

	<p>Morpheus (Matrix), Dumbledore (Harry Potter) ve Gandalf (Yüzüklerin Efendisi) örnek olarak verilebilir.</p>
Müttefik	<p>Müttefik, macerada kahramana yardım eden karakterdir. Kahramanın yolculuğu çok zor olabilir ve müttefik; bilgi, dikkat dağıtma veya sadece bir çift el gibi kahramanın eksik olduğu bir şeyi sağlayarak kahramanın başarılı olmasına yardımcı olur. Chewbacca (Star Wars), Hermione (Harry Potter), Watson (Sherlock Holmes), Samwise Gamgee (Yüzüklerin Efendisi) ve Robin (Batman) örnek olarak verilebilir.</p>
Eşik Koruyucusu/Muhafız	<p>Kutsal veya değerli bölgelere girişleri denetler. Muhafız genellikle kahramanın macerasında ilerlemesini durduran karakterdir. Eşik koruyucusu gerçek bir karakter olmayabilir, bunun yerine bir engel olabilir. Tüm anlatılarda bir düşman olması gerekmez, kahramanı tehlikeli olduğu için devam etmemesi gerektiği konusunda uyarmak için de orada olabilir. Kahraman genellikle maceraya devam etmek için eşik koruyucusunu kandırmak, yenmek veya onunla müttefik olmak zorundadır.</p>
Müjdecî/Haberci	<p>Haberci, kahraman için bir şeylerin değişmek üzere olduğunu belirten bir karakter, bir öge veya bir olay olabilir. Bu arketip, maceranın başında belirir ve genellikle bir mesaj verir. Külkedisi masalında baloyu haber veren mektup, Star Wars serisinde Prenses Leia'dan mesaj taşıyan R2D2</p>

	isimli robot veya Harry Potter'a Hogwarts'tan mesaj getiren haberci baykuş olabilir.
Düzenbaz/Hilebaz	Hilebaz, hikayeye mizah katan ve karışıklık çıkararak karakterdir. Bu karakter ayrıca statükoya meydan okuyabilir veya karakterin önyargılarını ve düşüncelerini yeniden gözden geçirmesini sağlayabilir. Han Solo (Star Wars), Eşek (Shrek) ve Dobby (Harry Potter) örnek olarak verilebilir.
Şekil Değiştiren	Yolculuk boyunca fiziksel veya kişilik olarak değişime uğrayan karakterdir. Bu değişim genellikle, müttefik olan bir karakterin düşman olması veya düşman sanılan bir karakterin müttefik olduğunun anlaşılması şeklinde sunulmaktadır. Severus Snape (Harry Potter), Chris Redfield (Resident Evil Village ²⁰) ve Kedi Kadın (Batman) örnek olarak verilebilir.
Gölge	Gölge genellikle hikyedeki kötü adamdır, ancak bu her zaman doğru olmayabilir. Örneğin, çatışmaya neden olacak veya kahramanın üstesinden gelmesi gereken bir tehdit de gölge olarak kabul edilebilir. Darth Vader (Star Wars), Joker (Batman), Ajan Smith (Matrix), Voldemort (Harry Potter) ve Sauron (Yüzüklerin Efendisi) örnek olarak verilebilir.

Tablo 4. Arketiplerin Sınıflandırılması

(Vogler, 1999)

Vogler, arketipin belirli bir sahnede bir karakterin taktığı maske olarak düşünülebileceğini söyler. “Bir karakter, yolculuğun çoğunluğu için o tek maskeyi takarak öncelikle bir masalın Mentoru olarak hizmet edebilir. Ancak hayatımız boyunca

²⁰ Resident Evil Village 2021 yılında piyasaya sürülen ve Capcom tarafından geliştirilen bir dijital oyundur.

birçok rolü oynadığımız, hatta belirli bir günde maske değiştirdiğimiz gibi, bir hikayenin karakterleri, hikayenin taleplerine bağlı olarak arketip maskelerinden herhangi birini takma potansiyeline sahiptir” (Vogler, 1999, s. 7).

2.3. Oyun İncelemelerinde Ludoloji ve Naratoloji Kavramları

Oyun araştırmalarında özellikle yirmi birinci yüzyılın başında en çok tartışılan konulardan biri dijital oyunlardaki narratolojinin (anlatı bilimi) ve ludolojinin (oyun bilimi) nasıl ifade edileceği ile ilgilidir. Anlatı bilimciler, oyunları bir anlatı aracı olarak incelemeye çalışırken, ludologlar oyunların kurallar üzerine inşa edildiğini ve bu nedenle anlatı kuramları ile yeterli biçimde ifade edilemeyeceğini savunmuşlardır. Çağdaş oyun eleştirisi hem anlatı hem de oyun çalışmalarını kapsasa da dijital oyun biçimine dair bu tartışmalar, hikaye anlatımını ve etkileşimini uzlaştırmanın karmaşıklığını vurgulamaktadır. Çalışmanın bu kısmında ludoloji ve narratoloji kavramlarına ilişkin çalışmaları incelemek çalışmanın ilerleyen kısımları açısından son derece önemlidir.

Oyun bilimcilere göre, oyunlar ve anlatı arasındaki en büyük fark, ilkinin "ne olduğunu" anlayan "dış gözlemcilere" hitap etmesi, ikincisinin ise "ne olacağını" önemseyen "ilgili oyuncular" gerektirmesidir (Frasca, 2003). Okur-tepki araştırmacıları ve film teorisyenleri, okurların ve film izleyicilerinin romanlarda ve filmlerde anlatılan olayları şimdiki zamanda yaşıyorlarmış gibi deneyimleyip, deneyimlemediklerini sıklıkla tartışmışlardır. Simons'un *Narrative, Games, and Theory* başlıklı eserinde belirttiği üzere "Bir Hitchcock filmi izlemiş olan herkes, film izleyicilerinin 'bir sonraki sahnede ne olacağı' konusunda çok endişeli olduklarını bilir." (Simons, 2007, s. 3)

Frasca'nın kategorik bir ayırım olarak gördüğü şey yalnızca bir bakış açısı meselesidir. Siber metin teorisyeni Marie-Laure Ryan'ın yazdığı gibi: Bir anlatı, özellikle de belleğe dayalı bir anlatı oluşturduğumuzda, genellikle "şeylerin nasıl ve neye dönüştüğünü" temsil etmeye çalışırız ve anlatının sonu, daha en başta belleğimizde biçimlendirilmiştir. Ama sonu başlangıçtan önce sunulan bir anlatıyı bile okuduğumuzda, olay örgüsünü yaşayan karakterlerin bakış açısını kendi kaderleri olarak benimseriz. Hayat ileriye dönük olarak yaşanır ve geriye dönük olarak anlatılır, ancak anlatı tekrarı bir kez daha ileriye dönük olarak yaşanır (Ryan, 2001).

Ludologlar, bir okuyucunun veya film izleyicisinin her zaman için hikayenin önceden belirlenmiş bir sona geleceğini bildiğini iddia eder. Ama bu da salt psikolojik ve fenomenolojik bir meseledir. Karakterlerle ilgilenen ve onlarla özdeşleşen bir okuyucu veya film izleyicisi, deneyim hikayelerini oyunlardan çok farklı bir şekilde anlatacaktır. Patrick O'Neill'in gözlemlediği gibi: İç aktör/katılımcı için “hikaye dünyası” tamamen geçici, temelde istikrarsız ve tamamen kaçınılmaz bir dünya olarak ortaya konulmaktadır. Bu ifadenin imalarını göz önünde bulundurduğumuzda, bu iddiayı destekleyecek pek çok şey bulmak mümkündür. Anlatı her zaman çok merkezi bir şekilde, tam anlamıyla bir oyun yapısıdır ve okuyucularını/izleyicilerini, görünüşte en sağlam kurgusal olmayan konularda bile, kaçınılmaz olarak en baştan dengesiz oldukları bir yorumsamacılık (hermeneutik) tartışmasına dahil eder (O’Neill, 1996).

Çoğu oyuncu, bir oyunun, genellikle önceden belirlenmiş bir zaman sınırı içinde sona ereceğini bilmektedir. Bunu unutmaları halinde, bilgisayar ekranlarında çeşitli saat efektleri, zaman çubukları ve oyuncular bu konuda bilgilendiren diğer uyarılar gözükmemektedir. Oyunun asla durmadığı ve net kazananların veya kaybedenlerin olmadığı *Ultima Online*²¹ gibi kalıcı oyun dünyalarında bile, "dünyadaki birçok aktivitenin aslında görevler gibi önceden belirlenmiş tamamlama yöntemleriyle sonlu hedefleri vardır" oysa rol yapma oyunlarında örtük amaç, yeni bir düzeye ulaşmak için yeterli “istatistik” elde etmektir (Klastrup, 2003). Bu nedenle, kalıcı oyun dünyaları, "yerleşik küçük 'ilerleme oyunları' ile ortaya çıkan oyunlar" olarak tanımlanabilir (Juul, 2011). Üstelik dijital oyun oyuncuları, oyun dünyasında avatarlarına ne olursa olsun, başlarına kötü bir şey gelmeyeceğini de bilmektedir. Ve daha da önemlisi, eğer oyuncular bir "dış gözlemci" tarafından gözlenirse, genellikle bir hikayedeki karakterler gibi davrandıkları görülmektedir. Örneğin Michael Mateas, birçok oyuncunun sistemle etkileşimini izleyerek: gözlemci-oyuncu etkileşimi karşısında olaylar dizisini ve hedefin kontrolünü sağlayan cihazları ayırt etmeye başlamıştır. Bu gözlemci, oyuncunun gerçek bir rolü olmadığı, oyuncunun dramatik dünya içinde gerçekten önemli olan herhangi bir niyet oluşturmadığı sonucuna varacaktır. Ancak oyun evreni içinde ilk kez oyuncu karakteri

²¹ Ultima Online ilk olarak 1997 yılında Origin Systems tarafından geliştirilen bir MMORPG oyunudur. İlerleyen zamanlarda oyun geliştiriciliği farklı firmalara devredilmiştir ve 2014 yılından bu yana Broadsword tarafından geliştirilmektedir.

deneyimlemektedir. Dramatik dünyanın tasarımcısı şu sonuca varabilir- çünkü dünyayı gözlemci için değil oyuncu için tasarlamaktadır- oyuncu gerçek bir etkileşim özgürlüğü (yani özdeşleşme, karakterizasyon) duygusu yaşadığı sürece, çeşitlilik önemli bir tasarım olmadığı için dönüşümün önemli bir şey değildir (Mateas, 2001).

2.4. Avatar Kavramı ve Karakter İlişkisi

Hinduizmden türeyen avatar, video oyunlarında oyuncunun kontrol ettiği beden için kullanılan bir terim haline gelmiştir (Jørgensen, 2009). Kavram ayrıca sanal gerçeklik alanlarında (sanal bir dünyada) veya internet forumlarında bir kullanıcıyı veya nesneyi temsil etmek için kullanılan sanal bir nesneyi açıklamak için kullanılır (Sherman & Craig, 2018, s. 403). Klevjer ise avatar incelemelerini başka bir boyuta taşıyarak avatarın oyuna özel olabileceğini ifade eder. Klevjer'e göre avatarın oyuncunun oyun dünyasındaki temsili somutlaşmasının nasıl olduğu oyunun türüne bağlıdır. Klevjer, oyuncu ve avatar arasındaki fiziksel ilişkiyi somut biçimde simüle eden gerçek zamanlı kontrolü vurgular (Klevjer, 2006, s. 135). Tanımına göre, avatar, oyuncunun gerçek zamanlı kontrolüne sahip olduğu sürece gerçek bir avatardır ve bu durumda ara sahnelerde veya sinematik alanlarda avatar değildir (2006). Bu nedenle, onun avatar kavramı, özellikle oyuncunun bir şekilde oynanabilir karakterin kontrolünü kaybettiği durumlara odaklanan bir çalışmada tek başına kullanmak için verimli görünmemektedir, çünkü bu durumlarda Klevjer'in tanımını izleyen bir karakter avatar olarak kategorize edilmemektedir. Fakat, tez içerisinde örneklem olarak belirlenen *Demon's Souls* oyunu ve Souls kültüründen ilham alarak tasarlanan diğer oyunlar, sinematik alanların azlığı ve oyuncunun daimi olarak karakteri yönlendirebilmesi açısından Klevjer'in avatar tanımı ile örtüşmektedir.

Avatar kontrolü ve karakter karmaşıklığı kavramlarını açıklamadan önce, terminoloji seçimini belirtmek doğru olacaktır. "Avatar" sözcüğünün seçimi, oyun için karakterin özerkliğine ya da oyuncu karakterinin özerkliğine atıfta bulunulması açısından bilinçli bir karardır. Oyuncu, avatar ve karakter arasındaki ilişkiyi tartışmak için kullanılan tüm kavramlar konuya farklı yaklaşımlar getirebilmekte ve bütünü etkileyebilmektedir, bu nedenle çalışma içerisinde avatar sözcüğü seçilmiştir. Aşağıda avatara, oyuncu karakterine ve oynanabilir figüre yönelik çeşitli yaklaşımlar

tartışılacaktır. Bu nedenle araştırma konusu için hangi kavramın kullanılmasının daha verimli olduğunu anlamlı bir şekilde değerlendirmek ve dolayısıyla avatar, karakter ve oyuncu figürü sözcüklerinin kullanım alanlarını saptamak son derece önemlidir.

2.4.1. Avatar Kontrolü ve Karakter Karmaşıklığı Düzeyleri

Daha önceki alan çalışmaları incelendiğinde Vella (2015) oynanabilir figürün “hem bir avatar hem de bir karakter” olduğunu belirtmektedir. Bu noktada bahsedilen “avatar” sözcüğünü oyuncunun doğrudan kontrolü altındaki bir oyun birleşeni olarak açıklayan Vella, “karakter”in ise oynanabilir alternatif bir dünyanın içindeki bireyin temsili olduğunu ifade etmiştir (Vella, 2015). Oynanabilir figür terimi, bu durumda, diğer durağan olmayan medyalarından bildiğimiz gibi, önceden yazılmış bir karakter olarak görülmekte ve bu nedenle kendi ile çelişmektedir. Bunun yerine, çalışmanın bu bölümünde hem kontrol edilebilir bir avatar hem de bir karakter olarak tezahür eden şekle atıfta bulunmak için “oyuncu figürü” terimi kullanılmıştır. Oyuncu figürü terimi ile, Vella’nın kullandığı biçimde oyun içi figürün her zaman oynanabilir olduğu ima edilmemektedir, ancak oyuncu figürü yukarıda bahsedilen oyuncu, avatar ve karakter üçlüsünü hesaba katan teorik bir yapı olarak kabul edilmiştir. Avatar kontrolü ve karakter karmaşıklığı arasındaki denge karakterin özerkliğini belirler, ancak çeşitli durumlarda bu özerklik hem avatar hem de karaktere ait olarak anlaşılabilir. Bu nedenle, özerklik; oyuncunun avatar üzerinde sınırlı bir kontrole sahip olduğu ve oyuncunun oyun dünyasında güç kullanması için çok az olasılık bulunan veya hiçbir olasılık bırakmadığı karakter vurgusu olarak anlaşılabilir. Avatar genellikle belirli görevleri üstlenir ve oyuncunun oyun olarak tasarlanan şeye odaklanmasına izin verir (örneğin, oyun içinde bir avatarın yürüme eylemini gerçekleştirdiğini düşünün, oyuncunun avatarın bir bacağına hareket edip etmediğini ve nasıl hareket ettiğini düşünmesini gereksiz kılar). Ancak bu, karakter özerkliği değildir, çünkü karakter, kontrolün dağıtımında merkezi bir rol oynamaz.

Bazı oyunlar, tam avatar kontrolünü korurken çok karmaşık bir karaktere sahip olabilir, ancak avatar kontrolü ve karakter karmaşıklığına anında odaklanma genellikle bir oyun boyunca değişir. Bu nedenle, karakter karmaşıklığı ve oyuncunun avatar

üzerindeki kontrolü, dengelerini değerlendirmek için art arda analiz edilmeli ve karşılaştırılmalıdır. Ek olarak, avatar tarafından otomatik olarak gerçekleştirilen görevler, biri diğeriyle kolayca karıştırılabileceğinden, karakter karmaşıklığına göre incelenmelidir. Farklı oyunların karakter karmaşıklığını ve avatar kontrolünü ifade etmenin farklı yolları olduğundan, bu değerlendirme nicel yollarla yapılamaz. Dijital oyunlardaki karakterleri analiz etmek için mevcut çerçeveler, avatarın fizikselliğini ve oyunun kolaylaştırılması için gerekli olan otomatik biçimde gerçekleştirilen görevleri hesaba katmaz. Bunun yerine, animasyonlar, fiziksel görünüm ve ses gibi unsurlar, dijital oyunları anlama yöntemlerimizin edebiyat ve sinema gibi etkileşimli olmayan diğer medya biçimlerini analiz etme yöntemlerinden nasıl türetildiğini ortaya çıkaran karakterizasyon için merkezi olarak görülmektedir. Bu nedenle, avatarlı tüm dijital oyunların doğasında bulunan avatarın fizikselliğini ve dolayısıyla temsilini açıklayan bir analiz sunulmalıdır. Bu analizi daha ayrıntılı sunabilmek için bu çalışmanın hipotezlerini oluşturan “karakter akışkandır, karakter dönüşüme uğramaktadır, oyunda yan karakterler ana karakterleri yönlendirme potansiyeli olan karakterlerdir” iddialarını açıklayabilmek adına “oyunabilir karakter” ve “oyuncu olmayan karakter” kavramlarını ayrıntılandırmak son derece doğru olacaktır.

2.4.2. Dijital Oyunlarda Oynanabilir Karakter Kavramı

Westecott, oynanabilir karakteri bir performans nesnesi olarak inceleyerek, oyuncu karakterini, oyuncunun oyun dünyası içinde gezinmeyi belirlemesine yardımcı olan diegetik bir işleve hizmet eden, ekrandaki oyuncu temsili olarak tanımlar. Avatar/oynanabilir figür kavramını tanımlamak için kullanılan farklı terminolojileri tartışan Klevjer (2007), Jørgensen (2009) ve Vella'nın (2015) aksine, Westecott konsept seçimini detaylandırmaz. Bunun yerine, oyuncu karakterine kuklalık teorilerini kullanarak yaklaşır ve bunun oyuncu karakterine hem oyun pragmatikliği hem de kişisel kimlikle ilgili olarak ikili bir yaklaşımı rasyonelleştirdiğini savunur.

Westecott'un aksine, Meretzky oyuncu karakterlerini basitçe “oyuncunun doğrudan kontrolü altındaki karakterler” olarak tanımlar (Meretzky, 2001). Bununla birlikte, birçok birinci şahıs oyununda, oyuncu karakterinin genellikle oyuncunun kendisi olarak tasarlandığını ve oyuncunun kendisinin ana karakter olduğu inancını

vurgulamaktadır. Benzer bir argüman, artan oyuncu özgürlüğünün karakterin kişiliğini azaltacağını savunan Frasca tarafından sunulmaktadır (Frasca, 2001). Ancak Lankoski (2011), oyuncu karakterine yönelik bu yaklaşımların, oyuncu seçimlerini her zaman bir şekilde sınırlayacak olan oyun sistemi anlayışını dahil etmede hayati bir noktayı kaçırdığını belirtmektedir. Lankoski'ye göre, sadece oyuncu karakterini tek başına incelemek yeterli değildir, oynanabilir karakterin oyun sistemi ile ilgili olduğu anlaşılmalıdır ve bunun oyuncu karakterinin algılanmasına nasıl katkıda bulunduğu araştırılmalıdır. Bu nedenle, oyuncu karakteriyle birbirine bağlanan amaca yönelik ve empatik katılım olmak üzere iki sürece dayalı bir çerçeve önerir. Bu çerçevede oyuncu karakterinin, oyuncunun seçimlerini yönlendirmek ve sınırlamak için belirli yöntemleri olduğunu savunur:

- Bir oyuncu karakterinin hedefleri
- Olası ve imkansız eylemler
- Bir oyuncu karakterinin önceden tanımlanmış işlevleri
- Ara sahneler (Lankoski, 2011, s. 301)

Bayliss, avatar ve karakterin her zaman bir ve aynı olmadığını kabul ederken (Bayliss, 2007), Lankoski'nin oyuncu karakteri kavramı, dinamik karakter karmaşıklığı seviyelerine veya avatar kontrolüne izin vermeyen bir karakter için istikrarlı bir model oluşturur. Lankoski'nin, avatar, oynanabilir karakter ve oyuncu figürünü inceleyen diğer akademisyenlerin hepsinden daha fazla karakter özerkliğinin araştırılmasına izin veren bir terminoloji önermeye yaklaştığı görülmektedir.

2.4.3. Dijital Oyunlarda Oyuncu Olmayan Karakter (NPC) Kavramı

Oyuncu Olmayan Karakterler (NPC'ler), bir dijital oyun içinde yer alan, oyuncular değil oyun tarafından kontrol edilebilen karakterlerdir. NPC terimi dijital oyun dünyası ile yaygın kullanımına başlasa da ilk kullanımı dijital oyun tarihinden önceye dayanmaktadır. Masaüstü rol yapma oyunlarında oyunu ve oyuncuları yönlendiren Dungeon Master (DM, Zindan Efendisi, Oyun Görevlisi), oyuncuların belirli bir senaryoyu takip etmesini sağlar. Bu akışı sağlayabilmek için oyun içinde oyuncular tarafından yönlendirilemeyen NPC karakterleri yönetir ve onların aracılığı ile hikayenin akışını ve izlenen yolu belirler, rehberlik eder. Dijital oyunlarda ise

NPC'ler pek çok oyun türünde bulunmaktadır ve yalnızca RYO türü ile sınırlı değildir. Masaüstü rol yapma oyunlarında bir insan tarafından yönlendirilen DM'nin rolü, dijital oyunlarda oyun tasarımcıları tarafından sistemin kendisine entegre edilmiştir. Farklı bir ortama geçişe rağmen, analog oyunlardaki temel kavramların çoğu hala dijital oyunlarda mevcuttur ve bu nedenle terminolojinin bir kısmı analogdan dijitala taşınmıştır. Dijital oyunlarda, NPC'ler birçok farklı şekil ve boyutta olabilirler ve Şekil 3.'te gösterildiği gibi, sıradan olandan fantastik olana ve açıkça insan dışı olana kadar çeşitlilik gösterebilirler. Bununla birlikte, bir NPC'yi tam olarak NPC yapan şeyin ne olduğu hala bazı tartışmaların konusudur. Bartle, sanal dünyaların çeşitli bilgisayar kontrollü karakterlerini, NPC'ler ve canavarlar olarak ikiye ayırmış ve hem NPC'lerin hem de canavarların oyun içi karakterlere benzeyen ve "yapay zeka verildiğinde aynı olduklarını düşünen" varlıklar olduğunu ileri sürmüştür (Bartle, 2003). Fakat bu durumun tersine, canavarlar, oyun içi karakterlere ne benzeyen ne de aynı olduklarını düşünen varlıklardır. Ancak bu ayırım, oyun türlerinin ilerlemesiyle büyük ölçüde tartışmalı hale gelmiştir, pek çok araştırmacıya göre Bartle'in benzerliğe dayalı ayırımı kusurludur. Özellikle fantezi veya Bilim Kurgu (SciFi) anlatıları olan birçok oyunda, oyuncunun hem düşman hem de müttefik olarak etkileşime girdiği farklı ırklardan ve türlerden çok sayıda farklı NPC bulunmaktadır. Bu nedenle, varlığın oyuncuya ne kadar benzediği, bir oyundaki varlıkları kategorize etmek için bir ölçüt olarak uygun değildir.



Şekil 3. NPC Örnekleri

Sol üstten saat yönüne doğru: 1) 2011 yılında Relic Entertainment tarafından geliştirilen Space Marine oyunundan bir Ork, 2) 2011 yılında Team Bondi ve Rockstar Games tarafından geliştirilen L.A. Noire oyununda röportaj yapılan bir kişi, 3) 2011 yılında Bethesda Game Studios tarafından geliştirilen The Elder Scrolls V: Skyrim oyunundan bir muhafız 4) 2013 yılında Irrational Games tarafından geliştirilen BioShock Infinite oyunundan iki asker

(Warpefelt, 2016)

Uygun kriterlerin olmaması nedeniyle, NPC'ler ve canavarlar arasında ayırım yapmanın pek bir anlamı yoktur. Bunun yerine, NPC'nin türünü oyun içinde sağladıkları işlevlere göre tartışmak daha verimli olacaktır. Bu yaklaşım elbette kendi içinde bazı sorunlara yol açabilir, çünkü bazı işlevler (örneğin, eşyaların satın alınması veya satılması) potansiyel olarak hem görünürde canlı varlıklar hem de duygusuz makineler tarafından yerine getirilebilir. Bu nedenle, hissedebilir varlıkları basit makinelerden ayırt edebilmek ve bu ayrımı daha net yapabilmek için bir tür kriter gereklidir.

Birçok araştırma, dijital oyunlarda oynanabilir karakterin öneminin ancak oyuncular tarafından somutlaştırıldıktan sonra anlam kazandığı varsayımından yola çıkmıştır. Oyuncu olmadan PC'ler (oynanabilir karakterler) sadece araçlar olarak algılanır (Carr, 2002, s. 178). Bu görüşe katılan bazı araştırmacılar ise oynanabilir

karakteri Őu Őekilde zetlemiŐtir: “oyuncular tarafından eldiven gibi giyilmesi amalanan semiyotik aralar” (Rehak, 2003, s. 482), “hareket motive edicileri” (Lankoski & Ekman, 2003), “oyuncunun eylemlerini gerekleŐtirmek iin kullandıkları imleler” (Frasca, 2001), “boŐ formlar” veya “oyuncuların taktığı maskeler” (Adams, 2013, s. 153). Yukarıdaki metaforların tm, oyun dnyasında gerekleŐtirdikleri iŐlevler aısından analiz edilen oynanabilir karakterlerin, tamamen mekanik bir yaklaŐımla ifade edilmesidir. Diđer bir deyiŐle, oynanabilir karakterler, kendi karakteristikleri tarafından tanımlanan yetenekler veya kapasitelerden meydana gelir (Dovey & Kennedy, 2006, s. 99). Tomb Raider’ın oynanabilir karakter deneyimine odaklanan Newman ve Aarseth, Lara Croft’un temsili zelliklerinin nemsiz olduđu ve oynaniŐı etkilemediđi ortak sonucuna varmıŐtır. Newman, “oynanabilir oyun sekanslarında Lara’yı temsil aısından dŐunmek zorunda olmadığımızı” belirtirken, benzer bir ludolojik sonuca varan Aarseth Őyle aıklar: “Film teorisyenleri tarafından zaten lmne analiz edilen Lara Croft’un bedeninin boyutları ve biimi, bir oyuncu olarak benim iin nemsizdir, nk farklı grnen bir vcut beni farklı oynamaya zorlamaz. Oynarken, onun bedenini grmyorum bile”. (Aarseth, 2006)

Byle bir bakıŐ aısı oyuncuları tamamen zgrleŐtirir ve onlar tarafından Őekillendirilen grafiksel karakterler (avatarlar) biiminde bir dizi potansiyel ve teknik sunar. Ken Perlin, Lara Croft’u ve ekrandaki diđer figrleri oyun jetonlarıyla karŐılaŐtırır ve oyuncuların aktif roln vurgulayarak, "Lara'nın ateŐ etmek, sıramak, koŐmak, silah deđiŐtirmek iin yaptıđı her seimin sizin seiminiz olduđunu fark edin” ifadesinde bulunur (Perlin, 2006). Lara Croft “yalnızca oyuncu onu zorladıđı zaman ve oyuncunun istediđi Őekilde hareket edecektir” (Carr 2002, s. 173).

Oynanabilir karakterin iŐlevselliđi, zellikle evrimdiŐı RYO trnde nemli olan bir dizi atanmıŐ nitelik ile dođrudan bađlantılıdır. Dovey ve Kennedy'nin belirttiđi gibi hem dijital oyun teorisyenleri hem de tasarımcılar “Propp’un alıŐmasına dayanan Rus biimciliđinin anlatı ve karakter teorilerine” (2006, s. 97) ynelir. Oynarlardaki karakterler algoritmik olarak kontrol edilen yetenek kmelerini oluŐturduđundan, Howard’a gre, gerekleŐtirdikleri iŐlevler bakımından Propp’un karakter tanımı, "NPC'lerin ve PC'lerin edebi anlamda "karakterler" deđil, iŐlev

çağırın nesnelere anlamında komut dosyası diline son derece uygun” olmasıdır. Propp tarafından tanımlanan yedi eylem alanında yer alan “gönderici” rolü, birçok NPC’nin görev verici olarak yer aldığı rol yapma ve macera oyunlarında en önemli olanıdır (Howard, 2008, s. 69). Dijital oyunlarda karakter kuramlarına ilişkin Novak ve Krawczyk tarafından 2005 yılında yapılan çalışma ve Andrew Glassner’in *The Legend of Zelda* oyunundaki karakterlere yönelik araştırması, Campbell’in monomit kavramından yola çıkarak Vogler’in oluşturduğu arketip sınıflandırmasından ilham almıştır (Krawczyk & Novak, 2005).

2.4.3.1. NPC’ler İçin Karakter Olma Durumu

Characterhood²² kavramı ilk olarak Warpefelt tarafından kullanılmıştır. Characterhood, temel olarak, NPC’nin rolünün tasvirine aktif olarak dahil olduğu ve oyuncuyu gerçekten o rolde olduğuna ikna etmeye yardımcı olacak şekilde hareket edeceği anlamına gelir (Warpefelt, 2013). Bu temel olarak, Dennett’in “kişilik” olarak adlandırdığı şeyin bölümlerinin NPC’ler tarafından canlandırılması gerektiği anlamına gelir. Dennett’e göre kişilik altı özellikten oluşmaktadır:

- i. Akılcılık (Rasyonalizm)
- ii. Amaçlılık
- iii. Duruş (Hal, tavır)
- iv. Karşılıklılık
- v. İletişim
- vi. Bilinç

Dennett’a göre bir NPC’nin yukarıda tanımlanan tüm özellikleri taşıması gerekmez ama bir NPC’de mutlaka ilk iki madde bulunmalıdır. Akılcılık kavramına göre, bir NPC daima rasyonel davranışlarda bulunmalıdır ve oyuncular tarafından tutarsız

²² Karakter olma durumu (The state of being a character) şeklinde tanımlanan Characterhood terimi Türkçe karşılığı bulunmadığı için bu şekilde kullanılmıştır. Warpefelt’e göre “characterhood” bir karakterin yalnızca dünyada var olmanın aksine aktif olarak tasvir edilmesidir.

görülmemelidir. Amaçlılık kavramına göre ise bir NPC öyle bir şekilde hareket etmelidir ki, görünüşte amacı olan eylemleri gerçekleştirdiği için ona bir tür bilinç atfedilmelidir. Dennett'a göre diğer dört özellik bulunması zorunlu olmasa bile NPC'nin bu özellikleri içinde barındırması oyuncunun gözünde birer insanmış gibi gözükmesini ve onlarla etkileşime girme ihtimalini/oranını arttıracaktır. Karakter tasarımı içinde NPC'nin anlatı içindeki görevine bağlı olarak; giyimi, ses tonu, görünüşü ve cümle seçimleri “duruş”, oynanabilir karakter ile girdiği etkileşim ve konuya ilişkin verdiği cevaplar/yönelttiği sorular “karşılıklılık”, hem bedensel hem sözel dili kullanma becerisi “iletişim” ve düşünen bir varlık olarak kendini ifade edebilmesi “bilinç” özelliklerine karşılık gelmektedir.

Warperfelt lisans, yüksek lisans ve doktora tezlerinde NPC konularını çalışarak hem literatür için bir derleme katkı hem de NPC'lerin sınıflandırılmasına yönelik yeni fikirler sunmaktadır. 2004 yılında Bartle tarafından MUD'lara yönelik yapılan bir araştırma NPC'lerin oyunlarda üstlendiği bir dizi rolü listeleyen NPC'lerin tipolojisini belirler. Bu sınıflandırmada her bir rol, oyun içinde NPC'ler tarafından sağlanan belirli bir işlevi temsil etmektedir. Werperfelt'e göre Bartle'ın yaptığı çalışmada NPC tipolojisine ilişkin elde edilen sınıflandırma verileri genişletilmelidir. Çünkü, NPC'lerin yağma için öldürülmesi dışında zevk için öldürülmesi de söz konusudur. Bu nedenle NPC öldürme işlevi ayrı bir durum olarak değerlendirilmeli ve NPC'nin ganimeti oyuncuya temin edip etmediğine bakılmalıdır (Warperfelt & Verhagen, 2015). Bartle ve Werperfelt tarafından belirlenen tipoloji özellikleri aşağıdaki tabloda belirtilmiştir.

NPC Tipoloji Araştırmaları	
Bartle'ın Tipolojisi	Werperfelt & Verhagen'in Tipolojisi
Satın almak, satmak ve bir şeyler yapmak	Satın almak, satmak ve bir şeyler yapmak
Hizmet sağlamak	Hizmet sağlamak
Güvenlik	Güvenlik
Yağma için öldürmek	Ganimet temin etmek / Muharebe zorluklarını belirlemek

Görevleri veya diğer NPC'lerin görevleri için ipuçları dağıtmak	Görevleri veya diğer NPC'lerin görevleri için ipuçları dağıtmak
Arka plan bilgisi sağlamak (tarih, irfan, kültürel tutumlar, gelenekler)	Arka plan bilgisi sağlamak (tarih, irfan, kültürel tutumlar, gelenekler)
Oyuncular için bir şeyler yapmak	Oyuncuya yardımcı olmak
Alanın (mekanın) meşgul görünmesini sağlamak	Alanın (mekanın) meşgul görünmesini sağlamak

Tablo 5. NPC Tipoloji Araştırmaları

(Warpefelt & Verhagen, 2015)

Bartle'in "yağma için öldürmek" olarak belirlediği NPC tutumu Werperfelt ve Verhagen'in araştırmalarında "ganimet temin etmek" ve "muharebe zorluklarını belirlemek" şeklinde tanımlanmıştır. Dijital oyun tarihine bakıldığında ilk oyun örneklerinde genellikle oyuncu tarafından öldürülen veya hasar verilen NPC'lerin altın, eşya, ekstra can gibi ganimetleri düşürdüğü ve bu nedenle NPC'nin öldürülmesinin önemli bir işlev olduğu görülmektedir. Günümüz dijital oyun endüstrisinde ise NPC karakterlere bir kişilik atfedilmiştir. Bu nedenle NPC'ler oyun boyunca; şekil değiştirebilir, kahraman ile anlaşma yapabilir, tuzak kurabilir, çatışmanın zorluk seviyelerini belirleyebilir, kahramanı zorlu bir göreve yollayarak önemli bir ödül kazanmasını sağlayabilir ve kahramanın seçimleri doğrultusunda çalışmanın üçüncü bölümde bahsedileceği üzere *müttefik* veya *gölge* arketiplerine bürünebilirler.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DEMON'S SOULS EVRENİNDE YER ALAN KARAKTERLERİN SİNEMA KARAKTER TEORİLERİ BAĞLAMINDA ANALİZİ

3.1. Araştırmanın Amacı

Gün geçtikçe büyüyen ve yeni medya ortamlarının önemli bir kolu olan dijital oyun sektörü ile ilgili yapılan akademik çalışmaların sayıca azlığı oldukça dikkat çekicidir. Literatür incelendiğinde alana dair bulunan mevcut çalışmaların ise: bağımlılık yapıcı davranışlar, oyunlaştırma, dijital oyunların öğrenme biçimlerine etkisi gibi psiko-sosyal araştırmalar ve oyun tasarımı, avatar tasarımı, modelleme gibi yazılımsal ve mekanik çalışmalar olduğu saptanmıştır. Bu araştırma ile amaçlanan, sinema ve edebiyat karakter teorilerini inceleyerek dramaturjik yapıyı oluşturan en önemli olgulardan biri olan karakter kavramı ile dijital oyun karakter teorileri arasındaki ilişkileri araştırarak, dijital oyunlara özgü bir nitelik olan karakterin dönüşümü (izleyiciden/oyuncudan aktöre, aktörden izleyiciye/oyuncuya geçiş) incelenerek “oynanabilir karakterin” ve “oyuncunun seçimlerinin” anlatıya olan etkisini incelemektir. Bu iki alana ortak bir perspektiften bakabilmenin kuramsal anlamda bir zenginlik oluşturacağı ve sinema, dijital oyunlar ve karakter arasındaki ilişkinin keşfedilmesinin alan araştırmalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu amaçla çalışma kapsamında aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

-Sinema anlatı yapısındaki karakterlerin rolü dijital oyunlarda nasıl dönüşmektedir? Bu dönüşüm sinemayı karakter üzerinden nasıl dönüştürecektir?

-Dijital oyunlarda oynanabilir karakter veya avatar olarak adlandırılan “kahraman, baş rol, ana karakter” (sinema karakter kuramlarında adlandırıldığı şekilde) olgusu oyuncunun tercihlerine ve etkileşimine göre nasıl bir dönüşüme uğramaktadır? Dijital oyun karakterlerini geleneksel karakter teorileri ile analiz edebilmek mümkün müdür?

3.2. Araştırmanın Hipotezi

Sinemada karakter sabittir, karakteri: yönetmen, senarist, yapımcı ve aktör yaratır. Dijital oyunlarda ise karakter akışkandır, karakteri oyunu oynayan kişi yaratır. Sinemada karakterin mizacı: yönetmen, senarist, yapımcı ve aktör tarafından belirlenir. Dijital

oyunlarda karakterin mizacı: oyun geliştiricileri tarafından tasarlanır fakat oyunu oynayan kişinin yaptığı seçimler doğrultusunda şekillenir. Sinemada yan karakterler ana karakteri destekleyen rollerdedir. Dijital oyunlarda yan karakterler (NPC) ana karakteri yönlendirme ve yeni hedefler belirleme potansiyeli olan karakterlerdir. Sinemada izleyicinin karaktere müdahalesi yoktur. Dijital oyunlarda oyuncunun karaktere doğrudan müdahalesi bulunur. Sinemada doğrusal ve doğrusal olmayan kurguya bağlı olarak filmin anlatısı değişir ama her zaman için bir son vardır. Dijital oyunlarda ise doğrusal veya doğrusal olmayan anlatılar her daim oyun geliştiricileri tarafından geliştirilmeye ve güncellenmeye açık olduğu için (yamalar, güncellemeler, genişleme paketleri, eklentiler kullanılarak) hiçbir zaman bir son olarak adlandırılmaz.

3.3. Evren ve Örneklem

Bu çalışmada yukarıdaki bölümlerde ayrıntılı olarak açıklandığı gibi sinema ve dijital oyunlarda karakter açısından bazı temel farkları ve benzerlikleri ortaya koymak amacıyla, dijital oyunlardaki oynanabilir karakterler ve NPC'ler araştırılmaktadır. Bu bağlamda, çalışmanın evrenini oynanabilir karakterin en çok seçim yapma özgürlüğünün bulunduğu çevrimdışı dijital rol yapma oyunları oluşturmaktadır. Çevrimiçi rol yapma oyunlarında veri toplamanın imkansız olması ve bu tür oyunların doğası gereği sürekli değişmesi nedeni ile çevrimiçi rol yapma oyunları çalışmanın kapsamı dışında tutulmuştur. Bu bağlamda From Software'in geliştirdiği ve Hidetaka Miyazaki tarafından tasarlanan Souls Serisi'nde yer alan 2020 yılının kasım ayında yeniden çevrim (remake) olarak piyasaya sürülen *Demon's Souls* oyunu çalışmanın örnekleme olarak belirlenmiştir. Souls Serisi bir bütün olarak düşünüldüğü ve aynı oyun evreninde geçtiği için çalışma boyunca *Demon's Souls* (2009), *Dark Souls* (2011), *Dark Souls II* (2014), *Dark Souls II: Scholar of the First Sin* (2015), *Dark Souls III* (2016) ve *Dark Souls: Remastered* (2018) oyunlarından da bahsedilmiştir.

3.4. Araştırmanın Kapsam ve Sınırlılıkları

Bu tez çalışması, sinema ve dijital oyunlardaki karakterleri karşılaştırmalı olarak analiz etmeyi hedeflediği için ana karakterler araştırma konusu olarak alınmıştır. Araştırma kapsamında ele alınan *Demon's Souls* oyunu ve Souls serisi içindeki bölüm

sonu canavarları, yok edilen ara canavarlar, hikayesi olmayan iblisler ve hikaye akışı içinde önemli rolü bulunmayan NPC karakterler çalışmaya dahil edilmemiştir. Ayrıca Hidetaka Miyazaki tarafından tasarlanmayan fakat Souls Like janrasından etkilenerek geliştirilen ve Souls Like (Souls benzeri) oyunlar olarak geçen: *Lords of the Fallen* (2014), *Salt and Sanctuary* (2016), *Ashen* (2018), *Darksiders III* (2018), *Code Vein* (2019), *Remnant: From the Ashes* (2019), *Star Wars Jedi: Fallen Order* (2019), *Mortal Shell* (2020), *Nioh Serisi* ve *The Surge Serisi* araştırma kapsamına dahil edilmemiştir.

3.5. Araştırmanın Yöntemi

Demon's Souls oyunu ve oyunun ardılları olarak geliştirilen Souls kültürü oyunlarındaki *yan karakterler (NPC)* ve *oynanabilir karakter (kahraman)* kavramları sinema karakter teorilerini referans alarak, Vladimir Propp'un masal işlevleri (1928), Campbell'in monomit kuramı (1949) ve Jung'un arketip sınıflandırmasını Campbell'in sonsuz yolculuğu ile sentezleyen Vogler'in arketip modellemesi (1999) çerçevesinde tematik açıdan incelenmiştir. Bu kuramlar ışığında ortaya çıkmış yeni bir kavram olan, Heide Hagebölling'in **interaktif dramaturji** (2004) tanımlaması üzerinden, *oynanabilir karakter, kahraman, interaktivite, oyuncu deneyimi, yan karakterler ve anlamlı seçimler yapma* kategorilerinin dijital oyunlara olan etkileri araştırılmış ve dijital oyunlarda mevcut olan bu yeni etkilerin sinemayı nasıl dönüştürebileceği tartışılmıştır.

3.6. Değerlendirme ve Bulgular

3.6.1. Demon's Souls Dünyasına Hızlı Bir Giriş ve Souls Like Kültürü

Dünyada pek çok kullanıcısı olan ve 2020 yılı Kasım ayında remake (yeniden çevrim) yapımı ile çok daha geniş kitleler tarafından oynanmaya başlayan Demon's Souls, 2009 yılındaki ilk oyunu ile "Souls" kültürü adı verilen bir janranın öncülü olmuştur. İlk olarak 5 Şubat 2009 yılında Hidetaka Miyazaki direktörlüğünde From Software, SIE Japan Studio ve Shirogumi tarafından geliştirilen Demon's Souls bir aksiyon rol yapma oyunudur. Pek çok farklı oyun türünü içinde barındıran oyun, Sony'nin resmi tanımlamalarında "Nişancı oyunu", "Dövüş oyunu" ve "Macera oyunu" şeklinde de tanımlanmaktadır (Demon's Souls, 2020). 2009 yılında

Playstation 3 için üretilen Demon's Souls daha sonraki süreçte özellikle oyun fanlarından gelen yoğun talepleri de dikkate alarak yeniden çevrime (remake) uğramıştır ve 12 Kasım 2020 tarihinde Bluepoint Games ve SIE Japan Studio'nun geliştiriciliğinde Sony Interactive Entertainment tarafından yayınlanmıştır (Reilly, 2012). Miyazaki, John Boorman'ın *Excalibur* (1981) filmindeki şövalye dövüşlerinden esinlenerek, oynanışı bu ham ögeyi iletmek için tasarlamıştır. Ağırılık hissi, darbelerin etkisi, kendini kalkanın arkasında koruma gerekliliği gibi tüm oyun içi dinamikler tehlikeyi iletmek için titizlikle aktarılmıştır. 4K olarak desteklenen oyunun yeni versiyonu “yeni nesil” olarak adlandırılmaktadır.

1996 yılından bu yana dijital oyun haberleri, incelemeleri ve izlenecek yollar hakkındaki yazıları ile tanınan IGN'in en önde gelen yazarlarından biri olan Sam Bishop “Demon's Souls ne kadar cezalandırıcı nostaljik bir oyundur?” sorusunu yöneltir (Bishop, 2009). Oyunun tasarımcısı Miyazaki ise 2009 yılında Phil Kollar'a verdiği bir röportajda “*Oyunun "zor" olması hiçbir zaman amaç olmadı. Yapmaya başladığımız şey, kesinlikle bir başarı duygusu sağlamaktı. “Zorluğun” stratejiler oluşturarak, engelleri aşarak ve yeni şeyler keşfederek yoğun bir başarı hissi sunmanın sadece bir yolu olduğunu anladık. Bir başarı duygusu hedefimiz, gelişimin ilk aşamalarından beri oyunun temeliydi ve bundan asla sapmadık.*” yanıtını vermiştir (Kollar, 2009). Her ne kadar Miyazaki'nin sözleri zorluğun öncelikli bir tasarım hedefi olarak konulmadığı yönünde olsa da bu soruyu ölçeklenebilir bir şekilde yanıtlamak imkansızdır. Oyunun aksiyonu sağlamaya yönelik tarzı tek bir cümle ile özetlenebilir: Oyun asla durdurulamaz. Demon's Souls oyunu içinde envanter arayüzü, yükseltme ekranı gibi “durdurma” moduna geçiş olarak düşünülen alanların hiçbirinde oyun durmamaktadır. Oyunu oynayan kişi, bir kez oyuna başladıktan sonra oyunu durdurması imkansızdır, buna göre oyun bitene kadar oynanmak zorundadır. Eğer oyunu oynayan kişi, oyunu durdurmak isterse, oyunu tamamen kapatmak zorundadır, aksi halde oyun kendi içerisinde akmaya devam edecektir. Bu nedenle Demon's Souls kendinden sonra gelen “Souls Like” janrasını başlatarak 2020 versiyonunda bu oynanış pratiklerini daha da ileriye taşımış ve oyuncuya kaydedilip bir sonraki aşamaya geçebilen statik bir oyun evreni sunmak yerine durdurulamayan

ve her ölümün en baştan başlamaya mecbur bıraktığı, oyuncunun bir devamlılık sürecini deneyimlemesini istemiştir, tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi.

“Souls Like” oyunları en kaba tabiri ile zorlukları nedeniyle neredeyse geçilmesi imkansız olan oyunlar için kullanılan bir oyuncu (gamer) tabiridir. “Souls gibi” anlamına gelen bu tabir, 2009 yılında çıkan Demon’s Souls’un oynanış zorluğundan sonra türemiş ve daha sonra gelen benzer oyunlar için kullanılmaya devam etmiştir. Normalde aksiyon oyunlarında bir düşmanı yenmek için gerekli olan tüm ekipman oyun tarafından verilmektedir. Verilmediği durumlarda ise oyuncu, elindeki mevcut ekipmanlar ile benzer zorluk seviyelerindeki tüm düşmanları yenebilir. Mızrak, ok, tabanca, kılıç vb. silahların kullanımı oyun içinde farklılık gösterse de düşmanı yenme noktasında hepsi benzer zorluk seviyelerindedir, yani kullanılan silahın türü düşmanın yenilmesinde çok önemli farklara yol açmaz. Souls oyunlarında ise bu durum tamamen farklıdır. Bir noktada düşmanın yenilememesinin veya çatışmanın başarılı şekilde sonlandırılmamasının en önemli nedenlerinden biri doğru ekipman ile oynanmıyor olmasıdır. Souls oyunlarında oyuncunun bireysel yeteneği tıpkı diğer dijital oyunlarda olduğu gibi ön planda olsa da asıl önemli olan mevcut tehditleri iyi biçimde analiz ederek çevreyi doğru şekilde gözlemlemektir. Örneğin, alev saçan bir dizi yaratık ile savaşılmaması gereken bir bölümde, eldeki mevcut silahlar ile saldırı-savunma yapmak yerine çevrede alev saldırıları için kalkan oluşturabilecek veya onları geri püskürtebilecek bir silah, nesne veya büyü bulmak oldukça önemlidir. Benzer şekilde karşılaşılan bir canavarla çatışma anında, anlık saldırılar ile canavarın canı beklenenden çok daha az seviyede düşüyorsa saldırı yapılan silahın türü yanlış olabilir veya canavarın oyuncunun elinde bulunan silaha karşı bağışıklığı olabilir. Bu gibi örneklerden de anlaşıldığı üzere Souls oyunlarında yetenekten ziyade gözlem, deneyim ve bilgi ön plandadır. Bu nedenle oyuncu her defasında farklı bir strateji denemek ve doğru gelişim parçalarını bularak silahlarını düşmanlara uygun biçimde geliştirmek zorundadır.

Bir diğer durum olan oyunun durdurulamaması ise çoğu aksiyon oyunundan son derece farklıdır. Normalde dijital oyunlarda bir bekleme alanı bulunmaktadır ve konsol veya klavyedeki çeşitli tuşlara basılarak oyun anlık olarak durdurulabilir. Örneğin, konsol oyunlarında bu tuş genellikle “start” olarak belirlenmiştir ve oyun

içinde anlık olarak basıldığında oyun “pause” ekranına veya “bekleme ekranı”na geçer. Demon’s Souls gibi Souls oyunlarında ise bu şekilde bir durdurma mekanizması söz konusu değildir. “Bonfire” (Türkçe karşılığı: Şenlik Ateşi) olarak adlandırılan ve klasik oyun anlatılarında “kontrol noktası (CheckPoint)” adı ile bilinen oyun içi kayıt noktaları Souls oyunlarında neredeyse hiç bulunmamaktadır (Kollar, 2009). Aksiyon oyunlarının çoğunda oyun içi ilerlemelerin kaydedildiği ve oyuncunun başarısız olduğu, oyun içinde öldüğü bölümlerde tekrar en baştan başlaması yerine son kayıt aldığı noktalardan başlayabilmesini sağlayan bir alan bulunmaktadır. Demon’s Souls’ta ise “Archstone (Kemer Taşı)” adı verilen ve hızlı seyahat (ışınlanma) noktaları olarak işlev gören alanlar bulunmaktadır. Her bölümün başında ve “bölüm sonu canavarı (final boss)” olarak adlandırılan bölüm sonu düşmanın yenildiği en son bölümde Kemer Taşları yer alır. Bu nedenle bölüm boyunca alınan her mağlubiyette, oyuncunun yeniden o bölümün en başından başlaması gerekmektedir. Souls oyunlarının çoğunda, bu yeniden başlama sonrası süreyi kısaltmak için bölüm sonu canavarına giden veya farklı noktalara ışınlanabilmesini sağlayan kestirme yollar ve patikalar bulunmaktadır. Fakat bu patikaların oyuncular tarafından keşfedilebilmesi ve çözülebilmesi son derece detaylı bir araştırma ve fotografik hafıza gerektirmektedir.

İşınlanma noktaları ile farklı dünyalara geçerek bu dünyalarda görev tamamlamak ve oyun için gerekli olan itemleri²³ bulmak mümkündür. Örneğin, yok edilmesi daha kolay olan bir bölüm sonu canavarının olduğu bir dünyaya ışınlanılarak, her defasında canavar öldürülebilir ve önceki çatışmalarda kaybedilen karakter gücü yeniden toplanabilir. Demon’s Souls oyunu içinde yer alan “Soul (ruh)” kavramına, oyananışa olan etkisine ve ruhların ne şekilde toplanabildiği ilerleyen bölümlerde bahsedilmiştir.

Demon’s Souls oyununa ilişkin bilinmesi gereken bir diğer önemli nokta da çevrimiçi oyun modudur. Bu mod, çok oyunculu bir sisteme sahip değildir, tek oyunculu deneyime entegre edilmiştir ve oynayabilmek için Play Station Network'e

²³ İtem dilimize İngilizce'den girmiş ve oyun janrasında eşya, mal, öge, madde, nesne gibi sözcüklere karşılık olarak kullanılabilen bir terimdir. Özellikle MMORPG oyun türünde ve genel olarak RYO'ların büyük kısmında kullanılmaktadır.

bağlantı gereklidir. Ağa bağlı olmayan oyuncular, oyunda mevcut olan bazı oyun öğelerini deneyimleyemezler.

Oyuncu, oyunu oynarken beyaz şeffaf yapıya sahip, hayalet görünümlü karakterler ile karşılaşır. Bu şeffaf figürler, eş zamanlı olarak başka bir oyuncu öldüğünde meydana çıkan ruhlarıdır, ruhlar ile etkileşime girilemez. Bir oyuncu öldüğünde, aynı yerde bulunan diğer oyuncuların bulması için bir kan lekesi bırakır (Şekil 4.). Kan lekesi etkinleştirildiğinde, paralel dünyalardaki diğer oyuncuların aynı kaderden kaçınmasına yardımcı olabileceği umuduyla ölmeden önceki son anlarını yeniden canlandıran kırmızı bir hayalet gösterilir. Ayrıca diğer oyunculara yardım etmenin bir başka yolu da, başkalarının görmesi için yere mesajlar bırakmaktır. Mesajlar: diğer oyuncuları köşedeki yakın tehlike konusunda uarmayı, seviyeyi nasıl ilerletebileceklerini veya belirli bir düşmanı nasıl yeneceklerini içerebilir. Bazen de oyuncular kasıtlı olarak diğer oyuncuların ölümüne yol açan yanlış bilgiler bırakır. Mesajlar diğer oyuncular tarafından değerlendirilebilir ve mesajı değerlendirilen bir oyuncu kendi oyun dünyasında ekstra can kazanır.



Şekil 4. Kan Lekeleri ve Diğer Oyuncular Tarafından İletilebilen Mesajlar

12 Kasım 2020 tarihinde piyasaya sürülen Demon's Souls remake oyunundan alınmıştır.

3.6.2. Karanlık Fantezi ve Diğer Mecralar ile Etkileşimi

Souls serisinin kasvetli ve büyüleyici bir ambiyansa sahip olmasındaki en önemli etkenlerin başında “karanlık fantezi” olarak bilinen türün ustaca kullanımı gelmektedir. Karanlık fantezi ilk olarak fantastik edebiyatın bir alt türü olarak doğmuştur ve daha sonrasında sanatsal ve sinematik eserlerin alt türü olarak yaygınlaşmaya devam etmiştir (Stableford, 2005). Karanlık fantezi hikayeleri, klasik hikayelerden çok daha korkunç unsurları bütünleştirebilir veya iyi ile kötü arasındaki çizgiyi bulanıklaştırabilir. Genel atmosfer tıpkı bir kabusu andırırçasına rahatsız edici, melankolik ve iç karartıcıdır. Kötü ve şeytani yaratıklar sıklıkla kullanılır: hortlaklar, zombiler, vampirler ve canavarlar. Karakter, asil değerler tarafından yönlendirilen veya destansı maceralara çağırılan geleneksel bir kahramanın niteliklerine sahip değildir; daha karanlık, daha şiddetli, hatta bazen dünyadan bıkkın ve karamsar bir taraf sunar. Karanlık fantezi eserleri, insanlığın karanlık ve belirsiz tarafından çekilen fantastik hikayeleri ve ortaya çıkabilecek felsefi boyutu olan soruları tartışma eğilimindedir; üstün güçlerle olan ilişkiler, hiçlik korkusu ve bilinmeyene duyulan merak.

Hikayenin ve evrenin tarzı anlatılmak istenen konu doğrultusunda, bir yapımdan diğerine büyük ölçüde değişebilir. Örneğin, tipik bir ortaçağ evrenine benzeyen fakat çok daha karanlık bir atmosferde geçen Souls oyunlarındakiler gibi karanlık fantezi senaryolarını, klasik bir bağlamda yer alan ortaçağ yapımlarından ayırt etmek kolaydır. Anne Rice'ın *Vampir Günceleri*²⁴ ve Mark Lawrence'ın *Parçalanmış İmparatorluk Serisi*²⁵ bu durum için verilebilecek iyi örneklerdir. Ancak bu durum, bu iki temsil türü arasındaki pek çok bağlantı bulunduğu gerçeğini de değiştirmez. Bunun çarpıcı bir örneği olarak, ünlü İngiliz karanlık fantezi yazarı Neil

²⁴ Orijinal adı ile *The Vampire Chronicles*, Amerikalı yazar Anne Rice tarafından yaratılmıştır, 1976-2018 yılları arasında yazılmış 13 kitaplık bir seriden oluşmaktadır.

²⁵ Mark Lawrence'ın yazdığı bir üçleme olan *Parçalanmış İmparatorluk Serisi*; *Dikenlikler Prensi* (Ağustos 2011), *Dikenliklerin Kralı* (Ağustos 2012) ve *Dikenlikler İmparatoru* (Ağustos 2013) kitaplarından oluşmaktadır.

Gaiman'ın²⁶, 2007 yapımı Robert Zemeckis'in *Beowulf: Ölümsüz Savaşçı* filminin senaryosu üzerinde Roger Avary ile birlikte çalışması verilebilir. Aslen bir Anglosakson epik şiiri olan Beowulf, özellikle de bu epik şiirin, canavar Grendel ve annesi aracılığıyla korku imgelerini fantezi atmosferinde harmanlama biçiminden dolayı söz konusu türün klasik bir örneğidir.

Tarihsel olarak incelendiğinde karanlık fantezinin kökenleri, Francis Stevens takma adıyla bilinen Gertrude Barrows Bennett'in romanları ve kısa öyküleri (*The Citadel of Fear* 1918, *The Heads of Cerberus* 1952) ile yirminci yüzyılın başlarına kadar uzanmaktadır. Bennett, 1917 ve 1923 arasında bir dizi karanlık fantezi eser vererek "karanlık fanteziyi icat eden kadın" olarak adlandırılmıştır. Ardından tür, şimdi modern korkunun öncüsü olarak kabul edilen Howard Phillips Lovecraft'ın bilimkurgu ile korkuyu birleştirerek ürettiği kısa öyküler (*Cthulhu'nun Çağrısı* 1928, *The Shadow Out of Time* 1936) ile ilerlemiştir. En ünlü olduğu eseri, yarı ahtapot yarı ejderha görünümlü muazzam bir yaratık olan Cthulhu da dahil olmak üzere dünya dışı tanrılarla dolu orijinal bir kozmogoni hayal ettiği *Cthulhu'nun Çağrısı* ile ünlüdür. Lovecraft'ın gücü, tarif edilemez olanı önerme, mutlak olana, insanın hayal gücünün ötesinde olana dair içsel korku uyandırma yeteneğinde yatar. Lovecraft, kader, yasak bilgi ve üstün kötü güçler tarafından kontrol gibi temaları sergilerken fanteziyi korku diliyle harmanlama şekliyle çok sayıda karanlık fantezi ve korku yazarı nesline ilham vermiştir (Lovecraft, 2019). Çalışmanın önceki bölümlerinde bahsedildiği üzere *Demon's Souls* dünyasında ve *Souls* kültüründe de yasak bilgi, üstün kötü güçlerin kontrolü gibi temalar sıklıkla işlenmektedir. Lovecraft ve Bennett gibi yazarların 19. ve 20. yüzyılın başlarında edebi dünyaya sundukları bu katkılar, sonraki dönemlerde sinema ve dijital oyun gibi pek çok sektörü etkilemiştir. Amerikalı antolog August Derleth, daha çok "Cthulhu Mytos" adını bulan kişi olarak bilinmesine rağmen Lovecraft'ın hayali kozmogonisine atıfta bulunan pek çok eser vermiştir. H. P. Lovecraft'ın çalışmalarına yapılan kültürel referanslar topluca "Cthulhu Mitosu" olarak nitelendirilmektedir. Daha sonraki dönemde bu türsel etkileşim; müzik, sinema, çizgi romanlar ve dijital oyunlar gibi çeşitli mecralarda da görülmüştür.

²⁶ Örn: Koralin ve Gizli Dünya (2002), Yolun Sonundaki Okyanus (2013) ve Lovecraft's Monsters (2014)

Örneğin, Metallica'nın 1984 yılında piyasaya çıkan *Ride the Lightning* adlı albümünde yer alan "The Call of Ktulu" parçası Lovecraft'ın Cthulhu eserinden ilham alınarak tasarlanmış ve gruba Grammy ödülü getirmiş dönemin hit şarkıları arasındadır. Filmlerde ise Lovecraft'ın bazı hikâyeleri direkt uyarlanmıştır. 2005 yapımı Andrew Leman tarafından çekilen *The Call of Cthulhu* filmi kitabın çıktığı dönem olan 1920'ler dünyasını anlatmak üzere siyah-beyaz ve sessiz şekilde tasarlanmıştır. Daniel Gildark'ın yönettiği ve Jason Cottle, Cara Buono ve Tori Spelling'in başrollerinde oynadığı 2007 yapımı Cthulhu filmi, Lovecraft'ın 1931 yılında yayınlanan *Innsmouth Üzerindeki Gölge* (*The Shadow Over Innsmouth*) kitabından uyarlanmıştır.

Dijital oyun dünyası da tıpkı edebiyat, müzik ve sinemada olduğu gibi Cthulhu Mitosundan son derece etkilenmiştir ve bu mitosun popüler kültüre ne denli geçtiğinin en önemli kanıtları arasındadır. Bu kültürün oyun dünyasındaki yansımalarına en önemli örnek olarak 1980 yılında TSR tarafından piyasaya sürülen *Dungeons & Dragons* (Zindanlar ve Ejderhalar) verilebilir. *Dungeons & Dragons*'un kaynak kitabı *Deities & Demigods* (1980) ilk baskısında Cthulhu Mitosu hakkında (karakter istatistikleri dahil) tam bir bölüm içermektedir. Ancak TSR, neredeyse tüm Lovecraft literatüründe telif hakkı sahibi olan Arkham House'un "Cthulhu" tasarımının haklarını oyun şirketi Chaosium'a sattığından habersizdir. Chaosium, TSR'ın ürettiği tüm oyunlarda ve içeriklerde kendi marka adını geçirmesi halinde bu mitosun kullanmaya devam edebileceğini ifade etse de TSR bu teklifi redderek sonraki tüm içeriklerinden Cthulhu figürünü kaldırmıştır (Kuntz, 2010).

Ağustos 2015'te piyasaya sürülen ve Gavin Locke tarafından tasarlanan *Call of Duty: Black Ops III* birinci şahıs dijital oyunu da hem ayar ve oynanış hem de oyun içinde bulunan "Gölge Adam" karakteri ile Cthulhu'nun bir tezahürü olarak bu mitostan ilham almıştır. Oyun geliştiricisi Treyarch bu durumu şöyle açıklamaktadır: "*Call of Duty: Black Ops III: Zombies – Shadows of Evil*, kaderini kendi ellerinde tutan karanlık bir figürün oyuncular için ortaya koyduğu sırları ve zorlukları ortaya çıkarırken oyuncular, bir yandan tanıdıkları bir yandan ise son derece korkunç-yabancı bir dünyaya bırakıyor. 1940'ların kara film döneminde geçen *Shadows of Evil*, oyun içinde yer alan dört karakteri- *The Magician* (Büyücü), *The Femme-Fatale*,

The Cop (Polis) ve The Boxer (Boksör)- gizemli Gölge Adam tarafından yönetilen çözülemez bir gizemin içine sokuyor. Garip canavarlar ve kara film ortamıyla aslında biraz Lovecraftian. Kesinlikle bir Cthulhu dokunuşu. Hatta şeker yiyebilir ve dokunaç kolları gibi özel güçler elde edebilirsiniz. Bunların hepsi bir Call of Duty sürümü için çok güzel ve aslında oyunun yayımcılığın yapan Activision'ın bu ayar/zaman aralığı ile tam bir Call of Duty çıkardığını görmeyi gerçekten çok isterim.” (Kain, 2015) Souls oyunları da karanlık fantezinin ve Lovecraftian anlatımın özelliklerini benimseyerek *Yüzüklerin Efendisi*'nde sunulana benzer bir Orta Çağ ambiyansını çok daha karanlık, kasvetli ve kötücül unsurların bulunduğu bir evren olarak şekillendirmektedir. Bu karanlık tarz Souls kültürüne aşina olmayan oyuncular için son derece farklı gelebilmektedir ve yabancılaşmaya neden olabilmektedir. Fakat oyunun ana hikayesi ve karakter tasarımı, aksiyon sahneleri, kullanılan güç nesnelere, ses efektleri, dekorlar, mekan seçimleri, kostümler ve epik dış ses anlatımı türün özelliklerini tamamen yansıtmaktadır.

Souls oyunları, karanlık bir fantezi evrenine dayanan Kentaro Miura'nın yazdığı Berserk mangasından önemli ölçüde ilham alır. Berserk, 1992 yılından beri yayınlanmaya devam eden, Orta Çağ Avrupası'ndan ilham alınarak tasarlanmış bir karanlık fantezi mangasıdır. Demon's Souls'un yaratıcısı Hidetaka Miyazaki, röportajlarında defalarca kabul ettiği gibi büyük bir Berserk hayranıdır. Çocukluğunu, Berserk ve Devilman gibi mangaları okuyarak geçirdiğini itiraf eder. Souls oyunlarının yaratılması sırasında Miyazaki, canavar tasarımları, zırh ve silah tasarımları, karakterler, mekanlar ve hatta hikaye yapısında mangaya referans vererek Berserk'e olan hayranlığını ve saygısını dile getirmiştir. Berserk'in kahramanı Guts tarafından giyilen zırh, Dark Souls'taki eski Badler krallığından alınan zırh ile neredeyse aynıdır. Demon's Souls'ta Boletaryalı şövalyeler tarafından giyilen zırhlar ve vücuda takılan ekipmanlar, Berserk'de askerlerin giydiği ekipmanlar ile oldukça benzerdir. Berserk'in at sırtındaki iskeletleri Dark Souls oyunundaki Darkwraith karakterine ve Şekil 5.'te görülen Demon's Souls'taki altın ve gümüş iskeletlerin tasarımına ilham vermiştir.



Şekil 5. Sol taraf Berkserk'te yer alan at sırtındaki iskelet, sağ tarafta ise Demon's Souls serisinde bulunan altın ve gümüş iskeletler

(Troughton, 2020)

Hikayedeki en önemli nokta ise Boletarya krallığının kaosa sürükleniş hikayesi ile mangadaki benzerliktir. On İkinci Kral Allant, ruhların gücünü kullanarak, kuzeydeki Boletarya krallığına eşi görülmemiş bir refah ve başarı getirmiştir, ta ki renksiz derin sis krallığı yayılana kadar. Boletarya'nın, dış diyarlar ile olan iletişimi tamamen kesilir ve Derin Sis'e girmeye cesaret eden kimse asla geri dönmez. Berserk'te ise Wyndham krallığı Ganishka adında bir havari tarafından fethedilir ve Ganishka sis formuna dönüşebilen, sisinin altından iblisler gönderen ve bu şekilde yeni bölgelere saldıran bir yaratıktır. Ne zaman Ganishka veya yandaşları bir yere saldırırsa, önce yoğun bir sis yayılır ve ardından iblisler ortaya çıkar. Krallıkların bir sis ile ele geçirilmesi ve sislerden doğan iblisler her iki anlatının da ortak noktalarıdır.

3.6.3. Demon's Souls Oyununda Ana Hikaye ve Oyuna Başlayış

Oyunun başlangıcında dış anlatıcı o güne kadar yaşanmış olayları ve Demon's Souls evrenini şekillendiren kadim gücü anlatır. Rol yapma oyunlarında "Soulslike" alt türünü başlatan From Software oyunu Demon's Souls'un arka planı, klasik bir kibir ve açgözlülük hikayesidir. Demon's Souls Remake'in giriş sinematığında On İkinci Kral Allant'ın, ruhların gücünü kullanarak kuzeydeki Boletarya krallığına eşi

görülmemiş bir refah getirdiği anlatılır. Bu refah, renksiz ve derin sisin ülkeyi kaplamasına kadar devam eder. Genel olarak oyuncu deneyimine ve oyun içi interaktif hikaye anlatımına dayanan Demon's Souls evreninde yer alan sinematik sahneler çalışmanın ilerleyen bölümlerinde ayrıntılı olarak incelenecektir. Demon's Souls oyuncularını, düşmüş Boletarya'nın harap durumuna ilk elden tanık olmaktadır: yüce kale duvarları yıkılır, kale salonları ruh yiyen iblisler ve onların köleleriyle dolup taşar. Oyunun bundan sonraki bölümleri şu sorular ile devam eder: Peki Boletarya düşmeden önce nasıldı? Kral Allant, Ruh Sanatları'nın gücüyle hangi refah seviyelerine ulaştı? Kral Allant'ın ruh yiyip bitiren "Kadim Varlık"ı uyandırarak tüm dünyanın sonunun gelmesine sebep olan kararı neydi?

Oyuncular, Demon's Souls dünyasındaki Boletaryalı NPC'lerle konuşarak bu soruların yanıtlarını bir anlığına görebilirler. Ancak Boletarya'nın geçmişinin gerçeği, oyun tasarımcısı Hidetaka Miyazaki'nin amaçladığı gibi, yalnızca oyuncuların hayal gücünde bulunabilir. Yani oyun içinde doğrusal bir anlatı söz konusu değildir. Bir oyuncu kendi gittiği yollar, bitirdiği görevler ve oynanamayan karakterler ile kurduğu etkileşimler doğrultusunda hikayenin belirli noktalarını kafasında birleştirebilir. Fakat bu birleşim sinemada olduğu gibi net bir düzlem üzerinden akmaz. Örneğin Demon's Souls evreninde bulunan Nexus, başka diyarlara geçebilen pek çok kapı içermektedir. Bu kapılardan geçmek için belirli bir sıra yoktur, yani oyuncu istediği kapıdan istediği zaman geçerek orada bulunan görevleri tamamlayabilir ve hikâyede o sıralama ile ilerler. Bu durumun doğal bir getirisi olarak her oyuncu için hikâye akışı farklı biçimde ilerlemektedir. En ufak bir seçimin bile pek çok farklı yol açabildiği dijital oyun dünyasında oyuncunun kabiliyetine, tecrübesine, kullandığı büyü, yetenek ve güç eşyalarına bağlı olarak ilerlemesi farklı olacaktır. Örneğin, eş zamanlı olarak aynı oyuna başlayan iki kişinin 20 saatlik oyun deneyimi sonrasında başlangıç konumlarına göre olan uzaklıkları ve hikayedeki ilerlemeleri oldukça farklı olacaktır. Çünkü yaptıkları tüm seçimler, tıpkı bir ağacın dalları gibi onları daha katmanlı yapıya sürüklemektedir. Ayrıca ana hikâyeye bir oyun içinde anlık müdahaleler gerçekleşmese bile zaman içinde; çeşitli eklentiler, yamalar, ekstra özelliklerin yer aldığı genişleme paketleri (expansion pack), farklı oyun modları gibi geliştirmeler ve eklemeler yapılarak anlatı genişletilebilmektedir. Tıpkı sinema evreninde kullanılan:

remake (yeniden yapım) ve spin-off (yan ürün) terimleri gibi dijital oyun dünyası da bu terimlerden etkilenerek kendi janrasını oluşturmaktadır.

Pek çok filmde olduğu gibi dış bir anlatıcı daha önceden yaşanmış ve Demon's Souls evrenini şekillendirmiş ana hikayeyi anlatır. Bu noktada dış anlatıcının sesi sinemasal anlatı ile desteklenmektedir. Tıpkı yönetmenliğini Peter Jackson'un yaptığı *Yüzüklerin Efendisi* film üçlemesinde bulunan Elf soylusu Galadriel karakterinin üç film boyunca orta dünya evrenine dair dış anlatımı gibi, Demon's Souls evreninde de dış bir anlatım söz konusudur. “*On ikinci Kral Allant, ruhların gücünü bir araya getirerek kuzeydeki Boletarya krallığına benzeri görülmemiş bir refah getirdi* (Dünya haritası ve sınırların genişliği eski bir parşömen harita üzerinden gösterilir). *Ta ki solgun ve derin sis, diyarı pençesine alana kadar...* (Tüm ağaçları, ovaları, vadileri yoğun bir sis tabakası yutar.) *Boletarya'nın dış dünyayla iletişimi koptu ve derin sisten geçmeye cüret edenler bir daha dönmedi* (Kraliyet kalesinden kalan yıkıntılar ve surlar karanlığa gömülür). *Lakin soylu İkiz Diş Vallarfax sisin hakimiyetinden sıyrılıp Boletarya'daki musibeti herkese anlattı* (At kişnemeleri, çığlıklar ve karanlığa gömülü kale surları ile anlatı güçlendirilir). *Yaşlı Kral Allant, Nexsus'un altında yatan büyük yarattığı, Kadim Varlık'ı uykusundan uyandırmıştı. Akabinde solgun bir sis, örtü misali çökmüş ve korkunç iblisler dört yanı sarmıştı* (Eski şövalyelerin ruh silüetleri ve gökyüzünde uçan ejderha benzeri şeytani varlıklar görülür). *İblisler insanları avlar ve ruhlarını alırlar. Ruhunu yitirenler, aklını da yitirir* (Devasa iblislerin kuşbakışı görüntüleri vardır, tüm dünyaya yayılmış biçimde tıpkı köklerini toprağa doğru uzatan bir ağaç gibi ruh kanallarını saçarak, yer yüzündeki canlıların ruhlarını emdikleri gösterilir). *Deliler akılselimplere saldırır ve karmaşa hüküm sürer. Vallarfax iblis ruhlarının baştan çıkararak kudretinden de bahsetmişti. İblisler insan ruhunu her ele geçirdiğinde, kendi ruhları yaşam gücüyle dolar. Olgun iblis ruhunun kudreti ise insan zekasının kavrayamayacağı güçtedir. Efsane hızlıca dilden dile yayıldı. Durumun cazibesine kapılan kudretli savaşçılar lanetli diyara geçmek için sisin içine girdi. Lakin dönen olmadı: İkiz Diş Biorr, Sessiz Şef Yurt, Aziz Urbain, Gezgin Seirvir, Altıncı Azize Astraea ve sadık şövalyesi Garl Vinland, bir de vizyoner Bilge Freke. Solgun ve derin sis Boletarya sınırlarının da ötesine taşmaya başlarken, insanlık yavaş ve emin adımlarla yok oluşa doğru gidiyor. Derin sis nihayetinde yakın*

ve uzak demeden tüm diyarı yutacak. Boletarya'nın son bir umudu kaldı. Ölümcül sisi aşmaya cüret eden bir savaşçı çıkageldi. Bu savaşçı, diyarı mı kurtaracak, yoksa iblislerin kölesi mi olacak?" dış anlatıcının sesi bu noktada sonlanır. Oyuncunun oyun için tasarladığı karakter sislerin arasından görünür. Kehanette bahsedilen savaşçı oyuncunun kendisidir ve görevi diyarı sislerden kurtararak iblisleri yok etmektir. Böylelikle kahraman göreve başlamak için ilk çağrışı alır. Baş karakterin tüm oyun boyunca yol göstericisi olan Siyaha Bürülü Kız'ın sesi duyulur "Ölümden korkmayan cesur ruh, seni çatlağa götüreceğim." Devasa bir şimşek çakar ve sislerin ortasında bembeyaz parlayan devasa bir yarık açılır. "Böylece, Kadim Varlık'ı uykuya yatırabilirsin." Oynanabilir karakter yarıktan geçer ve Karakol Geçidi'ne ulaşır. Tüm oyun boyunca yerlerde kırmızı kan lekelerinden oluşma kalıntılar bulunmaktadır, bu kalıntıların her birinde mesajlar bulunur ve oyuncu tıklayarak bu mesajları okuyabilir. Mesajlar oyun içi oynanışa yönelik oynanış mekanikleri, ipuçları, yeni hamleler ve tüyolar (Örneğin, eşya kullan, L-yön + yuvarlak düğmesine basılı tut: Korkuluktan atla, yuvarlak tuşuna basılı tut: Yuvarlan) içerebildiği gibi oyun hikayesine yönelik ufak anlatılar da içermektedir. Her bölümün sonunda bir Kemertaşı bulunmaktadır, bu Kemertaşlarına ulaşabilen oyuncu "Kemertaşına Dokun" hamlesini yaparak bir sonraki bölüme veya Nexus'a geçebilir. Karakol Geçidi'nde yer alan tüm iblisler temizlendikten sonra Kemertaşı'na dokunarak Issız Karakol'a geçilir. Bu bölümde de yeni hamleler ve saldırı mekanikleri öğrenilerek, oyunun ilerleyen bölümlerinde işe yarayacak hamleler geliştirilebilir.

Rol yapma oyunlarının kişiselleştirilebilme özelliği Demon's Souls'ta en iyi biçimde uygulanmıştır. Yalnızca karakterin fiziksel özelliklerinin tasarlanma noktasında değil, oyun içi oynanış kısmında da tüm bu kişiselleştirme unsurları görülmektedir. Dijital oyunların pek çoğunda bulunan "Envanter/Ekipman" sekmesinde oynanabilir karakterin özellikleri, geliştirilebilir yetenekleri, sahip olduğu eşyalar, kullanabileceği büyüler, satın alabileceği ve satabileceği nesnelere mevcuttur. Bu nesnelere kimi zaman şifa veren bir taş, kimi zaman şans getiren bir ot, kimi zaman ise eskimiş bir silah veya balta olabilir. Dijital oyunlarda oyun tasarımcıları tarafından geliştirilen karakterlerde genellikle sağ el en kuvvetli olan eldir ve oyun içi

saldırılarda kullanılan saldırı ekipmanları bu ele giyilir. Sol ele ise genellikle defansif olarak kullanılabilmesi açısından kalkan vb. savunma ekipmanları alınır.

Demon's Souls'un ekipman sekmesine girildiğinde sağ el/sol el sekmelerinin açık olduğu görülmektedir. Tıpkı bir MMORPG oyunu olan *Knight Online*'da olduğu gibi bu kişiselleştirebilme seçeneği, oyuncuya son derece geniş bir oynanış alanı sunmaktadır. Sağ el/Sol el sekmesini kısaca anlatmak gerekirse, bir ok, kalkan, hançer veya kolluk gibi vücuda giyilen veya elde taşınabilen nesnelerin hangi elde olacağına oyuncu tarafından karar verilebilmesi durumudur. Bu karar verme, oyun içi hareket mekaniklerini de oyuncunun yönetmesine fırsat sunmaktadır.

3.6.4. Demon's Souls Oyununda Sinematik Anlatı

Demon's Souls genel olarak oyuncunun kontrolünde ilerleyen bir anlatıya sahiptir. Hikayenin sinemasal anlatı kullanılarak şekillendiği bölümler yalnızca oyunun açılış kısmındaki ilk beş dakikalık bölümde aktarılır. Bu nedenle çalışmanın bu kısmında sinematik anlatı dış sesin sözlerinin ve sözlere paralel olarak akan sinemasal sahnelerin analizini içermektedir.

Karakter tasarımı bölümüne geçmeden önce oyunun açılış sekansında yer alan birinci sinematik sahne şu şekilde başlar: "*İlk gün... İnsana bir ruh bahşedildi ve idrak etti her şeyi. İkinci gün... Dünya ilacı olmayan bir zehir ile tanıştı: Ruhları çalan bir iblis*" (Demon's Souls açılış sekansı, dış ses)

Bu yazıların ardından devasa bir sis tabakası tüm Demon's Souls evrenine yayılır. Güçlü bir şövalye sislerin içinden doğan ölü gölgeler ile savaşıyor, fakat savaş sırasında kılıcını düşürür ve oyun içi evrende bulunan en güçlü iblislerden biri karşısına çıkar. Tam bu noktada daha önceden ölmüş olan savaşçıların ruhları gelir ve şövalyeye düşmanı yenmesinde yardım eder (Şekil 6.)



Şekil 6. (DEMON SOULS REMAKE PS5 - Opening Cinematic (Intro Cutscene), 2020)

YouTube Hesabı, 13 Kasım 2020 Tarihli video

Etrafı çeşitli şeytani varlıklarla sarılan şövalyelerin karşısına, çok daha büyük, ejderha benzeri bir yaratığın toprağın altından çıkarak ağzından alevler saçarak kükreme benzeri yüksek volümlü bir ses çıkarması ile ilk sinematik sahne sona erer (Şekil 7.). Sinematığın sona ermesi ile ekran bir anda karanlığa düşer ve sonra oyuncunun karakteri şekillendirdiği tasarım ekranı açılır. Çoğu oyuncu tarafından oyun boyunca etrafta karşılaşılan ruh figürleri sinematik ara geçişler olarak düşünülse de, bir görünüp bir kaybolan ruhlar eş zamanlı olarak oyun içinde öldürülen farklı kullanıcıların ruhlarından oluşmaktadır.



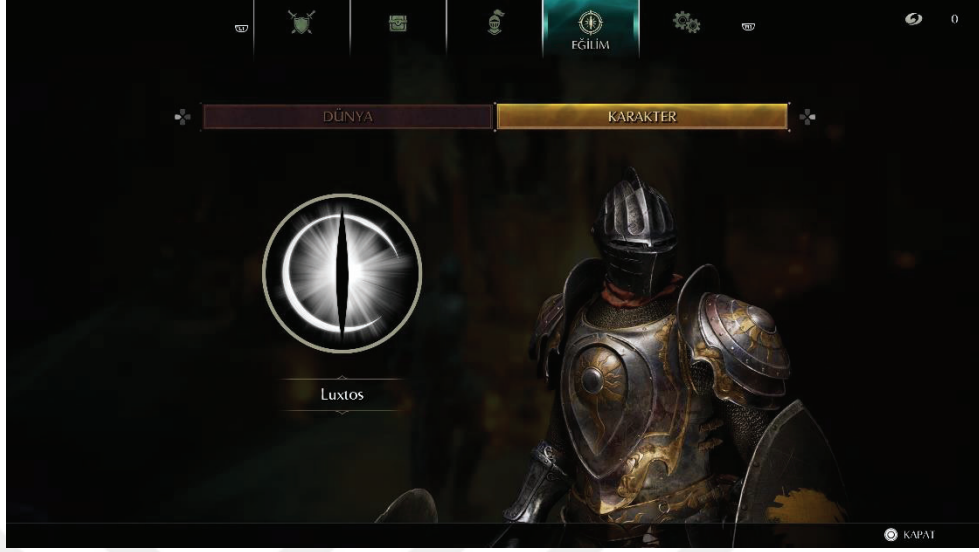
Şekil 7. Demon's Souls Açılış Sahnesi (Intro)

12 Kasım 2020 tarihinde piyasaya sürülen Demon's Souls remake oyunundan alınmıştır.

3.6.5. Demon's Souls Evreninde Karakter ve Dünya Eğilimleri

Demon's Souls ve Demon's Souls Remake'de Boletarya dünyasındaki seçimler ve oyuncu eylemleri karakterin tüm yapısını değiştirme kudretine sahiptir. Bu değişime oyun evrenindeki tüm oyuncuların aşına olması oyun içi dinamikleri öğrenmeyi ve oynanabilirliği kolaylaştıracaktır. Propp'un (2008) olağanüstü masallar ile ilgili söylemlerinde dinsel inanca dayalı benzeşme kavramı ile açıkladığı üzere çeşitli mitler ve din öğeleri dijital oyunlar üzerinde kullanılmaktadır. Daha önce pek çok kez işlenmiş "ahlak", "karma", "din", "güç" veya başka bir adla (felsefeyle) ifade edilebilecek bu durum Demon's Souls ve Demon's Souls Remake dünyasında, "dünya eğilimi (Word tendency)" olarak bilinir ve hem karaktere hem de oyuncunun geçtiği bölgelerin her birine atfedilir. Bu bölümde oyun içerisinde yer alan ve oyuncu tarafından oluşturulan oynanabilir karakterler ile oynanabilir olmayan karakterler ve de bu karakterlerin eylemlerine göre dönüşen oyun içerisindeki 'dünya' incelenecektir. Oynanabilir karakterler için 'Karakter Eğilimi' kavramına değinilecektir. Oynanabilir olmayan karakterler ise bir yandan oynanabilir karakteri diğer yandan oyun dünyasının tümünü etkilemektedir. Oyun dünyasının dönüşmesi ise 'Dünya Eğilimi' kavramı ile nitelendirilir.

Oyuna başlandığında hem Karakter Eğilimi hem de Dünya Eğilimi tarafsız olarak başlar. Oyuncunun eylemlerine bağlı olarak eğilimler, beyaza veya siyaha dönüşebilirler (iyi işler eğilimi beyaza, kötü işler ise siyaha dönüştürür). Ancak elbette, eğilimin etkilerinin seviyesini belirleyen yol boyunca gölgeler olduğundan, siyah veya beyaz olmak o kadar basit değildir. Oyun içinde yapılan seçimler doğrultusunda oyuncu tarafından yaratılan karakterin kişiliği kötü ise düşmanları yenmesi biraz daha zorlaşacaktır ama eğer çok zalim bir karaktere dönüşmüş ise oyunu tamamlamak neredeyse imkansız hale gelecektir. Oyun içinde eğilimleri görmek için ana menüde yer alan "Eğilim" sekmesine gidilerek eylemlerin karakteri ve dünyayı ne kadar etkilediği görülebilir (Şekil 8.).

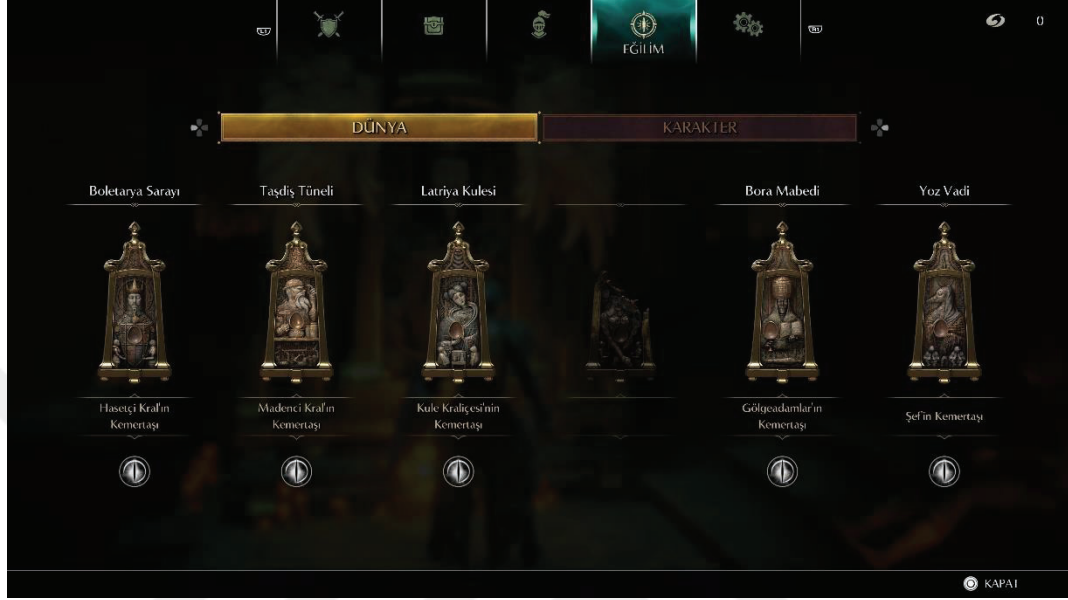


Şekil 8. Demon's Souls Karakter Eğilimi Ekranı

12 Kasım 2020 tarihinde piyasaya sürülen Demon's Souls remake oyunundan alınmıştır.

Her bölgenin Kemer Taşı, kendi Dünya Eğilimini temsil eder. Karakter Eğilimi ise Nexus'un merkezinde bulunan bir insan heykelciği ile temsil edilmektedir. Şekil 9.'da gösterilen altı dünyanın her birinin altında yer alan beyaz yuvarlak parlak alan o dünyanın eğiliminin hangi yönde olduğunu göstermektedir. Oyuncu, her dünyada aynı eğilime sahip olduğu gibi her dünyada farklı eğilime de sahip olabilir. Her iki temsil için de eğilimi gösteren nesnelere karakterin gittiği yola göre beyaz ise daha parlak bir ışık ile parlamakta, siyah ise herhangi bir ışığın olmadığı karanlığa doğru kaymaktadır. Bu dünya eğilimi olgusu tıpkı Star Wars evreninde bulunan "güç (force)" kavramına benzemektedir. Ashla olarak da bilinen Güç'ün aydınlık tarafı, Gücü kullanmanın iki yönteminden biridir. Aydınlık taraf, sakinlik ve barış ile açıklanmaktadır ve sadece bilgi ve savunma için kullanılmaktadır. Jedi'lar, ışığın dikkate değer uygulayıcıları ve Güç'ün iradesinin özverili hizmetkarları olarak tasvir edilmektedir. Güç'ün Bogan olarak da bilinen karanlık tarafını takip eden Sith'ler ise karanlık tarafın gücünden yararlanmak için tutku, değişim korkusu, bırakamama ve açgözlülük gibi duygulara kapılır. Güç'ün iradesine karşı isyan eden soy, öfkeli ve nefret dolu hale gelerek karanlık tarafı kucaklamış ve Güç'ün aydınlık tarafına hizmet eden Jedi'ların ölümcül düşmanları olmuşlardır. Karanlık tarafa veya

aydınlığa geçmek Star Wars evreninde de karakterlerin yaptıkları seçimler doğrultusunda belirlenmektedir.



Şekil 9. Demon's Souls Dünya Eğilimi Ekranı ve Kemer Taşları

12 Kasım 2020 tarihinde piyasaya sürülen Demon's Souls remake oyunundan alınmıştır.

Daha önce belirtildiği gibi, her Kemer Taşı bölgesinin kendi Dünya Eğilimi vardır. Bunların hepsi birbirinden tamamen bağımsızdır; oyuncunun bir Kemer Taşındaki hareketleri asla diğer Kemer Taşlarının Eğilimini etkileyemez. Bir Kemer Taşı aydınlık tarafta olduğu için parlarken diğer Kemer Taşı karanlık olabilir. Kara eğilimin baskın olduğu dünyalarda, düşmanlar kahramana aydınlık eğilimin baskın olduğu dünyalara göre çok daha fazla hasar verir. Fakat bu hasarın karşılığında oyunda çok önemli bir yeri olan ruh kazanım miktarı artar ve çok daha güçlü itemler elde edilebilir. Aydınlık eğilimli dünyalarda ise kahramanın can değeri çok daha yüksektir ama düşman öldürüldükçe kazanılan itemler ve ruh miktarı fazla değildir.

Oyuncu bir bölüm sonu canavarını yendiğinde eğilim aydınlığa doğru kayar. Eğer oyuncu bir dünya içindeyken bedenini kaybeder ve ruh formundayken ölürse eğilim siyaha doğru kayar.

Her Kemer Taşı bölgesi özel bir NPC'ye sahiptir ve aydınlık eğilimi yüksek olan bir oyuncu bu NPC'ye erişim sağladığında ödüllendirilir. Bu ödül yeni bir görev,

yeni bir eşya veya büyümlü bir nesne olabilir. Tıpkı aydınlık eğilimde olduđu gibi karanlık eğilimin baskın olduđu dünyalarda da özel bir NPC bulunmaktadır. Bu NPC'lere "Black Phantom" adı verilir ve özel bir auraya sahiptir. Karanlık eğilimdeki dünyada yer alan NPC'ler oynanabilir karakteri öldürmeyi amaçlar ve oyuncu onları yok ettiğinde dünya eğilimi beyaza kayabilir ve pek çok ödül elde eder.

3.6.6. Demon's Souls Oyununda Karakter Görünümü ve Tasarımı

Oyun başlangıç ekranında oyuncunun adı, sınıfı (asker, şövalye, avcı, rahip, büyücü, gezgin, barbar, hırsız, tapınak şövalyesi ve asilzade) ve başlangıç armađanı seçmesi beklenmektedir. Başlangıç armađanı; oyuncuya rehberlik eden, yol göstermek için ışık saçan, canını yenileyen, hızını arttıran, mana²⁷ veren, eşya bulma ihtimallerini arttıran bir nesne, zehirli bir silah veya bomba olabilir. Tüm bu sınıf ve başlangıç armađanının türüne karar veren oyuncu karakterini tasarlama evresine geçer.

Karakter tasarım aşamasında ilk seçim olanađı "beden"dir. Bu bölümde ilk olarak oynanabilir karakterin cinsiyeti seçilir. Daha sonrasında ise 6 farklı sestem oluşan ve oyun içi karakterin ses tonunu ve volümünü belirleyen bir "ses" seçim ekranı açılır. Sonraki bölümde ise "Görünüş" sekmesi içinde yaş, kilo, cilt, yüz, alın, gözler, kulaklar, burun, ağız, çene, saç, yüz kılları, kozmetik ürünler gibi bölümlerde renk tonu, doku tonu, doygunluk, parlaklık gibi ayarlamalar yapılarak oynanabilir karakterin görünümü belirlenir. Demon's Souls'un görünüş sekmesinde vücut tüyü, kemik yapısı, yara izi, dövme modeli ve konumu gibi son derece detaylı bir seçim arayüzü sunulmaktadır (Şekil 10.). Tüm bu belirlemeler yapıldıktan sonra "karaktere son halini ver" butonuna basılarak karakter görünümü tamamlanır ve oyun başlar.

²⁷ Mana kavramı özellikle MMORPG, RYO, MOBA gibi oyunlarda karakterin oyun içi yeteneklerini kullanabilmesini sağlayan enerji türüdür. Örneđin, oyun türüne bađlı olarak, bir atış veya silah gücünün 10 mana harcattığı tek bir vuruşta, karakterin toplam 100 manalık kapasitesi var ise maksimum 10 atışta bulunabilir. Mana zaman içinde kendiliğinden yenilenebildiđi gibi, çeşitli mana potları (anlık belirli bir miktarda mana deposunu dolduran pot) veya ekstra büyü, sihir, yetenek özellikleri ile doldurulabilir. Demon's Souls gibi oyunlarda genellikle ot, büyü, iksir, yüzük gibi çeşitli donanımlar ve kaynaklar ile mana deposunun kapasitesi arttırılmakta veya anlık mana yüklemesi yapılabilmektedir. Bu sayede karakter çatışma içindeyken rakibine karşı daha fazla hamle yapabilmekte ve daha yüksek mana bedeli isteyen yeteneklerini kullanabilmektedir.



Şekil 10. Demon's Souls Karakter Görüntüsü Oluşturma Ekranı

12 Kasım 2020 tarihinde piyasaya sürülen Demon's Souls remake oyunundan alınmıştır.

Oyunun başlangıç ekranında bulunan sınıf sekmesi oynanış ve hikayenin akışı noktasında son derece önemlidir. Tıpkı Vladamir Propp'un çalışmanın kuramsal bölümünde de belirtilen Masalın Biçimbilimi'nde belirlediği eylem planı gibi Demon's Souls'ta bu karakter modellerinden yola çıkarak oyun başlangıcında ana hikaye macerasını şekillendirecek bir alan sunmaktadır. Demon's Souls oyununda sunulan 10 sınıf şu şekildedir:

Asker: Her daim savaş meydanının en önünde yer alan, alt tabakadan bir asker. Yüksek canlılığı ve sağlam zırhı ile yaklaşan tehlikeye karşı donanımlıdır.

Şövalye: Boletarya'nın nispeten gelişmiş güney bölgesinden gelen bir şövalye sınıfı. Kuşandığı dayanıklı zırhı ve yakın dövüşteki ustalığı ile her türlü duruma hazırdır.

Avcı: Vahşi doğada hayatta kalma konusunda uzmandır. Balta ve yay kullanır. Her türlü tehlikeyle başa çıkabilecek bilgi birikimine sahiptir.

Rahip: Bu dünyanın Tanrı'sına inanan bir kilise askeri. Yakın dövüşte ustadır ve şifa veren mucizeler gerçekleştirebilir.

Büyücü: Resmi büyü eğitimi almış halktan biridir. Yüksek zekası sayesinde büyülere ustalıklarla hükmederek uzak menzilden savaşabilir.

Gezgin: Ömrü amaçsızca dolaşmakla geçen hafif donanımlı bir askerdir. Pratik zeka ve hızlı tepki gerektiren durumlarla başa çıkabilmek için pala ve hançer kullanır.

Barbar: İlkel bir medeniyetten gelir. Teçhizatındaki eksikliği muazzam kuvveti ile savurduğu ağır sopası ve yüksek sağlığı ile kapatır.

Hırsız: Hırsızlar kraliyet mensuplarınca kiralanarak kural dışı işlerde kullanılır. Geleneksel yöntemler yerine dolaylı ve kurnazca taktiklerde uzmanlaşmışlardır.

Tapınak Şövalyesi: Tanrı'nın tapınağını koruyan özel bir şövalyedir. Ağır donanımı ve şifa veren mucizeleriyle kalabalık düşman toplulukları ile başa çıkabilir.

Asilzade: Resmi büyü eğitimi almış kraliyetten soyundan gelen biridir. Ender bir yüzük sayesinde ruh oku büyüsüne hükmedebilir.

Oyun için her bir sınıfın kendine ait çeşitli vasıfları bulunmaktadır. Bu vasıflar ruh seviyesi, canlılık, zeka, dayanıklılık, kuvvet, çeviklik, büyü, inanç ve şans gibi çeşitli değerlerin sayısal değerlendirmeler ile güçlendirilmesi veya düşürülmesi üzerine kuruludur. Örneğin; "Avcı" sınıfında Ruh seviyesi 6, canlılık 12, zeka 10 iken "Hırsız" sınıfında ruh seviyesi 9, canlılık 10, zeka 13 birimdir.

Hidetaka Miyazaki ve From Software ekipleri, oyunculara mümkün olan en büyük esnekliği sağlamaya çalışmışlardır. Ancak bu özgürlük, oyuncuların son derece özelleştirilmiş bir deneyime sahip olmasını sağlarken, aynı zamanda oyuncu adına belirli bir sorumluluk gerektirir. Oyuncular seçimlerinde özgürdür, bu da seçimleri daha da önemli hale getirir. İstatistikler hafife alınmamalıdır çünkü saldırı gücü, savunma, zehirlere ve elementlere karşı direnç ve kesin nitelikler gerektiren belirli ekipmanları kullanma yeteneği (örneğin mucize öğrenebilmek için 10 inanca sahip olma) gibi elementlerde önemli farklılıklara yol açabilir. Çok sayıda olasılık bulunmaktadır ve zayıf hesaplamalar oyunun zorluğunu artıran dengesiz bir karaktere yol açabilir. Souls Serisi'nde sınıflar, rol yapma oyunlarında en çok bilinen arketipler esas alınarak oluşturulmuştur. Bu nedenle, sınıflar maceranın başlangıcında bir referans noktası görevi görür. Karakterin arka planını anlamak için bir temel sağlamanın yanı sıra, karakteri önceden belirlenmiş özellikler aracılığıyla ayarlamak

için birçok olasılık sağlar. Bu özellikler oyuncuların avatarlarını istedikleri gibi yönetebilmeleri ve tasarlayabilmeleri için oluşturulmuştur.

Şekil 11.'de yer alan "Durum" sekmesinde; sınıf, beden tipi, ruh seviyesi, mevcut ruh miktarı, vasıflar, taban güç, saldırı gücü, savunma, dirençler ve hafıza pencereleri mevcuttur. Karakterin seçildiği sınıfa bağlı olarak vasıfları değiştiği gibi, hem sınıfa hem de giyime bağlı olarak direnç, güç, savunma gibi özellikleri de değişmektedir. Örneğin, bir kalkan maksimum güç sağlarken başka bir kalkan daha hafif olduğu için çevikliği arttırırken güç miktarının düşmesine neden olabilir. "Ekipman" sekmesinde ise oyuncu sahip olduğu tüm büyülü nesnelere ve ekstra özellik kazanmasını sağlayan sihirli taşları, otları, iksirleri, yiyecekleri, işlenmiş ve işlenmemiş materyalleri görebilir. Her bir itemin altında oyun içinde ne işe yaradığı anlatılmaktadır. Örneğin, oyunun en önemli itemlerinden biri olan "Fani Göz Taşı" oynanabilir karakterin oyun içinde ölmesi halinde ruh durumuna geçmesi sonucu yeniden beden formuna kavuşabilmesini sağlamaktadır. Demon's Souls evreninde bulunan otlar ise genellikle canı arttırma veya can yenilenme süresini azaltma işlevi görmektedir. Knight Online gibi MMORPG oyunlarında oynanabilir karakter oyun içi hareketsiz beklediği ve düşman tarafından herhangi bir saldırıya maruz kalmadığı sürece can değeri yükselmektedir. Can dolum hızının artması, çatışma sırasında arkadaşları savaşırken karakterin kenara çekilip hızla can doldurmasını sağlar. Demon's Souls evreninde ise can değerini arttırmak için ya bir seviyeyi geçmek ya da "Dördün Otu", "Dolunay Otu" gibi ek takviyeler almak gerekmektedir.

çıkacaktır. Bu durumda, oyun dünyasının “sebat”ı, oyuncu saldırıyı kaç kez “durdurursa” veya “yeniden başlatırsa” (bireysel hikaye ilerlemeleri ışığında), akıncılar tarafından saldırıya uğramaktan asla vazgeçmeyeceği anlamına gelir (genel oyun durumu açısından). Bu nedenle, anlatı teknikleri aracılığıyla aktarılan bilgilerin bir kısmı, oyunun “öznelerarası” kurgusal hikaye dünyası açısından oldukça güvenilir olma eğilimindeyken, aynı anda çok sayıda oyuncu tarafından oynanması, onu Juul'un “tutarsız dünya oyunu” olarak adlandırdığı şeye dönüştürür (2011). Bu örnekten de anlaşılacağı üzere rol yapma oyunlarında çevrimiçi ve birden fazla kullanıcı tarafından oynanabilme özellikleri anlatıyı değişime uğratmaktadır. Demon's Souls evreninde karakterin ve hikaye akışının tüm sorumluluğu oyuncudayken, çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarında farklı oyuncular da karakteri etkileyebilmektedir.

3.6.6.1. Boletarya Sarayı ve Karakterler

Bu bölümde oyuncunun tasarladığı karakterin, Boletarya Sarayında karşısına çıkacak olan diğer karakterler kısaca tanıtılacaktır. Oyuncular Nexus'a vardıklarında oldukça ilham verici seviye tasarımına sahip gri renkli bir kale olan Boletarya Sarayı'nda dolaşmaya başlarlar. Krallık, nesiller önce, “Son Kahraman” olarak bilinen, cesur ve halkına karşı mütevazı bir hükümdar olan Eski Kral Doran tarafından kurulmuştur. Henow, sarayın türbesinde, Kuzey Regalia kılıcını gururla sergileyen, taş maskeli bir yarı tanrı şeklinde yatmaktadır. Bu efsanevi kılıç, sembolik adını geçmişin kuzey krallarının hazinelerinden alır ve artık orijinal biçiminde değildir. Kılıç tıpkı Yüzüklerin Efendisi filminde ikonik bir figür haline dönüşmüş olan *Anduril* kılıcı gibi ikiye ayrılmıştır. Demon's Souls evreninde bu iki parçaya “Demonbrandt” ve “Soulbrandt” isimleri verilmiştir (Northern Regalia, 2020). Birinci kılıç, Eski Kral Doran'a karşı verilen bir güç testinin ardından oyuncu tarafından türbeden talep edilebilir. Kılıcın ikinci parçası ise, On İkinci Kral Allant'ın uyandırdığı “The Old One (Kadim Varlık)” tarafından alınmıştır. Kadim Varlık, düşen kralın yerine, hükümdarın beyaz sakalına kadar taklit edilmiş bir kopya yerleştirmiştir ve Soulbrandt'ı da ona vermiştir. Kopya kral, Propp'un 24. İşlevi olan asılsız iddialar işlevindeki gibi sahte/düzmece bir kahraman olarak asılsız iddialarda ve eylemlerde bulunur, daha sonra bir baş iblise dönüşür (Propp, 2020). Sahte On İkinci Kral; işkence, hapis ve korkunç deneyimler ile Boletarya sakinlerinin günlük hayatlarını

değiştirir. Koruma olarak iki ejderha tarafından kuşatılan hükümdar dokunulmazdır ve asıl kralın sadık muhafızları olan üç soylu şövalye sahte kral tarafından büyük şeytanlara dönüştürülür, bu şeytanlar oyunun ilerleyen bölümlerinde kahramanın karşısına çıkar. İlk iblis, güçlü silahını büyük bir maharetle kullanan Gölge kabilesi Oolan'daki bir kabile kadını iken eski askeri oluşumu hatırlatan teknikler kullanılarak sümüksü bir iblis olan “Phalanx”a dönüştürülür. Kralın ikinci askerinin adı “Alfred”dir: iblis formunda, 2. seviyenin sonunda oyuncuyu bekleyen, kalın bir zırhla korunan, bir mızrak ve kalkanla donatılmış devasa bir şövalye olarak görünür. Üçüncü şövalye ise, kralın kişisel muhafızlarının öngörülemez ve kontrol edilemez bir üyesi olan Metas’tır, lanet ile “Penetrator” karakterine dönüşür. Birkaç metre uzunluğunda bir kılıçla donatılmıştır ve inine yaklaşmaya cüret eden herkesi paramparça eder: Ölümsüzler, insanlar ve hatta güçlü bekçiler bile ondan korkar. Bu zorlu üçüncü bölüm sonu canavarı ile savaşta, Biorr oyuncuya desteğini verir. Biorr, Souls anlatısı boyunca Propp tarafından tanımlanan eylem alanlarında ifade edilen “yardımcı” rolündedir (Propp, 2020)

Biorr, kahraman tarafından serbest bırakılmadan önce bir süre hapiste kalmış olan İkiz Dişlerden biridir. Oyun içinde güçlü şövalyeler tarafından mağlup edildiğini açıklar. Biorr'un yardımı, yalnızca Penetrator’a karşı değil, aynı zamanda sarayın Baş İblis'ine geçişi şiddetle koruyan mavi pullu ejderhanın dikkatini dağıtmakta da değerlidir. Doğası gereği cana yakın olan Biorr, bununla birlikte ağır bir keder taşır: ağır çelik levhalarının arkasında, bir süre önce öldürülen İkiz Diş'in ikincisi olan ölü kardeşi Vallarfax'ın yasını tutar. Dünyanın geri kalanını Derin Sis'in geri dönüşü konusunda uarmak için Boletarya'dan kaçan savaşçı Vallarfax, geri dönme yolunda krallığını iblislerden savunmak için ölmüştür. Yüzüğü, kahraman tarafından, kralın iki muhafız ejderhası tarafından korunan hazineler arasında bulunabilir. Vallarfax'ın ekipmanının geri kalanı, Cellat Miralda'nın kurbanlarını gönderdiği kuyunun dibinde bulunmaktadır.

Bir diğer benzersiz karakter olan kadın cellat Miralda Boletarya Sarayı'nda yaşar. Miralda, bir çubuğun ucuna taktığı devasa giyotin bıçağıyla kolayca tanınmaktadır. Yüzü eski, yırtık bir deri parçasıyla kaplıdır: Hem Orta Çağ'ın işkencecilerini hem de 1974 yapımı Teksas Katliamı filmindeki psikopat "Leatherface"ın canavarca maskesini hatırlatır. Ayrıca, Miralda, vücut formunda bulunurken (ruh form yerine) doğrudan kahramana saldıran tek karakterdir, bu da oyuncularını gerçekten şaşırtabilir ve korkutucu

silahının boyutu ve görünümü nedeniyle çok rahatsız edici bir güvensizlik duygusu uyandırabilir

Boletarya Sarayı'nda kahramanın karşılaştığı bir diğer karakter, Ostrava takma adıyla tanınan sevimli Prens Ariona Allant'tır. Bu şövalye ile ilk olarak kalenin avlularından birinde bir pusu ortasında karşılaşılır ve oyuncuya güney topraklarından yeni döndüğünü açıklar. Giydiği zırha ve taşıdığı teleskopa bakıldığında, muhtemelen Latria Kulesi'ne yakın bir bölgeye atıfta bulunmaktadır (Mecheri & Romieu, 2017). Ostrava, görkemli ve sağlam ekipmanıyla (bir kılıç ve rünlerle süslenmiş muhteşem bir kalkan) tezat oluşturan bir korkaktır; ayrıca krallığın entrikaları ve kralın askerleri hakkında çok fazla şey bilmektedir. Ostrava oyun boyunca daha konuşkan hale gelir ve oynanabilir karakter ile olan etkileşimi artar. En sonunda On İkinci Kral Allant'ın kendi öz babası olduğunu öğrenir ve kendini vahşice öldürür. Ondaki geriye kalan tek şey saldırgan "Kara Hayalet"i ve kahramanın sarayın mozolesine erişmek için kullandığı anahtardır.

Boletarya içinde yer alan karakterlerin çoğunun ilk isimleri kuzeyli kelimelerden ve daha spesifik olarak eski İzlandacadan esinlenmiştir. Örneğin, "Biorr" adı (Eski İngilizcede bjorr veya beor şeklinde yazılır), Vikingler döneminden kalma tatlı bir alkollü içeceğe atıfta bulunur. İsmi kökeni, karakterin kaba ama neşeli doğasını yansıtmaktadır. "Metas" adı, bu durumda rakibini ölçmek, değerlendirmek anlamına gelen metadan türetilmiş olabilir. Bu nedenle iblis Penetrator (insan formunda bilinen adı ile Metas) ile yüzleşme sırasında iblis, saldırılarını oyuncudan daha tehlikeli gördüğü Biorr'a odaklar.

3.6.6.2. Taşdiş Tüneli ve Karakterler

İkinci Kemer Taşı olan *Madenci Kralın Kemer Taşı* oyuncuyu Boletaryan Sarayı'ndan çok farklı, labirenti andıran bir yere götürür: Taşdiş Tüneli. Geçmişte bölgenin ekonomik omurgasını oluşturan bu yapı, Derin Sis'ten sonra kasvetli bir yere dönüşmüştür. Madencilerin çoğu tünellerde dolaşmaya devam etse de kazmalarını sadece alışkanlıktan döverler. Ruhları yol boyunca kaybolmuştur ve sadece meşalelerin uğursuz parıltısıyla aydınlanmaktadır. Güneş ışığından mahrum kaldıktan yıllar sonra, kösele tenlerinde tuhaf pullar büyümeye başlamıştır. Madenin girişinden biraz ileride olağanüstü bir demirci olan Ed yaşar. Ed'in de derisi pullarla kaplıdır ama sisin madencilik yeteneği veya gücü üzerinde hiçbir etkisi yoktur. Krallığın en iyi demircilerinden biridir, oyunun

sonunda, sahte Kral On İkinci Allant'ın Baş İblisinin ruhunu Demonbrandt ve Soulbrandtblades ile birleştirerek efsanevi *Northern Regalia*'yı²⁸ şekillendiren Ed'dir. Bu nedenle, böyle yetenekli bir demir ustası, oyuncu eksantrikliğine, homurdanmasına ve sürekli sinirlenmesine katlanabildiği sürece en önemli müttefiktir.

Asla düşman olmayan nadir karakterlerden bir diğeri de kahramanı madenin daha da derinlerinde bekleyen Gezgin Scirvir'dir. Bu garip gezgin, belirgin bir kekemellemeyle oyuncuya Stonefang Tüneli'nin hikayesini anlatır. Uzun zaman önce yeraltı kazıcıları tarafından inşa edilmiş antik bir tapınak bulunmaktadır. Kazıcılar, maden inşa edilmeden çok önce burada lav ve yerel hayvanlar ile uyum içinde yaşarlar. Ejderhalar da tünelin tabanında yerleşmişlerdir ve bu bölgeyi diğer zayıf yaratıklarla paylaşırlar. Kazıcıların anlattığına göre uzun bir savaş ve zaferden sonra, ejderha leşleri değerli taşlarla takas edilmeye başlar. Bu efsane, tünellerin derinliklerinde saklanan eski yerli kabilelerin torunları tarafından anlatılan madenin şu anki yapısını açıklamaktadır. Bu hikayeyi anlattıktan sonra Scirvir, oyuncudan kazıcılar tarafından ustaca hazırlanmış Dragon Bone Smasher'ı aramaya koyulmasını ister. Bu silahın efsanevi yeraltı savaşında çok önemli olduğu söylenmektedir. Oyuncu, bu kılıcı Ejderha Tanrısı tapınağının ortasında bulur. Bu ejderha geçmişte son derece saygı duyulan bir varlıktır, ancak intikam almaya odaklanmış bir Baş İblis tarafından ele geçirilir ve sihirli cıvatarla donanmış devasa zıpkın tabancaları tarafından zincirlenir. Canavarın tutulduğu tapınağın bir oyuğunda, Dragon Bone Smasher, Tanrı Ejderha'nın yarattığı tehde son vermek için cesur savaşçıyı (yani kahramanı, oyuncuyu) beklemektedir.

3.6.6.3. Latriya Kulesi ve Karakterler

Üçüncü Kemer Taşı olan Kule Kraliçesinin Kemer Taşı, kahramanı Güney topraklarındaki Latriya Kulesi'ne ışınlar. Bu seviye, rahatsız edici bir hapisanede ve karanlıkta geçer. Yerleri pislik kaplar, işkence aletleri etrafa saçılır ve arka planda ıstırap dolu çığlıklar yankılanır. Bu hapisanenin ürkütücü ambiyansını yansıtan Latriya Kulesi'nin hikayesi ise şu şekildedir: Latriya Kraliçesi halkı tarafından hürmet görmek ve

²⁸ Northern Regalia, Demon's Souls ve Demon's Souls Remake'de Büyük Kılıç silahıdır. Büyük Kılıçlar genellikle iki elle tutulur ve düşman karakterlere büyük miktarda hasar verebilir ancak yavaştır, bu da oyuncuyu hızlı düşman saldırılarına karşı savunmasız hale getirir. Boletarian Kraliyet Ailesi efsanesine göre "The Old One" ile birlikte kötü niyetli bir gücün onu bu dünyada geride bıraktığına inanılır.

bir tanrıça gibi kendisine tapılmasını ister. Kral kocası ise sefalet içinde yaşamaktadır. Eşinin narsist tavırlarından sıkılarak tahttan çekilmeye karar veren Kral, hükümdarlığını bırakarak bir keşiş olmayı seçer ve yolculuğa çıkar. Seyahatlerinde muazzam bir güç kaynağı olduğunu keşfettiği sihirli bir altın cübbe bulur. Fakat bu cübbe tıpkı bir parazit gibi giyen kişinin canlılığı ve ruhu ile beslenir. Yaşlı kral bu beladan kurtulmak için Latriya'ya geri döner fakat yanında “İnsan Yiyenler” olarak bilinen tıpkı H. P. Lovecraft'ın hikayelerinde tasvir ettiği yaratıkları andıran, dokungaçlarla kaplı kafaları olan iki yaratık onunla birlikte gelir. Yaşlı kral bu iblisleri kullanarak saraydaki muhafızları yok eder ve tüm ailesini “Umut Hapishanesi” adı verilen sefil hapishaneye mahkum eder. Ailenin çoğu ferdi ölür, Latriya Kraliçesi'ne ne olduğu ise tam olarak bilinmemektedir. Kral, oyunun ilerleyen bölümlerinde üçüncü dünyadaki ilk canavar olan kilisedeki iblisi kendi ruhundan yaratır ve “Yaşlı Keşiş” adı ile bölüm sonu canavarı olarak kahramanın karşısına çıkar.

Yaşlı Keşiş'e ve iblislerine karşı ayaklananlar arasında, Bilge Freke ve Lord Rydell bulunur, bu iki karakter savaşı fakat başarılı olamaz ve hapsedilirler. Deneyimli sihirbaz Freke, hapishane esaretinden sağ çıkmayı başarır. Oyuncu tarafından serbest bırakıldıktan sonra Neksus'a geri döner. İkinci karakter olan Lord Rydell o kadar şanslı değildir, ölür ve tutsak bir hayalet olur. Oyuncunun Latriya Kulesi'nin dibinde yatan cesedini bulması gerekmektedir. Lord Rydell hakkında birçok ilginç rivayet bulunmaktadır: birinci teoriye göre "Küçük Allant" lakaplı Rydell On İkinci Kral Allant'ın küçük kardeşi ve Ostrava'nın amcası olabilir. İkinci teoriye göre ise kral ortadan kaybolduktan sonra Latriya kraliçesinin ikinci kocası olabilir, bu da onun bu bölgelerdeki varlığını açıklar. Bu teori, Yaşlı Keşiş'in neden intikam duygusuyla geri döndüğünü açıklayabilir. Aynı zamanda, iki kraliyet ailesi arasında karşılıklı yarar sağlayan bir ittifak kurulduğu sonucuna varılabilir.

Latriya krallığına yüzyıllar önce yerleşmiş olan maskeli bir topluma dair pek çok kalıntı oyuncu tarafından bulunabilir. Uzun zamandır unutulmuş olan ruh sanatları ile ilgilenen bu toplum eski kalıntıları incelemiş ve saf iblis ruhlarını karaborsada satmıştır. Oyuncu, bu toplumun bir üyesi olan ve “Sessiz Şef” olarak bilinen suikastçi Yurt ile karşılaşır. Kilitli olduğu asılı bir kafesten oyuncu ile konuşan Yurt, kendisinin de iblislerle savaştığını iddia eder ve kendisini bir müttefik olarak tanıtır. Oyuncuyu özgürlüğü

karşılığında ödüllendireceğine söz verir fakat bu doğru değildir. Oyuncu, suikastçıyı boynuzlu maskeyle kurtarırsa Yurt, ruh sanatlarıyla bağları olan herkesi öldürmek için Nexus'a geri dönecektir.

3.6.6.4. Bora Madeni ve Karakterler

Dördüncü Kemer Taşı olan Gölgeadamlar'ın Kemertaşı oyuncuyu, sakin, gri-mavi zemine sahip küçük bir ada kalesine yönlendirir. Gölgeadamlar kabilesinin eski ibadet yeri olan Bora Madeni, pagan kültürü ve Viking mimarisinden esinlenerek tasarlanmıştır. Gölgeadam savaşçıları bir tanrı olarak taptıkları Fırtına Kralı'nı onurlandırmak için dev bir sunakta ruhlarını feda etmek için seçilirler. Ölen savaşçılar ruh formunda ortaya çıkan ve törenin geri kalanına katılmaya layık olup olmadıklarını belirleyen “Yargıç²⁹” ile yüzleşir. Savaşçı, Yargıç'ın kriterlerini karşılamıyorsa, et, kemik ve ruhu bir bütün olarak Yargıç tarafından yutulur. Yargılanan ve ardından test edilen savaşçılar, kutsal uçurumda fırtınalara ve sağanak yağmurlara katlanmalarının sonunda tanrıya kurban edilmeye hazır olurlar ve “fırtına kahramanları” olarak görevlendirilirler. Yüzyıllar sonra, Gölgeadamlar çok önce ortadan kaybolmasına rağmen, oyuncular, tapınağın Baş İblisi Fırtına Kralı'nı ele geçirmek için ritüele katılırlar. Burası oyuncuların öncelikli olarak Yargıç ile savaşmaları gereken yerdir. Yargıç, biri midesine yerleştirilmiş iki büyük baltaya sahiptir ve kuzgunları vardır. Skjalden'a göre İskandinav mitolojisinde, kuzgunlar genellikle kayıp ruhlarla ve savaş alanında düşmüş savaşçılarla ilişkilendirilir; tanrı Odin'e genellikle iki kara kuzgun eşlik eder, Huginn ve Muninn isimli bu kuzgunlar sırasıyla zihni ve hafızayı sembolize eder, bunlar başkalarını yargılamak için gerekli olan iki temel nitelik olarak yorumlanabilir (Skjalden, 2020). Yargıç'ı yendikten sonra kahraman, kör ama hızlı ve saldırgan olan Eski Kahraman'la yüzleşmeye devam eder. Oyuncu, Fırtına Tapınağında çok az karakter ile tanışır. Satsuki, Kemertaşı'nın götürdüğü kalenin kapılarının yakınında bekleyen ilk kişidir. Satsuki, babasına ait olan “Makoto” olarak bilinen kutsal bir kılıcı aramaktadır. Kılıç kendisine geri verilirse oyuncuya güçlü bir iblis ruhuyla geri ödeme yapacağını sözünü verir. Makoto'yu ararken kahraman, sinir bozucu kahkahası olan Sırtlan tarafından çukura itilir. Bu Sırtlan'ın kandırdığı yüksek

²⁹ Yargıç, İskandinav mitolojisinde yer alan Valkyrie'den esinlenilerek tasarlanmıştır.

rütbeli bir rahip olan Aziz Urbain, oyuncu tarafından serbest bırakıldığında, arka cebindeki bir sürü mucizevi nesne ile Nexus'a geri döner. Rahip, Gölgeadamlar ülkesinde bulunma nedenleri konusunda çekingen davranmaktadır, ancak bir zamanlar burada uygulanan eski, gizemli ve unutulmuş dini araştırmak için Kilise adına görevlendirildiği düşünülmektedir. Kahraman sonunda Makoto'yu bir cesedin yanında bulur fakat Satsuki kılıcı ele geçirince tamamen değişir ve hilebaz olduğu anlaşılır. Bölüm sonu canavarı olan Satsuki'nin hikayesi lanetlenmiş olan kılıcın son kurbanı olduğu kanlı bir düello ile sona erer.

3.6.6.5. Yoz Vadi ve Karakterler

Yoz Vadi, Şef'in Kemertaşı kullanılarak kahramanın erişebildiği beşinci ve son dünyadır. Demon's Souls'un tüm karanlığı, deforme olmuş yaratıklarla dolu bu zehirli, rahatsız edici yerde bir araya gelmiştir. Saf bir ruha sahip genç, soylu bir kadın olan altıncı aziz Astraea, eskiden Batı'nın dağlık bölgelerinde saygı gören, seyahat etmeyi ve öğretilerini yaymayı hayal eden bir azizedir. Yakın çocukluk arkadaşlarından Garl Vinland, onu desteklemek ve korumak için yolculuğunda ona eşlik eder. Astraea'nın arayışı onu, şu ya da bu nedenle toplumdan sürgün edilmiş ve çürümeye mahkûm edilmiş, iyi niyetli insanlardan oluşan bir kalabalığı keşfettiği Yoz Vadi'nin sınırlarına götürür. Zehir nedeniyle şekilleri bozulmuş bu sefil varlıkları teselli etmeye ve onlarla ilgilenmeye çalışırken Astraea, yavaş yavaş Tanrı'ya olan inancını kaybeder. İkinci Bela başladığında Yoz Vadi de Derin Sis ve iblisler tarafından işgal edilir. Bu çaresiz ruhlar için durum gün geçtikçe daha da kötüleşir, gözlerinin önünde olup bitenlerden rahatsız olan Astraea Baş İblis'e dönüşür. Fakat içindeki iyilik ve vadi sakinlerinin ruhlarını feda ederek ona tapmaları sayesinde iblis ruhuna rağmen, yarı insan olarak kalır. Astraea, bir iblise dönüştüğü için diğer iblisler ile de empati kurar ve onların geçmişini göz önünde bulundurarak onları yargılamaz. Astraea'nın dönüşümünün haberini alan Kilise, bu sapkınlığa tanık olmaları için rahipler ve savaşçılar gönderir, ancak hiçbiri Yoz Vadi'den geri dönemez. Garl bir iblise dönüşmez ve sis felaketinden sonra bile Astraea'nın yanında kalır. Büyü geçirmeyen kalın zırhı ve güçlü iradesi ona yozlaşmaya karşı büyük bir direnç sağlar. Kız kardeşi Selen, onu bulma ve rahmetli babalarının son sözlerini paylaşma umuduyla Yoz Vadi'ye gider. Kardeşine dair hiçbir ipucu bulamayan Selen, oyuncuya

babasının yüzüğünü verir. Son dövüş sırasında Astraea, kahramana “iblis avcısı” diye seslenir. Oyuncunun, sonuçlarını asla düşünmeden iblislere yaptığı soykırıma dikkat çekerek eylemlerini kınar. Sahne, Kadim Varlık uyandığında doğan iblislerin masum kurbanlar olabileceğini ve Kilise insanlarının onları nasıl acımasızca öldürdüğünü sorgular. Astraea ve Garl'ın anlattığı bu hikaye, oyunun başından beri süregelen anlatıyı paramparça ederek kahramanı oldukça şaşırtır, savaşın gerçek kökenleri ve bu katliamların motivasyonları hakkında şüphe içinde bırakır.

3.6.6.6. Nexus ve Karakterler

Nexus terimi, düğüm veya birbirine bağlanma anlamına gelen Latince “nexus” kelimesinden gelmektedir. Demon's Souls tasarımcıları, oyun evreninin tüm farklı bölgelerini birbirine bağlamaya hizmet eden bu yer için Nexus kelimesinin son derece uygun olduğunu belirtmişlerdir. Dijital oyun jargonunda Nexus, bir tür "merkez, üs" olarak bilinmektedir³⁰. Oyuncu Nexus'ta, önceki bölümlerde anlatılan maceralarda tanıştığı bazı karakterler ile yeniden karşılaşabilir, ayrıca Siyaha Bürülü Kız ve Abidevi gibi daha önemli karakterlerle tanışır. Tüm Kemertaşları burada bulunur ve oyuncunun dünyalar arasında seyahat etmesini sağlar. Oyunun sonunda, oyuncunun Nexus'un kutsal topraklarının altında bulunan Kadim Varlık'a erişebilmesi için yolun açıldığı yer de burasıdır.

Nexus temel olarak, oyuncunun seviye atlayabileceği, yeni büyüler öğrenebileceği, ekipmanlarını yükseltebileceği ve Souls evrenine dair bilgiler edinebileceği bir dinlenme alanıdır. Tüm Kemertaşlarına erişim bu merkez alandan sağlandığı için oyuncular her bölüm sonu canavarını geçtikten sonra doğrudan bu alana ışınlanırlar. Yukarıda örnekleri verilen pek çok NPC karakter kahramanın yolculuğu boyunca karşısına çıkan değişik karakterler olmakla birlikte, oyunun ilk başlangıcında kahramanın iletişim kurduğu temel ve en önemli NPC'ler bu alanda bulunmaktadır. Bu nedenle Nexus'ta bulunan NPC'leri yakından incelemek gerekmektedir

³⁰ Örneğin, 5v5 oynanan League of Legends oyununda her takımın kendine ait bir Nexus'u bulunmaktadır ve oyunun amacı rakip takımın Nexus'unu yok etmektir. Nexus'u ilk yok eden takım oyunu kazanır, Nexus'un belirli bir can haznesi bulunmaktadır ve son vuruş yapıldığı anda oyun zaman sayacı durur, oyun biter.

Neksus'ta Bulunan NPC'ler

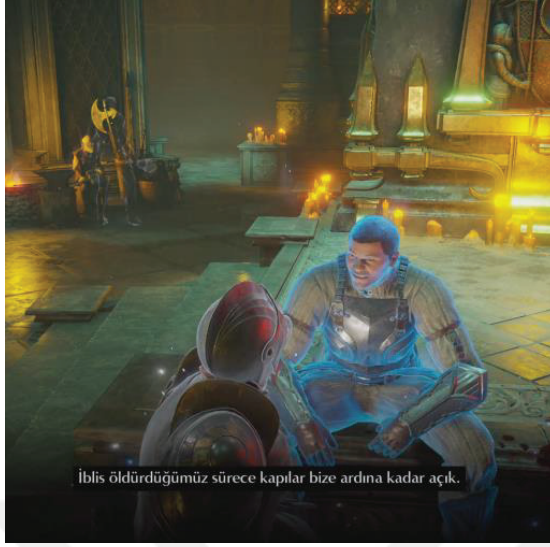


Şekil 12. Siyaha Bürülü Kız
(The Maiden in Black, 2021)

Siyaha Bürülü Kız: NPC'lerin muhtemelen en önemlisi olan Siyaha Bürülü Kız, oyuncunun sahip olduğu ruhları kullanarak seviye atlamasını sağlar ve bir zamanlar var olan en güçlü şeytanlardan biri olduğu söylenir. Demon's Souls evreninde: yerden çıkan iblisler, ejderhalar, vahşi hayvanlar, şeytanlar, bölüm sonu canavarları gibi tüm yaratıklar öldürüldüğünde, karakterin zorluğuna ve dünya/karakter eğilime bağlı olarak ruhlar elde edilir. Siyaha Bürülü Kız'ın sunduğu seviye atlama ancak Boletarya Sarayı'nda bölüm sonu canavarı Phalanx'ı yendikten ve Abidevi ile konuştuğundan sonra mümkün olabilir.

İsyan başladıktan ve Kadim Varlık uyandıktan sonra, Souls evreninde “Yaratıcı, Tanrı”

olarak kabul edilen yüce varlık insanlar ve iblisler arasındaki denge bozulurken dünyanın parçalanmasını izler. Tanrı, kimi cezalandırması gerektiğini merak eder. Açgözlü insanlar mı yoksa fırsatçı şeytanlar mı? Kadim Varlık, Siyaha Bürülü Kız olarak bilinen anonim bir iblis yaratmaya karar verir ve yarattığı bu iblisi güçlü ruhları ele geçirerek kendisine vermesi için Neksus'a gönderir. Neksus'ta son Abidevi ile yüzleşen Siyaha Bürülü Kız bozguna uğrar ve efendisine dönmeye mahkum edilerek hayatını Neksus'u korumaya adar. Oyun hikayesinin son aşamalarında Siyaha Bürülü Kız'ın teklifi kahraman tarafından kabul edilirse Kadim Varlık'ı derin uykuya gönderebilir ve bu durumda aslında Kadim Varlık'tan daha yüce bir güce sahip olduğu anlaşılabilir.



Şekil 12. Düşmüş Savaşçı

12 Kasım 2020 tarihinde piyasaya sürülen Demon's Souls remake oyunundan alınmıştır.

Düşmüş Savaşçı: Düşmüş Savaşçı, kahramanın Neksus'ta karşılaçağı ilk NPC'lerden biridir. Dünyadan bıkmıştır ve kendi çöküşünün kaçınılmaz olduğundan korkmaktadır. Kahraman, Düşmüş Savaşçı ile sohbet ederken oyunun dünyası ve hedefleri hakkında faydalı bilgiler öğrenmektedir. Oyuncunun onu kişisel olarak nasıl gördüğüne bağlı olarak devam edip gelişen ve oyuncunun karakteriyle olanlar hakkında özgürce sohbet eden, büyük veya küçük tüm olayları keskin bir şekilde izlediği için iyi bir arkadaş veya müttefik olarak kabul edilebilir.

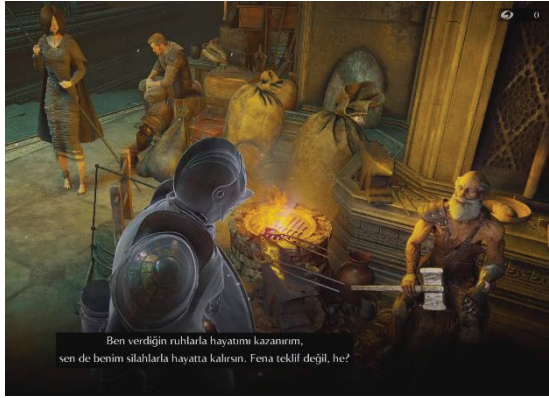
Düşmüş Savaşçı ile savaşmak ve onu öldürmek karakter eğilimini karanlık tarafa çekmektedir ve "Mephistopheles" isimli bölüm sonu canavarını yok etmek için karanlık taraf işe yarayabilir. Fakat Düşmüş Savaşçı ile erken seviyelerde savaşmak oldukça zordur. Düşmüş Savaşçı sürekli olarak oyuncuya sataşır ve oyuncunun da tıpkı Kral Allant gibi kandırıldığını, ruhların toplanmasının gereksiz olduğunu ve oyuncunun bir tuzağa sürüklendiğini ima eder. Sonunda kendi umutsuzluğuna yenik düşer, ya yaşama isteğini kaybetmesinin (ve zaten öldüğüne göre, bu aslında mantıklıdır) ya da bir bedene bağlı olmadan çok uzun süre yaşamanın bir sonucu olarak yavaş yavaş aklını kaybeder. Nasıl bir ruha dönüştüğü bilinmemekle birlikte, yaşama isteğini kaybetmesinin nedeni ruhunun zayıflaması ya da ruhunun vücudundan çok uzun süre ayrı kalması olabilir.



Şekil 14. İstifçi Thomas

12 Kasım 2020 tarihinde piyasaya sürülen *Demon's Souls* remake oyunundan alınmıştır.

zırh ve çizmeler giymektedir, bu da beladan önce bir avcı olabileceği anlamına gelebilir.



Şekil 15. Demirci Baldwin

12 Kasım 2020 tarihinde piyasaya sürülen *Demon's Souls* remake oyunundan alınmıştır.

yardımcı olabilir ayrıca oyuncu tarafından öldürüldüğünde oyunun en önemli silahlarından biri olan "Hands of God (Tanrının Elleri)" itemini düşürür³¹

İstifçi Thomas: Derin sis geldiğinde dövüş eğitimi olmayan Thomas arkasında karısını ve kızını bırakarak dehşet içinde kaçır. Kaçarken yaralanan Thomas Nexus'ta uyanır ve Siyaha Bürülü Kız tarafından iyileştirilir. Nexus'a fiziksel olarak bir Nexial bağ ile bağlı değildir, ancak şeytanlardan o kadar çok korkar ki uyandığından beri Nexus'tan ayrılmamıştır. Kahraman daha sonra Thomas'ın karısı ve kızının cesetlerini Boletarya Sarayı'ndaki bir kulenin yanında zincirli asılı halde bulur ve öldüklerini anlar. Nexus'un en altı katında yaşayan Thomas, oyuncunun sınırlı envanter alanı olduğundan bir eşya bankası gibi fazla bagajı gözetmeyi ve korumayı taahhüt eder. Thomas deri

Demirci Baldwin: Nexus'un zemin katında İstifçi Thomas'ın yanında oturan ve her zaman görünen Demirci Baldwin, demir ustası ve tüccar görevlerini üstlenen bir NPC'dir. Kahramanın, Demirci Ed'e ulaşana kadar tek silah ve zırh onarım kaynağı Baldwin'dir. Oyuncuya erken seviyede yardımcı olacak eşyaları belirli ruh miktarları karşılığında satar. Hardstone ve Sharpstone gibi silahları yükseltmekte

³¹ İtem düşürmek: dijital oyun jargonunda öldürülen bir yaratık, kesilen bitki, hayvan, kaya vb. canlı ve cansız maddelerden arata kalan değerli eşyaları temsil eder. Örneğin, oyuncu bir iskelet ordusu ile

Vizyoner Büyücü Freke ve Çırağı: Vizyoner Büyücü Freke, Kadim Varlık'ın varlığından doğan kara büyüü öğrenebilmek için hayatını Ruh Sanatlarını incelemeye adanmış güçlü bir sihirbazdır. Kahramanın onu Latriya Kulesi'nde hapsedildiği hücreden kurtarması gerekmektedir, kurtarıldıktan sonra Neksus'ta görünmeye başlar. Bölüm sonu canavarı olan bir iblisin ruhu karşılığında kahramana son derece gelişmiş büyüler öğretebilir. İleri düzey iki büyü öğretmeninden biri olan Freke, Sihirli Keskinlik Yüzüğü dahil olmak üzere ekipmanlarının çoğunu yapan Geri ile uzun süredir devam eden bir dostluğa sahiptir.

Rahipler ve büyücüler en eski çağlardan beri binlerce yıl süren bir çatışmanın içindedir. Neksus sisin gelmesi ile birlikte iblisler tarafından kuşatıldıktan sonra Boletarya'da kalan tek mekan olduğu için rahipler ve büyücüler arasındaki bu çatışmayı da miras alır. Bir yanda Aziz Urbain ve Kilisenin üyeleri Tanrı'nın armağanı olan mucizeleri savunurken diğer yandan Vizyoner Büyücü Freke, Freke'nin Çırağı ve daha sonra Cadı Yuria'nın da katıldığı büyücüler, Kadim Varlık'ın iblislerinden öğrendikleri ruh sanatlarını kullanarak saldırı gücünü arttırmaya yönelik büyüler yaratmaya çalışırlar. Rahipler ve büyücüler arasındaki bu çatışma sürerken kahramanın yolculuğunun ilerleyen bölümlerinde keşfedebileceği hem büyü hem mucizenin aynı anda kullanılmasını sağlayan "Canavarların Tılsımı" nesnesi ile oyuncuya her şeyden önce sihir ve mucizelerin aynı kaynaktan geldiğini gösterir. Dahası, oyundaki Tanrı'nın sembolü, bu tılsımın açıklamasında belirtildiği gibi, Kadim Varlık'ın görüntüsünden başka bir şey değildir, yani hem Tanrı hem de Kadim Varlık aslında aynıdır, birdir. Tanrı'nın kendi suretinden yarattığı Kadim Varlık dünyayı kaosa sürüklemiş ve nesiller boyu süren bir deliliğe ve yozlaşmaya neden olmuştur. Vizyoner Büyücü Freke'nin Kadim Varlık'a ve iblis büyülerine olan takıntısı oynanabilir karaktere güçlü iblis ruhları için defalarca kez yalvaran diyaloglara sebep olur. Tüm baş iblisler öldükten Büyücü Freke kahramana şu sözleri söyler: *"Tüm şeytanları yendin, değil mi? Bu korkunç uluma. Abidevi bundan daha önce bahsetmişti... Uzun zamandır aklımda olan bir soru var, Kadim Varlık'ı yok etmekte haklı olup olmadığımız. Ve şimdi son derece emin olduğum bir cevabım var, bu kocaman bir hayır. Kadim Varlık bizden kopmamalı. Siyaha Bürülü Kız onu tuzağa düşürmeye*

karşılaştığında tüm iskeletleri öldürür ve yerde büyüü bir taş belirir, bu taş için düşürmek tabiri kullanılabilir.

çalışırsa kızı öldür. Kadim Varlık dipsiz bir enerji deposudur, şeytanlardan toplanan tüm ruhları içerir. O ruhları kendine çek. Sen bir kralın gücünü kazanacaksın ve ben de her şeyin ötesinden bilgiler (karanlık büyülerini kasteder) edineceğim. Ve sevgili dostum, bu tek doğru yoldur. Önemsiz konuların seni caydırmasına izin vermemelisin. Gerçeği söylemek gerekirse Siyaha Bürülü Kız iblisler tarafından lekelendi. Öldüğünde, acısını hafiflettiğin için sana teşekkür edecektir.” Bu sözleri ile kahramanı Siyaha Bürülü Kızı öldürmesi için teşvik eden Freke, bir akıl hocasından düşmana dönüşür. Karanlık tarafın kontrolüne geçer ve anlatıya kasvetli bir son sunar.

Freke'nin Çırağı ise oyunun başından itibaren Nexus'ta görünen ve oyuncunun büyü hanesinde 10 puanı olduğu takdirde ona temel büyülerini öğretebilen bir büyücülük öğretmenidir. Örneğin, 1000 ruh karşılığında Soul Arrow Büyüsü veya 5000 ruh karşılığında Enchant Weapon büyülerini öğretebilir. Freke'nin Çırağı öldürüldüğünde Büyücü Freke kahramana düşman olur ve onu öldürmeye çalışır.



Şekil 16. Cadu Yuria

12 Kasım 2020 tarihinde piyasaya sürülen Demon's Souls remake oyunundan alınmıştır.

Cadu Yuria: Aziz Urbain ve takipçilerinin büyük hoşnutsuzluğuna rağmen hayatını kara büyüye adanmıştır. Büyücü Freke'den daha dürüst ve sakin bir yapıya sahip olan bu kadın, koyu renkli paçavralar ve uzun bir şapka ile görülmektedir. Farklılıkları nedeniyle genç yaşta reddedilen Yuria, Cellat Miralda tarafından Boletarya Sarayı'na hapsedilmiştir. İşkence gördüğü

hapisanede çok uzun zaman geçirmiştir ve bu korkunç geçmiş büyüünün karanlığına yansır. Ancak Büyücü Freke'nin aksine Yuria, gücü yozlaştırmanın cazibesine her zaman direnmiştir. Büyüden en iyi şekilde yararlanmak için iradesini kullanmaktadır. Nexus'taki en istikrarlı karakterlerden biridir ve kahraman tarafından hapsedildiği hücreden kurtarılsa Vizyoner Büyücü Freke ile birlikte en gelişmiş sihir öğretmenlerinden birine dönüşür. Kahraman Yuria'yı kurtarırsa oyun içinde oyuncu

tarafından tasarlanan karakter görünümü ve cinsiyeti ne olursa olsun Yuria kahramana aşık olur ve hayatını ona borçlu olduğunu söyler. Vizyoner Büyücü Freke Yuria'nın büyüünün onunkinden daha zayıf olduğunu çünkü duygudan kaynaklandığını söyler, ancak durumun böyle olduğuna dair hiçbir kanıt yoktur. Yuria eğer kahraman tarafından öldürülürse şu itemleri bırakır: Sihirli Doğa Yüzüğü, Üç Köşeli Şapka, Eski Yırtık Cüppeler, Eski Yırtık Eldivenler ve Eski Yırtık Çizmeler.



Şekil 17. Abidevi

12 Kasım 2020 tarihinde piyasaya sürülen Demon's Souls remake oyunundan alınmıştır.

Abidevi: Nexus'ta bulunan Kemertaşlarının üst kısmındaki balkonda, yanan mumların önünde oturan Anıtsal, kahraman Boletarya Sarayı'ndaki ilk bölüm sonu canavarını yendikten ve Siyaha Bürülü Kız ile konuştuktan sonra gösterilen bir ara sahne ile kahramanın kendisini bulmasını sağlar. Budist keşiflere benzeyen

Anıtsalların sonucusudur. Onlar, yalnızca kehanet bilgisi ile donatılmış ve duygu ya da kişisel düşüncenin tüm sonuçlarından yoksun bir gemi ırkıdır³². Maceracıya, Kadim Varlık'ı tekrar uykuya daldırmak için yardım etmeye çalışır. Ait olduğu güçlü büyücüler grubu Kadim Varlık'ı Nexus'un altına hapsederek ve altı Kemertaşını oluşturarak İlk Bela'yı durdurmayı başarmışlardır. İblisleri ve ruh sanatlarını karanlığın derinliklerine gömdükten sonra Anıtsallar derin bir uykuya dalarlar. Zamanla insanlık onları yavaş yavaş unuttur ve bu kayıtsızlık yüzünden birer birer yok olmaya başlarlar. Geriye tek bir Abidevi kalır ve kahramanın Nexus topraklarına girmesine izin verir. Bu karakter, Demon's Souls evreninin geçmişini ve neyin tehlikede olduğunu açıkladığı için oyuncu için son derece önemli bir rol oynar. Maceranın sonunda, oyuncu Kadim Varlık'ı uykusuna döndürmeye karar verirse, kendisi de bir Anıtsal'a dönüşür ve insanlığın ebedi koruyucusu olur. Ancak, Boletarya Kemertaşının yakınında, oyuncu depresif ve nihilist görünen garip bir şövalyeye tanışır. Bu şövalye Kadim Varlık'ı uyandıranın Kral Allant

³² Gemi ırkı olarak adlandırılan "vessel-race" yeraltı dünyasındaki şeytani bir gemiye benzeyen, ışık kadar hızlı hareket edebilen, eski bir tasarıma sahip, mavi bir ruh gemisinden gelmektedir.

değil, son Anıtsal olduğunu iddia eder. Bu, Kadim Varlık'ın kalbinde bir parazit gibi yaşayan Boletarya Kralı'nın Abidevi'nin güzel sözlerinin kurbanı olduğu anlamına gelir. Bu durumda Kral Allant Anıtsal tarafından Kadim Varlık'ı kontrol altına almak için gönderilen oyuncunun avatari gibi masum bir savaşçı bile olabilir. Oyunda Abidevi, oyuncuya her bir Kemer Taşının tarihini anlatır. Bunlar, bu bölümün başında aktarılan hikayelerdir.

Tanrı'nın Müridi: Boletarya Sarayı'nda bulunan Phalanx'ı yendikten sonra ortaya çıkan Tanrı'nın Müridi, Kilise tarafından yetiştirilmiş bir mucize öğretmenidir. Özellikle ilk seviyelerde kahramanın mucize kullanımını öğrenmesini sağlar ve temel mucizeleri 10 inanç karşılığında öğretir. Kahraman Aziz Urbain'i kurtardıktan sonra veya oyun içi diyalogları bittikten sonra Tanrı'nın Müridi ortadan kaybolur. Diyalogları boyunca büyücüler ile Kilise arasında olan çatışmayı dile geçirir ve kahramanı kendi yanına çekmeye çalışır. Birinci bölümün sonunda kahramana şöyle seslenir: *“Oh, sen de Tanrı'nın başka bir öğrencisi olmalısın. Ben de Tanrı adına Şeytanlarla savaşmak için bir görevdeyim. Tanrı'nın gücünü sizinle paylaşabilir miyim? Utangaç olmayın, ikimiz de aynı kumaştan kesilmişiz. Bir mucize ilahi bir eylemdir, ancak büyüler ruh sanatlarının işi olan Şeytanların eylemleridir. Büyüler ve mucizeler benzer etkiye sahip olabilirler, ancak yine de biri açıkça kötü, diğeri açıkça iyidir. Sihirbazlar, sonunda, sadece Şeytanların hizmetkarlarıdır.”* (Demon's Souls Remake, 2020)

3.6.7. Propp'un Karakter Kuramına Göre Demon's Souls Oyunundaki Karakterler

Propp'a göre bir hikâyede karakter, birkaç aksiyona dahil edilerek iki uyumlu rolde hareket edebilir (örneğin başışçı ve yardımcı gibi) veya karşıt rol (kahramana istemsiz olarak yardım eden bir cadı/düşman veya antagonist karakter) oynayabilir (Propp, 2020). Demon's Souls evreninde 6 bölgede adı geçen yan karakterler, oyuncunun seçimleri doğrultusunda yalnızca birbiri ile uyumlu olan rollerde değil birbirlerine zıt rollerde de bulunabilmektedir. Propp'un kavramsallaştırdığı “Karakterin Rolü ve Eylem Alanı”nda yer alan Kötü Adam, Başışçı, Prenses ve Onun Babası, Kahramanı Gönderen, Kahraman ve Sahte Kahraman rolleri aynı NPC'lerde bulunabilmektedir.

Boletarya Sarayı ve Karakterler başlığı altında incelenen Biorr, üçüncü bölümde karşılaşılan bölüm sonu canavarını yenme noktasında kahramana yardım eder ve desteğini verir. Aziz Urbain ise oyun evreninde “akıl hocası” arketipine en uygun karakter olarak görülse de Kilise inancını yamak amacı ile kahramanı kendi çıkarları doğrultusunda kullanmaktadır. Oyuncunun seçimlerine bağlı olarak eriştiği bölgelerde karşılaştığı NPC’lerden edindiği bilgiler doğrultusunda Aziz Urbain’e ilişkin yeni hikayeler ve bilgiler öğrenilebilmektedir. Bu bilgiler ışığında Aziz Urbain’in kötü adam, yardımcı, sahte kahraman, kahramanı gönderen rollerinden herhangi birine bürünebilmektedir. Oyunun akışı içinde oyuncunun seçimlerine bağlı olarak Aziz Urbain ve Hristiyanlık inancının karşısında yer almayı seçen oyuncu Bilge Freke ile yaklaşırken, Bilge Freke’nin Çırağı’nı öldürerek Bilge Freke ile düşman olan oyuncu Aziz Urbain ile yakınlaşmaktadır. Oyuncunun kendini savunma, saldırı, geliştirme özellikleri olarak kullandığı kaynaklarda inanç veya büyü itemlerini tercih etmesi de bu farklılığı meydana getirmektedir. Ayrıca dünya ve karakter eğilimleri, oyuncunun oyun içi karşılaştığı bölüm sonu canavarlarını ve NPC’ler ile olan etkileşimini dönüştürdüğü için bir karakterin sabit bir rol ile ifade edilebilmesi durumundan söz edebilmek mümkün değildir.

Latriya Kulesi ve Karakterleri başlığı altında anlatılan Yaşlı Keşiş, oyunun en belirsiz karakterlerinden biridir. Oyuncunun karşılaştığı çeşitli NPC’lerden dinlediği hikayeler doğrultusunda Yaşlı Keşiş ile ilgili bir hükme varabilme ihtimali vardır. Yaşlı Keşiş’in karanlık tarafa doğru gerçekleşen dönüşümünün ardından yanına aldığı iblisler ile birlikte Demon’s Souls evrenine felaketi getirme arzusunu engellemeye çalışan Bilge Freke ve Lord Rydell düşmana karşı savaşlarında başarılı olamazlar ve hapsedilirler. Deneyimli sihirbaz Freke, hapisane esaretinden sağ çıkmayı başarır ve eğer oyuncu tarafından serbest bırakılırsa Nexus’a geri döner. Lord Rydell ise oyuncu Latriya topraklarına gelmeden çok önce ölmüştür ve tutsak bir hayalete dönüşmüştür. Oyuncunun Lord Rydell’in ruhunu esaretten kurtarabilmek için Latriya Kulesi’nin dibinde yatan cesedini bulması gerekmektedir. Bilge Freke oyunun ilerleyen bölümlerinde Propp’un eylem alanında belirttiği “Prenses ve Onun Babası”, “Bağışçı”, “Kötü Adam (Saldırgan)”, “Kahramanı Gönderen” ve “Yardımcı” rollerinin tamamına karşılık

gelebilmektedir. Oyunun en sonunda Siyahlı Kız'ın Kadim Varlık'ı uyutmak için büyü yapması gerektiğinin kahraman tarafından öğrenilmesinden önce, kahramanı Siyaha Bürülü Kız'ı öldürmesi konusunda ikna etmeye çalışması ile Propp tarafından tanımlanan Masalın 31 İşlevindeki 28. İşlev olan “Sahte kahraman veya kötü adam/saldırgan ifşa olur, gerçek kimliği ortaya çıkar” işlevine karşılık gelmektedir. Fakat kahramanın Bilge Freke'yi hiç serbest bırakmadığı bir durumda, tüm bu rollerden herhangi biri gerçekleşmeyecek, Bilgi Freke'den ileri büyücülük teknikleri öğrenilmeyecek ve oyun anlatısı için son derece önemli olan çeşitli bilgiler eksik kalacaktır.

Oyunun nihai düşmanı olarak adlandırılan ve oyuncunun yok etmek için tüm oyun anlatısı boyunca çeşitli savaflara girdiği Kadim Varlık, düşen kralın yerine, hükümdarın beyaz sakalına kadar taklit edilmiş bir kopya yerleştirmiştir. Propp'un Sahte Kahraman rolü ile benzerlik taşıyan bu karakter tıpkı Propp'un eylem alanında bahsettiği gibi “mesnetsiz iddialarda bulunur ve olumsuz tepki verir”. Kopya kral, Propp'un 24. İşlevi olan asılsız iddialar işlevindeki gibi sahte/düzmece bir kahraman olarak asılsız iddialarda ve eylemlerde bulunur, daha sonra bir baş iblise dönüşür (Fiske, 1987). Bu dönüşüm çalışmanın ilerleyen bölümlerinde Vogler'in arketip şemasında detaylı olarak incelenmektedir.

Propp'un onlarca yıl önce belirlediği masal işlevleri ve karakter rolleri çevrimdışı dijital rol yapma oyunlarında yer alan karakterleri açıklamak için bir araç olarak kullanılsa da açıklamanın çatısını oluşturabilirken, bir karakterin pek çok role karşılık gelebilmesi ve aynı anda pek çok işlevi bir arada barındırabilmesi sebebi ile sınırlı kalmaktadır. Örneğin dijital oyun türlerinde yaygın olarak bulunan; kahramanın tasarlanması, yersiz yurtsuzluğu, oyuncunun seçimlerine göre hem kahramanın hem de tüm yan karakterlerin dönüşebilmesi konularına herhangi bir örnek verilememektedir.

3.6.8. Campbell'in Monomit Kavramına Göre Demon's Souls Oyunundaki Karakterler

Demon's Souls evreninde oyuncunun yönlendirdiği avatarın kahraman rolüne tekabül ettiği bu anlatıda, kahramanın bir ailesi, doğduğu yer, cinsiyeti, ismi veya yuvası yoktur. Oyuncu tarafından karakter tasarım aşamasında fiziksel özellikleri, sesi, karakter sınıfı (avcı, büyücü, rahip, şövalye vb.) ve cinsiyeti belirlenir. Oynanış aşamasında ise yukarıda anlatılan dünya eğilimi, karakter eğilimi, NPC'ler ile olan etkileşimler, tamamlanan görevler ve en önemlisi oyuncunun "seçimleri" doğrultusunda kahramanın bir karakteri olabilir. Bu bağlamda "kahraman" olgusu Campbell'ın Kahramanın Sonsuz Yolculuğu kitabında ortaya koyduğu monomit kavramı ile açıklandığında, oynayan her bir oyuncu için farklı bir yolculuk hikayesinden bahsetmek gerekmektedir. Çalışmanın bu bölümünde Campbell'in gözünden yolculuğun Demon's Souls evreninde nasıl ifade edildiği ve geleneksel anlatıdan hangi yönlerde farklılaştığı tartışılacaktır.

Birinci bölüm olan "Yola Çıkış"ın altında beş adet tema vardır:

1. Maceraya Çağrı: Maceraya çağrı aşamasına geçmeden önce oyuncunun kahramanı tasarladığı ve ırkını, sınıfını, fiziksel özelliklerini belirlediği bir tasarım aşaması bulunmaktadır. Bu ilk aşamada her oyuncu için kendi tasarladığı kahraman tipi ve özellikleri farklı olacaktır. Daha sonrasında oyun dış anlatıcının: "*Boletarya'nın son bir umudu kaldı. Ölümcül sis aşmaya cüret eden bir savaşçı çıkageldi. Bu savaşçı diyarı mı kurtaracak, yoksa iblislerin kölesi mi olacak?*" bu sözleri ile açılır ve avatar kontrolü oyuncuya geçerek kahramanın yolculuğu başlar, bu durum tüm oyuncular için aynı sıra ile işlendiği için bir farklılık yoktur.

2. Çağrının Reddedilişi: Geleneksel anlatılardan farklı olarak Campbell'in "çağrının reddi" olarak tanımladığı bölüm Demon's Souls evreninde doğrudan bulunmasa da oyuncunun seçimleri devreye girdiği için hangi çağrıya gidileceğine karar verme özgürlüğü bir reddediş olarak düşünülebilir. Bu bağlamda oyuncu, Yoz Vadi veya Bora Madeni'ne gitmeyi seçebileceği gibi ikisine de gitmek istemeyerek Latriya Kulesi'ne doğru yolculuğuna başlayabilir ve tüm bu seçimlerini bütün bölgelerde karşılaştığı yeni görevlerde sürdürerek sonsuz bir ihtimaller kombinasyonu elde edebilir.

3. Doğaüstü Yardım/Destek: Demon's Souls evreninde doğa üstü yardım kavramı pek çok eşya, büyü, item, zırh, ot, taş, mucize ve karakter tarafından sağlanmaktadır. Fakat bunu Campbell'in (2017) örneklendirdiği bağlamda düşünmek dijital oyun anlatısı açısından yetersiz olacaktır. Hagebölling'e göre, aksiyon oyunlarında anlık etkileşimde kritik bir zaman unsuru vardır: bunlar, oyun içi eylemlerin çeşitliliği içinde oyuncu tarafından tercih edilen bir dizi seçimin anlık üretiminde dikkat gerektirir (2004). Bu anlık üretim çerçevesinde bakıldığında yukarıda örnekleri verilen Büyücü Frenk ve Cadı Yuria tarafından sunulan büyü veya Aziz Urbain tarafından sunulan mucizelerin hepsi oyun içi belirli bir karşılık beklemektedir. Örneğin, Vizyoner Büyücü Frenk Baş İblis'in Ruhu karşılığında kahramana bir Ateş Topu verir, benzer şekilde 500 ruh karşılığında kahraman yeni bir pelerin alabilir. Tüm bu eşyalar doğaüstü bir destek sayılabileceği gibi, oyuncunun ruh toplama miktarına bağlı olarak değişebildiği için ticaret olarak da düşünülmektedir. Ayrıca, oyun oynama becerisi, hız, kabiliyet ve oyun bilgisi gibi oyuncu tabanlı faktörlere bağlı olarak ruh toplama miktarları da değişim gösterebilmektedir. Bu durumda daha çok ruh toplamış bir oyuncunun daha fazla doğaüstü yardım aldığı iddia etmek yanlış olmayacaktır.

4. İlk/Birinci Eşiğin Aşılması: Birinci eşiğin aşılması kavramı dijital oyun anlatılarında dönüşüme uğramaktadır. Yukarıdaki anlatımda sıralı olarak verilmeye gayret edilse de görevlerin çeşitliliği, canavarların, iblislerin, NPC'lerin fazlalığı ve ek görevlerin çeşitliliği nedeni ile birinci eşik kavramından tam anlamı ile söz edilemez. Ancak yine de her şeye rağmen Demon's Souls evreninde oyun başlangıcında oyuncunun yetenekleri ve oyun mekaniklerini öğrenebilmesi için geçilmesi gereken "Karakol Geçidi" başlıklı bölümü birinci eşik olarak kabul edebilmek mümkündür.

5. Balinanın Karnı: Campbell'in (2017) ifadesi ile kahramanın olduğu kişiden ileride dönüşeceği kişiye evrildiği bu bölüm Demon's Souls evreninde oyunun geneline yayılmıştır. Dünya ve Karakter Eğilimi olarak adlandırdığımız bu olgu, oyuncunun eylemlerine bağlı olarak, beyaza veya siyaha dönüşebilirler (iyi eylemler eğilimi beyaza, kötü eylemler ise siyaha dönüştürür). Bu nedenle kahramanı dönüştüren veya karakterini kalıcı olarak değiştiren tek bir olaydan söz edebilmek mümkün değildir. Oyunun tamamında bu eğilimler oyuncunun seçimine bağlı olarak değişebilmektedir. En karanlık

karakter eğiliminden en aydınlık eğilime geçmek bile yapılan seçimler doğrultusunda mümkündür.

Erginlenme kısmı en kaba tabiri ile Demon's Souls evrenindeki karakter ve dünya eğilimleri ile açıklanabilir. Sonuçta tüm bu eğilimler oyuncunun yaptığı seçimler doğrultusunda karanlığa veya aydınlığa dönüşmektedir. Bu dönüşüm, kahramanın dönüşümüne de karşılık gelmektedir ve tek bir olay ile açıklamak imkansızdır. Çünkü aşağıda derinlemesine açıklanacağı şekilde her oyuncu için bu dönüşüm aşamaları olayları yaşayış sırasına, beden/ruh durumunda bulunmasına ve o an içinde bulunduğu dünya eğilim derecesine bağlı olarak farklılaşabilir. Erginlenme bölümünde altı adet tema bulunmaktadır:

1. Sınavlar yolu: Campbell (2017) tarafından yolculuk hikayesinin en uzun kısmı olarak adlandırılan bu bölüm, her oyuncu için farklı bir sıralama ile aksa da oyunun genel hikayesi itibari ile tüm bölüm sonu canavarları ile karşılaşılan anlar ve yukarıda bahsedilen bölgelerde kahramanın tanıştığı karakterler, yaşadığı olaylar, karakter ve dünya eğilimlerini belirlemek için karar verdiği seçimler örnek olarak verilebilir.

2. Tanrıçayla Karşılaşma/Buluşma: Kahraman, yolculuk evreninde bulunan kudretlerle tanışır ve onların kutsamalarını almaya çalışır (2017). Siyaha Bürülü Kız, oyuncunun sahip olduğu ruhları kullanarak seviye atlamasını sağlar. Burada seviye atlama oyun içi mekaniklerin bir gerekliliği olarak oyuncunun avatar kontrolünü üst seviyeye çıkarabilmesi için gerekli olan bir unsur olduğu için tam bir kutsamaya karşılık gelmemektedir.

3. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın: Demon's Souls evreninde kahramanı baştan çıkarmak için yan karakterler tarafından daimi olarak "güç" kavramı sunulmaktadır. Kral Allant'ın delirmesi ve sisin evrene yayılması ile başlayan İkinci Bela sonrası bir kurtarıcının varlığına ihtiyaç duyan halk, kurtarıcı olarak sembolize edilen oynanabilir karakterin zayıf noktasının güç tutkusu olduğunu düşünmektedir -ki aslında bu çok yanlış bir varsayım da değildir. Vizyoner Büyücü Freke: "*Sen bir kralın gücünü kazanacaksın ve ben de her şeyin ötesinden bilgiler (karanlık büyülerini kasteder) edineceğim.*" sözleri ile kahramana güç vadetmekte ve kendi çıkarlarını da gözetmektedir. Oyun içinde "Fani

Göz Taşı” gibi çok ender bulunan bazı büyü ve taşlar kahramanın zorlu seçimler yapmasını gerektirebilir. Benzer şekilde Mephistopheles’i öldürebilmek için kahramanın başka karakterleri öldürmesi ve dünya eğilimini karanlık tarafa kaydırması gerekebilir. Karanlık tarafa eğilimli olan dünyalarda düşmanlar daha zor olsa da gelen ödüllerin de büyüklüğünün artması baştan çıkarıcı bir unsurdur ve oyuncuyu eğilimler noktasında önemli seçimler yapmaya sürükleyebilir.

4. Babanın Gönlünü Alma: Oyunun sonunda kahramanın seçimlerine bağlı olarak iki farklı sona ulaşılabilir. Bu sonlardan ilki, görece olarak daha iyi olarak adlandırılabilir. Nexus başlığı altında da bahsedilen, kahramanın Abidevi’ye dönüştüğü sondur. Bu sonda kahraman Siyaha Bürülü Kız’ın desteği ile Kadim Varlık’ı uyutmayı başarır, tüm dünya sisten arınır ve kahraman yüce bir güce ulaşarak Abidevi’ye dönüşür. İkinci sonda ise kahraman Siyaha Bürülü Kız’ı öldürür ve Kral Allant’ın yerini alarak güçlü bir iblis olarak yaşar.

5. Tanrılaştırma: Souls evreninde iyi-kötü arasındaki denge ve insanlığın hatalarını tekrar etme eğilimi devamlı olarak vurgulanmaktadır. Astraea ve Garl’ın anlattığı, Kadim Varlık uyandığında doğan iblislerin masum kurbanlar olabileceği ve Kilise insanlarının onları nasıl acımasızca öldürdüğüne ilişkin hikaye, oyunun başından beri süregelen anlatıyı paramparça ederek kahramanı oldukça şaşırtır. Savaşın gerçek kökenleri ve bu katliamların motivasyonları hakkında sorgulamaya iter. Benzer şekilde, “Canavarların Tılsımı” nesnesi ile oyundaki Tanrı sembolünün ve Kadim Varlık’ın görünümünün aynı olduğunu anlayan kahraman yeniden sorgulamaya girer. Bu noktada kahramanın karakterini şekillendiren bir dönüşüm yaşadığını söylemek mümkün olsa da, rol yapma oyunlarında oyuncunun seçimlerine bağlı olarak avatarın geldiği nokta her oyuncu için farklılık gösterebileceğinden dolayı net bir yargıya varabilmek mümkün değildir. Çünkü Astraea ve Garl’ı kurtarmayı seçmek yerine başka bir yöne sapan, doğrudan bölüm sonu canavarına doğru ilerleyen bir oyuncu asla bu hikayeyi bilemeyecektir. Ve oyunun sonuna gelindiğinde, oyuncunun tüm oyun boyu yaptığı ölümcül veya barışçıl seçimler hem dünya eğilimini hem de karakter eğilimini dönüştürdüğü için, tüm hikayeyi aynı sıralama ile oynamış iki oyuncu arasında bile aydınlık ve karanlık eğilim farkı doğacaktır. Çünkü Souls evreninde eğilimleri etkileyen

yalnızca olay sıralamaları değil, NPC'ler ile girilen etkileşimler, kullanılan büyüler, alınan eşyalar ve en önemlisi olarak oyuncunun avatar kontrolü tüm eğilimi değiştirebilmektedir. RYO türü çoğunlukla karakter oluşturma ve seviye yükseltme mekaniği ile tanımlanır. Amaç, farklı güçlü yapılandırmalarda bir karakter veya karakter takımı/ordu oluşturmaktır. Bu nedenle, tüm oyuncuların oyuncuya özgü bir karakter / takım oluşturmaya olanak tanıyan çok çeşitli beceri seçenekleri ve donanım yükseltme ortamları bulunmaktadır (Tresca, 2010). Örneğin, Yoz Vadi'de yer alan bölüm sonu canavarını geçerken hiç ölmeyen bir oyuncu ile bölüm boyunca yirmi kez ölüp bölümün en başından başlayan oyuncuda hem eğilim ve beden tipi (ruh veya vücut görünümünde bulunma durumu) hem de kazanılan ruh miktarı bakımından farklılık oluşacaktır. Buna bağlı olarak oyuncunun oyuna olan hakimiyeti ve oyun içi beceri faktörü hem karakterin dönüşümünde hem de anlatıda önemli farklar doğurabilmektedir.

6. Nihai Ödül: Demon's Souls anlatısı yapılan seçimlere bağlı olarak, yukarıda anlatıldığı şekilde iblis olma veya Abidevi'ye dönüşme anlamında bir sonuca ulaşmaktadır. Fakat bu sonuç ile ilgili bilinmesi gereken en temel noktalardan biri, özellikle bir seri haline dönüşmüş dijital oyun anlatılarında nihai sonucun her an değişebileceği yönündedir. Örneğin, Dark Souls serisinde Demon's Souls evreninde yer alan pek çok karakter ve mekan farklı bir anlatı pratiği üzerinden sunulmaktadır. Oyun tasarımcıları ve geliştiricileri tarafından sürekli olarak güncellenebilen senaryo nihai bir sona izin vermediği için nihai ödül kavramından da söz edilemez. Fakat mevcutta bulunan anlatı üzerinden okunduğunda, Abidevi olarak sonsuz bir güç elde etmek ve insanlığın muhafızı olmak veya Büyük Bir İblis olarak son derece yüksek şeytani güç elde etmek kahramanın nihai ödülleri olarak yorumlanabilir. Oyunun açılış sahnesi düşünüldüğünde dış sesin "*Bu savaşçı diyarı mı kurtaracak, yoksa iblislerin kölesi mi olacak?*" son cümlesi oyunun en başından sondaki olası ihtimalleri dile getirmektedir ve bu nedenle iblis gücü veya Abidevi gücü ödül olarak düşünülebilir.

Campbell'ın Dönüş bölümünde bahsettiği altı temanın dijital rol yapma oyunlarının genel yapısı itibari ile yorumlanabilmesi pek mümkün değildir. Çünkü oyun içi anlatının bir sonu olsa da, oyunun içinde pek çok eksik kalmış bölüm, tamamlanmamış görevler, kahramanın hiç ulaşmadığı bölgeler, satın almadığı eşyalar, kullanmadığı

büyüler ve hiç tanışmadığı yan karakterler olabilir. Bu nedenle her oyuncunun seçimlerine bağlı olarak farklı da olsa anlatının bir sonu olduğunu söylemek mümkün olsa da nihai bir sondan bahsedebilmek mümkün değildir. Bu çerçevede Campbell'in Dönüş bölümü ancak şu şekilde açıklanabilir:

1. Dönüşün Reddedilişi: Dönüşün reddedilişi bölümünü kahraman perspektifinden ziyade oyuncu perspektifinden anlatmak çok daha doğru olacaktır. Yalnızca Demon's Souls evreninde değil çoğu dijital rol yapma oyununda, oyunun bir sonu olsa bile oyun kapanıp ekran karanlığa bürünmez. Oyuncu eğer isterse oynamaya devam edebilir ve diyarlarda keşfetmediği yeni bölgeleri keşfe çıkabilir. Demon's Souls evreninde yukarıda açıklaması verilen pek çok NPC'nin yanı sıra oyun anlatısına doğrudan etkisi olmadığı için göz ardı edilen pek çok karakter bulunmaktadır. Oyuncu dilerse bu karakterler ile etkileşime girmek veya önceden tamamlamadığı görevleri geçmek için oyuna geri dönebilir. Benzer şekilde yeterli ruh miktarı biriktiremediği için satın alamadığı eşyalar da olabilir ve bu eşyaları elde edebilmek için daha önceden geçtiği bölümleri yeniden geçerek ruh biriktirebilir ve hiç oynama fırsatı bulamadığı silah, kalkan, kılıç, dizlik, büyü nesne gibi itemleri deneme fırsatı elde edebilir. Campbell'in (2017) tanımlaması ile "aksiyona alışan kahraman geri döndüğü takdirde karşısına çıkabilecek yeni maceraları merak eder ve onları keşfetmek arzusu ile dolar" görüşü bu bağlamda örtüşmektedir. Fakat bu bir kahraman olarak oyuncunun avatarı ile özdeşleşmesi sonucu ortaya çıktığı için geleneksel anlatıdan farklıdır. Yani bu reddi yapan oyun içindeki kahraman rolü değil oyuncunun kendisidir.

2. Büyülü Kaçış: Kahramanın bir yurda dönüşü ve hatta yurt kavramı bulunmadığı için Demon's Souls evreninde oyuncunun karakteri şekillendirmesine göre bu büyü kaçış anı Kadim Varlık'ın uyutulması veya uyutulmaması seçiminin sonuçları olarak düşünülebilir. Siyaha Bürülü Kız tarafından Kadim Varlık'ın uyutulması ile insanlığın kutsal koruyucuna dönüşen kahraman kutsanmış bir güç elde eder. Siyaha Bürülü Kız'ı öldürmesi ve Kadim Varlık'ın kontrolüne girmesi ile ise baş iblise dönüşerek sonsuz şeytani güç elde eder. Bu anlamda kahramanın dönüşümünden söz edilebilir fakat Dönüşün Reddedilişi başlığında olduğu gibi büyü kaçış aşamasında da

oyuncunun seçimlerine bağı olarak yolculuğı boyunca aldığı destek ve evrildiğı karakter farklılık gösterebilmektedir.

3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş: Kahramanın Kadim Varlık'ı uyutarak dünyadaki belayı sonlandırabilmesi için Siyaha Bürülü Kız'ın desteğine ihtiyacı vardır. Çünkü İblis'i derin uykuya gönderebilecek tek yetenek yalnızca onda bulunmaktadır. Bu noktada Siyaha Bürülü Kız'ın desteğı dışarıdan gelen kurtuluş olarak adlandırılabilir. Fakat Vizyoner Büyücü Freke'nin Siyaha Bürülü Kız'ı öldürmesi için kahramana yaptığı telkinleri dinleyen bir oyuncu bu şansını kaybeder ve İblis'e dönüşür. Eğer oyuncu daha öncesinde Freke'nin çırağını da öldürmüşse bu durumda Vizyoner Büyücü Freke de kahramana düşman olacaktır. Yani tüm bu ihtimaller silsilesi göz önünde bulundurulduğunda, Siyaha Bürülü Kız'ın Freke'nin baskıları sonucu öldürülmesi veya karakterin Freke ile hiç tanışmamış olması dışarıdan gelen kurtuluş kavramını değiştirecektir.

Campbell'in kuramsallaştırdığı sonraki üç bölüm olan; *Dönüş Eşiğinin Aşılması*, *İki Dünyanın Ustası* ve *Yaşama Özgürlüğü* bölümlerinde sıradan ve doğaüstü dünya arasındaki dengenin bulunması, kahramanın sıradan dünyada hayatına nasıl devam edeceği ve dönüş yolunda karşılaşılabileceğı yasaklara uymaması sonucu başına gelenler anlatılmaktadır. Demon's Souls evreninde ise "sıradan" bir dünyanın varlığı ve kahramanın kimliğı belirsiz olduğu için bu bölümler üzerinden okunabilmesi mümkün değildir. Oyuncunun verdiği kararlar noktasında oyun hikayesi bitebilir ve bir sonraki güncelleme, yama, remake veya remastered yayınlanana kadar hikaye sonlandırılabilir.

3.6.9. Volger'in Arketip Modellemesine Göre Demon's Souls Oyunundaki Karakterler

Dijital rol yapma oyunlarında seçim yapma özgürlüğü oyuncunun insiyatifinde olduğu için oyun içinde yer alan aynı NPC'ler seçimlere göre oyun evreni içinde birden fazla arketip olarak oyuncunun karşısına çıkabilir. Yani yukarıda verilen tablo ancak uzun araştırmalar ve yüzlerce saatlik oynama süresi sonucu bir NPC'nin oyun içinde dönüşebileceğı tüm ihtimaller hesaplanarak oluşturulmuştur. Çünkü bir oyuncu yaptığı seçimler doğrultusunda kendi hikayesini oynar ve NPC'lerin tüm dönüşümlerine tek bir

oynayıřta hakim olabilmesi imkansızdır. Ancak pek çok deneme ve seçim yaparak hikayenin bütününe hakim olabilmektedir. Bu nedenle bir oyuncunun oyunu bitirmesine rağmen hiç görmediđi bölgeler, geçmediđi bölüm sonu canavarları ve tanışmadıđı NPC'ler bulunacaktır. Dijital rol yapma oyunları sinema gibi belirli sınırlar içinde işlenen, başlangıcı ve sonu belli olan doğrusal anlatılar olmadığı için kahramanın tüm akışı deneyimleyebilmesi binlerce saat süren oynanış süresi gerektirmektedir. Ayrıca, oyunun ileride gelen güncellemeler ve yeni versiyonları ile deđişime uğrayabileceđini de bu noktada belirtmek gerekmektedir.

Karakter	Kahraman Arketipi	Mentor/ Akıl Hocası Arketipi	Müttefik Arketipi	Eşik Koruyucusu Arketipi	Müjdecisi/ Haberci Arketipi	Düzenbaz/ Hilebaz Arketipi	Şekil Deđiřtiren Arketipi	Gölge Arketipi
Kahraman	X							
Kadim Varlık				X				X
Siyaha Bürülü Kız		X	X		X			X
On İkinci Kral Allant				X		X	X	X
Vizyoner Büyücü Freke		X	X			X	X	X
Abidevi		X	X	X	X	X		X
Biorr			X			X		
Aziz Urbain		X	X		X			
Cadı Yuria		X	X					
Düşmüş Savaşçı					X		X	
Freke'nin Çırađı		X	X					X
Tanrı'nın Müridi					X			
İstifçi Thomas			X					
Demirci Boldwin			X					
Ostrava			X		X		X	

Demirci Ed			X					
Gezgin Scirvir			X		X			
Latriya Kralı								X
Lord Rydell			X					
Sessiz Şef Yurt			X					X
Yargıç								X
Satsuki			X			X	X	X
Astraea		X	X	X	X	X	X	X
Garl			X					
Bölüm Sonu Canavarları	X	X	X	X	X	X	X	X
Sihirli Taşlar, Büyüler, Kalkanlar, Yüzükler, Silahlar ve Mucizeler		X	X					

Tablo 6. Vogler'in (1999) Modellemesine Göre Demon's Souls Oyununda Karakterlerin Arketipsel Karşılığı

Dijital rol yapma oyunlarında seçim yapma özgürlüğü oyuncunun inisiyatifinde olduğu için oyun içinde yer alan aynı NPC'ler seçimlere göre oyun evreni içinde birden fazla arketip olarak oyuncunun karşısına çıkabilir. Yani yukarıda verilen tablo ancak uzun araştırmalar ve yüzlerce saatlik oynama süresi sonucu bir NPC'nin oyun içinde dönüşebileceği tüm ihtimaller hesaplanarak oluşturulmuştur. Çünkü bir oyuncu yaptığı seçimler doğrultusunda kendi hikayesini oynar ve NPC'lerin tüm dönüşümlerine tek bir oynayışta hakim olabilmesi imkansızdır. Ancak pek çok deneme ve seçim yaparak hikayenin bütününe hakim olabilmektedir. Bu nedenle bir oyuncunun oyunu bitirmesine rağmen hiç görmediği bölgeler, geçmediği bölüm sonu canavarları ve tanışmadığı NPC'ler bulunacaktır. Dijital rol yapma oyunları sinema gibi belirli sınırlar içinde işlenen, başlangıcı ve sonu belli olan doğrusal anlatılar olmadığı için kahramanın tüm akışı deneyimleyebilmesi binlerce saat süren oynanış süresi gerektirmektedir. Ayrıca,

oyunun ileride gelen güncellemeler ve yeni versiyonları ile değişime uğrayabileceğini de bu noktada belirtmek gerekmektedir.

Oyuncu tarafından ses, görünüm, kostüm, sınıf, vücut tipi ve karakter özellikleri bakımından tasarlanan ve oyun boyu geliştirilen ana karakter (oynanabilir karakter), Vogler'in modellediği kahraman arketipine karşılık gelmektedir (1999). Siyaha Bürülü Kız kahramanı Nexus'ta karşılayan ilk karakterlerden biridir, Nexus'un koruyucusu olduğu için *eşik koruyucusu* ve Kadim Varlık'ın uyutulmasında yardım ettiği için *müttefik* arketipidir. Aynı zamanda oyunun oynanışı, kahramanın gitmesi gereken bölgeler ve geçilecek zorluklar hakkında bilgi verdiği için *akıl hocası* ve *müjdecî* arketiplerine de uymaktadır. Eğer oyuncunun seçimleri doğrultusunda kahraman tarafından reddedilirse veya öldürülürse kahramanın üstesinden gelmesi gereken bir tehdide dönüşebileceği için *gölge* arketipi de olabilir. On İkinci Kral Allant ve Sahte Kral Allant oyuncunun oyun içi seçimlerine bağlı olarak öğreneceği hikayeler ve geçeceği bölüm sonu canavarlarından alacağı bilgiler doğrultusunda sürekli değişime uğramaktadır. Oyunun ilerleyen bölümlerinde aslında Allant'ın da tıpkı kahraman gibi bir şövalye olabileceği yönündeki söylemler ile kahraman Allant ile empati kurabilir. Fakat bu durumda empatinin gelişebilmesi için kahramanın o aşamalara ulaşabilmesi gerekmektedir. Aslında İkinci Bela'dan öncesinde Kral Allant topluma getirdiği refah ile *kahraman* arketipi ile de örtüşmektedir. Fakat oyuncu İkinci Bela sonrası dönemi deneyimlediği için yolculuğu boyunca seçimlerine bağlı olarak Allant bölüm sonu canavarı olarak *eşik koruyucusu*, sahte Kral Allant olarak gözükmesi ile *şekil değiştiren* ve *hilebaz*, oyun boyu bir düşman olması ile *gölge* arketiplerine uymaktadır.

Benzer bir durum Abidevi karakteri için de geçerlidir. Aslında kutsal güçler hakkında bilgi veren ve Anıtsallar'ın soyundan gelen bu karakter, *müjdecî* arketipine karşılık gelmektedir. Fakat oyuncunun seçimlerine göre Abidevi'nin kurnazlığı anlaşılabilir ve bu durumda şekil değiştirerek *gölge* arketipine dönüşebilir. Eğer kurnazlığı anlaşılmazsa kahramana Kadim Varlık'ı derin uykuya yatırması amacıyla geçmesi gereken aşamalar konusunda bilgi verdiği için hem *müttefik* hem de *akıl hocası* arketiplerine karşılık gelmektedir. Nexus'ta kalan son Anıtsal olduğu ve Nexus'un

altında Kadim Varlık'ın derin uykuya yatırılacağı bölgeyi koruduğu için aynı zamanda *eşik koruyucusu* arketipine de karşılık gelmektedir.



SONUÇ

Dijital oyunların tarihine bakıldığında son derece yeni bir tür olmasına karşın hem dünya genelindeki kullanıcıları üzerindeki etkisi hem de oyun endüstrisine olan katkısı göz önüne alındığında, araştırmacılar tarafından çalışılması gereken en önemli yeni medya mecralarından biri olduğu açıkça görülmektedir. Literatür incelemesi yapıldığında, dijital oyunlar ile ilgili yapılan alan çalışmalarının, bağımlılık tutumları, oyunlaştırma, oyunun eğitimde kullanımı gibi psiko-sosyal çalışmalar veya oyun tasarımı, arayüz çalışmaları, modelleme, yapay zeka gibi mekanik ve yazılımsal konularda yoğunlaştığı saptanmıştır. 1900'lerin başından bugüne kadar artan bir ivme ile yükselişine devam eden yedinci sanat sinema, kendinden önce gelen tiyatro, edebiyat, resim gibi pek çok sanat dalından etkilenecek hareket ve görüntüyü birleştirip, eşsiz güzellikte sanatsal pek çok ürünün yaratılmasını sağlamıştır. Fakat buna rağmen sinema alanında yapılan karakter çalışmalarının ve kuramlarının sayıca azlığı son derece şaşırtıcıdır. Sinema karakterlerinin analizinde kullanılan kuramların pek çoğu, destan, masal, mit gibi geleneksel anlatı çalışmalarından gelmektedir ve bu çalışmaların zamanla sinemaya entegre edildiği gözlemlenmiştir. Tüm dünyada milyonlarca kullanıcısı olan dijital oyunlar, tarihsel süreçleri içinde hızlıca değişime ve dönüşüme uğrarken, özellikle biçimsel açıdan (tasarım, dekor, senaryo, karakter tasarımı, diyaloglar, ses, özel efektler vb.) en çok beslendiği sanat dallarından biri olan sinemayı da dönüştürmektedir. Dijital oyunlar: tema, konu, çekim ölçekleri, dekor, zaman, anlatı ve karakter tasarımı gibi pek çok unsuru sinemadan alarak ilerlemekte ve bunlara ek olarak oyuncu faktörü, interaktivite ve farklı oyuncular arası anlık iletişimi merkeze oturarak sinema anlatısını dönüştüren yeni bir tür olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda dijital oyunların gelecekte tıpkı sinema gibi hem bir sanat hem de bir iletişim aracı olarak³³ karşımıza çıkabileceği öngörüsünde bulunmak yanlış olmayacaktır.

Sinema, edebiyat ve tiyatro gibi doğrusal anlatıya sahip sanat alanları mevcut karakter kuramları ışığında analiz edilebilmektedir ve pek çok eser genel bir örüntü çerçevesinde incelenebilmektedir. Literatür taraması yapıldığında özellikle sinema karakter çalışmalarında sıklıkla kullanılan Propp (1928), Campbell (1949) ve Vogler'in

³³ Bu öngöründe daha önce bulunan çalışmalar için bkz. (Denizel, 2012)

(1999) kuramları her ne kadar belirli açılardan bu çalışma kapsamında incelenen çevrimdışı dijital rol yapma oyunlardaki karakterleri açıklamak konusunda temel oluştursalar da oynanabilir karakter kavramı ile oyuncunun anlatı ile etkileşime girmesi ve oyunu oynayan kişinin seçimlerine göre hikaye akışının değişebiliyor olması, söz konusu dijital oyunlardaki karakterleri ve oyunun akışı içerisinde karakterin yolculuğunu açıklamak konularında yeni karakter kuramlarına ve modellerine ihtiyaç olduğunu ortaya koymaktadır. Sinema gibi kapalı bir anlatı evreni için faydalı ve açıklayıcı olan bu kuram ve kavramlar, oyunu oynayan kişinin seçimlerine göre karakterlerin değiştiği ve anlatı evreninin genişlediği, daraldığı, farklılaştığı ve sayısız ihtimale göre değişen açık uçlu çevrimdışı dijital oyun evreni için yeni karakter modellerine ihtiyaç olduğunu açıkça ortaya oymaktadır. Ancak öte yandan, dijital oyunlar ortaya çıkmadan onlarca yıl önce geliştirilen Propp (1928), Campbell (1949) ve Vogler'ın (1999) kuramlarının belirli ölçüde dijital oyun gibi açık uçlu bir evreni çözümlemede hala yararlı olduğunu görmek, açık uçlu da olsa oyun evrende yer alan karakter ve anlatıların belirli ölçüde geleneksel izlekleri takip ettiğini de göstermektedir. Diğer bir deyişle, çevrimdışı dijital oyunlar içerisinde sayısız ihtimale göre değişebilen seçenekler barındırsa da oyun içerisindeki bu seçeneklerin klasik/geleneksel anlatı yapısının öğelerini ve de klasik /geleneksel karakter arketiplerini de barındırdığını ileri sürmek yanlış olmayacaktır.

Oynanabilir karakter kavramı ile oyuncunun da anlatı ile etkileşime girmesi ve kendi seçimleri doğrultusunda hikaye akışını değiştirebilmesi, bu kuramların dijital oyunları açıklamakta olan sınırlılığının başlıca nedenidir. Sinema anlatısı içinde aktörün fiziksel özellikleri, mizacı, yönetmenin oyuncu yönetimi ve senaryo gibi çeşitli etmenlere bağlı olarak oluşturulan karakter, dijital oyunlarda oyuncunun tasarımına ve kontrolüne tabidir. Bu kuramlar ışığında ortaya çıkmış yeni bir kavram olan, Heide Hageböling'in **interaktif dramaturji** (2004) tanımlaması üzerinden: oynanabilir karakter, kahraman, interaktivite, oyuncu deneyimi, yan karakterler, anlamlı seçimler yapma, seçimlerinin etkilerini görme, başka oyuncular ile etkileşim kurma ve yaptığı seçimler doğrultusunda anlatıyı şekillendirebilme özgürlüğü, *dramatik failliği* (Murray, 2017) bulunmaktadır. Oyuncunun **izleyiciden aktöre geçişi** olarak adlandırdığımız bu durum, Vogler'in arketip sınıflandırmasında ve Campbell'ın monomit kuramında

tanımladığı “kahraman” olgusunu da dönüştürmektedir. Kahramanın yola çıkışında sıradan dünyadan doğaüstü olarak adlandırılan dünyaya geçiş aşaması, çalışma kapsamında incelenen Demon’s Souls oyununda ve oyunun devamı niteliğinde üretilmeye devam eden Souls türünde mevcut değildir. Bu durumun ilk nedeni oyunun doğrudan doğaüstü bir dünyaya açılmasıdır ve oynanabilir karakter olan ana kahraman direkt olarak bu evrenle yüzleşmektedir. Bu noktada, geleneksel anlatı kuramlarına insan faktörü de eklenerek, oyuncunun kendi sıradan dünyasından (günlük hayat) doğaüstü olarak ifade edebileceğimiz oyun dünyasına geçmesi Campbell’in “maceraya çağrı” aşaması ile açıklanabilir. Çünkü oyuncu için başrolünde kendisinin yer aldığı fantastik bir evren sunabilen dijital oyunlar, oynanabilir karaktere sunduğu özgürlük ve sınırsızlık yakın seçim olanağı ile anlatıyı dönüştürmektedir. Bunun bir sonucu olarak her oyuncu için farklı bir hikaye akışı ve farklı etkileşim fırsatları oluşabilmektedir. Campbell’in kahramanın aldığı bir haber, yolculuğa çıkma daveti ile başlattığı bu yolculuk, dijital rol yapma oyunlarında oyuncunun konsol veya bilgisayar başına oturması ile başlamaktadır. İkinci bir neden olarak, oyuncunun seçim özgürlüğü ve seçimlerinin etki oranı geleneksel karakter kuramları ile bir çözümlenme yapılabilmesini sınırlı kılmaktadır. Özellikle oynanabilir karakter figürünü, oyun içinde oyun geliştiricileri ve tasarımcıları tarafından tasarlanmış bir rol olarak düşünmek yanlış olacaktır. Bu rol, oyuncunun seçimlerine bağlı olarak değişime uğramakta ve bu değişime bağlı olarak oyunun genel anlatısını, senaryosunu, başka karakterler ile olan etkileşimlerini, NPC’lerin karakterlerini ve anlatının finalini değiştirebilmektedir. Bu nedenle kahramanın çıktığı yolculuk oyuncu deneyimi bakımından tartışıldığında, her oyuncunun seçimlerine bağlı olarak ilerlediği yolun farklı olacağı göz önüne alınarak, tek bir nihai sondan veya mutlak anlatıdan söz edebilmenin mümkün olmadığı anlaşılmıştır. Bu anlamda sinemadan farklılaştığı görülen dijital oyunlarda, karakterin dönüşümünün sinemayı da dönüştürebileceği ön görülmektedir. Bu iki alana ortak bir perspektiften bakabilmenin kuramsal anlamda bir zenginlik oluşturacağı ve sinema, dijital oyunlar ve karakter arasındaki ilişkinin keşfedilmesinin alan araştırmalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

İleride bu alanda yapılacak çalışmalarda araştırılması amacıyla, oynanabilir karakter kavramını daha iyi açıklayabilmek ve katkı sunacak yeni çalışmaların meydana

gelebilmesi adına, oynanabilir karakterin işlevlerinin kategorize edilmesi, oyuncunun oyuna başlama motivasyonlarının saptanması ve oyuncunun karakter / kahraman ile özdeşleşmesi ile ilgili çalışmaların artması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışmalar ışığında geliştirilebilecek yeni karakter kuramları ile dijital oyun karakterlerinin ve oyun içi karakter dönüşümlerinin saptanabileceği düşünülmektedir. Çevrimiçi dijital oyunların eş zamanlı olarak pek çok kullanıcı tarafından oynanabilmesi sebebi ile karakter ve anlatı araştırmaları noktasında, çevrimiçi oyunların da incelenerek, başka kullanıcılar ile etkileşimin merkeze oturtulduğu yeni çalışmalar hem sinema hem de oyun dünyası için son derece faydalı olacaktır. Çünkü çevrimiçi oyunlarda her kullanıcı, başka bir kullanıcının oyun evreni içindeki yan karakterler olarak devreye girmektedir. Elbette böyle bir çalışmanın belirli sınırlılıklar çerçevesinde gerçekleşmesi zorunludur ve çevrimiçi oyunlar ile ilgili yapılan analizlerin her defasında aynı rasyonel sonuçları verebilmesi oyunun doğası gereği imkansızdır. Bu akışkan yapı ve doğrusal olmayan anlatı göz önüne alınarak yeni modellerin geliştirilmesi ve bu modeller üzerinden sinema sanatının da incelenmesinin, melez bir tür olarak karşımıza çıkan interaktif sinema ve dizi örnekleri için de son derece faydalı olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (2006). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan içinde, *First Person: New Media as Story, Performance and Game* (s. 45-55). The MIT Press; New Ed edition.
- Adams, E. (2013). *Fundamentals of Game Design* (3. b.). New Riders.
- Andracor. (2016). *What is Larp or Live Action Roleplay?*
<https://www.andracor.com/en/productinfo/what-is-larp> adresinden alındı
- Balcı, B. (2006). 1990'lardan Günümüze Amerikan Sinemasındaki Tür Filmlerinde Toplumsal Cinsiyet ve Irk Sunumları. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Barthes, R. (1979). *Göstergebilim İlkeleri*. (B. Vardar, & M. Rifat, Çev.) Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Bartle, R. A. (2003). *Designing Virtual Worlds* (1. b.). New Riders.
- Barton, M. (2008). *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games* (2. b.). Florida: CRC Press.
- Bayliss, P. (2007). Beings in the game-world: characters, avatars, and players. 07: *Proceedings of the 4th Australasian conference on Interactive entertainment*, (s. 1-4).
- Berktaş, A. (1997). *Tiyatro-Devrim ve Meyerhold*. İstanbul: Mitos Boyut.
- Bishop, S. (2009). *Demon's Souls Review*. Haziran 20, 2021 tarihinde IGN:
<https://www.ign.com/articles/2009/10/08/demons-souls-review> adresinden alındı
- Boorman, J. (Yöneten). (1981). *Excalibur* [Sinema Filmi].
- Brian, P. (1992). Frank and Lillian Gilbreth and the Motion Study Controversy, 1907-1930. D. Nelson içinde, *A mental revolution: scientific management since Taylor* (s. 58-76). The Ohio State University Press.
- Campbell, J. (2017). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* (7. b.). (S. Gürses, Çev.) İthaki Yayınları.
- Carr, D. (2002). Playing with Lara. *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*, 171-180.
- Chatman, S. (1986). Characters and Narrators: Filter, Center, Slant, and Interest-Focus. *Poetics Today*, 7(2), 189-204.

- Chatman, S. (2008). *Öykü ve Söylem: Filmede ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. (Ö. Yaren, Çev.) Ankara: De Ki Basım Yayın.
- Count, L. P. (2021, Mayıs 14). *World of Warcraft*. Active Player: <https://activeplayer.io/world-of-warcraft/> adresinden alındı
- Çevik, A. (2012). Oyunculuk Eğitiminde Rus Etkisi: Stanislavky, Meyerhold, Chekov ve Dodin. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, 44-59.
- DEMON SOULS REMAKE PS5 - Opening Cinematic (Intro Cutscene)*. (2020, Kasım 13). Mayıs 9, 2021 tarihinde Dan Allen Gaming: https://www.youtube.com/watch?v=H0RzzRqC_M4 adresinden alındı
- Demon's Souls*. (2020). Nisan 14, 2021 tarihinde Play Station: <https://www.playstation.com/tr-tr/games/demons-souls/> adresinden alındı
- Demon's Souls Remake. (2020).
- Denizel, D. (2012). Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları. *FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)*(13), 107-143.
- (2016). *Dijital Oyun Sektörü Raporu*. Ankara Kalkınma Ajansı. Mayıs 18, 2021 tarihinde https://www.ankaraka.org.tr/tr/%20dijital-oyun-sektoru-raporu_3414.html adresinden alındı
- Doğan, F. (2021, Haziran 4). *GTA 6'dan oyunculara kripto para sürprizi!* Haziran 8, 2021 tarihinde Shift Delete.Net: <https://shiftdelete.net/gta-6-dan-oyunculara-kripto-para-surprizi> adresinden alındı
- Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Open University Press.
- Eder, J. (2008). *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schueren.
- Eder, J., Jannidis, F., & Schneider, R. (2010). *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. De Gruyter.
- Encyclopedia, W. H. (2002). *Text Adventure*. Project Gutenberg Self-Publishing Press: http://www.self.gutenberg.org/articles/eng/Text_adventure adresinden alındı
- English, W., Engelbart, D., & Berman, M. (1967). Display-Selection Techniques for Text Manipulation. *IEEE Transactions on Human Factors in Electronics*, 21-31.

- Faber, M. A., & Mayer, J. D. (2009). Resonance to archetypes in media: There's some accounting for taste. *Journal of Research in Personality*, 3(43), 307-322.
- Fiske, J. (1987). *Television Culture*. Londra ve New York: Methuen.
- Ford, W. K. (2012). Copy Game for High Score: The First Video Game Lawsuit. *Journal of Intellectual Property Law*, 1-42.
- Frasca, G. (2001). Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising. *Digital Creativity*(12), 167-174.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. M. Wolf, & B. Perron (Dü) içinde, *The video game theory reader* (s. 243-258). Londra ve New York: Routledge.
- Genette, G. (1979). *Narrative Discours: An Essay in Method*. (J. Lewin, Çev.) Ithaka, New York: Cornell University Press.
- Hagebölling, H. (2004). *Interactive Dramaturgies: New Approaches in Multimedia Content and Design*. Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Hart, D. W., & Brady, N. F. (2005). Spirituality and archetype in organizational life. *Business Ethics Quarterly*, 3(15), 409-428.
- Harvey, W. J. (1965). *Character and the Novel*. Chatto & Windus.
- Heidbrink, H. (2010). Fictional Characters in Literary and Media Studies. *Characters in Fictional Worlds* (s. 67–110). içinde Berlin, Newyork: De Gruyter.
- Herman, D. (2004). *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*. Nebraska Press.
- Hooper, T. (Yöneten). (1974). *Teksas Katliamı* [Sinema Filmi].
- Howard, J. (2008). *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*. A K Peters/CRC Press.
- Jenkins, H. (2005). Games, the new lively art. J. Raessens, & J. Goldstein (Dü) içinde, *Handbook of Computer Game Studies*. The MIT Press.
- Jørgensen, K. (2009). 'I'm Overburdened!' An Empirical Study of the Player, the Avatar, and the Gameworld. *DiGRA Conference*. Mayıs 12, 2021 tarihinde <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.2037&rep=rep1&type=pdf> adresinden alındı

- Jung, C. G. (1968). *The archetypes and the collective unconscious* (2. b.). (R. Hull, Çev.) Princeton University Press.
- Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.
- Kain, E. (2015, Temmuz). 'Call Of Duty: Black Ops 3' Film Noir Zombie Mode Revealed, And It Looks Amazing. Haziran 19, 2021 tarihinde Forbes: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2015/07/09/call-of-duty-black-ops-3-film-noir-zombie-mode-revealed-and-it-looks-amazing/?sh=5061f098143d> adresinden alındı
- Klastrup, L. (2003). A Poetics of Virtual Worlds. *MelbourneDAC*.
- Klevjer, R. (2006). What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. University of Bergen.
- Koenitz, H. (2015). Hartmut Koenitz. 2015. Towards a Specific Theory of Interactive Digital Narrative. In *Interactive Digital Narrative*, Hartmut Koenitz, Gabriele Ferri, Mads Haahr, Digdem Sezen and Tonguc Ibrahim Sezen (eds.). Routledge, New York, 91–105. H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen, & T. İ. Sezen (Dü) içinde, *Interactive Digital Narrative* (s. 91-105). Routledge.
- Koenitz, H., & Roth, C. (2019). Bandersnatch, Yea or Nay? Reception and User Experience of an Interactive Digital Narrative Video. *Interactive Digital Narrative Design Conventions*.
- Kollar, P. (2009, Kasım 5). *Demon's Souls Director Discusses Difficulty, Sequels and More*. Haziran 12, 2021 tarihinde Game Informer: https://www.gameinformer.com/games/demons_souls/b/ps3/archive/2009/11/05/feature-demon-s-souls-director-discusses-difficulty-sequels-and-more.aspx adresinden alındı
- Krawczyk, M., & Novak, J. (2005). *Game Development Essentials: Game Story & Character Development*. Cengage Learning.
- Kuntz, R. J. (2010). *Deities & Demigods, Legends & Lore*. Haziran 11, 2021 tarihinde Acaem: <https://www.acaem.com/ddindexes/setpages/deities.html> adresinden alındı
- Laban, R. (2011). *The Mastery of Movement Paperback*. (L. Ullmann, Dü.) Pre Textos ed.

- Lankoski, P. (2011). Player Character Engagement in Computer Games. *Games and Culture*, 4(6), 291-311.
- Lankoski, P., & Ekman, I. (2003). Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design. *Digital Games Research Conference 2003*. University of Utrecht.
- Lindenfeld, D. (2009). Jungian archetypes and the discourse of history. *Rethinking History*, 2(13), 217-234.
- Lovecraft, H. P. (2019). *Cthulhu'nun Çağrısı*. (D. Körpe, Çev.) İthaki.
- Lowood, H. E. (2011). *Personal Computer Games*. Britannica: <https://www.britannica.com/topic/electronic-game/Personal-computer-games#ref796278> adresinden alındı
- Mackay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, N.C. : McFarland & Co.
- Mateas, M. (2001). A preliminary poetics for interactive drama and games. *Digital Creativity*, 140-152.
- McKee, R. (1998). *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. Londra: Methuen Publishing.
- Mecheri, D., & Romieu, S. (2017). *Dark Souls: Beyond The Grave Volume 1*. Third Editions.
- Meretzky, S. (2001, Kasım 19). *Building Character: An Analysis of Character Creation*. Haziran 8, 2021 tarihinde Gamasutra: https://www.gamasutra.com/view/feature/131887/building_character_an_analysis_of_.php adresinden alındı
- Meyer, M. F. (1927). *Abnormal psychology*. Lucas.
- Meyerhold, V. (1978). *Meyerhold On Theatre (Performance Books)*. (E. Braun, Dü.) Bloomsbury Methuen Drama.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck, updated edition: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press.
- Ng, B., & Zwyer, M. (Yönetenler). (2016). *Star Wars Rebels: Steps Into Shadow* [Sinema Filmi].

- Northern Regalia*. (2020). Temmuz 10, 2021 tarihinde Demonssouls.fandom: https://demonssouls.fandom.com/wiki/Northern_Regalia adresinden alındı
- O'Neill, P. (1996). *Fictions of discourse: reading narrative theory*. Toronto: University of Toronto Press.
- Onder, C. (2021, Nisan 27). *The Game Awards Is Outpacing Oscars Viewership Year Over Year*. Haziran 19, 2021 tarihinde Screen Rant: <https://screenrant.com/oscars-game-awards-viewers-ratings-academy-comparison/> adresinden alındı
- O'Neill, P. (1994). *Fictions of Discourse: Reading Narrative Theory*. University of Toronto Press.
- Parsa, S. (2008). *Film Çözümlemeleri*. Multilingual Yabancı Dil Yayınları.
- Perlin, K. (2006). Can there be a form between a Game and a Story? . N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan içinde, *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. The MIT Press; New Ed edition.
- Pias, C. (2016). *Cybernetics: The Macy Conferences 1946-1953 : the Complete Transactions*. Diaphanes.
- Propp, V. (2008). Olağanüstü Masalların Dönüşümleri. V. Propp içinde, *Masalın Biçimbilimi*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Propp, V. (2020). *Masalın Biçimbilimi* (5. b.). (M. Rıfat, & S. Rıfat, Çev.) Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Rehak, B. (2003). Mapping the Bit Girl: Lara Croft and New Media Fandom. *Information, Communication & Society*, 4(6), 477-496.
- Reilly, J. (2012, Şubat 10). *Sony Talks The Last Guardian, Demon's Souls, And The Vita Launch*. Haziran 16, 2021 tarihinde Game Informer: <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2012/02/10/shuheiyoshida-interview.aspx> adresinden alındı
- Ricœur, P. (2013). *Zaman ve Anlatı - 4. Anlatılan (Öykülenen) Zaman*. (U. Öksüzan, & A. Altınörs, Çev.) Yapı Kredi Yayınları.
- Rimmon-Kenan, S. (1983). *Narrative Fiction: Contemporary Poetics* (2. b.). Routledge Taylor and Francis Group.
- Ryan, M.-L. (2001). Beyond myth and metaphor: the case of narrative in digital media. *Game Studies*, 1(1).

- Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of Story*. University of Minnesota Press.
- Schröter, F., & Thon, J.-N. (2014). Video Game Characters: Theory and Analysis. In: *DIEGESIS. Interdisciplinary E-Journal for Narrative Research*, 3(1), 40-77.
- Seegert, A. (2009). 'Doing there' vs. 'being there':. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 1(1), 23-37.
- Shadraconis, S. (2013). Leaders and Heroes: Modern Day Archetypes. *LUX: A Journal of Transdisciplinary Writing and Research*, 1(3), 15. yazı.
- Sheffield, B. (2007). *All For Games: An Interview With Warren Spector*. Haziran 18, 2021 tarihinde Gamasutra:
https://www.gamasutra.com/view/feature/1700/all_for_games_an_interview_with_.php?print=1 adresinden alındı
- Sherman, W. R., & Craig, A. B. (2018). *Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design* (2. b.). Morgan Kaufmann.
- Simons, J. (2007). Narrative, Games, and Theory. *the international journal of computer game research*, 7(1), 1-17.
- Skjalden. (2020, Eylül 6). *Huginn and Muninn*. Haziran 11, 2021 tarihinde Skjalden:
<https://skjalden.com/huginn-and-muninn/> adresinden alındı
- Smuts, A. (2005). Are Video Games Art? *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*, 3(3).
- Stableford, B. (2005). *Dark Fantasy*. Plymouth: Scarecrow Press.
- The Maiden in Black*. (2021, Ocak 3). Haziran 17, 2021 tarihinde Demon's Souls Wiki:
<http://demonssouls.wikidot.com/maiden-in-black> adresinden alındı
- Tresca, M. J. (2010). *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. Londra: McFarland & Company.
- Troughton, J. (2020, Şubat 2). *10 Things Dark Souls & Demon's Souls Took From Berserk*. Haziran 18, 2021 tarihinde The Gamer:
<https://www.thegamer.com/things-dark-souls-demons-souls-took-from-berserk/> adresinden alındı
- Vella, D. (2015). The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'. *Doktora Tezi*. Copenhagen: IT University.

- Vogler, C. (1999). Foreword. S. Voytilla içinde, *Myth & the Movies: Discovering the Myth Structure of 50 Unforgettable Films Paperback* (s. 1-9).
- Voytilla, S. (1999). *Myth & the Movies: Discovering the Myth Structure of 50 Unforgettable Films Paperback*. Michael Wiese Productions.
- Warpefelt, H. (2013). *Mind the gap – Exploring the social capability of non-player characters*. Stockholm: Lisans Tezi, Department of Computer and Systems Sciences, Stockholm Üniversitesi.
- Warpefelt, H. (2016). *The Non-Player Character: Exploring the believability of NPC presentation and behavior*. Stockholm: Doktora Tezi, Faculty of Social Sciences, Department of Computer and Systems Sciences, Stockholm Üniversitesi.
- Warpefelt, H., & Verhagen, H. (2015). Towards an updated typology of non-player character roles. *Game and Entertainment Technologies (GET 2015)*, (s. 1-9).
- Weick, K. E. (1996). *Sensemaking in organizations* (1. b.). SAGE Publications.
- Williams, D. (2021, Haziran 15). ‘*Star Wars Jedi: Fallen Order*’ surpasses 20million players worldwide. Haziran 26, 2021 tarihinde NME: <https://www.nme.com/news/gaming-news/star-wars-jedi-fallen-order-surpasses-20million-players-worldwide-2970031> adresinden alındı
- Yaren, Ö. (2013). Sinemada Anlatı Kuramı. Z. Özarlan (Dü.) içinde, *Sinema Kuramları II Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramlar* (s. 167-192).
- Zemeckis, R. (Yöneten). (2007). *Beowulf: Ölümsüz Savaşçı* [Sinema Filmi].

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın en başından son anına kadar yanımda olan sayısız insana teşekkür edebilmek için tek bir sayfanın yeterli olamayacağı kanaatindeyim. Yine de çalışmamı tamamlayabilmem için bana destek olan ve yol gösteren değerli insanlara ufacık da olsa teşekkür edebilmek benim için büyük bir onurdur. Öncelikle, tüm lisans ve yüksek lisans sürecim boyunca yanımda olan, beni hem akademi hem de radyo ile tanıştıran, gece gündüz danışabildiğim, beni daima sabırla dinleyen, yalnızca bir eğitmen olarak değil, adeta ailemden biri gibi desteğini esirgemeyen ve en önemlisi bana daima özgür fikirlerimi sunabilme fırsatı vererek hayallerimi gerçeğe dönüştürmemi sağlayan değerli tez danışmanım Doç. Dr. Burcu BALCI'ya sonsuz minnetlerimi sunarım.

Hayatımın son iki yılında yeni bir şehre adapte olmamı sağlayan, aynı birimde çalışabildiğim için şeref duyduğum, yalnızca deneyimleri ve tavsiyeleriyle değil, kişiliğiyle de her daim kendisini bir rehber olarak gördüğüm, eğlenirken bile milyonlarca şey öğrenebildiğim, pek çok konuda ufkumu genişleten kıymetli eş danışmanım Doç. Dr. Zeynep ÖZARSLAN'a sonsuz teşekkür ederim.

Ayrıca tüm lisans ve yüksek lisans sürecim boyunca yanımda olan ve fikirlerimin şekillenmesi için her daim danışabildiğim Dr. Öğretim Üyesi Aslı FAVARO ve Dr. Öğretim Üyesi Onur Okan AKŞİT'e tüm destekleri için teşekkür ederim.

İzmir'den taşındıktan sonra boşluklarımı daha derinden hissettiğim ve hayatımın her anında "iyi ki böyle bir ailem var" diyebildiğim, uzakta olsak bile gün içinde saatlerce konuştuğum, tez yazım sürecim boyunca kilometrelerce öteden bütün yorgunluğumu dindiren, hayat destekçilerim, canım annem Pakize Beyhan TEKİŞALP, kıymetli kardeşim Anıl Berk ZAMANDAR ve can dostum Ecem AKÇALI'ya sonsuz teşekkür ederim.

Son olarak ise hayatımın son 7 yılını birlikte geçirdiğim, beraber büyüdüğüm, içine düştüğüm her karanlığa ışık olan ve elimi bir an olsun bırakmayan, en büyük desteğim, gelecek umudum, hayat arkadaşım, kıymetli eşim Fatih BAŞOĞLU'na minnetlerimi sunarım.

ÖZGEÇMİŞ

Lisans eğitimini 2018 yılında Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema bölümünde üçüncülükle tamamlayan Aylin Berna Zamandar Başoğlu, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Televizyon ve Sinema programındaki yüksek lisansını “Sinema Anlatı Yapısındaki Karakter Olgusunun Dijital Oyunlara Yansıması: İnteraktif Dramaturji ve Kahramanlık” başlıklı teze 2021 yılında tamamladı. 2020 yılı şubat ayından bu yana Araştırma Görevlisi olarak çalışmayı sürdüren Zamandar Başoğlu, dijital oyun, sinema, dijital platformlar ve sosyal medya, film ve medya araştırmaları alanlarındaki çalışmalarına devam etmektedir.