

**T.C.  
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**BİLGİSAYAR OYUNLARINDA DRAMATİK YAPI:  
ALTERNATİF YAKLAŞIMLAR**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Özgür EREN**


**Bilgisayar Ortamında Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı**

**Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Seher BAŞLIK**


**Eylül 2009**

Özgür EREN tarafından hazırlanan BİLGİSAYAR OYUNLARINDA DRAMATİK YAPI: ALTERNATİF YAKLAŞIMLAR adlı bu tezin yüksek lisans tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

YRD. DOÇ. DR. SEHER BASU K

.....  
  
Tez Yöneticisi

Bu çalışma, jürimiz tarafından Bilgisayar Ortamında Sanat ve Tasarım Anabilim Dalında yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan: : YRD. DOÇ. DR. SEHER BASU K 

Üye : DOÇ. DR. SALİH ÖTLÜOĞLU 

Üye :  YRD. DOÇ. DR. TURGAY GÖKGEN

Üye : \_\_\_\_\_

Üye : \_\_\_\_\_

Bu tez, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygundur.

## ÖZET

Bu çalışmada, ana akım olarak nitelendirilen popüler bilgisayar oyunlarında gerçek yaşamdaki hakim kültürel değerlerin yeniden üretildiği ve kullanıcıların bu değerlerin pasif alımlayıcıları rolüne sürüklendikleri öne sürülmektedir. Bu duruma alternatif olarak bilgisayar oyunlarının salt eğlence amaçlı olmaktan çıkarılarak eleştirel düşünce üretimini de kısıktacak oyun modellerinin oluşturulabileceği iddia edilmektedir. Bu doğrultuda çalışma kapsamında öncelikle bilgisayar oyunlarının analizi için temel kavramlar incelenmektedir. Bilgisayar oyunlarının içerdiği oyun, anlatı, strateji unsurlarının incelendiği bu bölümde genel olarak bilgisayar oyunlarının sınıflandırılmasına da yer verilmektedir. Bu bölümde aynı zamanda bilgisayar oyunlarının analizi için alternatif bir yöntem önerilmektedir. Tiyatro oyunlarının oluşturulması ve analizi için kullanılan dramaturjik model ve değer analizi yönteminin bilgisayar oyunlarına adapte edilebileceği öne sürülmektedir. Bu analiz yöntemi kullanılarak anlatı yapısı ve oyun mekaniği açısından birbirinden farklı özellikler içeren ana akım iki bilgisayar oyunu analiz edilmektedir. Çalışmanın sonraki bölümünde ise Gonzalo Frasca'nın, eleştirel düşünceyi oyun oynama pratiğine dahil etme amacını taşıyan ve Augusto Boal'in tiyatro modelinden beslenen alternatif yaklaşımı ele alınmaktadır. Bu bölümde öncelikle Frasca'nın yaklaşımını oluştururken beslendiği arkaplan incelenmekte, sonrasında yaklaşımı tanıtılmakta, en sonunda da Frasca'nın oyun önerilerinin değerlendirilmesi yapılmaktadır. Bu değerlendirme, Frasca'nın alternatif yönteminin geliştirilebileceği noktaları açığa çıkarma amacını taşımaktadır. Son bölümde ise, alternatif oyun üretimi için bir yöntem önerisi sunulmaktadır. Bu yöntem önerisi kullanılarak örnek bir oyun modeli oluşturulmuştur. Çalışma, katılımcı oyun üretimini hedefleyen ve kullanıcı özgürlüğünü eğlence ile eleştirel düşünce arasındaki ayrılığı ortadan kaldırarak arttırmayı amaçlayan oyun üreticilerine yol gösterici olmayı amaçlamaktadır.

## SUMMARY

In this work, it is claimed that the most popular computer games, which can be called main stream, reproduce the hegemonic cultural values and the users are accepting the passive receiver roles imposed by these games. In scope of this work it is also suggested that, alternative computer games which foster critical thinking besides entertainment can be produced. Accordingly, the essential concepts of computer games are examined first. In the first chapter, general concepts related with computer games such as game, narrative and strategy are examined, it also includes the genre classification of computer games. In this chapter an alternative method for the analysis of computer games is also included. It is suggested here that the model and value based dramaturgical analysis method used for drama can be applied to computer games. By using this method, two genre distinct main stream computer games which are different from each other by the narrative structure and the game mechanics are analysed. In the last chapter of the work an alternative perspective by Gonzalo Frasca, who uses Augusto Boal's theatre model in order to associate critical thinking with the gameplay, is examined. First of all, the conceptual background of Frasca's work is quoted, then his perspective is reviewed, and finally, Frasca's suggestions are examined and critically analysed in this chapter. The purpose of this critical analysis is to expose the problematic points in Frasca's alternative method which can be improved in the future. In the last chapter of this work, an alternative method for computer game production is suggested. By using this method, an example game model is created. This work aims to enlighten the way of computer game producers who set sight on participatory game production and who want to improve the freedom of the users by removing the distinction between entertainment and critical thinking.

## ÖNSÖZ

Bilgisayar oyunlarını inceleme fikri, bilgisayar oyunu oynamanın da tiyatroya, sinemaya gitmek gibi bir kültürel etkinlik olduğunu ve bir yandan gerçek yaşam koşullarından etkilenirken diğer yandan algı biçimimizi de dönüştürdüğünü farketmemle birlikte oluştu. Bilgisayar mühendisliği eğitimi almış bir tiyatrocunun olmam, bilgisayar oyunlarına da bir tiyatrocunun gözüyle bakmama neden oldu.

Tiyatro oyunu, oyunu kuran kişi ya da kişiler tarafından gerçek yaşamda vuku bulan ya da vuku bulabilecek bir anlatının dramatik bir yapı dahilinde bir oyun modeli çerçevesinde sentezlenmesiyle oluşturulur. Benzer bir durum bilgisayar oyunlarında da vardır. Oyun tasarımcısı kuralları belirler, modeli kurar ve değişen derecelerde anlatıya da yer verir. Anlatı ve oyun etkinliğinin tiyatrodaki sentezlenişini ile bilgisayar oyununda sentezlenişini arasındaki temel fark, oyunun bilgisayar ortamında oynanması ve kullanıcı interaktivitesidir.

Kullanıcı interaktivitesi bir çeşit özgürlük hissiyatı yaratırken bir yanılsamaya da neden olur. Özgürce devinebileceğimiz alanın sınırları tasarımcı tarafından belirlenmektedir. Hatta bu alan içinde nasıl devineceğimiz de bizim dışımızdaki unsurlar tarafından belirlenmektedir. İşte bu noktada iki soru ortaya çıkmaktadır. Bilgisayar ekranında bir yandan oynarken diğer yandan izlediğimiz öyküler gerçekten bizim kurduğumuz öyküler olabilir mi? Bu öyküler bize eğlence sunmanın yanı sıra gerçek yaşam koşullarına dönük alternatif bir bakış geliştirmemize yardımcı olabilir mi?

Bu soruların cevabını verebilmek için giriştiğim bu çalışmada yönlendirmeleriyle bana yardımcı olan danışman hocam Yard. Doç. Dr. Seher Başlık'a teşekkürü bir borç bilirim.

Özgür Eren

Eylül 2009

# İÇİNDEKİLER

<b>ÖZET</b>	<b>ii</b>
<b>SUMMARY</b>	<b>iii</b>
<b>ÖNSÖZ</b>	<b>iv</b>
<b>ÇİZELGE LİSTESİ</b>	<b>vii</b>
<b>ŞEKİL LİSTESİ</b>	<b>viii</b>
<b>KISALTMALAR LİSTESİ</b>	<b>ix</b>
<b>1. GİRİŞ</b>	<b>1</b>
1.1. Hipotez	1
1.2. Amaç	2
1.2. Yöntem	3
<b>2. BİLGİSAYAR OYUNLARININ TEMEL UNSURLARI</b>	<b>5</b>
2.1. Oyun	5
2.1.1. Oyun Tanımı	6
2.1.2. Oyun Kategorileri: "Paidia" ve "Ludus"	8
2.1.3. Bilgisayar Oyunları	9
2.2. Anlatı	11
2.2.1. Anlatıda Olay Örgüsü	12
2.2.2. Anlatıda Karakter	18
2.2.3. Anlatıda Sunulan Değerler	18
2.2.4. Bilgisayar Oyunlarında Anlatı	19
2.3. Strateji	24
2.3.1. Oyun Teorisinin Ana Kavramları	25
2.3.2. Bilgisayar Oyunları ve Oyun Teorisi	28
2.4. Bilgisayar Oyunlarının Türleri	29
2.4.1. FPS - Aksiyon Oyunları	29
2.4.2. Macera (Bulmaca) Oyunları	30
2.4.3. Rol Yapma Oyunları	30
2.4.4. Strateji Oyunları	32
2.4.5. Simülasyon Oyunları	32
2.4.6. Bilmece Oyunları	33
2.4.7. Geleneksel Oyunlar	33
2.4.8. Spor Oyunları	33
2.5. Anlatı İçeren Bilgisayar Oyunları İçin Alternatif Bir Yöntem: Dramaturji	33
2.5.1. Oyun Analizi İçin Yol Haritası	35
<b>3. SEÇİLEN OYUNLARIN DRAMATURJİK ANALİZLERİ</b>	<b>38</b>
3.1. "Tomb Raider II: The Dagger of Xian"	39
3.1.1. Oyunda Anlatılan Hikaye ve Temel Çatışma Unsurunun Tanımlanması	39
3.1.2. Hikayede Yer Alan Alt Olayların (Vukuatların) Tanımlanması	41

3.1.3. Karakterlerin ve Özelliklerinin (Kişisel Bağlımlarının) Tanımlanması	42
3.1.4. Vukuatların (Alt Olayların) Nasıl Kurgulandığının İncelenmesi	44
3.1.5. Karakterlerin Fonksiyonunun Belirlenmesi ve Değer Analizi	47
3.1.6. Genel Değerlendirme	55
3.2. "The Sims 2"	94
3.2.1. Oyunda Anlatılan Hikaye ve Temel Çatışma Unsurunun Tanımlanması	57
3.2.2. Hikayede Yer Alan Alt Olayların (Vukuatların) Tanımlanması	58
3.2.3. Karakterlerin ve Özelliklerinin (Kişisel Bağlımlarının) Tanımlanması	60
3.2.4. Vukuatların (Alt Olayların) Nasıl Kurgulandığının İncelenmesi	63
3.2.5. Karakterlerin Fonksiyonunun Belirlenmesi ve Değer Analizi	65
3.2.6. Genel Değerlendirme	72
<b>4. EZİLENLERİN TİYATROSU'NDAN EZİLENLERİN BİLGİSAYAR OYUNLARI'NA</b>	<b>74</b>
4.1. Ezilenlerin Bilgisayar Oyunları'nın Kuramsal Arkaplanı	75
4.1.1. Paulo Freire: "Ezilenlerin Pedagojisi"	75
4.1.2. Bertolt Brecht: Aristotelyen tiyatro Estetiğine Karşı Çıkış	75
4.1.3. Augusto Boal: "Ezilenlerin Tiyatrosu"	76
4.2. Ezilenlerin Bilgisayar Oyunları	78
4.2.1. "The Sims of the Oppressed" (Ezilenlerin Sims'i): Sistemi Değiştirmek	78
4.2.2. "Play My Oppression" (Maruz Kaldığım Baskıyı Oyna): Kişisel Sorunları Modellemek	78
4.3. Kullanıcının Oyun Üretimine Katılımı: Mod Yapımı	80
4.3.1. Mod Yapımının Farklı Düzeyleri	81
4.3.2. Mod Yapım Süreci	82
4.3.3. Neden Mod Yapılır?	82
4.4. Değerlendirme	83
4.4.1. "The Sims of the Oppressed" Oyununun Analizi	83
4.4.2. "Play My Oppression" Oyununun Analizi	89
<b>5. BİLGİSAYAR OYUNU ÜRETİMİNE DAİR BİR ALTERNATİF ÖNERİSİ</b>	<b>94</b>
5.1. Bilgisayar Oyunu Üretimi İçin Yöntem Önerisi	94
5.2. Anlatıdan Hareketle Kurulan Bir Bilgisayar Oyunu	96
5.2.1. Dramatik Bir Öykü Akışı İçeren Bir Anlatının Seçilmesi	96
5.2.2. Öyküde Yer Alan Alt Olayların (Vukuatların) Tanımlanması	97
5.2.3. Öyküdeki Eyleyicilerin Ve Özelliklerinin (Kişisel Bağlımlarının) Tanımlanması	98
5.2.4. Vukuatların (Alt Olayların) Nasıl Kurgulanacağına Karar Verilmesi	99
5.2.5. Karakterlerin Fonksiyonunun Belirlenmesi – Değer Analizi	107
5.3. Genel Değerlendirme	110
<b>6. SONUÇ</b>	<b>111</b>
<b>KAYNAKLAR</b>	<b>115</b>

## ÇİZELGE LİSTESİ

	<b>Sayfa No</b>
Çizelge 2.1. Caillois'in oyun sınıflandırması .....	8
Çizelge 2.2. “Paidia” ve “Ludus” kuralları .....	9
Çizelge 2.3. Mahkumlar çıkmazındaki sonuç olasılıkları .....	26
Çizelge 4.1. Klasik bilgisayar oyunlarına göre hazırlanmış bir dizi bilgisayar oyunu öncülü .....	80



## ŞEKİL LİSTESİ

	<b>Sayfa No</b>
Şekil 2.1. Freytag üçgeni.....	15
Şekil 2.2. Dramatik eğri .....	16
Şekil 2.3. Ağaç anlatı modeli .....	21
Şekil 2.4. Yönlendirilmiş ağ anlatı modeli.....	22
Şekil 4.1. Peter'ın ilk oyunundan bir görüntü .....	89
Şekil 4.2. Peter'ın oyununun değiştirilmiş hali .....	90
Şekil 4.3. Sanatla ateş etmek.....	90
Şekil 4.4. Önerilen bir diğer çözüm: Dinlememek .....	90
Şekil 5.1. Geliştirilen oyunun taslak haritası .....	102

## KISALTMALAR LİSTESİ

<b>DM</b>	: Dungeon Master (Zindan Yöneticisi)
<b>FPS</b>	: First Person Shooter (Birinci Şahıs Gözünden Atıcı Oyunları)
<b>FRP</b>	: Fantasy Role Playing (Fantazi Rol Yapma Oyunu)
<b>MUD</b>	: Multi User Dungeon (Çok Kullanıcılı Zindan)
<b>MMORPG</b>	: Massively Multiplayer Online Role Playing Game (Devasa Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)
<b>NPC</b>	: Non – Player Character (Oyuncu Tarafından Yönetilmeyen Karakter)
<b>RPG</b>	: Role Playing Game (Rol Yapma Oyunu)
<b>TPS</b>	: Third Person Shooter (Üçüncü Şahıs Gözünden Atıcı Oyunları)

# 1.GİRİŞ

## 1.1 HİPOTEZ

Günümüzde bilgisayar kullanıcıları arasında popüler olan bilgisayar oyunlarının<sup>1</sup> genel bir incelemesi yapıldığında, bu oyunların temel hareket noktasının kullanıcının günlük hayatın sıkıntılarını unutup bir haz evreninde devinmesini sağlamak olduğunu söylemek mümkündür. Amaç kişinin kendini eğlenceye kaptırarak bir süreliğine de olsa dertlerini unutmaktır. Ancak bu eğlence biçimi, hiç de günlük hayatın çelişkilerinden bağımsız değildir. Ekonomik ve siyasi hiyerarşi, ataerki – cinsiyetçilik, yaş hiyerarşisi ve ırkçılık bilgisayar oyunlarında yeniden üretilen kavramlardır. Popüler bir eğlence biçimi olarak milyonlarca insanın tercih ettiği bilinen ana akım bilgisayar oyunları, kullanıcının gerçek hayatta karşılaştığı sorunlara eleştirel bir gözle bakmasına değil, gerçek yaşamın daha katlanılır olmasını sağlamaya hizmet etmektedir.

Bu sorun, bir kültürel faaliyet olarak ele alınabilecek oyun oynama pratiğinin, üretimin tamamen dışında tüketim ağırlıklı bir eğlence pratiğine dönüştürülmesinden kaynaklanmaktadır. Kültürel - sanatsal faaliyetlerde eğlence unsurunun üretimin dışında kodlanmasının kısa bir tarihi olduğunu, tarihte eğlenme ile öğrenmenin elele gittiği dönemlerin de olduğunu hatırlatmakta fayda var. 20. Yüzyılın avangard tiyatro uygulamacısı ve kuramcısı olan Bertolt Brecht tiyatrosuların, seyircinin estetik bir haz alırken aynı zamanda içinde bulunduğu toplumsal koşullara eleştirel yaklaşmasını sağlayan oyunlar üretmesi gerektiğini belirtmiştir.<sup>2</sup>

Bu çalışmada da Brecht'in yaklaşımına benzer şekilde, kişinin içinde yer aldığı toplumsal koşullara eleştirel bakabilmesini sağlayacak ve tüketimden ziyade düşünsel üretim ile eğlenceyi içiçe geçiren bilgisayar oyunlarının üretilebileceği öne sürülmektedir. Bunu yaparken aynı zamanda bilgisayar oyununun kullanıcıyı eğlendirme gücünü artırmak da mümkündür. Bunun için bilgisayar oyunlarında eleştirel düşüncenin yolunu açmanın unsurlarının araştırılması gerekmektedir.

---

<sup>1</sup> Bu çalışmada “bilgisayar oyunları” tabiri arcade (atari) oyunlarını, PC oyunlarını, konsol oyunlarını ve mobil oyunların tüm türlerini kapsayacak şekilde kullanılmaktadır. Bu oyunların tümü bilgisayar teknolojisi kullanılarak üretildiği için bu adlandırma tercih edilmiştir.

<sup>2</sup> Sevda Şener, “Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi”, Dost Kitabevi Yayınları, 2008, s.270

Eleştirel düşüncenin önünü açan ve kullanıcıyı özgürleştiren bir bilgisayar oyununun nasıl olacağı araştırılırken ana akım bilgisayar oyunlarının toplumsal eşitsizlikleri nasıl yeniden ürettiğinin incelenmesi ve alternatif modellerin ne tür olanaklar sunduğunun araştırılması gerekmektedir. Oyunların incelenmesi içinse bir analiz yöntemine ihtiyaç duyulmaktadır.

Bu çalışmada, daha çok tiyatro eserlerinin nasıl oluşturulduğu ile ilgilenen dramaturjinin, genelde oyun analizi ve özelde bilgisayar oyunlarının analizi için de yol gösterici olabileceği iddia edilmektedir. Bu doğrultuda tiyatro eserlerinin dramaturjik analizi için kullanılan bir yöntem bu çalışma dahilinde bilgisayar oyunlarına adapte edilmiştir. Bu yöntem yoluyla, seçilen bilgisayar oyunlarının dramatik yapısının çözümlenmesi ve kullanıcıların haz dünyasının ne şekilde yönlendirildiğinin keşfedilmesi amaçlanmaktadır.

## 1.2 AMAÇ

Kısa bir mazisi olmasına rağmen devasa bir endüstri haline gelmiş olan bilgisayar oyunları, eğlence biçimleri arasında en popüler olanlarından biridir. Ancak akademik literatüre baktığımızda bilgisayar oyunlarına dönük pek fazla yazıyla karşılaşmayız. Tiyatro, sinema, roman vb. kültürel ürünlere dair bir çok eleştiri yazısı, inceleme yayımlanırken bugün bilgisayar oyunlarının analizi için tutarlı bir metot bulmak bile oldukça güçtür. Bilgisayar oyunları daha çok bilgisayar bilimleri dahilinde içerdikleri yapay zeka unsuru, oyun motorları, grafik arayüzleri gibi konularda mercek altına alınmışlardır. Sosyal bilimler dahilinde ise şiddetin özendirilmesi gibi kültürel etkileri ve iletişim aracı olarak edindikleri işlevler dışında çok az araştırma yapılmıştır.

Bilgisayar oyunu, sinema filmi gibi bir kültürel – sanatsal üründür; ve her kültürel ürün gibi bir yandan toplumsal koşullardan etkilenirken diğer yandan insanların algı biçimlerini, hayata bakışlarını da dönüştürmektedir. Özellikle yüksek kar amacı ile piyasaya sürülen bilgisayar oyunlarında satışı artırmak amacıyla popüler temalar seçilmektedir. Örnek vermek gerekirse, Mark L. Sample 11 Eylül olaylarından sonra Amerika'nın teröre karşı küresel savaş ilan etmesinin ardından bir çok oyunda işkence eyleminin meşru bir savunma yöntemi olarak gösterildiğini yazmıştır. Sample, "Splinter Cell" ve "24: The Game" oyunlarını bu çerçevede ayrıntılı olarak

incelemektedir.<sup>3</sup> Oyuncunun işkence uygulamayı reddetme tercihini kullanamayacağı bu türden oyunlar, oyuncunun içinde bulunduğu toplumsal koşullara eleştirel bir yaklaşım geliştirmesine izin vermezler ve bu anlamda pedagojik bir yaklaşım içermemektedirler. Kültürel ürünlerin pratik yaşam koşullarıyla olan bu dinamik ilişkileri bağlamında düşünüldüğünde bilgisayar oyunlarının da eleştirel gözle incelenmesi, yapısal bir analize tabi tutulması ve alternatiflerinin araştırılması gerekmektedir. Popüler eğlence biçimlerinin alternatifinin araştırılması, toplumsal yapı içinde yer alan ırkçılık, cinsiyetçilik, sınıfsal eşitsizlik ve kurumsal hiyerarşinin değişime – dönüşüme uğratılması çabası ile birebir ilişkilidir.

Bu çalışmada, popüler bir eğlence kaynağı olan bilgisayar oyunlarının etik ve estetik açıdan incelenmesi ve alternatiflerinin araştırılması amaçlanmaktadır. Eleştirel düşüncenin ve üretimin kültürel eğlence pratiklerine davet edilmesi bu çalışmadaki temel yönelimlerden birisidir. Eğlencenin sadece tüketerek haz almak demek olmadığını, eğlenirken insanın aynı zamanda kendisine ve topluma faydalı bir üretimde de bulunabileceğini göstermek de bu yönelimin bir uzantısıdır.

### 1.3 YÖNTEM

Bu çalışmada, literatürde bilgisayar oyunları üzerine yapılmış olan çalışmalardaki temel kavramlar incelenecek daha sonra bu temel kavramlar kullanılarak bir oyun analizi yöntemi oluşturulacaktır. Bu yöntem yardımıyla, ana akım bilgisayar oyunları arasından seçilen örnek oyunların analizi yapılacak ve günlük hayattaki pratiklerin oyunlar üzerinden nasıl yeniden üretildiği araştırılacaktır. Son olarak da eleştirel düşünceyi davet eden ve kullanıcı özgürlüğünü artıran oyun modelleri var olan alternatifler üzerinden tartışmaya açılacak ve tüketici değil üretici bir oyun modeli nasıl oluşturulabilir sorusu cevaplanmaya çalışılacaktır.

Çalışma, bilgisayar oyunlarının içerdiği yapay zeka, oyun motoru, grafik arayüzü gibi teknolojik unsurları içermemektedir. Odaklanılacak olan nokta oyunların nasıl tasarlandığı ve alternatif oyun tasarımlarının nasıl geliştirilebileceğidir. Teknik konulara sadece ihtiyaç duydukça değinilecektir.

---

<sup>3</sup> Mark L. Sample, "Virtual Torture: Videogames and the War on Terror", Game Studies Dergisi, Cilt 8, Sayı 2 Aralık 2008.

Ayrıca çalışmanın ikinci bir sınırı da ana akım bilgisayar oyunları arasından örnekler seçilirken oyunların bir şekilde anlatı içermesine dikkat edilecek olmasıdır. Halihazırda popüler olarak oynanan bilgisayar oyunlarının büyük çoğunluğunun anlatı içermesinin yanısıra böyle bir tercih yapılmasının ayrı bir nedeni de vardır: Bilgisayar oyunlarının değer analizinin içerdikleri anlatı üzerinden yapılacak olması.

## 2. BİLGİSAYAR OYUNLARININ TEMEL UNSURLARI

Bilgisayar oyunlarının yapısal analizini yapabilmek için bilgisayar oyunlarının içerdiği temel kavramları incelemek gerekir. Bilgisayar oyunları üzerine yapılmış çalışmalara bakıldığında üç temel unsurun ön plana çıktığı görülmektedir: Oyun, anlatı, ve strateji.

### 2.1. OYUN

Bilgisayar oyunları, insanların günlük hayatta gerçekleştirdiği oyun etkinliğinin bilgisayar ortamına taşınmasıyla ortaya çıkmıştır. Bu nedenle bilgisayar oyunlarının yapısını irdeleyebilmek için oyun kavramı üzerine yapılmış çalışmalara değinmek gerekmektedir. Alanın terminolojisinde oyun çalışmaları, geniş anlamda *ludoloji* olarak adlandırılmaktadır.

Burak Doğu, “Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı”<sup>4</sup> adlı çalışmasında ludoloji kavramını şu şekilde incelemiştir: “Kavramın kökü olan *ludic*, “oyun” kelimesinin Latince karşılığı olup bir aktivitenin, saf olarak sadece içindeki haz için gerçekleştirilmesini açıklamakta kullanılır. Kelimenin geçmişine ait literatür sınırlıdır. Ancak ilk kullanım tarihinin 1982 olduğu bilinmektedir. Ludoloji, genelde oyunları, özelde bilgisayar oyunlarını araştıran bir disiplin olarak tanımlanabilir. Aslında yeni olmamakla beraber, daha önceleri elektronik olmayan oyun çalışmaları için, daha çok da masa oyunları türüne ithafen kullanılmış, sonrasında terimin kapsamı bilgisayar oyunlarını da içine alacak şekilde genişlemiştir.” Doğu, ludoloji kavramını popüler kullanıma sokan kişinin Gonzalo Frasca olduğunu belirtmektedir. Frasca, 1999 yılında yazdığı “Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video) Games and Narrative”<sup>5</sup> adlı makalesinde bilgisayar oyunları üzerine yapılan akademik çalışmaların eksikliğinden bahsetmiştir. Bu alana dair formel bir disiplinin olmayışını, bilgisayar

---

<sup>4</sup> Burak Doğu, “Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı”, Ege Üniversitesi Sosyoloji Bilimler Enstitüsü Genel Gazetecilik Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi

<sup>5</sup> Gonzalo Frasca, “Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative”, [www.ludology.org](http://www.ludology.org)

oyunlarını inceleyen akademisyenlerin daha çok edebiyat, film gibi anlatı merkezli alanlardaki kuramsal araçlardan faydalanmalarına bağlamıştır.

Bilgisayar oyunlarına ludoloji penceresinden bakan araştırmacılar, kuramsal çerçevelerini daha çok Johan Huizinga'nın ve Roger Callois'nin geleneksel oyunlar üzerine yaptıkları çalışmalara dayandırmaktadırlar.

### **2.1.1. Oyun Tanımı**

Oyun oynamak, insanın gündelik pratikleri arasında önemli bir yer tutar. Kültür tarihçisi Johan Huizinga, "Homo Ludens" adlı kitabında, insanı insan yapan şeyin oyun oynamak olduğunu ileri sürer. Oyunun kültürden daha eski bir kavram olduğunu düşünen Huizinga, oyun kavramını şöyle tanımlamıştır: "Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile 'alışılmış hayat'tan 'başka türlü olmak' bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ve faaliyettir."<sup>6</sup>

Bu tanım bir faaliyetin oyun olarak adlandırılabilmesi için belli koşullar öne sürmektedir.

- 1) Oyun herşeyden önce özgürce razı olunarak icra edilen bir eylemdir.
- 2) Oyun belli bir zaman dahilinde, belli bir mekanda oynanır.
- 3) Önceden kabul edilmiş ve bağlayıcılığı olan kurallar dahilinde oynanır.
- 4) Kendi amacını içinde barındırır. Yani "oyun oynamış olmak için oyun oynanır".
- 5) Günlük hayat pratiklerinin dışında yer alır ve eğlence için oynanır.

Roger Caillois, "Man, Play and Games" adlı çalışmasında<sup>7</sup> Huizinga'nın tanımında para için oynanan şans oyunlarının yeri olmadığını belirtir. Ayrıca oyun oynama faaliyetinin, para ya da ürün değiş tokuşu dışında herhangi bir toplumsal girdi yaratmadığını söyler. Hasan Akbulut, Caillois'nin Huizinga'nın tanımını revize ederek ortaya koyduğu tanımları şöyle sıralar:

"Özgürlük: Oyun oynamak zorunlu değildir.

---

<sup>6</sup> Johan Huizinga, "Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine bir Deneme", çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1995, s. 48.

<sup>7</sup> Roger Caillois, "Man, Play and Games", Free Press of Glencoe, 1961



Ayrışıklık: Peşin olarak sabitlenmiş ve tanımlanmış, uzam ve zaman sınırları içinde sınırlandırılmıştır.

Belirsizlik: Sonucu önceden belirlenemeyen, elde edilemeyen ve oyuncunun girişimine bırakılmış yeni keşifler için bir ölçüde serbestlik tanıyan bir süreç.

Verimsizlik: Oyuncularla mülk alışverişi dışında ne bir ürün, ne yeni bir çeşit öge yaratan, oyunun başlangıcında hüküm veren bir durumda sonlanma.

Kurallarla yönetilmek: Olağan kuralları geçici olarak erteleyen uyaşımalar altında kurallarla yönetilmek.

–Mış gibi yapmak veya inandırıcı kılmak: Gerçek yaşama karşı olarak özgür bir gerçek; olmayanın ya da ikincil bir gerçekliğin özel bir farkındalığına eşlik eden -mış gibi yapmak”<sup>8</sup>

Caillois’nin tanımında üç noktada deęişiklik yapıldığı görölmektedir. Oyuncular arasındaki mülk alışverişi, olasılıklar arasına dahil edilmektedir. Ayrıca oyunların artı deęer üretmeyen faaliyetler olduęu vurgulanmakta ve son olarak da oyunların sonucunun önceden belirlenemeyeceęi söylenmektedir.

Caillois, oyunu oyun yapan özellikleri belirlemenin ötesine geçerek, oyunları belli kategorilerde sınıflandırır ve her kategorideki oyunların kural yapılarındaki karmaşıklığı tespit eder. Callois’in sınıflandırmasına göre dört çeşit oyun vardır:

Agon (yarışma): Futbol, basketbol, koşu vb.

Alea (şans): Rulet, zar oyunu vb.

Mimicry (öykünme / simülasyon): Tiyatro, dans, taklit vb.

Ilinx (vertigo / heyecan): “Bungee jumping” adıyla bilinen düşme oyunu vb.

Caillois oyunları bu şekilde türlerine ayırdıktan sonra, bunlardan ayrı olarak oyunların kural yapılarının iki ayrı sınıfta incelenebileceğini belirtir: “Paidia” ve “Ludus”.

---

<sup>8</sup> Hasan Akbulut, “Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü”, Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu; Der. Mutlu binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü, Işık Barış fidaner; Kalkedon Yayınları, 2009, İstanbul, s. 32

### 2.1.2. Oyun Kategorileri: “Paidia” ve “Ludus”

Özdemir Nutku, Yunanca “paidia” kelimesinin “çocukça, çocuk oyunları” anlamına geldiğini, “ludus” kelimesinin ise “oyun, yarışma, talih oyunu, tiyatro gösterisi” anlamına geldiğini belirtir. Hasan Akbulut, Caillois’in “paidia” ve “ludus”u tanımlayışını şöyle aktarır: “Bir uçta bulunan *paidia* kontrolsüz bir fantezi türünü gösterir ve [*paidia da*] kargaşa, özgür doğaçlama, kaygısız neşe başattır. *Ludus* ucunda ise bu neşeli ve içgüdüsel canlılık, neredeyse bir tamamlayıcı tarafından disipline edilir, soğrulur; bu eğilim, kasten nedensiz, zorunlu ve sıkıcı uyaşımllara bağlanır. Bu ilke daha büyük çaba, sabır, zeka gerektirse de tümüyle uygulanmaz.”<sup>9</sup> Aşağıdaki tabloda Caillois’in oyun türlerini “paidia” ve “ludus” özelliklerine göre nasıl sınıflandırdığı görülmektedir.

Çizelge 2.1 Caillois'in oyun sınıflandırması

	AGÖN (Rekabet)	ALEA (Şans)	MIMICRY (Simülasyon)	ILINX (Vertigo/Heyecan)
PAIDIA Karambol Ajitasyon Aşırılık Kahkaha Uçurtma Solitaire Sabır Bulmaca Yap-boz LUDUS	Yarış Dövüş vb. Atletizm Boks, Bilardo Eskrim, Dama Futbol, Satranç Genel anlamda Yarışma, Spor	Tekerlemeler Yazı tura İddia Rulet Basit, kompleks ve devam eden lotaryalar	Çocukların canlandırmaları İlüzyona dayalı oyunlar Lakaplar, silahlı oyunlar Maskeler, Kılıklar Genel anlamda Teatral gösteriler	Çocukların fevri hareketleri Ata binmek Sallanmak Ritm dans (vals) Uçmak Karnaval Kayak Dağcılık Cambazlık

Caillois, “ludus”u kural yapıları belirgin olan oyunlar olarak, “paidia”yı ise kural yapıları belirgin olmayan oyunlar olarak yorumlamaktadır.

Gonzalo Frasca da Caillois’in yaklaşımını ödünç alsa da “paidia” ve “ludus” tanımlarında küçük bir değişiklik yapar. Frasca, bazı oyunların “kazanma ya da kaybetmeyle ilgili” kuralları varken bazılarının sadece “düzenleyicileri” olduğunu

<sup>9</sup> Hasan Akbulut, “Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü”, Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu; Der. Mutlu binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü, Işık Barış fidaner; Kalkedon Yayınları, 2009, İstanbul, s. 32

söyler.<sup>10</sup> Örneğin satranç oyununun kazanma ya da kaybetmeyle ilgili kuralları vardır. Bir çocuğun uçak taklidi yapmasının ise sadece düzenleyici kuralları vardır: Kolları uçak kanadına benzer şekilde paralel tutmak. Bu nedenle Frasca'ya göre “paidia” oyunları, “kazanma ya da kaybetmeyle ilgili” kuralları olmayan oyunlardır. Taklit yönü ağır basan oyunlar –evcilik oyunu- buna örnek verilebilir. Çocukların legolarla gerçek hayatta gördükleri nesne ve kişilerin (ev, itfaiyeci vs.) modellerini yapmaları ve bunlar aracılığıyla taklit yeteneklerini kullanarak oynadıkları oyunlar da “paidia” oyunlarıdır.

Frasca, “ludus” oyunlarını ise “paidia” kurallarını da içerebilmekle birlikte asıl olarak “kazanma ya da kaybetmeyle ilgili” kuralları olan oyunlar olarak tanımlar. Futbol, voleybol, satranç ve tavlâ bu tarz oyunlara örnektir. Aşağıdaki şema “atlı karınca” ve “satranç” oyunları için belirtilen kuralları ve kategorizasyonu göstermektedir.

**Çizelge 2.2 “Paidia” ve “Ludus” Kuralları**

Oyun	Kategori	“Paidia” Kuralları	“Ludus” Kuralları
Atlı Karınca	“Paidia”	Daireler çizen atların üzerine binmek	Yok
Satranç	“Ludus”	Piyon her oynayıta sadece bir kare ilerler	Diğer oyuncunun şahını almak

Frasca'nın tanımı daha somut ve ayrıştırılabilir olduğu için bu çalışmada onun tanımı üzerinden gidilecektir.

### 2.1.3. Bilgisayar Oyunları

Mutlu Binark, bilgisayar oyunlarını “sanal uzamda oyun oynama edimi”<sup>11</sup> olarak tanımlar. Geleneksel oyunlar için yukarıda belirtilen tanımların bilgisayar oyunları için de geçerli olduğunu belirtmek mümkündür. Ancak bilgisayar oyunlarının ayırt edici özelliği, Binark'ın deyimiyle “yeni medya”nın özelliklerini oyun oynama

<sup>10</sup> Gonzalo Frasca, “Videogames Of The Oppressed: Videogames As A Means For Critical Thinking And Debate”, Georgia Teknoloji Enstitüsü Edebiyat, İletişim ve Kültür Fakültesi Bilgi Tasarımı ve Teknolojisi Yüksek Lisans Tezi, 2001

<sup>11</sup> Mutlu Binark, “Dijital Oyunlar, Sektör – İçerik ve Oyuncular”, Folklor ve Edebiyat, Sanal Ortamda Dijital Oyun Kültürü Sayısı, sayı: 50, s. 11-23, 2007

edimine dahil etmesidir. “Yeni medyanın geleneksel medyadan ayırt edici temel özelliklerini etkileşimsellik ve multimedya biçimine sahip olması oluşturmaktadır.”<sup>12</sup>

Kural yapıları bağlamında düşünüldüğünde “Solitaire” (bir kağıt oyununun bilgisayar ortamına adaptasyonu), “Street Fighter” (dövüş oyunu) gibi oyunlar “kazanma ya da kaybetmeyle ilgili” kurallar üzerine kurulmuştur ve “ludus” oyunlarıdır. “Paidia” oyunları içinse genel olarak simülasyon kategorisindeki oyunları düşünebiliriz.

Fransız bilgisayar oyunu eleştirmenleri olan Le Diberder kardeşler, simülasyon kategorisine giren oyunların üç temel özelliği olduğunu söylerler:<sup>13</sup>

- Bir “dünya” tasvir edilir
- Detaya yüksek önem verilir
- Açık bir amaçları yoktur

“The Sims” ve “Microsoft Flight Simulator”, simülasyon kategorisine giren oyunlara örnek olarak verilebilir. Amerikan kasaba yaşantısının modellendiği “The Sims” oyununda oyuncu, farklı özelliklere sahip karakterlerin ev yaşantılarını, temel ihtiyaçlarını ve birbirleriyle olan ilişkilerini yönlendirir. Karakterlerin, giyinme, barınma ve hijyen durumlarına kadar detaya yer verilir. Çocukların evcilik oyununun gelişkin bir bilgisayar adaptasyonu olan oyunda net bir amaç yoktur. “Microsoft Flight Simulator” oyunu ise uçak simülasyonudur ve neredeyse gerçek bir pilotluk deneyimi yaşatacak kadar detaya yer verilir. Simülasyonların bir özelliği ise oyunu oynayan kişinin kendi oluşturduğu amaçlar çerçevesinde “ludus” kurallarına izin vermesidir.<sup>14</sup> Evcilik oynayan çocuklar eve geç gelen babayla annenin kavgasını oyunlaştırabileceği gibi “The Sims” oyununda da bir karakterin sevgilisini aldatması kurgusu oynanabilir. Ancak simülasyon açık uçlu olduğu için dramatik bir kurgunun ortaya çıkıp çıkmaması tamamen oyuncunun oyunlaştırma yeteneğine bağlıdır.

---

<sup>12</sup> Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan – Sütçü, “Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun”, Kalkedon Yayınları Ekim 2008, s. 64.

<sup>13</sup> Alain ve Frédéric LeDiberder, “Qui a peur des jeux vidéo?”, Éditions La Découverte, Paris, 1993.

<sup>14</sup> Gonzalo Frasca, “Videogames Of The Oppressed: Videogames As A Means For Critical Thinking And Debate”, Georgia Teknoloji Enstitüsü Edebiyat, İletişim ve Kültür Fakültesi Bilgi Tasarımı ve Teknolojisi Yüksek Lisans Tezi, 2001

## 2.2 ANLATI

Manfred Jahn, metinle, resimle, görüntüyle, performansla ya da bunların hepsinin birleşimiyle bir hikayeyi anlatan ya da sergileyen herşeye “anlatı” dendiğini belirtir<sup>15</sup>. Bu tanım, daha çok anlatının aktarılış biçimine vurgu yapmaktadır. Anlatının içeriğine vurgu yapan Edward Branigan’ın tanımı ise şöyledir: “Anlatı, bir başlangıcı, ortası ve sonu olan, neden-sonuç zinciriyle kurulmuş olay ya da olayların, uzamsal ve zamansal bir biçimde düzenlenmesidir.”<sup>16</sup>

Bilgisayar oyunları akademisyenler tarafından edebiyat, roman, drama gibi anlatı içeren eserlere benzer şekilde değerlendirilmiş ve anlatıbilim (narratoloji) kapsamında incelenmiştir.

Anlatıyı ve anlatı yapılarını inceleyen bilim dalına “narratoloji” denmektedir. Rus biçimcilerinin başlattığı bir yaklaşımdır ve Vladimir Propp’un “Masalın Biçimbilimi”<sup>17</sup> adlı eserinin bu konuda yazılmış ilk önemli metinlerden biri olduğu belirtilir. Ancak “narratoloji” kelimesinin 20. yüzyılda ortaya çıkmasına karşın anlatı üzerinde yapılmış bilinen ilk çalışma Aristoteles’e aittir.

Bilgisayar oyunlarında anlatı değişen bir nicelik ve işlevle yer alır. Yer yer oynanan oyunu cazip kılmak için bir arkaplan oluşturmak üzere devreye girer (“Age of Empires III”), ya da oyunda gerçekleştirilen hamlelerle birlikte şekillenen bir unsur olarak yer alır (“Fallout”). Bazı oyunlarda anlatının kesinlikle yer almadığı hatta anlatıya dair herhangi bir öğeye rastlanamayacağı söylene de oyunu oynayan kişinin aklında oluşturduğu kurgu da anlatı etkinliğinin oyunla içiçe olduğunu gösterir. “Tetris” oyunu buna örnek verilebilir. İlk bakışta yukarıdan düşen blokların şekillerine göre yerleştirilmesi kuralı üzerine kurulu olan “Tetris” oyununun herhangi bir anlatısal özellik barındırmadığı söylenebilir. Ancak bu oyun konusunda Janet Murray’ın “Hamlet on the Holodeck” adlı kitabında yer verdiği tespiti ilgi çekicidir: “... 1990’larda Amerikalıların aşırı çalışmayla dolu hayatlarının mükemmel bir canlandırmasıdır. Bu öyle bir iş bombardımanıdır ki dikkatimizi vermemizi ve bir

---

<sup>15</sup> Jahn, Manfred. 2005. *Narratology: A Guide to the Theory of Narrative*. English Department, University of Cologne.

<sup>16</sup> Edward Branigan, “Narrative Comprehension and Film”, Routledge Yayınları, Londra ve New York, 1992.

<sup>17</sup> Vladimir Propp, “Masalın Biçimbilimi”, Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, Om Yayınevi, Ekim 2001, İstanbul

şekilde aşırı kalabalık iş takvimlerimizi uydurmamızı talep eder, ve bir sonraki saldırı için masamızın üzerini sürekli temiz tutmamızı gerektirir.”<sup>18</sup> Janet Murray’ın yorumu, oyunun açık bir anlatı içermemesine rağmen oynayan kişinin bu oyunu dramatik bir kurgu dahilinde yorumlayarak oynayabileceğine dair bir örnek sunmaktadır. “Tetris”, 1984’de Moskova’daki Bilim Akademisi’nde çalışan Alexey Pajitnov adındaki bir bilgisayar programcısı tarafından üretilmiştir. Yani oyunun Amerikalıların yaşam tarzıyla ilişkilendirilmesi Janet Murray’e aittir.

Yukarıdaki durum, bir bilgisayar oyununda bulunan çatışma/gerilim unsurunun, gündelik hayattaki gerçeklikle benzeştirilerek dramatik bir kurgu olarak deneyimlenmesine örnektir. Ömer Faruk Kurhan, tiyatrodaki oyunlaştırma üzerine yazdığı “Kolektif Oyunlaştırmaya Giriş”<sup>19</sup> adlı makalesinde, insanların gündelik hayatta nasıl davranacaklarına ilişkin stratejiler geliştirirken, aynı zamanda dramatik kurgular inşa ettiklerinden bahsetmektedir. Bu sürecin insan beyninin olayları ve kavramları sentezleme biçimiyle alakalı olduğunu belirtir.

İnsan beyninin işleyişinde önemli bir rolü olan dramatizasyonun bilgisayar oyunlarında nasıl şekillendiğini incelemeyen önce anlatının temel kavramlarını incelemekte fayda var.

### **2.2.1. Anlatıda Olay Örgüsü**

Olay örgüsü; belli bir zaman aralığında ve mekanda gerçekleşen sözkonusu hayali olayın kronolojik olarak, sebep-sonuç ilişkisiyle takip etmesi gereken sıraya göre dizilişini işaret eder. Olay örgüsü, yazar tarafından farklı şekillerde düzenlenip sunulabilir.<sup>20</sup> Berna Moran’ın yazarın sunumu ve olay örgüsü ilişkisine dair şu sözlerini alıntılacak olursak: “Diyelim ki romanda konu şöyle bir şey: Bir genç kız (K) ve erkek (E) tanışıyorlar, sonra sevişiyorlar, derken evleniyorlar. Bir süre sonra E başka bir kadınla ilişki kuruyor ve bu yüzden K ile kavga ediyor, boşanacak oluyorlar ama sonunda barışıyorlar. Romanı birine özetleyecek olsak olayları bu sıraya göre anlatırız. İşte öykü dediğimiz, yaşamdaki sırayı izleyen olaylar zinciridir

<sup>18</sup> Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, Massachusetts, The MIT Press, 1997

<sup>19</sup> Ömer Faruk Kurhan, “Kolektif Oyunlaştırmaya Giriş”, Mimesis Tiyatro /Çeviri Araştırma Dergisi, Sayı 13, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, Ekim 2007, s. 303

<sup>20</sup> Tonguç İbrahim Sezen, “Kıyamet sonrası dünyada bir katil ya da kahraman olmak”, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, TV, Sinema Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.

bu. Ama yazarın bu öyküyü sunuş biçimi hiç de öyle olmayabilir. Belki romana evlilikten sonraki kavgayla başlar, sonra geriye dönerek tanışmalarını anlatır, derken evlenmeleri olayına atlar.”<sup>21</sup>

Roman üzerinden verilen bu örnek, anlatıda olay örgüsü ve olay örgüsünün sunuluş biçimi arasındaki farkı açık olarak gözler önüne serer. İster roman olsun, ister tiyatro; anlatıyı aktaran, aynı öyküyü farklı şekillerde düzenleyip aktarabilir. Seyircinin (ya da okuyucunun) olayları algılama biçimi ise öykünün her farklı anlatılışında farklı farklı olacaktır.

Olay örgüsünün nasıl düzenleneceği, yani anlatının nasıl gerçekleştirileceği ise dramatik bir kurgu oluşturma problemi olarak karşımıza çıkar. Her türden anlatı, seyircilerin ilgisini çekebilmek için dramatik çatışma içeren bir hikaye anlatmak durumundadır. Dramatik çatışma, ve olay örgüsünün düzenlenmesi konularını irdeleyebilmek için dram sanatı teorisi olan dramaturjinin alanına girmek gerekmektedir. “Poetika”<sup>22</sup> adındaki tarihteki ilk dramaturji metnini Aristoteles yazmıştır. “Tarihte ilk dramaturji belgesi Aristoteles’ten kalmaz. İngilizce’ye *plot* olarak çevrilen, Türkçe’ye olay örgüsü, olay düzenlemesi ya da olay kurgusu olarak çevrilebilecek ögeye dram sanatı adına birincil önem yükleyen Aristoteles, günümüze eksik ve kalan kısımları da yer yer tahribata uğramış şekilde ulaşan *Poetika* adlı eserinde, bir olayın nasıl düzenlenmesi gerektiğine ilişkin çeşitli belirlemeler yapar. Örneğin, olay kurgusu nedensellik ilkesine göre düzenlenmelidir; başka bir deyişle, olay kurgusunu oluşturan öğelerin rastlantısal ya da gelişigüzel bir şekilde üst üste yığılması gerekir.”<sup>23</sup>

Aristoteles’e göre olay örgüsü bütün ve tamamlanmış olmalıdır. Bütünden kasıt, olay örgüsünün başı, ortası ve sonu olmalıdır. Başlangıç: Başka bir şeyin ardından gelmesi zorunlu olmayan şeydir. Ancak onun ardından başka bir şeyin meydana gelmesi doğaldır. Orta: Hem bir şeyin ardından gelmesi gereken, hem de başka bir şey tarafından izlenmesi gereken şeydir. Son: Başlangıcın tersine başka bir şeyin

---

<sup>21</sup> Berna Moran, “Edebiyat Kuramları ve Eleştirisi”, İletişim Yayınları, İstanbul, 2000, s. 179.

<sup>22</sup> Aristoteles, “poietika (şiiir sanatı üzerine)”, Yunanca aslından çev. Nazile Kalaycı, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara 2005.

<sup>23</sup> Ömer Faruk Kurhan, “Kolektif Oyunlaştırmaya Giriş”, Mimesis Tiyatro /Çeviri Araştırma Dergisi, Sayı 13, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, Ekim 2007, s. 303

ardından ya zorunlu olarak gelen ya da çoğu kez olması doğal olan şeydir. Ondan sonra da hiçbir şey olması gerekmez.<sup>24</sup>

Ayrıca Aristoteles, olay örgüsünde anlatılan olayın birlikli olması gerektiğini savunur. Yani olaylar dramatik çatışma unsurunu içinde barındıran tek bir ana olay etrafında toplanmış olmalıdır.

Bir başka vurgu noktası ise olay örgüsündeki alt olayların nedensellik ilkesine uygun bir şekilde ilerlemesidir. Burada anlatılmak istenen, bir olay olduktan sonra meydana gelen bir diğer olayın, bir önceki olayın doğal sonuçlarından biri olması gerektiğidir. Burada nedensellik ilkesinin nasıl yorumlandığı, olay örgüsünün diziliş ve anlatılışını değiştirir. Kişinin eylemleri bir etki üretir. Ancak eğer kişi tanrılaştırılmıyorsa, meydana gelen olaylar tamamen kişinin iradesine indirgenemez. Kişinin içinde devindiği ortamdaki ilişkiler ağı – toplumsal koşullar – da meydana gelen olaylarda önemli rol oynuyorsa, o zaman doğrusal bir nedensellik kurmadan da olay örgüsü düzenlenebilir.<sup>25</sup> Örneğin tiyatro oyunlarında kişinin eylemlerinde toplumsal koşulların belirleyiciliğini ön plana çıkarmaya çalışan Bertolt Brecht, bir olayın ardından onun sonucuyla hiç ilgisi olmayan başka bir olayı koyarak seyirciyi şaşırtmayı bir taktik olarak zaman zaman kullanır. Buradaki amaç seyircinin iki olayın arka arkaya gelmesine şaşırmaması ve ikinci olayın aslında toplumsal koşulların oluşturduğu nedensellik ilişkisi içinde birincinin ardından geldiğini farketmesidir. Bu tarz bir nedensellik anlayışının, Aristotelyen mantıktan bir kopuş olduğunu ama Aristoteles'in ortaya attığı nedensellikten vazgeçmek anlamına gelmediğini belirtmek gerekir.

Malcolm Heath, genellikle Aristoteles'den yapılan alıntılarda baş, orta ve son kavramlarının tiyatro oyununda olması gereken özellikler olarak aktarıldığını, ancak bu aktarımın yanlış olduğunu belirtir. Bir başa, ortaya ve sona sahip olması gereken olay örgüsüdür. Oyun metni ise olay örgüsünün oyun yazarı tarafından sunuma hazırlanmış halidir.<sup>26</sup>

---

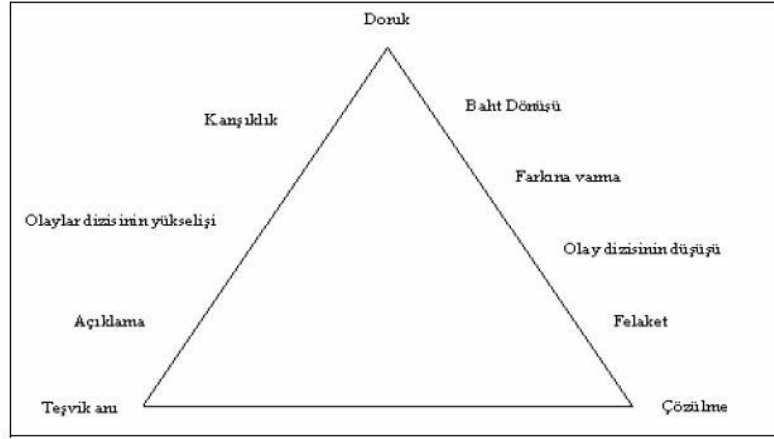
<sup>24</sup> Aristoteles, "poietika (şiiir sanatı üzerine)", Yunanca aslından çev. Nazile Kalaycı, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara 2005.

<sup>25</sup> Ömer Faruk Kurhan, "Kolektif Oyunlaştırmaya Giriş", Mimesis Tiyatro /Çeviri Araştırma Dergisi, Sayı 13, Boğaziçi Üniversitesi Yayinevi, İstanbul, Ekim 2007, s. 303

<sup>26</sup> Aristotles, "Poetics", tr. Malcolm Heath, p. Xxiii, Penguin Books Ltd. 1996



Peki olay örgüsünde dramatik çatışma unsuru nasıl ortaya çıkar? Bu sorunun cevabını verebilmek için Aristoteles'in yaklaşımını geliştiren çalışmalara bakılabilir. Alman tarihçi, romancı ve drama araştırmacısı Gustav Freytag, "Freytag Üçgeni" olarak anılan anlatı modelini oluşturur. Freytag Üçgeni'nde zaman düşey ekseninde, olay örgüsünün yoğunluğu, yada okuyucunun ilgisi ise dikey ekseninde gösterilmiştir. Freytag, modelinde olay örgüsünü çeşitli aşamalara ayırır:<sup>27</sup>



Şekil 2.1. Freytag Üçgeni

Tonguç İbrahim Sezen'in aktardığı şekliyle Freytag Üçgeni'nin aşamaları aşağıdaki gibi tanımlanmaktadır.

“Teşvik anı: Olayların başlangıcını temsil eder.

Açıklama: Konunun ilk öğelerinin sunulduğu, ana karakterlerin tanıtıldığı, bazen yaklaşan çatışmanın ilk ip uçlarının verildiği bölüm.

Olaylar dizisinin yükselişi: Gerilimin artması veya şüphelerin baş karakterin karşılaşacağı çatışmayı geliştirdiği bölüm.

Karşıklık: İlk olay olarak da bilinen bu bölümde anlatı boyunca devam edecek çatışma başlar.

Doruk: Kriz olarak da bilinen bu bölüm, en yüksek gerilim, kuşku, belirsizlik anıdır.

<sup>27</sup>Mark Stephen Meadows, "Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative", Indianapolis, New Riders, 2003

Baht Dönüşü: Aristoteles'in dramatik anlatının başlıca iç öğelerinden biri olarak gördüğü baht dönüşü ya da “peripetie” eylemin düşünülenin tam tersine dönmesi anıdır. Klasik tragedya da ana karakterin kaderinin geri dönülmez bir biçimde kötüye gidişini belirler.

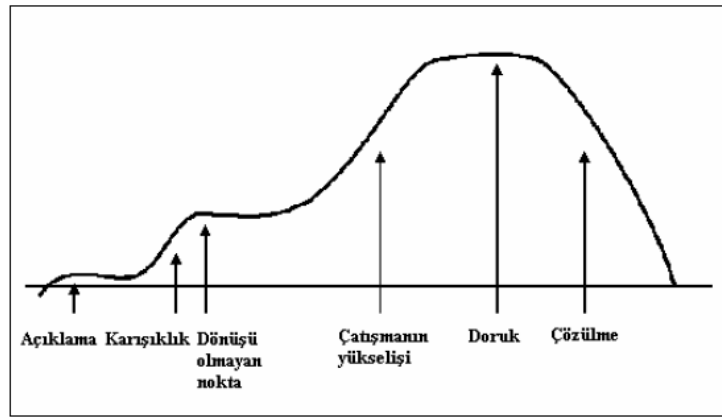
Farkına varma: “Anagnorisis” olarak da bilinen bu bölümde baht dönüşünden bir süre sonra kahraman hatasını fark eder.

Olay dizisinin düşüşü: Bu aşamada daha önce ortaya çıkan trajik güç kahramanın talihini zayıflatır. Bu son felakete yol açar ve izleyenlerde arınma, “katharsis” (acıma ve korku duyguları ile ruhun tutkularından temizlenmesi) etkisi yaratır.

Felaket: Felaket genellikle sadece kahramanı değil aynı zamanda kahramanın sevdiklerini ve korumak istediklerini de etkiler.

Çözülme: Belirsizliğin ortadan kalkması ile kapanış gerçekleşir.”<sup>28</sup>

Bu aşamaların tragedya dışındaki anlatı formlarında geçerli olmadığı iddia edilebilir. Her olay örgüsü kahramanın felaketiyle sonuçlanmayabilir örneğin. Bu durumda Freytag Üçgeni'nin tragedya dışı formlara da uygulanmış bir hali olan “dramatik eğri” modelinin daha genel olarak dramatik çatışma içeren olay örgüsünün aşamalarını sergilediği öne sürülür. Her zaman kahramanın mutlak felaketi ile sonuçlanmayan bu modelin insan algısının standart modeli olduğu belirtilir.<sup>29</sup>



Şekil 2.2. Dramatik Eğri

<sup>28</sup> Kip Wheeler, “Freytag’s Pyramid”, (Çevrimiçi) <http://web.cn.edu/kwheeler/freytag.html>, 1 Nisan 2005

<sup>29</sup> Jonas Heide Smith, “The Road not Taken - The How's and Why's of Interactive Fiction”, 2002, (Çevrimiçi) [http://www.game-research.com/art\\_road\\_not\\_taken.asp](http://www.game-research.com/art_road_not_taken.asp), 7 Şubat 2004

Linda J. Cowgill dramatik eğri modelini altı aşamalı şu cümle ile açıklar: “(1)Bir kahraman, (2) bir şey ister, (3) harekete geçer, (4) ancak çatışma ile karşılaşır, (5) bu [çatışma] doruğa ulaşır, (6) ve sonuç olarak çözülür.”<sup>30</sup> Her ne kadar dramatik eğri modeli bütün dramatik olay örgüsü yapılarına uygunluk iddiasında olsa da bu modele uymayan olay örgülerine de rastlamak mümkündür. Bu modelde olay örgüsü kendini kapatan bir model içinde tarif edilirken, kendini kapatmayan yani sonuçta çözüme ulaşmayan ve dramatik çatışmanın devam ettiği olay örgüleri de vardır. Hatta başlı başına bir tür olarak “absürd tiyatro”, bu tarz bir modelin inşası üzerine kuruludur.

Buradan hareketle Aristoteles’in mantığını dışlamayan ancak onun kulvarından farklı bir alana da vurgu yapan Kurhan’ın tiyatrodaki oyun modelinin nasıl kullanıldığı ile ilgili sözlerini alıntulamakta fayda var: “Olay kurgusunun nasıl inşa edileceği, oyun modelinin belirlenmesi ile ilgili bir meseledir. Aristoteles olay kurgusunun bir başı, bir ortası ve bir de sonu olacaktır derken nedensel ve kendisini kapatan bir oyun yapısı tarif eder. Oyunun başı bir neden, ortası hem bir sonuç hem bir neden, sonu ise bir sonuç olacaktır. Fakat, olay kurgusu kısır döngüye ya da açmaza yol açacak şekilde inşa edilirse, kendisini kapatan (sonlandıran) bir oyun yapısı inşa edilemez. Satrançtaki pat durumu her iki şekilde de ortaya çıkabilir: Artık birbirine üstünlük sağlayamayan rakip taşlar amaçsızca satranç tahtasında dolaşıp durabilir ya da şah tehdit edilmediği durumda kuralına uygun bir hamle yapmak imkansız hale gelebilir. Albert Camus’nün sonsuza kadar kısır döngü içeren bir eylemi gerçekleştirmeye mahkum mitolojik kahraman Sisyphos’a dikkat çekmesi, absürd bir olay kurgusunun nasıl inşa edilebileceğinin de güçlü bir ipucunu verir. Sisyphos ağır bir kayayı yuvarlayarak bir dağın tepesine ulaştırmak zorundadır; fakat, belli bir noktaya geldiğinde kaya aşağı yuvarlanacaktır. Oyun modeli bir kez böyle kurulduğunda, eylem asla amacına ulaşamaz; dolayısıyla, saçma bir durum meydana gelir.”<sup>31</sup>

Dolayısıyla dramatik eserlerde dramaturji faaliyeti, yani olay örgüsü inşası oyun modeli seçimini de kapsamaktadır. Anlatıcı, seyircisinde (okuyucusunda, dinleyicisinde) uyandırmak istediği etkiyi hesaba katarak oyun modelini nasıl seçeceğine karar vermektedir.

---

<sup>30</sup> Linda J. Cowgill, *Writing Short Films: Structure and Content for Screenwriters*, California, Lone Eagle Pub., 1997, s.3.

<sup>31</sup> Ömer Faruk Kurhan, “Kolektif Oyunlaştırmaya Giriş”, *Mimesis Tiyatro /Çeviri Araştırma Dergisi*, Sayı 13, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, Ekim 2007, s. 303

### **2.2.2. Anlatıda Karakter**

Aristoteles karakteri, eylemde bulunanların kişisel özellikleri olarak tanımlar. Akıl yürütme ile açıklanamayan tercihlerin sebebidir karakter. Öyküden sonra gelen en önemli unsurdur. Düşünce ve akıl yürütmeye açıklanamayan eylemlerin icra edilmesindeki etken, olaylar karşısında geliştirilen tavırlardır. Aristoteles, aynı zamanda olay örgüsü dahilinde işlevlenen karakterlerin özelliklerinin, olay bağlamındaki eylemleri dolayısıyla belirlendiğini söyler.

Bu tanıma bağlı kalınarak, Ömer Faruk Kurhan'ın vurguladığı karakterin iki temel özelliğini bu çerçevede düşünmek yerinde olacaktır. İlk özellik kişisel bağlam, yani karakterin fiziksel, sınıfsal, etnik vs. özellikleri iken ikinci özellik de olaysal bağlamdır. Kurhan, tiyatroculara oyun kurma çalışmalarında karakterlerinin kişisel bağlamlarını geliştirirken aynı zamanda olaysal bağlamı da hesaba katmalarını tavsiye eder.

### **2.2.3. Anlatıda Sunulan Değerler**

Her anlatı, barındırdığı hikayedeki dramatik çatışma dahilinde belli değerleri gözler önüne serer. Karakterlerin yapıp ettikleri belli kriterler dahilinde değerlendirilir ve belli bir yorumla seyirciye (okuyucuya, dinleyiciye) aktarılır. Dramatik çatışma üzerine kurulu olan her anlatı, seyircisinin neye gülüp neye üzüleceği, neye sinirleneceği konusunda bir haz politikası örgütler. Bunu, karakterlerin eylemlerini bir değerlendirme süzgecinden geçirerek yapar.

Kurhan, oyun modelinin dört temel değer ışığında oluşturulduğunu söyler: “Bilimsel”, “etik”, “politik” ve “estetik”. “Bilimsellik” kriteri, karakterlerin eylemlerinin rasyonelliğini test eder. Eğer tutarsız ve irrasyonel davranışlarda bulunan bir karakterden bahsediliyorsa, o vakit bilimsel olmayan eylemler bütününden söz ediliyor demektir. “Etik” kriteri ise dramaturjiyi yapan kişi ya da grubun belirlediği temel ahlaki yaklaşımlar açısından karakterin eylemlerinin değerlendirilmesidir. “Politik” kriteri, karakterler arasındaki ya da bir karakterin içinde bulunduğu ortama göre iktidar hiyerarşisini değerlendiren kriterdir. Bir karakterin karşısındaki karakter üzerinde bir iktidarı varsa yaptığı eylemler bu çerçevede değerlendirilecektir. “Estetik” kriteri ise bütün kriterler ışığında değerlendirilen eylemlerin estetik olarak nasıl sunulacağı (üslup) ile ilgilidir.

Örneğin irrasyonel, ahlaksız ve iktidarsız bir karakter üslup olarak itici - mizahi sunulmaya adaydır.

#### 2.2.4. Bilgisayar Oyunlarında Anlatı

Bilgisayar oyunlarında anlatıyı tanımlarken interaktivite unsurunu hesaba katmak gerekmektedir. Son kertede bilgisayar oyunu oynayan bir oyuncu, kendisine sunulan bir olay örgüsünü izlemenin ötesine geçerek oyun türüne göre değişen derecelerde olay örgüsüne müdahale etmekte ya da olay örgüsünü bizzat kendi oluşturmaktadır. Bu interaktivitenin oranına göre oyunun içerdiği anlatı formu da değişmektedir.

Anlatının bilgisayar oyunlarında nasıl şekillendiğini anlayabilmek için interaktif anlatıyı ortaya çıkaran hipermetin kavramının incelenmesi gerekir. Janet Murray, hipermetnin (hypertext) imajlar, video, metin veya tablo gibi birbirine linklerle bağlanmış dokümanlar topluluğu olduğunu söyler.<sup>32</sup> “World Wide Web”in ulaşılabilirliğinin artmasıyla birlikte hipermetin kurgulara olan rağbet de artmıştır. Hipermetnin en temel özelliklerinden biri dallanmadır. Tonguç İbrahim Sezen, hipermetnin dallanma özelliğini okur, ya da kullanıcıya, metin içinde düğüm (node) adı verilen noktalarda seçenekler sunmak olarak açıklamaktadır.<sup>33</sup> Sezen’in aktardığı şekliyle Cotton ve Oliver’e göre “düğümler, bir ya da daha çok seçenek içerebilen yol ayrımlarıdır; kullanıcı burada istediği gibi seçim yapabilir ya da görüntülenen sorulara verdiği yanıtlara göre yönlendirilir.”<sup>34</sup> Ted Nelson, altmışlı yıllarda hipermetin üzerine çalışmalar yapmıştır. Otuz yıl süren bu çalışmaları “World Wide Web”in oluşumuna ilham vermiştir. Nelson, bu çalışmaları esnasında hipermetin tabanlı sistemlerde veri düzenlemenin dört yolu olduğundan bahseder: 1) Doğrusal model 2) Soyağacı Modeli ya da Karar Ağacı Modeli 3) Ağ Modeli 4) Matris Modeli. Veri düzenlemek için düşünülen bu modeller, sonrasında ortaya çıkacak olan bilgisayar oyunlarında interaktif anlatı oluşumunu da belirleyen modellerdir.<sup>35</sup>

---

<sup>32</sup> Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, Massachusetts, The MIT Press, 1997

<sup>33</sup> Tonguç İbrahim Sezen, “Kıyamet sonrası dünyada bir katil ya da kahraman olmak”, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, TV, Sinema Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.

<sup>34</sup> Bob Cotton, Richard Oliver, “Siberuzay Sözlüğü: Multimedya’dan Sanal Gerçekliğe”, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1997, s.28.

<sup>35</sup> Ted Nelson, “Computer Lib/Dream Machines”, Multimedia: From Wagner to Virtual

Bu modellerden doğrusal model dışındakiler çok-biçimli öykünün ortaya çıkmasını sağlarlar. Janet Murray, çok-biçimli öyküyü, belli düğüm noktalarında yapılan seçimlerle ortaya çıkan birden fazla olay örgüsünü bünyesinde barındıran öykü yapısı olarak tarif eder. Jorge Luis Borges'in "Yolları Çatallanan Bahçe"<sup>36</sup> adlı öyküsünü bu türe örnek olarak verir. Bu öyküdeki Ts'ui Pen karakteri, zamanın doğrusal olarak akmadığını, birden fazla seçim olasılığının ve onların yarattığı çatallanmış zamanların birarada varolduğunu vurgular.

#### 2.2.4.1. Doğrusal Model

Özellikle macera oyunlarında oyuncuya bir hedef sunulur: bir eksikliği giderme ya da bir nesneyi ele geçirme. Oyuncu bu hedefe ulaşabilmek için önüne çıkan engelleri aşmak, bulmacaları çözmek durumundadır. Cotton ve Olivier, metinli macera oyunu olan ve sonradan ortaya çıkacak MUD (multi user dungeon) (çok kullanıcıli zindan) oyunlarının öncülü sayılan "Adventure" oyunu üzerinden bir araştırma yapmışlardır. "(Kullanıcının) öykü boyunca açmaza düşmeden (anlatı içindeki çıkmaz sokaklardan birine sapmadan ya da kaza, cinayet vs. sonucu ölmeden) ekran üzerinde dolaşması gerekir; açmaza düşerse oyuna baştan başlamak zorunlu kalır. Bu tür oyunlarda, dallanan anlatılarda olduğu gibi öykü içinde izlenebilecek binlerce değişik yol bulunmaz... 'Kesintili doğrusal' anlatı diye adlandırabileceğimiz bu tarzda kullanıcı, bir dizi problem, bulmaca, ikilem ve birden çok seçeneğe birini belirlemesi gereken başka sahneler aracılığıyla doğrusal bir öykü akışı izler."

Sezen'in de belirttiği gibi, doğrusal bir öykü akışı olduğu için ve kullanıcının eylemleri öykü akışını farklılaştırmayıp sadece öykü akışını ilerletmeye yaradığı için kesintili doğrusal anlatı içeren oyunlar, interaktif anlatı kapsamında ele alınamaz.

#### 2.2.4.2. Soyağacı Modeli ya da Karar Ağacı Modeli

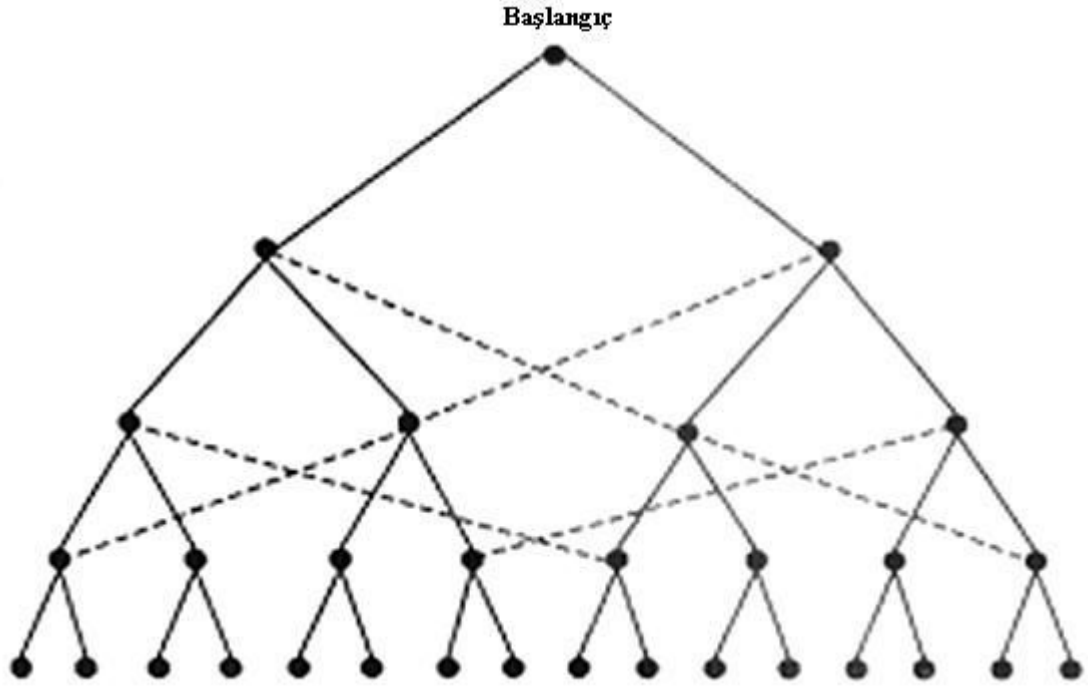
Karar ağacı modeli, kullanıcının veriye ulaşmak için seçenekler arasından seçim yaparak ilerlediği bir sistemdir. Marie-Laure Ryan, hipermetin ile dramatik anlatıyı birleştirerek interaktif anlatı için uygun modelin, karar ağacı modelini kullanarak

---

Reality, Ed. Randall Packer, Ken Jordan, New York, W.W.Norton&Company, 2001, s.165.

<sup>36</sup> Jorge Luis Borges, "Yolları Çatallanan Bahçe", Çev. Fatih Özgüven, İstanbul, İletişim Yayınları, 1995

oluşturduğu “ağaç anlatı modeli” olduğunu öne sürer. Bu modelde oyuncunun seçimleri, olasılık sayısını azaltarak belli olasılıkları devre dışı bırakmaktadır.<sup>37</sup>



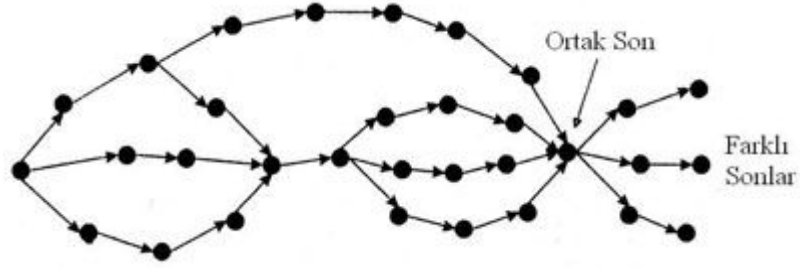
Şekil 2.3. Ağaç anlatı modeli

Ancak bu modelin şöyle bir sorunu vardır, her düğüm noktasında oyuncuya iki seçenek sunulsa bile altıncı seviyeden itibaren altmışdört ayrı seçenek ortaya çıkmaktadır. Bu da yeterli uzunlukta bir olay örgüsü oluşturmaya çalışan oyun tasarımcıları için ciddi bir teknik zorluk getirmektedir.

#### 2.2.4.3. Ağ Modeli

Ryan, ağaç anlatı modeli ile ortaya çıkan sorunların “yönlendirilmiş ağ modeli” ile çözülebileceğini öne sürer.

<sup>37</sup> Ryan, Marie-Laure: Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, Maryland, The John Hopkins University Pres, 2001



Şekil 2.4. Yönlendirilmiş ağ modeli

Yönlendirilmiş ağ modelini farklılaştıran şey, oyuncunun seçimleriyle şekillenen olay örgüsü dizilerinin belli noktalarda kesişmesinin sağlanarak kombinasyonu azaltmasıdır. Rol yapma oyunları (RPG'ler), kullanıcının yönlendirmelerinin olay örgüsünü değiştirmesine izin vererek yönlendirilmiş ağ modelinde öykü yapıları ortaya çıkarırlar.

Rol yapma oyunları yer yer ana amaçtan bağımsız yan amaçlara da yer vererek öyküyü daha da karmaşıklaştırırlar. Sezen, Richard Rouse'un bu konudaki açıklamasını şöyle aktarır: "Bir 'rol yapma oyununda', oyuncu ülkeye eziyet çektiren şeytani gücü yenmek için çalışabilir, ama bunu yaparken onun yardımına ihtiyaç duyan köylüler için çeşitli yan-yolculuklara çıkabilir. Bu yan-yolculuklar (sub-quests) oyuncuyu daha büyük bir hedefe götürürler."<sup>38</sup>

#### 2.2.4.4. Açık Uçlu Anlatı Modeli

Matris modeli, veri düzenleme sisteminde bütün verilerin aynı anda erişilebilir olduğu bir dizilim ön görür. Bunun anlatıya uyarlanmış versiyonu ise Tonguç İbrahim Sezen tarafından şöyle açıklanmaktadır: "Anlatı açısından incelendiğinde matris modelinde ve şizoid modelde, izleyici zamansal anlatıdaki gibi nedensellik ilişkisinden yoksun bir yapı ile karşı karşıya olmakla kalmaz; aynı zamanda doğrusal olması gerekmeyen zamansallık ilişkilerini de kendi belirler. Olaylar birbirlerinin neden yada sonuçları olabilirler yada olmayabilirler; zamansal olarak birbirlerini öncülleme yada takip etme ilişkileri bulunabilir yada bulunmayabilir. Deneysel gelenek ise her iki türde bağların bulunmamasından yanadır. Sonuç olarak matris modeli ve şizoid model, dramatik bir öykü yapısına evrilmeyen yan yana getirilmiş

<sup>38</sup> Richard Rouse, Game Design: Theory and Practice, Texas, Wordware Pub., 2001, b.a.



olaylar olarak değerlendirilebilirler.”<sup>39</sup> Bilgisayar oyunları arasında yaşam tarzı simülasyonları bu model dahilinde değerlendirilebilir. Bu oyunlarda zaman atlamalarına izin verilmese de neden sonuç ilişkilerinin ortadan kaldırılabilirliği matris modelini çağrıştırmaktadır. Oyuncu bu türden oyunlarda neden sonuç ilişkileriyle birbirine bağlı bir olay örgüsü oluşturup oluşturumama seçeneğine sahiptir. Eğer dilerse birbiriyle ilgisiz olayların arka arkaya cereyan etmesini sağlayabilir. Ancak bu tarz durumlarda öykü belirsizliğe sürüklenmiş olmaktadır.

Michael Mateas, bilgisayar oyunlarında interaktif anlatı yapılarının iki ana yaklaşım altında incelenebileceğini belirtir.<sup>40</sup> Bunlardan ilki yukarıda bahsedilen ağaç anlatı modeli ve ağ anlatı modelidir. Bu türden anlatılarda olay örgüsü içinde bir olayın gerçekleşmesi, bir karakter özelliğinin ortaya çıkması ya da ortamda belli bir bölgenin keşfedilmesi bir düğüm noktasını oluşturur. Bu düğüm noktaları, yollarla (path) birbirine bağlanır. En sonunda bir ağ /grafik – akış çizelgesi ortaya çıkar. Kullanıcının düğüm noktaları arasında gezinmesine izin verilir ve en sonunda düğüm noktalarının dizilişi, bir anlatıyı oluşturur: “Önce X’i yendi, sonra Y bölgesini keşfetti, sonra da aslında yakın arkadaşı Z’nin hain olduğunu anladı ve en sonunda onu yenerek oyunu kazandı” vb. Düğüm noktaları arasındaki bağlantıların sayıca çokluğuna ve çeşitliliğine göre, olay örgüleri de çeşitlenebilir. Örnek vermek gerekirse macera/aksiyon oyunları, linklerle yönlendirilerek oluşturulan kurgular, metin temelli kurgular, okuyucunun kendi macerasını oluşturabildiği macera kitapları bu tarz anlatı yapısını kullanırlar.

Mateas’ın bahsettiği başka bir yaklaşım da “Açık Uçlu”, birbirinden bağımsız unsurların yer aldığı ortamlar tasarlamaktır. Prosedürlerden (bir yazılımın içinde yer alan ve kendi başına çalışan birim - yordam) oluşan simülasyonlardır bunlar. Her elemanın kendi durumu vardır, ve kendi davranışlarını yönlendiren prosedürleri vardır. Oyuncu, bu bağımsız unsurlardan sadece biridir. Simülasyon çalışmaya başladığı zaman, bütün unsurlar birbirine paralel olarak çalışmaya başlarlar. Aynı anda bir sürü şeyin olmasına izin verilir. Yaşanan deneyim üzerinde belirli bir

---

<sup>39</sup> Tonguç İbrahim Sezen, “Kıyamet sonrası dünyada bir katil ya da kahraman olmak”, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, TV, Sinema Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.

<sup>40</sup> Michael Mateas, Andrew Stern; “Façade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama”, Oyun Geliştiricileri Konferansı, Oyun Tasarımı Bölümü, Mart 2003, [www.interactivestory.net](http://www.interactivestory.net)

denetim ya da oluşturulmuş dışsal bir yapı yoktur. Dolayısıyla oyuncunun eylemleri gündelik hayattakine benzerdir. Bir anlatıya ulaşım ulaşmayacağı belirsizdir. Eğer oyuncunun eylemleri bir anlatıya ulaşırsa buna “ortaya çıkmış anlatı” (emergent narrative) denir. Birinci şahıs atıcı oyunları (FPS), gerçekçi simülasyon oyunları, sim oyunları, sanal gerçeklik ve sanal dünyalar bu türden anlatı yapısını kullanan oyunlardır. Mateas bu tür oyunları oynayan oyuncunun faaliyetini “kum havuzunda devinmek” olarak değerlendirir.

### 2.3. STRATEJİ

Bilgisayar oyunlarını incelerken iki vurgu noktası üzerinden gidildi. Anlatı ve oyun. Şimdi de yine oyunun oynanışı üzerine vurgu yapan ancak bu sefer oyunun nasıl oynanacağını düzenleyen kuralları değil de o kurallar dahilinde oyuncuların ya da oyun içindeki karakterlerin izledikleri stratejileri modelleyen bir yaklaşım incelenecek. Bu yaklaşım ekonomide, politik bilimlerde ve biyolojide kullanılan matematiksel tabanlı bir modellemeye dayalıdır: Oyun Teorisi.

Oyun teorisinin temel kavramları, Jonas Heide Smith'in “The Games Economists Play - Implications of Economic Game Theory for the Study of Computer Games” adlı çalışmasında geçtiği şekliyle incelenecektir.<sup>41</sup> Oyun teorisi, rekabet içeren durumlarda kurallar, seçimler ve sonuçları arasındaki ilişkiyi analiz eder. İki ana dal mevcuttur: “Analitik Oyun Teorisi” ve “Davranışsal Oyun Teorisi”. Analitik oyun teorisi gerçek yaşamdaki durumları modellemeyi amaçlamaz, ideal durumlar üzerine odaklanır. Bu yaklaşım, ancak içerdiği matematikteki yanlışlar yönünden eleştiriye tabi tutulabilir. Davranışsal oyun teorisi ise net olarak tanımlanmış oyunlarda yer alan insan oyuncuların davranış stratejileriyle ilgilenir. Modern anlamda oyun teorisinin doğuşu, John Von Neumann ve Oskar Morgenstern'in “Theory of Games and Economic Behaviour”<sup>42</sup> adlı kitaplarının 1944'te basılmasıyla gerçekleşmiştir.

---

<sup>41</sup> Jonas Heide Smith, “The Games Economists Play - Implications of Economic Game Theory for the Study of Computer Games”, Game Studies, Volume 6 Issue 1 December 2006 ISSN:1604-7982

<sup>42</sup> John von Neumann and Oskar Morgenstern, “Theory of Games and Economic Behaviour”, Princeton University Press, Princeton, (1944/ 1953).

### 2.3.1. Oyun Teorisinin Ana Kavramları

Burada oyun teorisinin bilgisayar oyunlarını analiz etmede faydalı olabilecek kavramları açıklanmaya çalışılacaktır. Smith, oyun teorisyenlerinin çıkar çatışmalarının nasıl ortaya çıktığı ile değil, bu türden çatışma içeren durumların analizi ile ilgilendiklerini belirtir.

Karışıklığa neden olmamak için oyun sırasında alınan ödül ile oyundan alınan hazzı birbirinden ayırmak gerekir. Oyun teorisi, oyun sırasında alınan ödül ile ilgilenir ve oyuncuların ödülün peşinde olduklarını varsayar. Bu ödül ise kişinin oyundan beklentilerine bağlıdır ve değişkendir. Bu nedenle bilgisayar oyunlarına oyun teorisini uygularken ödül kavramını oyuncunun beklentisine göre netleştirmek gerekir. Smith, oyunları dört özellik altında inceler: 1) Oyuncu sayısı 2) Toplam türü (ileride açıklanacak) 3) Oyunun tekrarlanıp tekrarlanmadığı 4) Oyunda denge durumunun olup olmadığı ve dengenin türü.

#### 2.3.1.1. Oyuncu Sayısı

Oyun teorisi ya iki kişilik oyunlarda ya da ikiden fazla oyuncunun yer aldığı n-kişilik oyunlarda işler. Bu iki durumun birbirinden farkı matematiksel olarak hesaplamanın karmaşıklaşmasından öte ikiden fazla oyuncunun bulunduğu oyunlarda işbirliği ve koalisyon olasılıklarının ortaya çıkmasıdır. Çatışan çıkarlar söz konusu olduğu için “oyuncu” bir insan olabileceği gibi bir ulus, bir futbol takımı ya da bir çift briç partneri de olabilir.

İki kişilik oyun modellerinden en ünlüsü “Mahkumlar Çıkmazı” olarak bilinen oyun modelidir. Bu model üzerine bir çok çalışma yapılmıştır. Peter Kollock, Robert Axelrod ve William Poundstone’un çalışmaları bu konudaki incelemelere örnek verilebilir.<sup>43</sup> “Mahkumlar Çıkmazı”nda kurgulanan öykü şu şekildedir: İki şüpheli, polis tarafından tutuklanır. Polisin elinde suçlarını kanıtlayacak yeterlilikte delil yoktur ve iki şüpheliye birbirlerinden habersiz olarak aynı anda aynı öneri yapılır. Eğer birisi öbürünün aleyhinde tanıklık ederse ve diğeri sessiz kalıp işbirliği yaparsa ihanet eden serbest kalacak ve sessiz kalan 10 yıl hapis cezasına çarptırılacaktır. Eğer ikisi de sessiz kalırsa sadece altı ay hapis cezası alacaklardır. Eğer ikisi de birbirine

---

<sup>43</sup> Peter Kollock, "Social Dilemmas: The Anatomy of Cooperation", Annual Review of Sociology, sayı 24,s. 183-214, 1998; Robert Axelrod, "The Evolution of Co-Operation", Penguin Books, London, 1984; William Poundstone, "Prisoner's Dilemma", Anchor Books, New York, 1992.

ihamet ederse ikisi de 5 yıl hapis cezasına çarptırılacaklardır. İki oyuncunun da iki şansı vardır. Ya sessiz kalacak ya da diğerine ihamet edecektir. İki oyuncunun da sorgunun sonuna kadar diğerinin kararını bilme şansı yoktur.

Bu modelde oyuncu, diğer oyuncunun çıkarlarına ters düşen bir eylemde bulunmak üzere yönlendirilir. Ancak eğer birbirlerinin hangi eylemi seçtiklerinden haberdar olmayan iki oyuncu da aynı ihamet eylemini gerçekleştirirse, o vakit işbirliği yaptıkları durumdan daha kötü bir duruma düşerler. Smith'in çalışmasından alınan aşağıdaki tabloda olasılıklar belirtilmektedir.<sup>44</sup>

**Çizelge 2.3. Mahkumlar çıkmazındaki sonuç olasılıkları**

		Alice	
		İşbirliği	İhamet
Bob	İşbirliği	Bob: 3 puan Alice: 3 puan	Bob: 0 puan Alice: 5 puan
	İhamet	Bob: 5 puan Alice: 0 puan	Bob: 1 puan Alice: 1 puan

Sayılar aldıkları puanları gösterir (daha çok puan daha iyi bir durum demektir). En yüksek genel toplam ikisinin de işbirliği yapması sonucu ortaya çıkar (6 puan). Fakat en yüksek bireysel toplam(5 puan) Diğer oyuncunun işbirliği yaptığı ihamet durumlarında ortaya çıkar.

Bu durumda Bob eğer kendi çıkarlarını maksimize etmeye çalışan bir oyuncuysa, şöyle bir sonuç ortaya çıkar: Eğer Alice'in işbirliği yapacağını düşünüyorsa kendisi ihamet edip 5 puanı almak isteyecektir. Yok eğer Alice'in ihamet edeceğini düşünüyorsa 1 puan almak hiç puan alamamaktan iyidir deyip kendisi de ihamet edecektir. Sonuç olarak ihamet etmeyi seçecektir. Aynı durum Alice için de geçerliyse Alice de ihamet edecek ve ikisi de 1'er puan alacak, en düşük genel toplam olan durumu seçeceklerdir. Halbuki ikisi de işbirliği yapsaydı en yüksek genel toplam olan 6 puanı alabilirdi. İşte bu durumun "çıkılmaz" olarak adlandırılmasının

<sup>44</sup> Jonas Heide Smith, "The Games Economists Play - Implications of Economic Game Theory for the Study of Computer Games", Game Studies, Volume 6 Issue 1 December 2006 ISSN:1604-7982

sebebi, kendi çıkarlarını maksimize etmeye çalışan ve bu doğrultuda rasyonel davranan oyuncuların oyundan kayıpla ayrılmalarıdır.

### 2.3.1.2. Toplamın Türü

Oyun teorisinde incelenen değerlerden biri de ortaya konan ödül toplamıdır. Kritik soru ödül toplamının sabit mi değişken mi olduğudur. Kaybedenin kazanana 10 dolar ödediği bir satranç oyununu üzerinden düşünülebilir. Bu durumda yukarıdaki hesaplar anlamsızlaşır çünkü ortada işbirliğini de olasılıklar dahiline alacak bir durum yoktur. Oyuncu kendi payını alabilmek için karşısındaki oyuncunun aleyhine çalışmak durumundadır. Bu tür oyunlara sıfır – toplam oyunları denir. Oyuncuların kazandıkları ve kaybettikleri toplamı sıfırdır.

Sıfır-toplam olmayan oyun modeli için de şöyle bir örnek verilebilir: İki oyuncu bir turnuvaya katılmaktadır ve turnuvanın kendine has kuralları vardır. Karşı taraftan alınan her piyon için turnuva sponsoru tarafından oyuncuya 1 dolar ödenmektedir. Bu durumda iki oyuncunun kazandıkları ve kaybettikleri toplamı sıfır değildir ve işbirliği bir dereceye kadar olası stratejiler arasında yerini alır. Örneğin iki oyuncu önce bütün piyonların temizlenmesinde anlaşılır ve rekabet son piyon oynandıktan sonra başlar. Bu oyun modeli, sıfır-toplam olmayan oyun modelidir.

Bu nedenle yukarıda bahsi geçen mahkumlar çıkmazı da sıfır – toplam olmayan bir oyun modeline sahiptir.

### 2.3.1.3. Tek Seferlik Oyunlar ve Tekrarlanan Oyunlar

Bir defalığına oynanan oyunlarda izlenecek strateji ile tekrarlanabilen oyunlarda izlenecek strateji birbirinden farklılık arzeder. Tek seferlik oyunlarda oyuncu kısa dönemli çıkarının peşinde koşar. Tekrarlanan oyunlarda ise oyuncu uzun vadede kazanmak için kısa vadeli çıkarlarını feda edebilir.

Örneğin tek seferliğine oynanan mahkumlar çıkmazında oyuncular kısa vadeli maksimum kar peşinde koştukları için oyun büyük ihtimalle karşılıklı ihanet ile sonuçlanacaktır. Ancak eğer oyun tekrarlanacaksa, maksimum fayda sağlayabilmek için en mantıklı strateji, Axelrod'un söylediği gibi, ilk oyunda işbirliği yapıp diğer oyunlarda karşısındaki oyuncunun bir önceki oyunda yaptığının aynısını yapmaktır - kısasa kısas.

#### 2.3.1.4. Denge

Tek seferliğine oynanan bir mahkumlar çıkmazı oyununda oyuncular kısa vadeli maksimum fayda prensibiyle hareket edecekleri için iki oyuncu birden ihanet edecektir. Dolayısıyla daha farklı oynasalar dı alacakları ödül den daha azına razı olmak durumunda kalırlar çünkü iki oyuncu da stratejisini deęiřtirerek bundan daha iyi bir sonuç alamayacađını dūřünecektir. Dolayısıyla oyunun olası sonuçlarından birinin gerçekleřme ihtimali diđerlerinden daha yūksektir. Bu da oyunun bir denge noktası olduđu anlamına gelir. Bir oyunun birden fazla denge noktası olabilir. Hatta hiç denge noktası olmayabilir de. Eđer bir denge noktası varsa oyuncular o dengeye ulařma yūnūnde strateji belirleyeceklerdir. Eđer denge noktası yoksa o zaman her oynayıřta rastgele bir strateji denenecektir.

Tař – kađıt – makas oyunu denge noktası olmayan oyun modeline bir ornektir. Oyuncunun stratejisi her oyunda ũç nesneden birini rastgele seęmektir.

#### **2.3.2. Bilgisayar Oyunları ve Oyun Teorisi**

Oyun teorisi iki seviyede bilgisayar oyunlarında kullanılabilir. Tasarım ařamasında ve daha çok “online” oynanan çok kullanıcılı oyunlarda (MMORPG ya da Devasa Çevrimiçi Rol Oyunu) topluluk yönetimi ařamasında.

Oyun teorisi, oyun tasarımlarında oyuncuların izleyeceđi stratejilerin nasıl bir denge noktasına ulařacađını kestirmede ve oyunlardaki dramatik durum türlerinin inřasında faydalı olacaktır. Smith, oyun tasarımcıları olan Andrew Rollings ve Dave Morris’in, baskın stratejiler (karřısında daha iyi bir strateji geliřtirilemeyen stratejiler) ve bastırılabilen stratejiler (bařarılı olamayan stratejiler) konusunun oyun tasarımı için faydalı olduđunu belirttiklerini aktarmaktadır.<sup>45</sup> Oyun teorisindeki denge durumu bir strateji oyununda ortaya çıktıđında, alternatif stratejiler üretilemediđi için oyunu bařarısızlıđa sürükleyebilirler. Rollings ve Morris, tař – kađıt – makas prensibindeki gibi eřit ađırlıklı stratejiler ięeren oyunların daha iyi bir yapıya sahip olduklarını belirtmektedirler.

Smith, Marcus Friedl’in bu konuya farklı bir aęıdan yaklařtıđını belirtir. Oyun tasarımcısı Friedl’in, mahkumlar çıkmazını oyun tasarımında dramatik aęıdan

---

<sup>45</sup> Andrew Rollings and Ernest Adams, “Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design”, New Riders Publishing, Boston, 2003.

heyecan verici bir gerilim yüklemek için iyi bir araç olarak gördüğünden bahseder.<sup>46</sup> Mahkumlar çıkmazına benzer bir gerilim yüklendiğinde oyuncular tehlike altında karşılındakine güvenip güvenmeme ikileminde kalmakta ve bu da oyunun çekiciliğini artırmaktadır.

Topluluk yönetimi açısından ise MMORPG oyun yöneticilerinin kullanıcıları belli türden davranışlara yönlendirmek istedikleri bilinen bir şeydir. Smith, oyun teorisinin oyun yöneticilerine bu doğrultuda önemli araçlar sunduğunu belirtir. Sıfır – toplam olmayan oyunlarda, oyuncular arasında işbirliği daha çok ortaya çıkmaktadır. Bu analiz, çok oyunculu çevrimiçi oyun üreticisi için değerli bir bilgidir.

## **2.4. BİLGİSAYAR OYUNLARININ TÜRLERİ**

Bilgisayar oyunları, gerek içerdikleri anlatının konusu, gerekse de oynanış biçimleri açısından birbirinden farklılık gösterirler. Şimdiye kadar üretilmiş olan bilgisayar oyunlarını sekiz tür altında incelemek mümkündür. Bu sınıflandırma yapılırken, Mutlu Binark'ın, Michael E. Moore'dan esinlenerek yaptığı çalışma ana eksen olarak kullanılmıştır.<sup>47</sup>

### **2.4.1. FPS – Aksiyon Oyunları**

FPS, “First Person Shooter” oyunlar demek olup Türkçe’ye birinci şahıs gözünden atıcı oyunlar olarak çevrilmektedir. FPS oyunlarda kullanıcı oyun dünyasını ana karakterin gözlerinden görerek karşısına çıkan düşmanları vurmaya çalışır. Bu oyunlarda kullanılan kamera açısına “First Person View”, yani birinci şahıs gözünden bakış denmektedir. FPS oyunlar, askeri simülasyon amaçlı gelişim göstermişlerdir. İlk ticari FPS, Atari firmasının 1980 yılında geliştirdiği “Battlezone” isimli oyundur. Bu oyunun asıl amacı askeri eğitime yardımcı olmaktır. 1992 yılında Id Software, PC ortamındaki ilk FPS’i piyasaya sürmüştür: “Wolfenstein 3D”. Mutlu Binark, yine Id software tarafından 1993 yılında yayınlanan “Doom” oyununa birlikte türün özelliklerinin artık oturmuş olduğunu belirtir. Ayrıca Binark, “Doom” oyununun bilgisayar oyunları tarihçesindeki önemine işaret eder: Oyun aynı

---

<sup>46</sup> Markus Friedl, “Online Game Interactivity Theory”, Charles River Media, Hingham, 2003.

<sup>47</sup> Mutlu Binark, Gündeli Bayraktutan – Sütçü, “Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun”, Kalkedon Yayınları Ekim 2008, s. 64.

zamanda internet üzerinden oynanabilmektedir. “Doom”dan sonra geliştirilen “Quake”, çevrimiçi oynanan FPS’lerde oyuncu sayısını 16’ya çıkarmış, “Quake” takımları birbirine karşı yarışmaya başlamıştır. Ayrıca “Deus Ex” gibi bazı FPS’ler strateji üretmenin yanısıra rol oynama özelliği de içermektedirler.

FPS’den farklı olarak TPS (Third Person Shooter) (üçüncü şahıs gözünden) oyunlarda, oyuncu karakteri belli bir mesafeden omzundan görerek kontrol eder. En popüler TPS oyunları arasında “Tomb Raider”, “Prince of Percia: Sands of Time”, “MDK” ve “Devil May Cry” sayılabilir. Bunlar arasında “Tomb Raider” oyununun özelliği, baş karakterin güçlü bir kadın olmasıdır. Bilgisayar oyunlarında o dönemde bu bir ilktir.

#### **2.4.2. Macera (Bulmaca) Oyunları**

Macera oyunları ya metin bazlı ya da grafik temellidir. Macera oyunlarında oyuncunun haz aldığı şey, oyun içinde ona sunulan bulmacaların çözümüdür. Bu oyunlarda oyuncunun düzey atlaması ya da geliştirmesi söz konusu değildir. Buna karşın oyun süresi boyunca temel karakter dönüşüm geçirir. Oyun türleri arasında melez formların da oluştuğunu göz ardı etmemek gerekir. Örneğin Tomb Raider oyununun ilk versiyonu daha çok macera (bulmaca) özelliğine sahipken, “Tomb Raider 2”de oyunun aksiyon yönü güçlendirilerek (aksiyon - macera) türünde bir oyuna dönüştürülmüştür.

#### **2.4.3. Rol Yapma Oyunları**

Rol yapma oyunları, TSR Hobbies’in “Dungeons and Dragons” (1973) adlı FRP’sine (fantasy role playing) (fantazi rol yapma oyunu) temellenir. FRP oyunlarında oyuncular, oynadıkları karakterlerin kişiliklerine bürünerek birleşik bir hikâye yaratırlar. Belli kurallar çerçevesinde, oyun yöneticisinin yazdığı bir hikâye üzerinden ilerlenir. Oyun sırasında oyun yöneticisi (Dungeon Master – DM) oyuncuların gözü ve kulağı olur. Yönetici oyuncuların hangi durumda olduğunu söyler oyuncular da ona göre yöneticiye ne yaptıklarını söylerler. Oyun zarlarla oynanır. Bir FRP oyununda şöyle bir diyalog geçebilir:

“DM : Bir ormandasın etraf zifiri karanlık ve ileride bir ateş gördün. Ne yapıyorsun?”



O : Saklanarak yavaş yavaş ilerliyorum. (İyi saklanmak için başarı zarı atılır)

DM : İki Haydut sarhoş ve şarkı söylüyor.

O : Okumu çekip ikisini de vuruyorum. (Başarılı bir vuruş için oyuncu zar atar)<sup>48</sup>

Bu oyun biçiminin bilgisayar ortamında oynanan hali olan rol yapma oyunlarında anlatı boyunca ana karakteri yönlendiren bir hedef/amaç ve oyuncunun hedefe ulaşmak için yerine getirmek zorunda olduğu bir takım görevler vardır. Bu görevleri gerçekleştirirken oyuncu belli istatistikler tutar. Karakterin sağlığı (vurma gücü), fiziksel güç (güç), fiziksel savunma yeteneği (karakter yapısı ve silahlar), zeka, güzellik vb. istatistikleri sürekli hesaplanır. Karakter oyun süresince giderek güçlenir ve her dövüşte yeni bir deneyim puanı kazanır. Oyun süresince karakter büyü gücü gibi yeni yetenekler de geliştirebilir. Oyuncu oyun süresince belli eşyalar (item) toplayabilir. Oyun ilerledikçe oyuncu fantastik varlıklarla karşılaşır ve oyuncu bu varlıklara karşı mücadele verir. NPC'ler (non-player characters) (bilgisayar kontrollü karakterler) bu tür oyunlarda oyuncu olmayan, kahramana görevi veren yapay zekalardır.

MUD'lar ise (multi user dungeon) (çok kullanıcı zindan) internet üzerinden oynanan metin bazlı FRP'lerdir. Bu oyunlarda grafik kullanımı yoktur. Kullanıcı arayüzü ise bir komut satırından ibarettir. Oyuncu oyunu ekrana gerekli komutları yazarak oynar.

MMORPG (massively multiplayer online role playing game) ise, Türkçe'ye "devasa çevrimiçi rol yapma oyunu" diye çevrilir. Fantezi rol oynama ediminin çevrimiçi olarak çok oyunculu ortamda gerçekleşmesi üzerine temellenen bu oyun türü üç boyutlu grafik tasarımlara, müzik ve ses efektlerine sahiptir. Oyuncu grafik bir zemin üzerinde "avatar" yaratır. "Avatar", oyuncunun oyun dünyasındaki varlığını temsil eden sanal karakterdir. Oyuncu bu "avatar" yoluyla öyküsü ve akışı belli olan bir dünyada rolünü ve bu role düşen görevleri (quest) yerine getirir.

---

<sup>48</sup> [http://tr.wikipedia.org/wiki/Rol\\_yapma\\_oyunu](http://tr.wikipedia.org/wiki/Rol_yapma_oyunu)

#### **2.4.4. Strateji Oyunları**

Bu türden oyunlar, oyuncunun belli sorunları çözmeye yönelik taktik karar almasını gerektiren oyunlardır. Kendi içinde savaş, gerçek zamanlı strateji ve ekonomik – politik olmak üzere üç alt türe ayrılır. Gerçek zamanlı strateji oyunları, tüm oyuncuların eş anlı ve sürekli olarak edimde buldukları bir oyun türüdür. Steven Poole'un deyişiyle bu oyunlar “tanrı gözünden yönetilen” bir oyun alanına sahiptir.<sup>49</sup> Kullanıcı oyunda devinen unsurlara kuş bakışı bakar ve onları teker teker yönlendirme yetisine sahiptir.

Poole, ekonomik – politik strateji oyunlarının, Japonya'da üretilen ve bir dönem popüler olan “Tamagotchi” oyuncaklarına benzetir. Kullanıcının ilgi ve özenine ihtiyaç duyan bu oyunlar, kullanıcı ilgisini kestiği zaman yok oluşa doğru sürüklenirler. “Sim City” bu oyunlara verilebilecek iyi bir örnektir. Bütün strateji oyunlarında kullanıcının dikkat etmesi ve sürekli kontrol altında tutması gereken bir çok parametre vardır. Eğer oyuncu bu parametreleri iyi yönlendirebilirse savaşı kazanabilir, bir şehri görkemli yapılarla donatabilir ya da imparatorluğunun yayılarak ileri bir çağa geçmesini sağlayabilir.

#### **2.4.5. Simülasyon Oyunları**

Simülasyon oyunları denince Will Wright'ın tasarımını yaptığı, 1989 yılında piyasaya sürülen “The Sims” oyunu ilk akla gelen oyundur. Simülasyon oyunlarında diğer dijital oyunlardan farklı olarak belirgin bir son hedef yoktur. Bu oyunlar arayüzde sunulan kaynakların kullanımı ve yönetimi ile çeşitli karar verme süreçlerini içerir.

Bu oyunlarda kullanıcıya sunulan sabit bir anlatı yoktur. Kullanıcı, bir kum havuzunda oynar gibi, önündeki materyalle yeni bir şeyler inşa eder, bir aracı kullanır ya da insanların yaşamlarını yönlendirir. Anlatı, oyun esnasında kullanıcının eylemleriyle şekillenir. Ancak herhangi bir anlatı değeri olmayan bir eylemler zincirinin gerçekleşmesi de kuvvetle muhtemeldir.

---

<sup>49</sup> Steven Poole, “Trigger Happy”, <http://stevenpoole.net>, 2000 (2004'te revize edilmiştir).

#### **2.4.6. Bilmece Oyunları**

Mantık bilmeceleri ve eylem bilmeceleri olmak üzere iki alt türe sahiptir. Bu oyunlarda oyuncuya çözmesi için bir sorun verilir. Kelime oyunları, mantık ve imge oyunları, mantık bilmecelerinin alt türleridir. Eylem bilmeceleri ise oyuncunun belli ve hareket halindeki nesnelere stratejik bir şekilde belli bir yere konumlandırılması üzerinedir. Örneğin “Tetris” oyunu gibi.

#### **2.4.7. Geleneksel Oyunlar**

Bunlar, iskambil, masa oyunları, satranç, tavla gibi geleneksel oyunların bilgisayar ortamına taşınmış halidir.

#### **2.4.8. Spor Oyunları**

Bireysel veya takım halinde oynanan çeşitli spor oyunlarının bilgisayar ortamına taşınmış halidir. Steven Poole, modern spor oyunlarının verili bir spor dalının yeniden üretilmesi ile değil, bir spor müsabakasının televizyondaki görüntüsünün modellenmesiyle oluşturulduğunu belirtir.

### **2.5. ANLATI İÇEREN BİLGİSAYAR OYUNLARININ ANALİZİ İÇİN ALTERNATİF BİR YÖNTEM: DRAMATURJİ**

Dramaturji kelimesi, Antik Yunan’da “bir dram oluşturmak” anlamında kullanılmaktaydı. Bu çalışma kapsamında dramaturji kavramı, “dramatik kompozisyon sanatı–bilimi” anlamında kullanılacaktır. Bir hikayenin oluşumundan başlayan ve bir dram yapıtının seyirci ile buluşması ile biten bütün aşamalar dramaturjinin alanına girer. Bu nedenle Aistoteles’in, bir dram yapıtının nasıl kurulduğunu incelediği “Poetika” adlı eseri, tarihteki ilk dramaturji belgesi olarak nitelendirilmektedir. Bu eserde Aristoteles, bir dram yapıtının altı öğeyi barındırdığını belirtir.

- Olay örgüsü: Bu öğe, yukarıda anlatı başlığında incelenmiştir.
- Karakter: Bu öğe de anlatı başlığında incelenmiştir.
- Düşünce: Eyleyenlerin konuşmalarında açığa vurduğu, akıl yürütmeye kanıtlanan ya da dile getirilen şeylerdir. Konuya ait olanları ve konuyla uyum

içinde bulunanları söyleyebilmektir (politika ve retorik). Bir şeyin var olup olmadığını kanıtlayan ya da genel bir yargıyı ortaya koyan sözlerdir.

- Sözel İfade: Ölçülerin bir araya getirilmesidir. Sözcükler aracılığıyla yapılan yorumdur, düşüncenin dile getirilmesidir
- Sahne Düzeni: Metnin oyuncular aracılığıyla oynanarak seyirciye aktarılabilmesi için özel olarak düzenlenmiş, oyuncuların içinde devindikleri düzenektir. Aristoteles, sahnelemenin bir dram yapıtı için zorunlu olmadığını, sahneleme olmadan da bir dram yapıtı –metin yolu ile- oluşturulabileceğini belirtir.
- Ezgi Düzeni: Müzik aracılığıyla oluşturulan genel etkidir. Oyun yazımında kullanılan üslup, tarz, biçem de bu kapsamda ele alınmaktadır.

Aristoteles'in döneminin dram yapıtlarının genel özelliklerini özetlediği bu sınıflandırmanın, günümüze gelen zaman içinde farklılaşabildiğini belirtmek gerekir. Örneğin bir dans tiyatrosu yapıtı, sözel ifadeye neredeyse hiç başvurmaksızın bir öykünün eylemsel temsil -danslaştırma- yoluyla seyirciye sanatlı bir şekilde aktarımını yapabilmektedir. Ancak, meselenin özü denebilecek olan olay örgüsünün merkezi önemi, baki kalmıştır.

Bu çalışmada, daha çok tiyatro eserlerinin nasıl oluşturulduğu ile ilgilenen dramaturjinin, genelde oyun analizi ve özelde bilgisayar oyunlarının analizi için de yol gösterici olabileceği iddia edilmektedir. Bu doğrultuda temel tezimiz bir şekilde anlatı içeren bütün oyunların dramatik bir çatışma üzerine kurulu olduğu ve dramaturjik bir analize tabi tutulabilecekleridir.

Dramaturji, bir öykünün nasıl oluşturulacağını, seyirciye hangi araçlarla, nasıl bir kurgu düzeni içinde aktarılacağını inceler. Bu araçların akord edilmesi yoluyla seyircide oluşturulmak istenen doğru etkinin yakalanmasına çalışılır. Bu nedenle dramaturji etkinliği, anlatıyı gerçekleştiren bütün unsurların; oyuncuların, müzisyenlerin, dekor ve aksesuarcuların, kostümcülerin, ışıkçıların ( ve eğer varsa metin yazarının ve yönetmenin) ve hatta bilet satanların bile aktif olarak dahil olması gereken bir etkinliktir.

Akademik literatürde anlatı – oyun karşıtlığı çokça karşımıza çıkan bir durumdur. Özellikle oyun çalışmalarıyla ilgilenen teorisyenler, bilgisayar oyunlarının öyle veya

böyle anlatıyla kesiştikleri noktalar olmasına rağmen temel olarak anlatıdan ayrıldıklarını ve bu nedenle anlatı analizinde kullanılan terimlerle değerlendirilemeyeceklerini savunurlar. Anlatı merkezli yorumlayanlar da oyun çalışmalarında yer alanları anlatıyı dışlamakla suçlamakta, anlatının oyun çalışmalarında merkezi bir rolde olması gerektiğini düşünmektedirler. Bir diğer yaklaşım da oyun teorisinin getirdiği modelleri ön plana çıkaran bir yaklaşımdır.

Burada öne sürülecek olan yaklaşım ise, anlatı başlığı altında belirttiğimiz dramaturjik analiz çatısı altında bütün bu farklı yaklaşımların vurgu noktalarını bir arada ele almak olacaktır. Çünkü bir olay örgüsü, eyleyicilerinin davranışlarını belirleyen belli kurallar çerçevesinde bir oyun modeli yoluyla kurulur. Yani aslında bu iki unsurun (anlatı ve oyun) ayrı ayrı değil içiçe ve birbirini nasıl beslediğini görerek ele alınması gerekir. Oyun teorisinin getirdiği araçları bunlardan biraz ayırmak gerekir. Çünkü oyun teorisi asıl olarak ekonomik karar süreçlerini modellemeye odaklandığı için daha çok oyunda yer alan oyuncuların izleyebilecekleri olası stratejileri modellemekte kullanılabilir.

Bu değerlendirme kriterleri belirlenirken Ömer Faruk Kurhan'ın "Kollektif Oyunlaştırmaya Giriş"<sup>50</sup> adlı makalesi ve "Tiyatroda 20 Yıl: Yarın İçin Dünden Bazı Hatırlatmalar"<sup>51</sup> adlı kitabı temel başvuru kaynağı olmuştur. Yukarıda sayılan vurgu noktaları çerçevesinde bir oyunun analizi yapılırken izlenecek olan yol haritası aşağıdaki gibi olacaktır.

### **2.5.1. Oyun Analizi İçin Yol Haritası**

**1) Oyunda anlatılan hikaye ve temel çatışma unsurunun tanımlanması:** Bilgisayar oyunlarında anlatı ve oyun öğeleri, değişen oranlarda birarada varolur. Bazen oyuna bir arka plan sağlamak üzere sabit, doğrusal bir anlatı; bazen de oyun boyunca oyuncunun seçenekleriyle şekillenen bir anlatı oyuna eşlik eder. Oyunda yer alan karakterler bu anlatıda edindikleri işleve göre değer kazandıkları için öncelikle oyunda yer alan anlatının ortaya konması gerekir. Eğer oyun doğrusal ilerleyen bir anlatı yapısına sahip değilse oyunun oynanışı ile ortaya çıkan olası anlatılar

---

<sup>50</sup> Ömer Faruk Kurhan, "Kollektif Oyunlaştırmaya Giriş", Mimesis Tiyatro /Çeviri Araştırma Dergisi, Sayı 13, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, Ekim 2007, s. 303

<sup>51</sup> Ömer Faruk Kurhan, "Tiyatroda 20 Yıl: Yarın İçin Dünden Bazı Hatırlatmalar", bgst Yayınları, İstanbul, Ekim 2007, s. 133.

belirlenir. Eđer oyunda ortaya ıkan anlatı ngrlemeyecek trden bir anlatı ise o vakit oyunun temel dramatik atıřma unsuru incelenir.

**2) Hikayede yer alan alt olayların (vukuatların) tanımlanması:** Oyun oynanmaya başlanmadan nce, oynandıđı sırada ve oyunun sonlandıđı haliyle ortaya ıkan temel alt olaylar neler, bunların tanımlanması gerekir. Bylelikle oyun boyunca akan hikayenin alt birimlerine ulařılmıř olur. Bazı oyunlarda o kadar ok alt olay bulunur ki bunların belirlenmesi iin titiz bir alıřma yapmak gerekir. Eđer oyun kapsamında belirgin bir anlatı yoksa ve anlatının rlmesi tamamen oyuncunun inisiyatifine bırakılıyorsa, o zaman temel dramatik atıřma unsurunun alt kolları belirlenir.

**3) Karakterlerin ve zelliklerinin (kiřisel bađlamalarının) tanımlanması:** Karakterlerin oyunda gerekleřtirdikleri ya da gerekleřtirme potansiyeline sahip oldukları eylemler zerinden temel niteliklerinin belirlenmesi gerekir.

a) **Kullanıcı – oyun iliřkisinin karakterlerin nitelikleri zerinden tanımlanması:** Bazı oyunlarda bu nitelikler, kullanıcının tercihlerine gre deđiřkenlik arzedebilir. Eđer byleyse farklı olasılıkların da belirtilmesi gerekir.

**4) Vukuatların (alt olayların) nasıl kurgulandıđının incelenmesi:** Oyundaki vukuatların ya da olası vukuatların nasıl bir yapı dahilinde bir araya getirildiđinin belirlenmesi gerekir (dođrusal anlatı modeli, ađ - ađa anlatı modelleri ya da aık ulu anlatı modeli).

a) **Model analizi:** Oyunun temel olarak hangi oyun modeli zerine kurulduđunun tespit edilmesi gerekir. Bu noktada geleneksel oyunlar ve klasik bilgisayar oyunları (“tetris”, “space invaders”, “street fighter”) temel bařvuru kaynakları olacaktır.

b) **Kullanıcı – oyun iliřkisinin model zerinden tanımlanması:** Kullanıcının seimleri olayların nedenselliđinde bir etken olarak mı yer alıyor, yoksa kullanıcının tercihleri ve eylemleri ne olursa olsun oyun sabit bir anlatıya mı sahip? Eđer kullanıcının tercihleri hikaye akıřını deđiřtiren bir etkiye sahipse ve kullanıcının tercihleri sınırlı sayıda tercih arasından řekilleniyorsa bu noktada bir strateji analizi de yapılabilir.

## 5) Karakterlerin fonksiyonunun belirlenmesi

a) **Değer Analizi:** Oyundaki karakterlere eylemleri yoluyla atfedilen değerlerin incelenmesi gerekir. Son kertede kullanıcının haz dünyasına nasıl yön verildiği buradaki etik kriterinde ortaya çıkar. Eğer oyun açık uçlu bir anlatı yapısına sahipse o zaman değer analizi kullanıcının olası tercihleri üzerinden yani oyuna içkin olan davranış kuralları üzerinden yapılacaktır.

b) **Kullanıcı – oyun ilişkisinin karakterlerin fonksiyonu üzerinden tanımlanması:** Kullanıcının karakterleri yönlendirme biçimi eğlencenin biçimini de değiştirecektir. Örneğin FPS oyunlardaki birinci şahıs gözünden oynama edimi ile RTS oyunlarındaki tanrı gözünden yönetme ediminin getirdiği haz biçimi birbirinden farklıdır. Oyunu biçimlendiren değerlerle oyuncunun oynayış şekli arasındaki bağlantının kurulması gerekir.

### 3. SEÇİLEN OYUNLARIN DRAMATURJİK ANALİZLERİ

Bilgisayar oyunlarının gerçek hayatta karşılaşılan ezme – ezilme ilişkilerini yeniden ürettiği ve kullanıcıyı bu anlamda pasif bir alımlayıcı konumuna sürüklediği, eleştirel bir yaklaşım geliştirmesi yönünde kullanıcının desteklenmediği iddia edilmişti. Şimdi bu iddianın doğruluğunu test edebilmek adına popüler bilgisayar oyunları arasından ikisi seçilerek analiz edilecektir.

Oyunlar seçilirken iki kriter açısından farklı türlerin temsilcisi olmalarına dikkat edilmiştir: Barındırdıkları anlatı unsurunun türü açısından ve içerdikleri oyunun kural yapısı açısından.

Son olarak analizin odak noktasında oyunların bilimsel, etik, politik ve estetik kriterler açısından değerlendirilmesi olduğunu belirtmekte fayda var. Kullanıcının oyunda uymak durumunda olduğu kurallar ve oyunda örülen olaylar belli değerler merkeze alınarak oluşturulmuştur. Bu değerler, oyunun oynanışı esnasında kullanıcının da onaylaması beklenen değerlerdir. Bu konuda Kurhan'ın tiyatro sanatının işlevi konusundaki yaklaşımının bilgisayar oyunlarının işlevi için de büyük ölçüde geçerli olduğunu söylemek mümkündür: “Sanat esas olarak haz (*pleasure*) dünyamıza yön verme işlevine sahiptir. Her sanat yapıtı etik bir değer içermez. Tek başına bir çiçeğin resmine bakıp etik bir değerlendirme yapmanın imkanı yoktur. Tiyatro sanatı da ahlâki söylev vermeyecek, ama etik olarak sorunsallaştırılan insani eylemleri bir yandan aklın süzgecinden geçirir ve güç bakımından tartarken, diğer yandan bu eylemlere dönük haz politikaları geliştirecektir. Örneğin, çirkin ve hayvani olanın evrensel olarak itici kabul edilemeyeceğini iddia edecektir; çünkü, çirkin ve hayvani olan etik olarak doğru bir eylem gerçekleştirdiğinde, sevgi ve saygımızı kazanabilir. Victor Hugo'nun *Notre Dame'ın Kamburu*'nda haz dünyamız bu şekilde yönlendirilmektedir. Böylece, toplumsal tavrımıza yön veren estetik bir standart (Quasimodo örneğinde itici olanın dışlama, aşağılama ya da korku nesnesi haline getirilmesi) haz dünyamızın bir ilkesi olmaktan çıkarılır. Haz dünyasının işleyişi dönüştürülerek etik olanla uyumlu hale getirilir – toplumsallaştırılır.”<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Ömer Faruk Kurhan, “Kolektif Oyunlaştırmaya Giriş”, Mimesis 13 Tiyatro / Çeviri – Araştırma Dergisi



Bu yaklaşıma paralel olarak bilgisayar oyunlarının analizi yapılırken odak noktası kullanıcının ya da oyuncunun haz dünyasının oyun tarafından nasıl yönlendirildiği olacaktır. Bunun için oyunun öykü ve kurgu yapısını incelemek, oyun modelini ortaya koymak, oyundaki eylemlerin ve kuralların hangi değerlerin merkeze alınarak kurulduğunu incelemek ve oyuncunun oyunla ve değerler dünyasıyla kurduğu ilişkiyi analiz etmek gerekmektedir.

### **3.1. “TOMB RAIDER II: THE DAGGER OF XIAN”**

Seçilen ilk oyun olan “Tomb Raider II”, doğrusal ve sabit bir anlatının yer aldığı oyunlar arasından seçilmiştir. Bu tür oyunların ortak özelliği kullanıcıya sabit, neden sonuç ilişkileri açısından doğrusal ilerleyen bir anlatının sunulması ve kullanıcı oyunu oynadıkça yer yer oyunun bir takım sunumlarla kesintiye uğratılarak anlatının ilerletilmesidir. Yani oyun, kesintili – doğrusal anlatı yapısına sahiptir. Kural yapısı açısından ise “first person” (birinci şahıs), macera (bulmaca) türünde bir oyundur. Yani kullanıcı oyunu oynarken yönlendirdiği tek bir karakter vardır ve oyunda gerçekleşen olayları bu karakterin gözünden izler.

Oyun hem anlatı yapısı hem de kural yapısı nedeniyle türünün popüler bir örneği olmasının yanısıra, başka bir özelliği nedeniyle de bu analize dahil edilmiştir. Bu da oyunun, 1996 yılında piyasaya sürüldüğü dönemde baş karakteri kadın olan ilk popüler bilgisayar oyunu olmasıdır. Daha öncesinde bilgisayar oyunu oynamamış olan bir çok kadını bilgisayar oyunları ile tanıştıran bu oyun, feminist çevrelerde bir çok tartışmaya vesile olduğu için oyunun dramaturjisinin analizi ayrı bir önem kazanmaktadır.

#### **3.1.1. Oyunda Anlatılan Hikaye Ve Temel Çatışma Unsurunun Tanımlanması**

Oyunun arka hikayesi olarak sunulan ve oyuncunun ilerleyerek bitirdiği bölümlerin arasına serpiştirilen ara sahnelerle (cut scene) anlatılan öykünün genel akışı şu şekildedir: Xian'ın hançeri olarak adlandırılan bir hançerin, bir insanın kalbine saplanmasıyla o kişiyi alevler saçan bir ejderhaya dönüştüren korkunç bir güce sahip olduğu yönünde bir efsane vardır. Efsaneye göre çok eski bir tarihte, Çin imparatoru bu gücün sahibi olur ve bu güç ile birlikte yenilmez bir ordu yaratır. Çin'in büyük bir bölümünü ele geçiren imparatora hiç kimse karşı koyamaz. Ancak sonunda bir insan,

ejderhanın kalbinden hançeri çıkarmayı başarır ve ölen imparatorun ordusu bozguna uğrar. Bu olaydan sonra lanetli olarak anılan hançer Çin Seddi'nin altında bulunmamak üzere mühürlenir. Hançer mühürlendikten binlerce yıl sonra oyunun ana karakteri Lara Croft, bu hançerin efsanesinin ardındaki gerçeği araştırmaktadır. Hançeri arayışları Çin Seddi'nde başlar. Burada Lara, hançerin mühürlendiği mekanı bulduğunda kapının anahtarının kayıp olduğunu öğrenir ve Marco Bartoli adına çalıştığını söyleyen bir adamın saldırısına uğrar. Bu adamın verdiği bilgilerden hareketle Marco Bartoli adında Venedikli bir çete reisinin de hançerin peşinde olduğunu öğrenir. Marco, hançerin efsanesi üzerinden örgütlenen Fiamma Nera (Black Flama - Kara Alev) adındaki bir tarikatın lideridir. Bu bilgiyi aldıktan sonra ana karakter Venedik'e gider, Marco'nun saklandığı yeri bulur ve onun uçağına gizlice biner. Marco'nun uçağı, Adriatik'e doğru yol almaktadır. Ancak uçakta Lara Croft'un başına bir nesneyle vurup onu bayıltırlar. Lara Croft uyandığında kendisini açık denizde bir petrol platformuna bağlanmış olarak bulur. Petrol platformunun olduğu yerde, tarikat bir batık gemiyi –bir zamanlar Bartoli'nin babası Gianni Bartoli'ye ait olan – araştırmaktadır. Marco Bartoli, Barkhang Manastırı'nın baş keşişi olan Brother Chan'i kaçırmak için çeşitli işkencelerle hançerle ilgili sırları ortaya çıkarmaya çalışmıştır. Lara Croft keşişi yaralı da olsa bulmayı başarır ve ondan önemli bilgiler edinir. “Maria Dora” adındaki gemi, antik Tibet'ten kalma “Seraph” adında bir eseri taşıırken batırılmıştır. Nesillerdir Barkhang Manastırının rahipleri, hançerin kapalı olduğu odanın anahtarı olan “Talion”u korumaktadırlar. Maria Doria gemisini batıracak kadar ileri gitmişlerdir, çünkü “Seraph”, “Talion”u barındıran lahitin anahtarıdır. Rahip Chan daha fazlasını anlatacakken Marco Bartoli tarafından öldürülür. Bu olaydan sonra Lara Croft, denizin dibindeki geminin kalıntılarında dalar, Seraph'ı bulur ve Tibet'e doğru yola çıkar. Ana karakter Tibet'teki Barkhang Manastırı'nda, oradaki savaşçı rahiplerin yardımıyla lahitin kapısını açar ve “Talion”a ulaşır. Bundan sonra Lara tekrar Çin'e döner ve hançerin bulunduğu odanın kapısını açar. Ancak hançere ulaşmaya çalışırken yeraltı mezarlığına düşer. Bu sırada Bartoli hançere ulaşır ve onu kendi kalbine saplar. Mezhep üyeleri Bartoli'yi dinlenmesi için tapınağa götürürler ve Lara Croft onu bulduğunda artık bir ejderha ile karşı karşıyadır. Croft çok çetin bir çatışmadan sonra Bartoli'nin kalbinden hançeri çıkararak hançere sahip olur ve orası yıkılmadan bulunduğu delikten kurtulmayı başarır. Hikayenin sonunda ise Bartoli'den geriye kalan tarikat

üyeleri ana karakteri İngiltere'ye kadar takip ederler ve onun malikanesini basarlar fakat bu girişim de başarısız sonuçlanır ve Xian'in hançeri artık Lara Croft'un olur.<sup>53</sup>

Oyunun hikayesi temel bir çatışma üzerinden ilerlemektedir: “Xian’ın Hançeri”ni elde edebilmek için Marco Bartoli’nin “Kara Alev” tarikatıyla girişilen rekabet. Bu rekabet, tarihin çok eski bir döneminde gerçekleşen bir vukuatla temel özelliğini kazanır. Bu özellik, “iyi” ile “kötü”nün savaşıdır. Çin imparatoru, hırsına yenik düşmüş ve hançerin verdiği gücü kötüye kullanmış, iktidarını bu güçle tesis etmiş ve hazin bir şekilde can vermiştir. Tibet’li rahipler, büyük kötülöklere yol açabilecek olan bu hançere kimsenin ulaşamamasını sağlamak için onu nesilden nesile aktarılan bir gelenekle korumaktadırlar. Lara Croft’un bu öyküye dahil olması ise kullanıcıyı da oyuna dahil edecek bir ateşleyici ile başlar: Efsanenin ardındaki gerçeği bilme isteği. Lara Croft, bu hançere ulaşmaya çabalarırken aslında onu kendi kötü niyetleri için kullanmak isteyen başkalarının da (Marco Bartoli) bu hançerin peşine düşmüş olduğunu öğrenir ve temel çatışma ortaya çıkar. Hançerin ele geçirilmesi artık efsanenin ardındaki gerçeğe ulaşma açısından değil, onun kötü niyetli kişilerin eline geçmesinin engelenmesi açısından önem kazanır. Bunun bir diğer sebebi de hançeri koruyan Tibet’li rahiplerin gücünün zayıflamış olmasıdır. Eğer bu savaşçı rahipler hançeri koruyabilecek güce halen sahip olsalardı, Lara Croft’un hikayeye dahil olması için bir sebep kalmazdı. Sonuçta Lara Croft, iyilerle kötüler arasındaki bu tarihi çatışmaya iyilerin safında dahil olur.

### **3.1.2. Hikayede Yer Alan Alt Olayların (Vukuatların) Tanımlanması**

Yukarıda bahsettiğimiz dramatik çatışmanın aşamalarını oluşturan vukuatları tanımlayacak olursak:

- Çin imparatoru hançerin gücünü kötüye kullanır, ancak sonunda yenilir ve hançer rahipler tarafından korumaya alınır.
- Lara Croft, Çin’de hançeri ararken aslında hançeri ele geçirme niyetinde olan bir tarikatın varlığından haberdar olur.
- Lara, tarikatın liderinin saklandığı yere gider ve ava giderken avlanır, başına bir nesneyle vurularak bayıltılır.

---

<sup>53</sup> “<http://www.tombraiderfan.com/forum/tomb-raider-2-dagger-of-xian-hikayesi-t-3045.html>”, “[http://en.wikipedia.org/wiki/Tomb\\_Raider\\_II](http://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_II)”, “[http://tr.wikipedia.org/wiki/Tomb\\_Raider\\_II](http://tr.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_II)”.

- Lara, Marco Bartoli'nin kaçırdığı keşişe ulaşır ve ondan önemli bilgiler öğrenir: “Hançerin anahtarı bir lahitte saklıdır. Lahitin anahtarı ise batan geminin içindedir. Tarikat üyeleri bu nedenle gemiyi aramaktadırlar.”
- Tibet'teki Barkhang Manastırı'nda Lara, oradaki savaştı rahiplerin yardımıyla lahitin kapısını açar ve hançerin bulunduğu bölme yi açan anahtara ulaşır.
- Hançer, Bartoli tarafından ele geçirilir, ancak Lara onunla savaşarak hançeri almayı başarır.
- Bartoli'den geriye kalan tarikat üyeleri Lara'yı İngiltere'ye kadar takip ederler ve onun malikanesini basarlar fakat bu girişim de başarısız sonuçlanır ve Xian'in hançeri artık Lara Croft'un olur.

### **3.1.3 Karakterlerin Ve Özelliklerinin (Kişisel Bağlamlarının) Tanımlanması**

#### 3.1.3.1 Ana Karakter Lara Croft

Zengin ve soylu bir İngiliz ailesinden gelen Lara Croft'un en büyük zevki efsanelerde adları geçen paha biçilmez nesnelere ulaşmak için arkeolojik araştırmalar yapmaktır. Öz güvenli, bağımsız ve bildiğini okuyan bir karakter olarak çizilir. Oldukça cesurdur ve tehlike içeren durumlarda nadiren korkuya kapılır. Arkeoloji merakı ve sürekli macera peşinde olması, onun “Indiana Jones” filminden esinlenerek oluşturulmuş bir karakter olduğu tezini güçlendirmektedir.

Ana karakterin bu maceracı özelliği, hayat hikayesine dair verilen bilgilerle anlamlandırılır. Lara Croft, 21 yaşında yaşadığı bir uçak kazasından sağ kurtulmuştur. Bu kazadan sonra kendi gücünün farkına varmış ve tehlikeli koşullarda sağ kalmak konusunda oldukça becerikli olduğunu farketmiştir. Bu kazadan sonra onun için dünyadaki bütün engeller aşılabılır olmuştur.

Oyunda kullanıcının yönlendirdiği tek unsur olan Lara Croft'un karakter özelliklerinde oyunun ilerleyen çizgisi boyunca herhangi bir değişiklik gözlenmez. Tek değişiklik, kullanıcının onu yönlendirmede artan kabiliyetidir.

Fiziksel olarak çok atletik olan Lara Croft, çok az insanın yapabildiği hareketleri yapabilir. Başka bir özelliği ise vücudunun bir kadının normalde sahip olabileceğinin üzerinde abartılmış hatlara sahip olmasıdır. Egemen erkek bakışıyla oluşturulan

“güzel kadın” imgesi, ana karakterin bedenine oyun tasarımcıları tarafından abartılarak yansıtılmıştır.

### 3.1.3.2 Winston Smith

Lara'nın malikanesinde ikamet eden sadık uşağıdır. Onu sadece oyunun eğitim bölümü olarak işlevlenen “Lara'nın Evi” bölümünde görürüz. Burada Lara'ya belli eylemlerde yardım etmek dışında genellikle elinde çay tepsisiyle Lara'nın peşinden gelir. Oldukça yaşlıdır ve Lara'nın ani davranışları onu korkutur.

### 3.1.3.3 Kara Alev Tarikatı ve Üyeleri

Kara Alev: Marco Bartoli'nin lideri olduğu ve asıl amacı “Xian'ın Hançeri”ne ulaşmak olan bir tarikattir.

Marco Bartoli: İtalya'lı bir iş adamı ve aynı zamanda mafya babası olan Gianni Bartoli'nin oğludur. Babası öldükten sonra Kara Alev tarikatının liderliğini devralmıştır. Amacı hançeri ele geçirip onu kendi iktidarını güçlendirmek için kullanmaktır.

Colt: Lakabını taşıdığı iki tabancanın markasından alır. Bartoli'den sonra en üst düzey tarikat üyesidir. Çok atiktir, çok iyi silah kullanır ve Lara'nın karşısına çıkan en tehlikeli karakterlerden biridir.

Çete Üyeleri: Oyunun her bölümünde farklı türden silahlar kullanarak Lara'nın karşısına çıkarlar. Kullandıkları silahlar arasında sopa, tabanca, otomatik tüfek, lav silahı gibi silahlar vardır. Değişen özelliklere sahiptirler. Bazıları kolay saf dışı edilebilirken bazıları Lara için zorlayıcı olabilmektedirler.

### 3.1.3.4 Keşişler

Tibet'deki Barkhang Manastırı'nın keşişleri, “Xian'ın Hançeri”ni korumayı misyon edinmişlerdir. Tibet'teki manastırın altındaki anıt mezarlar, hançerin bulunduğu odanın kapısını açan “Talion” adındaki anahtarı saklamaktadır. Geçmişte olduğu gibi birisinin hançeri ele geçirip onun gücünü kullanmasını engellemek en temel görevleridir. Savaşçı özelliklere de sahip olan keşişler, hançeri koruma görevini binlerce yıl boyunca nesilden nesile aktarmışlardır.

Bu keşiflerden birisi olan Brother Chan, Bartoli tarafından kaçırılmış ve işkence altında “Talion”un yerini söylemek zorunda kalmıştır.

### 3.1.4 Vukuatların (Alt Olayların) Nasıl Kurgulandığının İncelenmesi

Oyundaki alt olayların düzenlemesinde olayların nedensellik ilkesi doğrultusunda ve kronolojik olarak birbirini takip ettiği görülmektedir. Yukarıda yaptığımız vukuat sıralaması ile oyunda oyuncunun karşısına çıkarılan vukuat sırasının aynı olduğu tespit edilebilir. Oyunun olay örgüsü kesintili doğrusal bir çizgide ilerler.

Oyun, kullanıcıya ön hikayenin anlatıldığı bir prologla başlar. Ejderhanın, göğsünden hançer çıkarıldıktan sonra öldüğü ve hançerin gizli bir bölmede saklandığı görülür.

Bundan sonra kullanıcı Lara Croft rolünü devralır ve her bölümde önüne sunulan bulmacaları çözerek ve rakiplerini ekarte ederek hikayeyi ilerletmeye çalışır. Kullanıcı bir bölümü bitirdiğinde iki bölümü birbirine bağlayan video görüntüsü yoluyla (cut scene) hikaye ilerletilir.

En sonunda hançeri ele geçirdikten ya da başka bir deyişle temel çatışmayı sonlandırdıktan sonra zaferi pekiştirecek son bir bölüm daha oynanır. Bartoli'nin tarikatından geriye kalan üyelerin de hançer için bir tehdit olmasını engellemek için onların da saf dışı edilmesi gerekmektedir. Bu bölüm de bir son oyun, epilog olarak karşımıza çıkar.

Olay örgüsünün Aristotelyen nedensellik ilkesine göre kurulduğunu söylemiştik. Hatta Linda Cowgill'in Poetika'dan esinlenerek oluşturduğu dramatik eğri modeline de uyum sağlar.<sup>54</sup> Olaylar şu şekilde gelişir: “(1)Kahramanlar tanıtılır: Prolog (2) Ana kahraman bir şey ister: Çin Seddi (3) Harekete geçer: Venedik (4) Ancak çatışma ile karşılaşır: Açık denizdeki platform (5) Bu [çatışma] doruğa ulaşır: Tibet, Çin seddi (6) Sonuç olarak çözülür: Epilog.

Burada bir diğer özelliğe vurgu yapmak gerekmektedir. Yine Poetika'dan esinlenerek Rusya'da yaşayan halkların masallarını inceleyen biçimselci düşünür Vladimir Propp, “Morfologia Skazki” ya da Türkçe adı ile “Masalın Biçimbilimi” adlı çalışmasında 450 halk masalını incelemiş ve masalların ortak bir yapısı olduğunu kaydetmiştir. Elif Tüfekçi, Propp'un oluşturduğu olay örgüsünü şöyle

---

<sup>54</sup> Linda J. Cowgill, Writing Short Films: Structure and Content for Screenwriters, California, Lone Eagle Pub., 1997, s.3.

özetler<sup>55</sup>: “Propp, incelediği masallarda, akışın yapılan bir kötülükle başladığını saptar. Söz konusu kötülük belli bir ailede, belli bir çevrede, belli bir eksiklik yaratır. Bir kahraman eksikliği gidermek, kötülüğü ortadan kaldırmakla görevlendirilir. Kahramanın gerçekleştirmesi gereken bu zor işinde bazıları ona yardım ederken bazıları da karşı koyar. Kahraman bir iki kez başarısızlığa uğrayarak, sınanarak ve denenerek eksikliği gidermeye çalışır. Görevini gerçekleştirdiğinde ödüllendirilir.”

Yukarıdaki sözler “Tomb Raider II” oyununa uyarlanacak olursa, söz konusu kötülük, İmparator ve Marco Bartoli tarafından işlenen kötülüktür. Lara’nın hançere ulaşarak Bartoli’nin kötülüğünü saf dışı etme görevi vardır. Bu görevi gerçekleştirdiğinde de hançeri koleksiyonuna katmakla ödüllendirilir. Dolayısıyla oyunun olay örgüsünün masal formunda düzenlendiği söylenebilir.

#### 3.1.4.1 Oyun Modeli

Oyunun kural yapısını algılamak için oyunu daha basit başka bir oyuna modellemek gerekmektedir. Oyunun kullanıcı tarafından oynanış şekli ve olayların dizilimi “puzzle” modeli üzerine şekillenmektedir. Burada, İngilizce “puzzle” kelimesinin çok anlamlılığından yararlanılmaktadır. Kelimenin oyun kavramı çerçevesinde değerlendirilebilecek Türkçe karşılıklarının şunlar olduğunu görülmektedir: Bulmaca, bilmece ve yapboz. Bunların üçü de birbirinden farklı oyunlardır ancak hepsinin ortak bir özelliği vardır. Oyuncunun bilgiye erişme isteğini kışkırtarak gizlenmiş bir gerçeğin ortaya çıkarılması için oyuncuyu kafa yormaya davet ederler. Oyuncunun arayıp bulması gereken bilgi bir labirentin doğru çıkış yolu da olabilir, bir yapboz oyununun tamamlanması için gerekli parçaların birleştirilmesiyle ortaya çıkacak bir resim de olabilir ya da ilk bakışta cevabı çok belli olan bir sorunun aslında şaşırtıcı olan ve düşünerek bulunabilecek olan cevabı da olabilir. Bunların hepsinin sonunda oyuncu, uğraşının karşılığında bilgiye erişme mutluluğunu yaşar. Yapboz, bilmece, bulmaca, labirent gibi oyuncunun karmaşık durumda bırakılıp bu duruma çözüm oluşturmasının istendiği her oyuna “puzzle” olarak adlandırılabilir. Buradan hareketle “Tomb Raider”ın da aslında bir “puzzle” oyunu olduğu söylenebilir. Oyun iki yönden “puzzle” benzeri bir yapıya sahiptir. Birincisi oyunun olay örgüsünün ilerleyiş şekli iken diğeri ise oyuncunun oyunu oynayış şeklidir.

---

<sup>55</sup> M. Elif Tüfekçi, “Yapısalcı Yöntem ve Uygulama Alanları”, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı:17, Ankara, 2004, s.50.

Oyunun olay örgüsü, önünde bir yapbozun tamamlanmış görüntüsü olan (Xian'ın Haçeri) bir oyuncunun yapbozu tamamlamak için uygun parçaları keşfetmesi ve parçaları uygun şekilde bireştirerek yapbozu tamamlaması şeklinde ilerler.

- Lara Croft, oyunun başında sadece ulaşmak istediği efsanevi haçerin peşindedir. Ancak ona ulaşması için yapması gerekenleri bilmez. Sadece haçerin olduğunu düşündüğü bölme bulur: Yapbozun ilk parçası.
- Sonradan bölmenin anahtarı "Talion" olmadan kapıyı açamayacağını farkeder. Bu anahtarı bulması gerekmektedir: Yapbozun ikinci parçası.
- Marco Bartoli adında bir adamın da haçerin peşinde olduğunu öğrenir. Haçere ulaşabilmesi için onu safdışı etmesi gerekmektedir: Yapbozun üçüncü parçası.
- "Talion"un içinde bulunduğu Tibet'teki lahitin anahtarı "Sapphire" ise Adriyatik denizinin açıklarında batmış olan bir gemidedir. "Sapphire"e ulaşması gerekmektedir: Yapbozun dördüncü parçası.

Tıpkı bir yap boz oyununda olduğu gibi parçaların uygun bir şekilde yerleştirilmesi gerekmektedir.

#### 3.1.4.2 Kullanıcı – oyun ilişkisinin model üzerinden tanımlanması

Oyunda olay örgüsünün ilerlemesinin oyuncunun seçimlerine bağlı olmadığı görülmektedir. Lineer bir olay örgüsü kurgulanmıştır. Oyuncunun bu öyküyü ilerletebilmesi için yönlendirdiği Lara Croft karakterinin içine yerleştirildiği labirentlerde doğru çıkış yolunu bulması ve bu yolda ilerlerken düşmanlarını yenmesi ve tuzaklardan kaçması gerekir. Örnek vermek gerekirse oyuncu ilk bölüm olan "Çin Seddi" bölümünde labirentteki çıkış yolunu bulup haçerin bulunduğu lahitin kapısına geldiğinde oyun kesintiye uğrar ve bir video ile oyuncuya hikayenin kalan kısmı anlatılır. Oyuncunun bütün çabası, anlatının ilerlemesini sağlamaya yöneliktir. Dolayısıyla oyuncunun eylemlerinin olay örgüsünün nedenselliğine bir katkısı yoktur. Oyunun interaktif bir anlatı yapısı yoktur.

Oyunun kullanıcı tarafından müdahale edilmeden gösterilen video bölümleri dışındaki bölümlerini labirent – bulmaca türü oyunlara modelleyebiliriz. Oyuncunun yönlendirdiği Lara Croft karakteri, bir mekanın ortasına bırakılır. Oyuncu, karakterin tam olarak hangi yolu izlemesi gerektiğini bilmez. Bu yolu deneye yanıla kendisi



bulmak zorundadır. Örnek vermek gerekirse “Tomb Raider 2” oyununun ilk bölümünde karakter–oyuncu, bir helikopterle Çin Seddi’nin dolaylarında etrafı kayalarla çevrili geniş bir alana bırakılır. Önceki video sekansında hançerin hikayesini izlemiş olan oyuncu hançere ulaşması gerektiğini bilmektedir. Ancak hançerin nerede olduğunu ve oraya nasıl gitmesi gerektiğini bilmez. Oyuncunun temel amacı öncelikle mekandan çıkış yolunu bulmaktır. Bu yolu bulabilmesi için nereden nereye atlayacağını, hangi hareketi yaparak nereye tırmanacağını bulması gerekir. Karşısına çıkan tehlikeli hayvanlarla silahını kullanarak savaşması, tuzaklardan kaçması gerekmektedir. Oyun tarafından oyuncuya emirler, tamamlanması gereken görevler verilmez. Oyuncu bir labirent – bulmaca ile karşı karşıya bırakılır ve çözmesi beklenir.

Karakter–oyuncunun devinimlerini ve ortamları, diğer karakterlerle nasıl ilişkiye geçeceğini belirleyen “paidia” kuralları mevcuttur. Ancak oyunun “ludus” yönünün ağır bastığını söylemek daha doğru olur. Çünkü oyunun ilerleyişi kazanma – kaybetmeyle ilgili kurallara bağlıdır. Oyuncu kazanırsa alacağı ödül, öykünün ilerlemesi ve önüne yeni bulmacalar serilmesi olacaktır. Kaybetmesi ise olay örgüsünün ilerlememesi ve karakter–oyuncunun labirentten çıkamaması anlamına gelir ki bu da bir oyuncu için azap verici bir durumdur. Oyun teorisinin kavramları açısından oyun bir sıfır–toplam oyunudur. Oyun tek kişilik bir oyun olduğu için herhangi bir işbirliği olasılığı da gündeme gelmez. Dolayısıyla oyuncunun izleyeceği strateji açıktır: mekanı keşfetmek, çıkış yollarını araştırmak ve anahtarları bulup kapıları açmak.

### **3.1.5 Karakterlerin Fonksiyonunun Belirlenmesi Ve Değer Analizi**

Bu bölümde oyundaki karakterlerin oyun içindeki işlevleri ve bu işlevleri doğrultusunda gerçekleştirdikleri eylemlere oyun çerçevesinde atfedilen değerler incelenecek. Oyunda üç tip karakter bulunur: Lara Croft, Lara Croft’un işbirliği yaptığı Barkhang Manastırı’ndaki keşişler, Lara Croft’un düşmanı olan Marco Bartoli’nin başını çektiği Kara Alev Tarikatı’nın üyeleri. Değer analizinde oyuncu – karakter ilişkisini de kale alacağımız için öncelikle Lara Croft dışındaki karakterlerin işlevlerini değerlendirmekle başlayalım. Karakterlerin bilimsel, etik, politik ve estetik açıdan değer analizleri yapılırken her karakter tipi için ilk olarak oyunda norm olarak sunulan değerler üzerinden bir analiz yapılacak. Sonrasında ise oyunda

sunulan normlara eleştirel yaklaşarak alternatif normların neler olabileceği üzerinde durulacaktır.

### 3.1.5.1 Keşişler

Keşişlerin oyunda iki temel eylemi vardır: Hançerin korunmasını sağlamak, hançere ulaşarak kötü niyetli kişilerin eline geçmesini engellemeye çalışan Lara Croft'a gerekli bilgiyi sağlamak ve ona yardım etmek. Bu eylemlerin ikisi de bilimsellik kriteri açısından akılcı ve kendi içinde tutarlı öğelerdir. Oyun bağlamında hançerin, iktidar isteyen öznelere tarafından kullanıldığında hem bu iktidarı kullanan kişiye hem de çevresine zarar veren bir özelliği vardır. Dolayısıyla bu özelliğin ortaya çıkmasını engellemek, insanlar varolduğu sürece devam ettirilmesi gereken bir bekçilik gerektirir. İmparatorun hançeri kullanarak bir ejderhaya dönüştüğü ve herkesi kendine köle yapmaya kalktığı bilindiğinde, bu kötülüğün ortaya çıkmasını engellemek ahlaki olarak da doğrulanması gereken bir eylemdir. Politik açıdan değerlendirildiğinde oyunda Marco Bartoli'nin örgütlü tarikat yapısı karşısında keşişlerin iktidarının görece zayıf olduğunu söyleyebiliriz. Bartoli ve tarikatına karşı zayıf olan keşişlerin, güç dengesini sağlayacak bir ittifaka ihtiyaçları vardır. Bu boşluğu Lara Croft dolduracaktır. Akılcı davranan, ahlaki açıdan doğrulanabilir eylemlerde bulunan ancak yeteri kadar güçlü olmayan keşişler, estetik olarak oyuncuda sempati ve acıma hissi uyandıran karakterler olarak sergilenir. Temel işlevleri baş karakterin mücadelesine yardımcı olmaktır. Bu yardım bilgi vererek ya da birlikte savaşarak olabilir.

Ancak oyunda sunulan normlara eleştirel baktığımızda bilimsellik adına bir takım yanlışların yapıldığını görmek çok da zor değil. Binlerce yıldır hançeri başarıyla koruyan, nesilden nesile bilgi birikim aktarımını gerçekleştirecek düzeyde örgütlü bir yapıya sahip olan keşişlerin nasıl olup da Kara Alev tarikatı gibi tarihi iki nesilden öteye gidemeyen bir örgüt karşısında zayıf düştüğünü açıklamak oldukça güçtür. Bu bilimsellik hatası yanlışlıkla ya da dalgınlıkla yapılmış bir hata olmaktan öte, Lara Croft'un olay örgüsünün merkezine yerleştirilmesi amacıyla bilinçli olarak görmezden gelinmiş bir hata gibi durmaktadır. Ayrıca Marco Bartoli gibi "kötü" niyetli kişilerin hançeri "çalmak" üzere oluşu ve keşişlerin hançeri artık koruyamayacak oluşu, Lara Croft'un hançere el koymasını rasyonelleştiren sebepler olarak ortaya çıkmaktadır.

Bilimsellik adına yapılan ikinci bir yanlış da keşiflerin hem görsel tasarımlarının hem de kişilik özelliklerinin, bir çok batı kaynaklı filmde gördüğümüz klişe bir Tibet’li rahip imgesinden hareketle oluşturulmasıdır. Tibet’li rahiplerin detaylı bir kültürel araştırma yapılmadan sadece genel geçer bir takım kaba özelliklerle resmedilmesi, oyunun olay örgüsünde de işlevlenebilecek bir çok yerel kültürel özelliğin görmezden gelinmesiyle sonuçlanmaktadır. Bu hatanın da bilinçli yapıldığını söylemek mümkündür. Çünkü oyundaki öykünün merkezine Lara Croft ve onun batı kültürünü yansıtan düşünce biçimi yerleştirildiği için Tibet’li rahiplerin kültürel detaylarına yer verilmemektedir. Oyuncunun onları sadece yardımcı rol olarak görmesi istenmektedir.

### 3.1.5.2 Kara Alev Tarikatı Üyeleri

Marco Bartoli ve Kara Alev tarikatı üyelerinin amacı da Lara Croft’un amacı gibi hançere ulaşmaktır. Bu uğurda insan kaçırma, cinayet gibi eylemleri göze alırlar. Marco Bartoli hançere ulaştıktan sonra artan gücü vasıtasıyla nüfuz alanını genişletmek istemektedir. Bu eylemlerin akılcı olmayan bir yönü vardır. Hançeri kalbine saplayan kişi bir ejderhaya dönüşür ve biri hançeri çıkarana kadar öyle kalır. Hançer çıktıktan sonra da yok olmaya mahkumdur. Bu durumda bir ejderha olarak iktidarı artırmanın akılcı bir yanı olamaz, çünkü insani özellikler kaybedildikten sonra güçlenmenin anlamı yoktur. Bu eylemler, iktidar sahibi olmak için iktidar sahibi olma çabasının sonucudur ve bilimsel açıdan “saçma”dırlar. Etik açıdan yaklaşıldığında ise çevresindeki insanların rızasına rağmen kalıcı olarak sınırsız bir iktidara sahip olmayı istemenin ahlaki olan bir yönü yoktur. Yani Bartoli ve çetesinin eylemleri etik olmayan eylemlerdir. Politik açıdan incelendiğinde ise Bartoli ve çevresindekilerin örgütlü bir yapılanmaya giderek güçlerini artırdıkları görülebilir. Yani amaçlarına ulaşmak için yeterli güce sahiptirler. “Saçma” bir amaç uğruna ahlaki olmayan eylemler gerçekleştiren ve istediklerini gerçekleştirebilecek güce sahip olan karakterlerin oyuncu nezdinde “itici” ve “korkutucu” karakterler olarak sergilenmesi doğaldır. Oyun boyunca bu karakterler gerilimi artıran unsurlar olarak devreye girerler.

Oyunda Kara Alev tarikatının üyelerinin eylemleri sergilenirken kurulan nedenselliğin toplumsal bir yön içermediğini özellikle belirtmek gerekir. Yani bu karakterlerin neden ahlaksız eylemler gerçekleştirdiklerine dair bir sebep

gösterilmez. Ahlaksız eylemlerinin sebebi yine kendileridir, çünkü bu karakterler özleri itibariyle “kötüdürler”. Bu özcü ve idealler üzerinden hareket eden yaklaşım, oyuncunun Lara Croft’la özdeşleşmesini artırmak için devreye sokulmaktadır. Oyuncu karakterini ne kadar beğenir karşısındaki karakterden ne kadar nefret ederse oyundaki çatışmaya o kadar çok “dalar”. Böylelikle oyuncunun zamanın nasıl geçtiğini farketmeden saatlerce oynaması ve günlük hayatın sıkıntılarını bir nebze de olsa unutmaya sağlanmış olur.

### 3.1.5.3 Lara Croft

Lara Croft karakterinin eylemlerini diğer “Tomb Raider” oyunlarında da karşımıza çıkan iki ana eylem başlığı altında toplamak mümkün:

- Bir arkeolog olan Lara, belli efsanelerle ilişkilendirilen nesnelere peşine düşüp bir yandan bu efsanelerin gerçek olup olmadığını öğrenmeye çalışırken diğer yandan ele geçirdiği tarihi eserlerin koleksiyonculuğunu yapar. Bu efsaneleri doğuran koşullarla ve kültürlerin yerel özellikleriyle ilgilenmez.
- Lara Croft’un karşısına rakipler çıkar. Bu rakipler, ya bir takım tehlikeli hayvanlardır ya da efsanevi özellikleri olan nesnelere kendi çıkarları için ulaşmaya çalışan kişilerdir ve saf dışı edilmeleri gerekir. Bu uğurda Lara, tehlikeli hayvanları ve kendisine zarar verebilecek olan kişileri öldürmekten kaçınmaz. Tehlikeli hayvanların yanısıra herhangi bir tehlike arzuetmeyen hayvanlar da Lara’nın karşısına çıkar. Onları öldürüp öldürmemek oyuncunun inisiyatifindedir.

“Tomb Raider II” oyununda Lara’nın hançeri ele geçirme eylemi, aynı anda onun kötü niyetli kişilerin eline geçmesini engellemeye çalışma yönelimini de beraberinde getirir. Bu iki eylem de oyunun oluşturduğu kavramsal çerçevede rasyonel eylemler olarak sunulur. Lara’nın eylemlerinin kendi içinde bir rasyonelliği ve tutarlılığı vardır. Etik açısından Lara’nın eylemlerini değerlendirirsek, oyunda Lara’nın iki ana eylemi de (tarihi eseri ele geçirmeye çalışmak ve kendisine engel olanları saf dışı etmek) ahlaki olarak olumlanır. Oyunun tasarımcılarına göre amacı efsanevi objelere ulaşmak olan kişinin bu efsanelerin hangi toplumsal koşullar altında ortaya çıktığıyla ilgilenmemesi etik bir davranıştır. Lara’nın da Bartoli gibi amaçlarını gerçekleştirebilmek için yeterli iktidarı ve gücü vardır. Bu da onu iktidar sahibi yapar. Bartoli ve çetesi ile savaşı iki eşit gücün savaşı şeklinde cereyan eder. Akılcı

ve tutarlı davranan, ahlaki açıdan olumlu eylemler sergileyen ve iktidar sahibi bir figür, doğal olarak oyuncunun empati ile yaklaşacağı bir karakter olarak sunulur.

Oyunun oyuncunun haz dünyasını nasıl yönlendirdiğini değerlendirebilmek için oyuncunun oyun karakteriyle kurduğu ilişki biçimini daha ayrıntılı tanımlamak gerekiyor. “Tomb Raider II” oyunu, tasarımcısı Toby Gard’ın da belirttiği gibi “Third Person Shooter” türünde bir oyundur<sup>56</sup>. “First Person Shooter” tipi oyunlarda oyuncu karakterin kendisini ekranda görmez, oyun dünyasına karakterin gözleriyle bakar ve bir anlamda oyuncunun kendisi bir karakter olarak oyuna girer. “Third Person Shooter” oyunlarında ise oyuncu karakteri fiziksel olarak ekranda görünür. Artık bu karakter, oyuncunun kendisinden farklı bir kişiliktir. Her ne kadar oyuncu karakterin hareketlerini yönlendirse de karakterin yapıp ettikleri oyuncunun kendisinden farklı bir kişiye aittir. Bu tarz bir oyun tipinde oyuncu bir yandan karakteri yönlendirirken diğer yandan karakterin icra ettiği kendi eylemlerini ekranda izleyerek narsistik bir haz duyar. Helen W. Kennedy, “Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis” adlı makalesinde Lara’yı bir filmde izlemeyle oyunda Lara olarak oynama arasındaki farkın ne olduğunu araştırdığında şöyle bir sonuca ulaşmıştır<sup>57</sup>: Bilgisayar oyunlarında interaktivite vardır dolayısıyla dahiliyet hissiyatı diğer medya formlarından kat be kat fazladır. Bilgisayar, aklın belli yönlerini yansıtarak ikinci bir “ben” yaratır. Bilgisayar oyunları bu şekilde teknolojik bir ikinci “ben” yaratarak kullanıcının narsistik tatminini sağlar. Oyuncu, ekranda Lara olarak o atletik sıçramaları ve atlayışları yaptığını görerek narsistik bir haz duyar. Ancak erkek ve kadın oyuncuların yaklaşımlarında tabii ki bir takım farklar mevcuttur. Buna ileride değineceğiz.

Oyuncu ile oyun karakteri arasında kurulan ilişkiyi bu şekilde tanımladıktan sonra oyundaki sunulan ahlaki norm üzerine biraz daha eğilmekte fayda var. Lara Croft’un tarihi eser toplayıcılığı oyunda etik açıdan sorunsallaştırılmazken, bu duruma farklı bir açıdan da bakmak mümkün. Lara Croft neden bir takım özellikleri olan nesnelere toplayıcılığını yapmaktadır? “Tomb Raider III” oyununda hançerin karakterin evinde sergilendiği görülmektedir.<sup>58</sup> Bir insan topluluğunun, belirli toplumsal koşullar

---

<sup>56</sup> Toby Gard, “Building Character”, Game Developer Dergisi, Mayıs 2000 sayısı

<sup>57</sup> Helen W. Kennedy, “Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis”, Game Studies Dergisi, Cilt 2, Sayı 2, Aralık 2002

<sup>58</sup> Tomb Raider III, Core Design, Eidos Interactive, Kasım 1998

altında ürettiği bir efsanenin o koşullardan ve o insan topluluğunun kültüründen bağımsız olarak ele alınması, ve bu efsaneyle ilişkilendirilen bir nesnenin kişisel bir koleksiyonun parçası haline getirilmesi ne kadar etikdir? Çin ve Tibet'teki kültürlerin yerel özelliklerinin bir çoğu ayıklandığı için, "Xian'ın Hançeri" efsanesi, Lara Croft'un macerasına mistik bir yan katmak için konulmuş bir çeşni olmaktan öteye gidememektedir. Farklı kültürlere dönük tamamen tüketim merkezli ve batı kültürü merkezli bu yaklaşımın etik açıdan olumlu bir yanı yoktur.

Sorunsallaştırılabilecek olan ikinci bir etik varsayım da iyilik ve kötülük konseptinin olay örgüsüne yedirilmesinde ortaya çıkmaktadır. Lara Croft'un düşmanı olarak oyunda işlev kazanan Marco Bartoli ve çetesinin neden ahlaki olmayan eylemlerde bulduklarının nedeni oyun içinde sunulmamaktadır. Halbuki bilimsel varsayım gerçeğe daha yakın kurulup ahlaki açıdan olumsuz eylemlerde bulunan karakterlerin eylemlerinin toplumsal sebepleri ve karakterlerin çelişkili yönleri açığa kavuşturulabilmiş olsaydı, oyuncunun oyunu oynarken koşullar üzerine düşünmesi kışkırtılmış olurdu. Oyunda Lara karakterinin eylemlerinde de bir idealizasyona başvurulur. Oyuncu nezdinde Lara'nın hiçbir hareketi eleştiriye açık olarak sunulmaz. Oyun bu şekilde kurulduğunda, oyuncu kendisini saf "kötü" ile savaşan saf "iyi"nin temsilcisi olarak konumlandırmakta ve aksiyona özdeşleşerek dahil olmaktadır. Ancak oyuncunun özdeşleşmesi beklenen Lara, oyun süresince birçok şiddet eylemi gerçekleştirmektedir. Şiddet unsurunun Tomb Raider oyunlarında derece derece arttırıldığı bilinmektedir. Maja Mikula, "Gender and Videogames: The Political Valency of Lara Croft" adlı makalesinde ilk "Tomb Raider" oyundan sonraki sürümlerde, ana karakterin agresifliğinin derece derece arttırıldığından bahsetmektedir.<sup>59</sup> Bu şiddet unsuru, oyunun ilk versiyonunda sadece öz savunma için devreye girerken ilerleyen versiyonlarda herhangi bir haklı sebep olmadan da Lara Croft'un şiddet uygulaması mümkün hale getirilmiştir. Örneğin çıkış yolu üzerinde duran bir aslandan kaçmak mümkünken oyuncunun o aslanı ateş ederek öldürmesi de mümkündür ve bu oyuncuya herhangi bir eksi puan olarak dönmez. Halbuki ahlaki açıdan olumsuz bir eylemde bulunan bir karakterin oyuncu için itici bir duruma sürüklenmesi gerekirdi. Böyle bir durum olmadığına göre oyunda sebepsiz yere

---

<sup>59</sup> Maja Mikula, "Gender and Videogames: the political valency of Lara Croft", *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, Cilt 17, Sayı 1, 2003

hayvan katletmenin mübah olduğu gibi bir sonuç çıkar ki bu da tercih edilemeyecek bir etik anlayışıdır.

Seyirci-oyuncunun haz dünyasının nasıl yönlendirildiğini görebilmek için Lara Croft karakterinin estetik olarak nasıl sergilendiğini ve oyuncu – karakter ilişkisinin nasıl kurulduğunu tanımlamak gerekiyor. Lara Croft’un temel karakter özellikleri sayılırken atletik niteliklerine ve kabiliyetli, kendine güvenen güçlü yapısına vurgu yapılmıştı. Lara Croft, bu güçlü karakter özellikleriyle ortaya çıktığında bilgisayar ve video oyunları piyasasında kadın karakterlere genellikle kurtarılması gereken madurlar, kurbanlar ya da baş roldeki erkek karakterlerin destekçileri olarak yer verilmekteydi. “Tomb Raider”, popüler bilgisayar oyunlarında kadın karakterlerin rolü konusunda bir kopuşu simgeler. Kadın oyuncuların yazdıkları oyun yorumlarında kendilerinin ekranda temsil edilmesinden büyük mutluluk duydukları görülmektedir. Maja Mikula ve Helen W. Kennedy’nin de belirttiği gibi, bilgisayar oyunlarında aktif kadın kahramanların yer alması kadınları oyun oynamaya davet etmiştir.

Burada kadınların ve erkeklerin oyunu oynarken karakterle ve oyunun değerler dünyasıyla nasıl ilişki kurduklarına değinmekte fayda var. Kadınlar karakterle özdeşleşmeyi daha çok tercih etmektedirler<sup>60</sup>, bu da onların Lara Croft’u bir rol model olarak benimsemeleri sonucunu beraberinde getirir. Lara Croft, kadınlar için macera, bağımsızlık, kabiliyet ve gücü simgeleyen bir rol model oluşturur. Hatta Lara Croft erken dönem feministlerin kadınların temsilinde arzu ettikleri bütün özelliklere sahiptir. Örnek vermek gerekirse feminist film eleştirisi alanında çalışan Linda Artel ve Susan Wengraf 1976 yılında kadınlar için sunulması gereken olumlu imgeyi şöyle belirtmişlerdir<sup>61</sup>: “*Olumlu İmgelerin* temel amacı, medya malzemelerini feminist bir bakış açısıyla değerlendirmektir. Bunun için şu özelliklerden en azından birine sahip olan materyalleri araştırdık: kızların ve kadınların, oğlanların ve adamların steryotip olmayan davranış ve tavırlarla sergilenmesi: bağımsız, zeki kadınlar: maceracı, yetenekli kızlar ... uçak kullanabilen kadınlar vb.”

---

<sup>60</sup> Maja Mikula, “Gender and Videogames: the political valency of Lara Croft”, *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, Cilt 17, Sayı 1, 2003

<sup>61</sup> Linda Artel ve Susan Wengraf, “Positive images: screening women’s films”, *Issues in Feminist Film Criticism*, Ed. Patricia Erens, Indiana Üniversitesi Yayınevi, Bloomington, Indianapolis, 1976, s. 9–12.

Ancak 1976 yılında feministlerin “Olumlu İmge” adını verdikleri bu türden bir temsile artık günümüzde bolca rastlanabilmektedir ve bunun ne kadar da ataerkiden uzak bir temsil olduğu şüphelidir. Çünkü bu rol modelin rol modelliği sadece kişilik özellikleriyle sınırlı değildir. Karakterin dış görünüşü de oyunda oldukça vurgu alan noktalardan birisidir. Karakterin yaratıcısı Toby Gard, bir bilgisayar oyununda karakter oluştururken iki noktanın önemli olduğunu söylemektedir: Karakterin onurlu ve karizmatik bir duruşu (postürü) olmalı ve karakter karşı cins tarafından çekici, kendi cinsi tarafındansa özenilecek özelliklerle donatılmalıdır.<sup>62</sup> İşte bu yaklaşım “Tomb Raider”a da damgasını vurmaktadır. Kadın bedenini karşı cinse çekici göstermek amacıyla erkek egemen “güzellik” ideali oluşturma abartılı bir şekilde karakterin görsel tasarımına yansıtılmıştır: Büyük ve dik göğüsler, ince bir bel, yuvarlak kalçalar ve çok dar giysiler. Elanie Showalter genç kadınlara rol model olarak sunulan imgelerin alternatifliğini tartıştığı bir yazısında şöyle demektedir:<sup>63</sup> “Bilgisayara taşınan kapak kızları, gerçek hayattaki mankenlerin ve yıldızların en iyi özelliklerinin birbirine yamanmasıyla oluşturulduğu için hiçbir gerçek kadın onlarla aynı özelliklere sahip olmayı hayal bile edemez. Fakat onların popüleritesi, yeni binyılın haz dünyasının önemli bir parçasını oluşturuyor. Ayrıntılı bir şekilde tasarlanmış yapay kadınsı özelliklere doğalmış süsü veriliyor.”

Showalter ve diğerlerinin korkusu, yetişen yeni neslin giderek artan bir şekilde kendi bedeninden memnun olmayacak olması ve bu rol modellere hiçbir zaman benzemeyeceği için sürekli bir tatminsizlik içinde yaşayacak olmasıdır.

Düşünülmesi gereken ikinci bir nokta da kadınların bir rol model olarak yaklaştığı bu oyun karakterine erkeklerin nasıl yaklaştığıdır. Bunun için öncelikle “The Face” dergisinin karakterin yaratıcısı Toby Gard ile yaptığı bir röportajdan alıntı yapmakta fayda var:<sup>64</sup>

“The Face: Lara feminist bir ikon mu yoksa cinsiyetçi bir fantezi mi?”

Toby Gard: Hem ikisi birden değil, hem de kısmen ikisi birden. Lara sert, kendine güvenen, zeki bir kadın olarak tasarlandı. İnanılmaz dış görünüşü dışında bütün

---

<sup>62</sup> Toby Gard, “Building Character”, Game Developer Dergisi, Mayıs 2000 sayısı

<sup>63</sup> Elaine Showalter, The Sunday Times Gazetesi, 10 Haziran 2001, s. 6.

<sup>64</sup> The Face Dergisi, 1997, Haziran sayısı.



cinsiyetçi klişeleri boşa çıkarıyor. Güçlü, bağımsız kadınlar mükemmel fantezi kızlarıdır – dokunulamayan her zaman daha çok arzu edilen olmuştur.”

Oyunun “Third Person” yapısı karakterin bedeninin sürekli gözler önünde olmasına sebebiyet verir. Bu nedenle oyuncu nezdinde karakter hem bir “ben” hem de bir “öteki” olabilmektedir. Mikula’nın da oyunu oynayan kişilerin forumlarda yaptıkları yorumlardan yola çıkarak tespit ettiği gibi kadın oyuncular Lara “olarak” oynamayı tercih ederken erkekler daha çok Lara’yı “kontrol etmekten” ve onu “kollamaktan” zevk almaktadır. Kendileri özne iken Lara onlar için bir nesnedir. Hatta “Tomb Raider”ın “The Angel Of Darkness” adındaki versiyonunda oyuncunun kontrol edebileceği bir erkek karakter de oyuna dahil edilmiş ve bu durum erkek oyuncuları rahatsız etmiştir. Bir kadın karakteri kontrol etmek zevk verirken erkek karakteri kontrol etmek erkek kullanıcılara aynı hazzı vermemektedir.<sup>65</sup> Ayrıca oyunun “Third Person” özelliği, erkek oyuncuyu bir nevi röntgenci pozisyonuna da koymaktadır. Ana karakter Lara Croft asla kameraya bakmaz. Röntgencinin hazzı, görülmeden başkasını görebilme durumundan kaynaklanır. Bütün bunlardan hareketle oyun piyasaya sürülürken belirlenen asıl hedef kitlesi olan 15 – 26 yaş arası genç erkekler için Lara Croft’un bir cinsel fantezi nesnesi olarak sunulduğunu söylenebilir.

### 3.1.6 Genel Değerlendirme

Hem olay örgüsü, hem de oynayış biçimi “puzzle” modeli üzerinden şekillenen “Tomb Raider” oyunu, oyuncunun belirlemediği sabit karakter özelliklerine ve yine sabit, doğrusal olan bir olay örgüsüne sahiptir. Oyuncu, olay örgüsünün ilerleyebilmesi için hareket özellikleri ve kişisel özellikleri önceden tanımlanmış ve sabitlenmiş olan karakteri yönlendirerek önüne çıkan bulmacaları çözmeye çalışır. Oyuncunun oyundan aldığı hazzın iki yönü vardır: Önüne çıkan bulmacaları çözmekten alınan haz ve ilerleyen olay örgüsünü izlemekten aldığı haz.

Bu çalışmanın temel yönelimi bilgisayar oyunlarının hakim değer yargılarını yeniden mi ürettiğini, yoksa var olan egemen değerlere dönük eleştirel bir düşünce biçimini mi kışkırttığını araştırmaktır. Oyuncunun önüne konan bulmacaların zekayı geliştirici özellikleri olduğunu ve yaratıcılığı kışkırttığını söylemek mümkündür. Ancak değer

---

<sup>65</sup> Maja Mikula, “Gender and Videogames: the political valency of Lara Croft”, Continuum: Journal of Media & Cultural Studies, Cilt 17, Sayı 1, 2003

analizinde ortaya konan üç vurgu noktası ise, oyuncunun haz dünyasının egemen değerlerin yeniden üretimine hizmet edecek şekilde nasıl yönlendirildiğini ortaya koymaktadır.

- Oyunun olay örgüsü, “mistik” uygarlıkların keşfi üzerine kuruludur. Ancak bu uygarlıkların keşfi sürecinde kültürlerle hiyerarşik bir ilişki kurulmakta ve batı merkezli oryantalist düşünce biçimi oyunda ana düşünce biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır.
- Oyundaki “iyi - kötü” idealizasyonu, toplumsal nedenselliği arka plana itmekte ve oyuncunun tamamen oyun karakteriyle özdeşleşerek toplumsal koşullara eleştirel bir bakış geliştirmesini engellemektedir.
- Oyuncu – karakter ilişkisi o şekilde kurulur ve karaktere öyle özellikler yüklenir ki; kadın oyuncular açısından bir rol model oluşturan karakter, aynı zamanda beden politikası açısından ciddi bir baskı unsuru olmaktadır. Erkek oyuncular açısından ise oyun karakteri bir cinsel fantazi nesnesine dönüşmektedir. Bu nedenle oyun, maşist - erkek egemen değer yargılarını yeniden üretecek şekilde kurulmaktadır.

Bütün bu belirtilenler ışığında, oyuncuların eğlence ihtiyaçlarını karşılayan “Tomb Raider II” oyununun toplumsal hiyerarşi ve baskı biçimlerini yeniden üreten değerleri fazlasıyla içerdiği söylenebilir.

### **3.2 “THE SIMS 2”**

İncelenecek ikinci bilgisayar oyunu “The Sims 2” olacaktır. Oyun, “The Sims” serisinin ikinci oyunudur ve simülasyon kategorisine girer. “The Sims 2” oyununda kullanıcı “tanrı gözüyle” oyunu oynar: Yönlendirdiği ve yönlendirmediği karakterlerin davranışlarını aynı anda ekranda görme şansına sahiptir. Anlatı yapısı açısından oyun açık uçlu bir oyundur. “Tomb Raider II”de gördüğümüz sabit anlatı yapısının tersine “The Sims 2” oyununda anlatının oluşumu oyuncuya bırakılmıştır.

Ayrıca “Tomb Raider II” gibi “The Sims 2” oyunu da popüler olan ana akım bilgisayar oyunlarından birisi olarak inceleme altına alınacaktır. “The Sims” serisi oyunlarını piyasaya süren Electronic Arts şirketi, 2008 yılında yaptığı açıklamada

oyunun 8 yıl içinde 100 milyon kopya sattığını açıklamıştır.<sup>66</sup> Bu rakam göz önüne alındığında oyunun kullanıcılarda nasıl bir etki yarattığının incelenmesi daha da bir önem kazanmaktadır.

### 3.2.1 Oyunda Anlatılan Hikaye Ve Temel Çatışma Unsurunun Tanımlanması

Oyun, temel olarak insan yaşamının simülasyonudur. Karakterlerin konuşlandırıldığı mekan bir Amerikan banliyösüdür. Orta sınıfa mensup insanların gündelik yaşamları ve birbirleriyle kurdukları ilişkiler modellenir. Karakterler yeme, içme, uyuma, hijyen, eğlence ve sosyalleşme gibi yaşamsal ihtiyaçlarını karşılamak zorundadırlar. Diğer yandan zenginleşme, mülk sahibi olma, rahat bir yaşam sürme ve geniş bir arkadaş çevresine sahip olma gibi hayalleri de vardır. Oyunun temel çatışması, karakterlerin kendilerini çevreleyen koşullar dahilinde hayatta kalma ve yaşam standartlarını hem maddi hem de manevi anlamda yükseltme gayreti üzerine kuruludur. Temel çatışma unsurunu oyun dvd'sinin kapağında yazılanlardan da anlamak mümkündür:<sup>67</sup> “Açık uçlu oyun yapısı kendi amaçlarınızı belirlemenize ve Sim'inizin kaderini tayin etmenize olanak sağlar. Ya zenginleşecekler ya da yok olacaklar. Hepsi size bağlı.”

Oyunun tanıtımında da belirtildiği üzere açık uçlu oyun yapısı, oyunun bütünlüklü bir hikayesinin olmamasını beraberinde getirir. Fakat bu durum hikaye ya da anlatı unsurunun oyundan tamamen çıkartılması anlamına da gelmez. Tam tersine oyun, “beliren anlatı” (“emergent narrative”) türünde bir anlatıya yer verir.

Ruth Aylett, sanal ortamlarda kurulan anlatı biçimini analiz etmek için “beliren anlatı” yapısını futbol örneğiyle açıklar.<sup>68</sup> Futbol oyununda da önceden senaryosu yazılmış bir anlatı yoktur. Sadece oyunun kuralları ve oyuncuların üstün yönelimleri bellidir. Ancak oyun başladıktan sonradır ki oyunun hikayesi belirmeye başlar. Oyun bittikten sonra anlatılacak birden fazla hikaye ortaya çıkmıştır: Son anda yapılan oyuncu değişikliğinin oyunun gidişatını nasıl etkilediği, gelecek vadeden genç forvetin sakatlanmasının maçın en trajik anı olduğu vb.

<sup>66</sup>

<http://www.gurbetport.com/site/modules.php?name=News&file=articleNew&sid=16195&flag=haberDevam>

<sup>67</sup> “The Sims”; Electronic Arts, 2000.

<sup>68</sup> Ruth Aylett, “Narrative in Virtual Environments - Towards Emergent Narrative”, Centre for Virtual Environments Business House, University of Salford , UK, 1999

İşte “The Sims” oyunlarında da gerçekleşen budur. Oyunun başında belirli muhitlerde oturan insanların kendi aralarındaki ilişkilere dair bir takım veriler sunulur. Bu veriler bir hikayenin doğmasına öncülük edebilecek hareket noktalarıdır. Hikaye oyunun oynanması esnasında ortaya çıkar.

Bu çalışmada örnek olarak “The Sims 2” oyununda oyuncuya sunulan üç muhitten biri seçilecek ve o muhitte kullanıcıya sunulan temel çatışma unsuru tanımlanacaktır. İlerleyen bölümlerde de alt olayları doğurabilecek unsurlar, karakterlerin özellikleri ve oyunun kuralları çerçevesinde karakterlerin yapabildiği eylemlerin hangi değerler baz alınarak belirlendiği tesbit edilecektir.

### 3.2.1.1 “Pleasantview Kasabası”

Oyuncu, oyunda sunulan üç ayrı mekandan birinde oyunu oynayabileceği gibi kendi mekanını yaratıp onun içinde de oynayabilir. Sunulan üç mekandan biri olan Pleasantview kasabasında hikayenin başlatıcısı olacak temel çatışma unsuru oyunda şu şekilde tanımlanmıştır<sup>69</sup> : “25 yılda çok şey oldu! Mortimer Goth büyük bir servet yaptı, Pleasant’lar kasabaya kök saldı ve yeni nesil Sim’ler doğdu. Fakat bu barışçıl ve mutlu varoluş bir risk altında. Kasabaya yeni gelenlerin yol açtığı sorunlar, dedikoduların artmasına ve mahalledeki bütün aileler arasında gerilimlere sebep oluyor. Huzurlu ve sakin Pleasantview kasabasında huzuru yeniden tesis etmek için bir şey yapılamaz mı?”

### **3.2.2 Hikayede Yer Alan Alt Olayların (Vukuatların) Tanımlanması**

Yukarıda kurulan çatışma bağlamında karakterlerin başından geçecek olan olaylar tamamen oyuncunun yönlendirmelerine bağlıdır. Simülasyon, sadece oyuncunun olayları kurgulaması için uygun olan çatışmaları ve mekanı sağlar. Oyundaki olaylar ailelerin yaşadığı hanelerde geçtiğinden, oyundaki her hane için yukarıda tanımlanan temel çatışmanın alt kolları verilmiştir. Bu alt kolları incelemek için yine oyundaki üç mekandan biri olan Pleasantview’a odaklanılacaktır.

---

<sup>69</sup> “The Sims 2”; Electronic Arts, 2004.

Goth Ailesi: “Cassandra, kendi ailesini kurmaya hazır. Fakat kasabanın Casanova’sını ehlileştirilebilecek mi? Mortimer karısı Bella’nın ortadan kaybolmasının ardından kendini toparlayabilecek mi?”<sup>70</sup>

Calliente Ailesi: “Calliente kardeşlerin Bella’nın ayrılmasından hemen önce kasabaya gelmiş olması bir tesadüf olabilir mi? Mortimer’a karşı duydukları ilgi fiziksel mi ... yoksa maddi mi?”<sup>71</sup>

Lothario Ailesi: “Don Lothario kim? Cassandra Goth’la olan ilişkisi samimi mi? Peki ya Cassandra’nın annesi Bella’nın, en son Lothario’nun dairesinin üst katında görüldüğü dedikodusuna ne demeli?”<sup>72</sup>

Broke Ailesi: “Brandi, kocasının şüpheli havuz kazasında ölmesi sonucu iki çocuğuna tek başına bakmak zorunda kalmıştı. Dustin vaktini sürekli dışarıda geçirirken Brandi küçük çocuğu Beau’ya hayatta doğru seçimleri yapmayı öğretebilir mi?”<sup>73</sup>

Pleasant Ailesi: “Dışarıdan Daniel ve Mary-Sue Pleasant’ın harika bir hayatı varmış gibi gözüküyor. Yoksa aşkları sadece görünüşte mi? Peki çocukları Angela ve Lilith, söz konusu olan aşk ilişkileri olduğunda doğru tercihleri yapabilecekler mi?”<sup>74</sup>

Dreamer Ailesi: “Darren, sanatçı olma hayali kuruyor. Oğlu ise çok kitap okuyan bir çocuk. Darren kendi sanat tanrıçasını bulabilir. Ancak yaratıcılığı Cassandra’nın dikkatini çekmek için yeterli olacak mı?”<sup>75</sup>

Bunların dışında oyunun yapısı, oyuncunun tamamen kendisinin tanımladığı yeni hanelerin de var olan mekana eklenmesine olanak sağlamaktadır. Olaylar var olan haneler üzerinden ilerleyebileceği gibi, oyuncu isterse tamamen kendi tanımladığı karakterlerle kendi evini kurarak yeni olayların da gelişmesini sağlayabilmektedir.

Ayrıca oyunda var olan hane yapılarında da değişikliğe gidilmesine izin verilir. Yukarıda belirtilen çatışma unsurları oyuncu tarafından değiştirilebilir.

---

<sup>70</sup> “The Sims 2”; Electronic Arts, 2004.

<sup>71</sup> A.g.e.

<sup>72</sup> A.g.e.

<sup>73</sup> A.g.e.

<sup>74</sup> A.g.e.

<sup>75</sup> A.g.e.

### 3.2.3 Karakterlerin Ve Özelliklerinin (Kişisel Bağlılarının) Tanımlanması

Oyunda karakterlerin özellikleri altı kategori altında sunulmaktadır. Oyundaki eylemler, bu kategorilerin bazılarında değişikliğe neden olurken bazıları da sabit kalmaktadır. Kategoriler altındaki değerlerin değişiminde, karakterlerin kendilerine dönük eylemleri belirleyici olduğu kadar, karakterlerin birbiriyle olan ilişkisi ve birbirine dönük eylemleri de belirleyici olabilmektedir.

Temel İhtiyaçlar Kategorisi: Bu kategori altında sekiz ihtiyaç tanımlanır. Bu değerlerin sayısal karşılıkları, karakterlerin temel ihtiyaçlarının ne kadar karşılandığını belirler. Bu ihtiyaçlar açlık, konfor, tuvalet ihtiyacı, enerji, eğlence, sosyalleşme, hijyen ve çevre düzenidir. Bunlardan herhangi birinin uzun süre sıfır düzeyinde olması, karakterin yaşamının tehlikede olduğunu gösterir.

İlişkiler Kategorisi: Karakterin kasabada tanıdığı insanların ve bu insanlarla olan ilişkisinin sayısal değeri bu kategori altında yer alır. Ayrıca karakterin listedeki kişilerden hangileriyle arkadaş olduğu, hangileriyle en iyi arkadaş olduğu, kimi sevdiği, kime aşık olduğu ya da kimden nefret ettiği gibi veriler bu kategori altında sunulur.

Beceriler ve Kariyer: Bu kategoride yedi başlık altında karakterin sahip olduğu beceri düzeylerini görürüz. Bunların yanı sıra da karakterin o anda çalıştığı işin ne olduğu ve iş performansı bilgisi verilir. İş performansı düşükse o işten atılma ihtimali yüksektir. Performans yüksekse karakter kariyer basamaklarını tırmanmaya başlar. Beceri başlıkları şöyledir: Aşçılık, mekanik, karizma, beden, mantık, yaratıcılık, temizlik. Her karakter bu becerilerin bir kısmında iyi iken diğerlerinde kötüdür. Bunlardan her biri karakterin kendi yaşamını sürdürmesine kolaylık sağlayan becerilerken aynı zamanda kariyer yaşamında da bu becerilerin büyük payı olmaktadır.

Kişilik: İlişkiler, beceri – kariyer ve temel ihtiyaç değişkenleri oyun boyunca değişebilirken kişilik özellikleri sürekli sabit kalır. Her karakterin önceden belirlenmiş kişilik özellikleri vardır.

- Paspal  $\leftrightarrow$  Düzenli
- Utangaç  $\leftrightarrow$  Cana yakın
- Tembel  $\leftrightarrow$  Aktif

- Ciddi ↔ Şen
- Huysuz ↔ Sevimli

Karakterin diğerleriyle olan ilişkileri, kariyeri, ev yaşamı bu özelliklere göre belirlenir. Oyuncu yeni bir karakter yaratacaksa özelliklerini kendisi belirler. Karakterin bütün özelliklerde iyi olması mümkün değildir. İki ya da üç özellik diğerlerine göre daha baskın olmaktadır.

Yaş: Karakterler beş farklı yaş grubundan birine dahil olabilirler: Bebek, çocuk, teenage, yetişkin, yaşlı.

Arzu: Bütün bu kategorilerin dışında, karakterlerin hayatlarının amacını belirleyen arzuları vardır. Her karakterin sadece bir arzusu belirgindir. Bunlar zenginlik, bilgi, aile, romantizm ve popülerite arzularıdır. Yalnız bebekler ve çocuklarda bu arzulardan hiçbirine yer verilmez. Onların sadece büyüme arzusu vardır.

Karakterlerin yaşayabilmesi için temel ihtiyaçları ile yaşam arzuları arasındaki dengenin tutturulabilmesi gerekmektedir. Bir karakter hayattaki hedefine ulaşabilirse ve temel ihtiyaçlarını giderirse yaşlılığının sonuna kadar yaşar. Temel ihtiyaçları giderilmesine rağmen hayattaki emellerine ulaşamazsa daha erken ölebilir. Temel ihtiyaçlarını giderememesi durumunda ise ölmesi an meselesidir.

Pleasantview kasabasının sakinlerinin “arzu” ve “yaş” kategorisi altındaki özellikleri şöyledir:

#### Goth Ailesi

Mortimer Goth: Yaşlıdır ve bilgilenme arzusuna sahiptir. En büyük amacı emekliliği nedeniyle yarım kalmış olan bilim kariyerini geliştirmektir.

Cassandra Goth: Yetişkindir ve aile kurmak onun en büyük arzusudur.

Alexander Goth: Henüz çocuktur. Bir an önce büyümek istemektedir.

#### Pleasant Ailesi

Daniel yetişkindir ve romantizm arzusu vardır. Karısının (Mary - Sue) ise zenginleşme arzusu ön plandadır.

Angela ve Lilith ailenin teenage çocuklarıdır. Geniş bir arkadaş çevresine sahip olup popülerleşmek arzuları vardır.

### Caliente Ailesi

Kasabaya yeni gelmiş iki yetişkin kadındır. İkisinin de iyi birer kariyeri yoktur. Birisi zenginleşmeye önem verirken (Dina), diğeri romantizm yaşamak istemektedir (Nina).

### Lothario Ailesi

Kasabaya yeni gelmiş olan Don Lothario yetişkindir ve romantizm arzusu vardır. Ciddi bir kariyeri yoktur. Birden fazla kadınla birlikte olmak onun hobisidir.

### Broke Ailesi

Brandi Broke: Yetişkindir, çocuklarını büyütüp onları hayata hazırlamak onun yaşam arzusudur.

Dustin Broke: Teenage'dir, öncelikli hedefi para kazanıp zengin olmaktır.

Beau Broke: Bebek olduğu için büyümekten başka hedefi yoktur.

### Dreamer Ailesi

Darren Dreamer: Oğluyla tek başına yaşayan Darren, yetişkin bir erkektir. İşsizdir ve zengin de değildir. Ancak sanatçı yönü güçlüdür ve bu alanda kendini geliştirip bilgilenmek en çok istediği şeydir.

Dirk Dreamer: Teenage olan Darren'ın babasından farklı olarak zenginleşme arzusu daha baskındır.

Oyunu oynayan kişi, dilerse bütün karakterlerin eylemlerini yönlendirebilir. Yukarıda belirtilen çatışma öncüllerinden hareketle onları kişiliklerine ve yaşam arzularına uygun eylemlerde bulunmaya yönlendirir. Karakterlerin temel arzuları ve kişilik özellikleri bir kez belirlendikten sonra oyunu oynayan kişi tarafından değiştirilebilir şeyler değildir. Bu nedenle oyuncunun karşısına sürekli bir ikilem çıkar; karakterin temel yaşamsal ihtiyaçlarını gidermek ve karakterlerin arzuladıkları yaşama kavuşmasını sağlamak. Oyuncu bu iki durumu aynı anda idare ederek iki değer de (ihtiyaçlar ve arzular) sürekli yüksek olmasını sağlamak durumundadır. Bir yandan temel ihtiyaçların en kısa sürede karşılanmasını sağlarken diğeryandan da karakterin arzularına uygun olarak beliren bir takım kısa vadeli istekleri karşılamak durumundadır. Örneğin karakterin amacı romantizmse, kısa vadeli istekleri arasında birden fazla kadınla – adamlarla birlikte olmak yer alacaktır. Ya da



karakterin isteđi bilgilenmek ise kısa vadeli istekleri arasında kitap okumak, bilgilenmek istediđi alanda kariyer yapmak gibi istekler belirecektir. Oyuncu karakterin arzularının karřılanma dűzeyini yűksek tutmak iin bu istekleri yerine getirmelidir. Oyuncunun yűnlendirmeleriyle deđiřebilir olan űzellikler, karakterlerin iliřkileri, sahip oldukları beceriler – kariyerleri ve dıř gűrűnűřleridir.

Bunların dıřında oyuncunun oyun dűnyasına ek karakterler ya da aileler eklemesine de izin verildiđinden yukarıda bahsedilmiřti. Bu ailelerde yer alan karakterlerin kiřilik űzelliklerini, dıř gűrűnűřlerini, cinsiyetlerini ve arzularını oyuncu belirler.

### **3.2.4 Vukuatların (Alt Olayların) Nasıl Kurgulandıđının İncelenmesi**

Siműlasyonların en temel űzelliđi, bir sistemin orđinalinde yer alan davranıřların bir model űzerinden taklit edilmesidir. Bu model sayesinde bir sistemin davranıřları űngűrűlebilir hale gelir.<sup>76</sup> Bilim insanlarının belirli sistemlerin davranıřlarını űn gűrebilmek iin siműlasyonlara bařvurmalarının sebebi budur. Ancak siműlasyonların kullanım alanı sadece bilimle sınırlı deđildir. űrneđin ocukların kendi aralarında oynadıkları evcilik oyunu da bir eřit siműlasyondur. Bu oyunda her yařtan insanı iine alan ev ortamı belli davranıř kalıplarının taklidi yoluyla modellenir.

#### 3.2.4.1 Oyun Modeli

“The Sims” serisi oyunları diđer bilgisayar oyunlarının yapmadıđı bir řeyi yaparak sıradan insan yařamını modellemektedir. Gonzalo Frasca’nın<sup>77</sup> da dediđi gibi, oyun bu űzelliđiyle bilgisayar oyunları tarihinde bir kilometre tařıdır. űnkű bilgisayar oyunlarında alıřılan fantastik evrenlerde devinen karakterlerin tersine sıradan insan ve onun yařamının modellenmiř hali ilk kez bu bilgisayar oyununda gűrűlmektedir. Dolayısıyla “The Sims”in oyun modelini bulmak iin benzer yapıda olan, yani sıradan insanın yařamının modellendiđi bir oyun biimini aramak gerekmektedir. Buradan hareketle “evcilik” oyununun, “The Sims” oyununun yapısının anlaşılabilmesi iin dođru bir model olduđunu űne sűrűlecektir. Evcilik oyununda

---

<sup>76</sup> Burak Dođu, “Popűler Kűltűrűn Tűketicim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yařam Tarzı”, Ege űniversitesi Sosyala Bilimler Enstitűsű Genel Gazetecilik Anabilim Dalı Yűksek Lisans Tezi

<sup>77</sup> Gonzalo Frasca, “The Sims: Grandmothers are cooler than trolls”, Game Studies Dergisi, Cilt 1, Sayı 1, Temmuz 2001

olduđu gibi “The Sims”te de oyun genellikle evde geer, oyun aık ulu bir yapıda kurulur ve oyuncuların belirlediđi olay rglerini kurmalarına izin verilir.

#### 3.2.4.2 Kullanıcı – Oyun İlişkinin Model Üzerinden Tanımlanması

Evcilik oyununda olduđu gibi “The Sims” oyununda da sadece karakterlerin nasıl taklit edilebileceđini/modellenebileceđini belirleyen “paidia” kuralları vardır. “Ludus” kuralları yönünden fakir bir oyun türüdür. Yani oyunda bir kazanma – kaybetme durumu ya da dramatik bir çatışmanın başı, ortası ve sonu olan bütünlüklü bir olay örgüsü dahilinde takip edildiđi bir oyun yapısı yoktur. Ancak bu türden bir oynayıŖa da zemin oluřturur. Tıpkı evcilik oyunu oynayan ocukların zaman zaman dramatik bütünlük arzeden küçük oyunlar inşa edebilecekleri gibi “The Sims” oyununu oynayan kiři de benzer Ŗekilde olay örgleri oluřturabilir. Oyuncuya olay örgs kurulumunda kullanabileceđi birbiriyle çatışan bir takım kiřisel özellikler – yönelimler sunulur. Oyundaki her karakteri ayrı ayrı kontrol edebilme yetkisine sahip olan oyuncu, olayları kurarken kendisine sunulan öyk taslaklarını kullanıp kullanmama özgürlüğüne sahiptir. Oyuncu kendi belirlediđi farklı bir dramatik çatışma üzerinden de olayları geliřtirebilir. Sadece oyuncunun Ŗuna uygun hareket etmesi lazımdır: Eđer önündeki seenekleri geniřletmek istiyorsa ya da oyunun oynanışını zevkli kılmak istiyorsa oyundaki arzular – ihtiyalar dengesini iyi idare etmeli, bu sayede karakterlerini maddi ve manevi yönden zenginleřtirmelidir. Bunlar yapılmadıđında karakterlerin ölmesi ya da oyuncunun hiçbir olay kuramadan oyun dünyası iinde gezinip durmak zorunda kalması kaınılmaz olmaktadır.

Aık ulu bir oyun yapısına sahip olan “The Sims 2”, oyuncu özgürlüğünü artırmakla birlikte “beliren anlatı”nın ortaya ıkmasını garanti altına almakta zayıf kalmaktadır. Oyun tasarımcısı ve akademisyen Michael Mateas, “Faade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama”<sup>78</sup> adlı makalesinde aık ulu oyunların (simlasyonların), kendi davranışlarını yönlendiren elemanların yanyana getirilmesiyle oluřturulduđundan bahseder. Oyuncu, bu bađımsız unsurlardan sadece birini yönlendirir. Simlasyon alıřmaya bařladıđı zaman, bütn unsurlar birbirine paralel olarak alıřmaya bařlarlar. Aynı anda bir sür şeyin olmasına izin verilir.

---

<sup>78</sup> Michael Mateas, Andrew Stern; “Faade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama”, Oyun Geliřtiricileri Konferansı, Oyun Tasarımı Bölümü, Mart 2003, [www.interactivestory.net](http://www.interactivestory.net)

Mateas bu tür oyunlarda yaşanan deneyim üzerinde belirli bir denetim ya da oluşturulmuş dışsal bir yapı olmadığı için oyuncunun eylemlerinin gündelik hayattakine benzer olduğunu belirtir. Bir anlatıya ulaşip ulaşmayacağı belirsizdir. Eğer oyuncunun eylemleri bir anlatıya ulaşırsa buna “beliren anlatı” denir. Bu tür oyunlarda oyuncunun yaşadığı gerçek yaşam hissini arttırdığını belirten Mateas, bu türün önemli bir dezavantajının ise anlatıyı denetleyen bir yapı olmadığı için ortaya anlatı yönünden fakir deneyimler çıkabilmesi olduğunu söyler.

Oyuncunun tercihleriyle ortaya çıkan olaylar, doğrusal olarak birbirini takip eder. Zamanda kırılmalara, ileri ya da geri gidişlere izin verilmez. Sadece zamanın hızlandırılmasına izin verilir. Bu da oyuncu tarafından kurulan olay örgüsünün kronolojik bir yapıda ilerletilmesine neden olur.

Ayrıca oyuncu herhangi bir karakteri yönlendirmeyi bırakıp diğerine geçtiğinde karakter Mateas’ın da belirttiği gibi kendi kendini yönlendirmeye başlar ve öncelikli olarak temel ihtiyaçlarını maksimize etme yoluna gider.

“The Sims” oyunu ile evcilik oyunu arasındaki temel farklılık şudur: evcilik oyunu, tamamen oynayan kişilerin tercih ettiği değerler üzerinden şekillenebilirken, “The Sims” zaten belli bir dünya görüşünden hareketle kurgulanmış bir dünya ile sınırlıdır. Bu dünya görüşünün en belirgin özelliği, Amerika tarzı tüketim odaklı bir orta sınıf yaşam biçiminin değerlerinin oyunun merkezine yerleştirilmesidir. Bunu daha iyi irdeleyebilmek için karakterlerin hangi eylemlerde bulunabildiğine bakmak ve bu eylem olasılıklarını bilimsel, etik, politik ve estetik analiz kriterlerine tabi tutmak gerekmektedir.

### **3.2.5 Karakterlerin Fonksiyonunun Belirlenmesi – Değer Analizi**

Gonzalo Frasca, simülasyonların geleneksel anlatı biçimlerinden farklı olduğunu söylerken, simülasyon yaratıcısına bir roman ya da oyun yazarından farklı bir sorumluluk yükler. Yazar, ortaya birtakım eylemler koyar. Simülasyon yaratıcısı ise bir takım eylemlerle sonuçlanabilecek olan davranış kurallarını belirler. Bir yazar kadınları genel olarak ev kadını olarak çiziyorsa buradan yazarın kadınlar hakkındaki görüşüne dair bir fikir edinilir. Fakat bir simülasyon yaratıcısı kadınları ev kadınları olarak simüle ederse, sadece onları belirli bir şekilde resmetmekle kalmaz, aynı zamanda onları belirli hareketlerle bağlayan kuralları da bu şekilde belirlemiş olur.

Yani “kadınların ev kadınlığından farklı bir kimlik geliştirme opsiyonu yoktur” demiş olur. Frasca bu nedenle bir simülasyon yaratıcısının çok incelikli çalışması gerektiğini söyler.

Bu çalışmada “The Sims” oyununda yaratıcının nelere dikkat ettiğini belirlemek için yukarıda temel özellikleri belirtilen karakterlerin bir kısmının oyundaki olası olay kurgularında nasıl işlevlenebileceklerine odaklanılacaktır. Bunu yaparken elde kurulmuş bir olay örgüsü olmadığı için oyunun Pleasantview bölümünde sunulan temel çatışma öncüllerinden hareket ederek karakterlerin kişisel özellikleri doğrultusunda bu çatışmaya nasıl dahil olduklarına bakılacaktır. Örnek inceleme olarak Goth ve Calliente aileleri ele alınabilir.

Goth ailesinin huzurunun önündeki engellerden biri şudur: Karısından henüz ayrılmış olan Mortimer Goth’un parasına göz dikmiş çekici bir kadının (Dina Caliente) kasabaya gelmiş olması. Burada yaşlı ve zengin Mortimer, tehlike altında gösterilmektedir. Tehlike unsuru olarak gösterilen kişi ise kasabaya yeni gelmiş olan Dina Calliente’dir. Temel amacı zenginleşme olan Dina, oyuncu tarafından yönlendirilmeye başlandığında oyuncu bir mesajla uyarılır: “Mortimer’in gönlünü çalmak için ilk adımı ondan bekleme.” Dina, aynı zamanda Don Lothario’nun sevgilileri arasındadır. Dina, Mortimer’la evlenerek amacına ulaşmış olacaktır. Evlendikten sonra ise Lothario ile ya da karşısına çıkan başka erkeklerle gönül eğlendirecektir. Dolayısıyla oyuncu oynamaya başladığında gelişen olaylar içinde Mortimer kurban, Dina ise servet avcısı kötü kadın rolüne soyunmaya aday gözükmedir.

Pembe dizilerde görülebilecek türden bir olay örgüsü oluşturmaya aday bu dramatik çatışma unsuru, dramaturjik analiz kriterlerine göre incelendiğinde analiz birimi eylemler değil, eylemlere dönük itkiler olacaktır.

Mortimer Goth, hayattaki bilgilenme amacının dışında bir takım yan amaçlar da geliştirmektedir. İki farklı kadına aynı anda kur yapmak istemesinin (Dina ve Nina Calliente) bilgisini artırmayla bir ilgisi yoktur. Kadınların ona bu yaşta parası için ilgi duyduklarını farketmeden onlara kur yapmaya çalışması akılcı değildir. Ayrıca bir erkeğin aynı anda iki kadına birden kur yapmasının da etik bir boyutu yoktur. Zengin olması ona bir iktidar sağlar ancak aldatılma riski sürekli onun iktidarının altını oymaktadır. Bu durumda da karşımıza akılcı olmayan bir amaç peşinde koşan,

ahlaki açıdan olumsuz eylemlerde bulunan ve kırılğan bir iktidarı olan bir karakter çıkar. Bu durumda Mortimer, itici ve gülünç duruma düşmekten kurtulamayacaktır. Ancak oyunda sunulan yönlendirmede kasabadaki huzuru tehtid eden yeni gelenlerin varlığından söz edilmektedir. Vurgu noktası Mortimer'ın ahlaksızlığına değil, kasabaya gelen kötü kadın Dina Calliente'nin paraya düşkünlüğüne yapılmaktadır.

Dina Calliente akılcı bir amaç peşindedir. Mortimer'la evlenmek onu gerçekten zenginleşme amacına ulaştırabilir. Ancak bu amacı etik değildir, çünkü Mortimer'a karşı ilgisinde samimi değildir. Dina, Mortimer'ın kendisine olan zaafından faydalanıp onun parasına erişme gücüne de sahiptir. Etik olmayan amaçları uğrunda akılcı davranan ve muktedir olan Dina, oyuncunun antipatisini kazanmaya aday bir karakterdir.

Oyunda kurulan bilimsel varsayımda eksik noktalar olduğu göze çarpmaktadır. Örneğin Dina Calliente'nin hayat amacının neden zenginleşme olduğuna yer verilmemektedir. Benzer şekilde kullanıcı, Mortimer Goth'un kadınlarla kurduğu ilişkide neden yoz tercihlere yöneldiği hakkında bir fikir edinemez. Muhtemelen kullanıcının kendi zihninde doldurması beklenen bu türden boşluklar, oyunun sürekli kendi amaçlarından menkul bireysel iradelerin çatışmasıyla ilerlemesine neden olmakta ve karakterlerin yönelimlerinde toplumsal koşulların belirleyiciliğini ciddi oranda göz ardı etmektedir. Ayrıca yukarıdaki olay öncülü düşünüldüğünde, oyuncunun Mortimer Goth'a sempati duymasını sağlayacak bir yapının kurulduğu görülmektedir. Her ne kadar kendi kendini komik duruma düşürse de Dina'nın mutlak kötülüğü karşısında kurban durumundaki Mortimer'ın ahlaki dejenerasyonu daha naif kalmaktadır. Dina'nın dekolte içeren kıyafeti ve abartılı makyajıyla tamamlanan femme – fatale imgesi, kötü kadının ağına düşürülen erkek kurgusunun hakim olmasını sağlamaktadır. Halbuki tam tersine Mortimer'ın, karısının ayrılmasının ardından yoz bir cinsel yaşantıya yöneldiği daha çok vurgulanarak oyuncu çok farklı bir şekilde yönlendirilebilirdi. Oyuncuya sunulan dramatik çatışma bu haliyle erkek bakışını merkeze alan ataerkil moral değerleri yeniden üreten bir yaklaşım içermektedir.

Buraya kadar oyunda yer alan bir kaç karakterin eyleme dönük itkileri, oyunda sunulan dramatik çatışma dahilinde nasıl işlevlendikleri incelenmiştir. Oyunun açık uçlu oyun yapısı, sayısız kurgu olasılığını gündeme getirdiği için analizin odak

noktasını oyunun kurallarına kaydırmak gerekmektedir. Önceki bölümlerde karakterlerin kişisel bağlamlarının nasıl oluşturulduğu gösterilmişti. Şimdi de bu kişisel özellikler tanımlanırken ne türden bilimsel, etik, politik ve estetik değerlerin merkeze alındığı incelenecektir.

Yukarıda oyuncunun karakterleri yönlendirirken temel ihtiyaçlarla karakterin arzuları arasında sürekli bir denge kurması gerektiğinden bahsedilmişti. Oyuncu bu dengeyi kurarken karakterin değişmeyen kişilik özelliklerini de kale almak durumundadır. Oyunun tasarımcısı bu kişisel özellikleri belirlerken bir takım sınırlamalara gitmiştir. 2001 yılının Ocak ayında Güney California Üniversitesinde düzenlenen “İnteraktif Çağda Eğlence” isimli konferansta Janet Murray, oyunun tasarımcısı Will Wright’a yönelttiği eleştirisinde insanların oyunda sunulandan daha karmaşık olabileceğine değinmiştir.<sup>79</sup> Esasen oyunda oluşturulan dünyanın bilimsel açıdan eksikli olduğuna gönderme yapan bu eleştiri Will Wright tarafından haklı bulunmuş, ancak bunun sebebinin teknolojik imkanların darlığı olduğu belirtilmiştir. Temel ihtiyaçların belirlenmesinde ve karakterlerin arzularının belirlenmesinde de bir takım sınırlamalara gidilmiştir ve bunları da teknolojik imkanların darlığı ile açıklamak mümkündür. Ancak son kertede sınırlama yapılırken bir takım başlıklar “tercih edilmiştir”. Bu “tercihler” de oyun tasarımcısının ideolojisini göstermektedirler.

Karakterlerin arzuları ve bu arzulara ulaşmaya çalışırken beliren anlık istekleri aşağıdaki gibidir.

Zenginleşmek isteyen karakterlerin beliren istekleri: Zengin birisine kur yapmak, onunla birlikte yaşamak – evlenmek. İş bulmak ve kariyer basamaklarını tırmanmak. Sürekli alışveriş yaparak eve yeni eşyalar almak.

Romantizm arzusuna ulaşmak isteyen karakterlerin beliren istekleri: Sevgili adayına kur yapmak, mümkünse ilişkiyi ilerletmek. Aynı anda birden fazla insanla birlikte olmak.

Popülerlik kazanmak isteyen karakterlerin beliren istekleri: Evine gösterişli eşyalar almak. Yeni insanları evine davet etmek, parti düzenlemek ve sürekli yeni insanlarla tanışmak.

---

<sup>79</sup> Gonzalo Frasca, “Videogames Of The Oppressed: Videogames As A Means For Critical Thinking And Debate”, Georgia Teknoloji Enstitüsü Edebiyat, İletişim ve Kültür Fakültesi Bilgi Tasarımı ve Teknolojisi Yüksek Lisans Tezi, 2001

*Aile kurmak isteyen karakterlerin beliren istekleri:* Evlenmek, mümkün olduğu kadar çok sayıda çocuk sahibi olmak, çocuğu en iyi şekilde yetiştirerek hayata hazırlamak. Evliliğin sürmesini sağlamak.

*Bilgilenmek isteyen karakterlerin beliren istekleri:* Yeni alanlarda kitap okuyarak, pratik yaparak bilgiyi artırmak. Mümkünse bir alanda iş bulup kariyer yapmak.

Karakterler, kişisel özellikleri doğrultusunda, mümkün olan en uygun yoldan isteklerine ulaşmaya çalışırlar. Oyunun zevkli bir şekilde ilerlemesi ve oyuncunun yönlendirdiği karakterlerin erken ölmemesi için oyuncunun karakterlerin isteklerini gerçekleştirilmesi gerekir. Gonzalo Frasca, oyunun kazanma ya da kaybetme ile ilgili kurallarının olmayışının oyunu ideolojiden muaf tutmadığını, oyunda Amerikan tarzı tüketim kültürünün başlı başına bir değer olarak sunulduğunu öne sürer.<sup>80</sup> Oyunda kazanma ya da kaybetme durumu olmasa da simülasyonun belli özelliklerinin, belli eylemler gerçekleşmedikçe aktif olmadığını belirtir. Dolayısıyla oyunda öne sürülen değerler doğrultusunda oynamadığı müddetçe oyuncu elbette oyunu kaybetmez, ancak eğlencenin büyük kısmına da dahil olamaz.

Karakterlerin temel motivasyonlarını hem bilimsel hem de etik olarak eleştiriye tabi tutarak Frasca'nın savı geliştirilebilir.

Zenginleşme: Kişinin sadece zenginleşmeyi kendine amaç edinmesi ancak kapitalist bir yaklaşım içinde anlaşılanabilir. Ancak bu yaklaşım bir çok ekonomist tarafından kapitalizmin irrasyonel yönü olarak değerlendirilmektedir. Immanuel Wallerstein, "Tarihsel Kapitalizm" adlı kitabında, kapitalistleri sürekli daha hızlı koşarak çemberini daha hızlı döndürmeye çalışan hamster'lara benzetir. Zenginleşmek, ancak başka bir amaç uğrunda araçsallaştırılabilecek bir unsur olabilir. İnsan bir amacına ulaşmak için zengin olmayı arzulayabilir. Ancak zengin olmak için zengin olmak, günümüz kapitalist dünya ekonomisinde bir değer olarak sunulsa da mantıksız bir amaçtır.<sup>81</sup> Etik açıdan yaklaşıldığında ise bu amaç, oyunda kişinin kendi dışındakileri önemsememesine neden olan eylemlere yol açtığı için bencilce bir yaklaşımdır.

---

<sup>80</sup> Gonzalo Frasca, "Videogames Of The Oppressed: Videogames As A Means For Critical Thinking And Debate", Georgia Teknoloji Enstitüsü Edebiyat, İletişim ve Kültür Fakültesi Bilgi Tasarımı ve Teknolojisi Yüksek Lisans Tezi, 2001

<sup>81</sup> Bkz. Immanuel Wallerstein, "Tarihsel Kapitalizm", Metis Yayınları, 1995

**Bilgiyi Artırma:** İnsanın bilgisini artırmak istemesi de zenginleşmede olduğu gibi bir amacı olmadığında mantıksız bir yönelim olmaktadır. Edinilen bilginin ne tür amaçlar için kullanılacağı etik bir tartışmayı da beraberinde getirir ancak oyunda böyle bir seçenek olmadığı için bu yönde bir değerlendirme yapılamamaktadır.

**Popülerlik Kazanma:** Amacı popülerleşmek olan bir karakter kullanıcı tarafından yönetildiğinde, karakterin sosyal ilişkilerini geliştirmesi için evinde daha çok eşya olması gerekir. Evinde daha çok eşya olabilmesi için para kazanması gerekir. Para kazanması için ise bir işe girip çalışması gerekir. Popülerleşme arzusu oyunda böylelikle kapitalist yaşam döngüsünün bir unsuru olabilmektedir. Frasca'nın deyimiyle tüketim merkezli bir ideolojinin parçası olmaktadır.

**Romantizm Arzusu:** Oyunda romantizm arzusunda olan karakterlerin anlık olarak beliren isteklerine bakıldığında önce bir aday bulma, sonra da o adayla arkadaş olma isteğinin, sonra da onunla birlikte olma isteğinin belirdiği görülmektedir. Buraya kadar bilimsellik kriteri açısından irrasyonel bir durum ortaya çıkmaz. Ancak beliren başka bir istek vardır ki buna anlam vermek mümkün değildir: 3 farklı Sim'le birlikte olma isteği. Burada çok eşlilik, romantizm yaşamak isteyen bireyin davranışlarının doğal sonucu gibi gösterilmektedir. Halbuki karakterin tekeşli bir şekilde de romantizmi yaşaması mümkündür. Bu noktada yukarıda bahsettiğimiz tüketim mantığının devreye girdiği görülmektedir. Çünkü romantizm arzusunun çokeşliliğe varabilmesi için karakterin birlikte olduğu kişi ile yaşadığı ilişkinin onun romantizm arzusunu tatmin etmiyor olması gerekir. Heteroseksüel ya da homoseksüel ilişkilere dönük bu yaklaşımın kendi içinde bilimselliği doğrulanabilse bile etik olarak olumlanamayacağı açıktır.

**Aile Kurma Arzusu:** Oyundaki seçilebilen temel yönelimlerden biri de aile kurmaktır. Bu yönetime sahip olan karakterlerin herhangi bir kariyer beklentileri yoktur, kendilerini tamamen bebek sahibi olmaya ve eş bulmaya adanmışlar. Aile kavramının ne anlam ifade ettiğini incelediğimizde, bir çok kültürde aile yapısının farklı kurulabildiğini görebiliriz. Anne, baba ve çocuklardan oluşan çekirdek aile modeli, kapitalizmle birlikte gelişen ve daha çok beyaz yakalı orta sınıfın benimsediği bir modeldir. Yine Immanuel Wallerstein'e referans vererek söylersek, daha çok akrabanın birarada yaşadığı geniş aile yapılarının kapitalist olmayan üretim tarzının yaygın olduğu bölgelerde daha çok görülmesi rastlantı eseri değildir.



Türkiye'deki aşiret yapıları buna örnek verilebilir. Dolayısıyla bir bireyin aileci yönü ön plana çıkarken sadece bebek yapmaya ve eş bulmaya yönelmesi, o bireyin belli bir bölgenin, hatta belli bir tarihsel sistemin koşullarında yetişen bir birey olduğunu gösterir. Bütün bunlardan, oyundaki aile yapısında baz alınan bilimsel çerçevenin, sadece merkez kapitalist<sup>82</sup> ülkelerdeki orta sınıfın aile kavramı üzerine kurulu olduğu anlaşılmaktadır.

Bütün bunların dışında oyunda kültürel farklılıklar, toplumsal cinsiyet ya da cinsel tercihler arasındaki farklılıklar steril bir "eşitlik" içinde gösterilmektedir. Örneğin bir kadının erkeğe kur yapmasıyla bir erkeğin kadına kur yapması arasında hiç bir fark gözlenmez. Bir beyaz Amerikalının iş bulma şansı, siyah ya da Çinli Amerikalının iş bulma şansıyla aynıdır. Heteroseksüel çiftlerin yaşam biçimiyle homoseksüellerinki aynıdır. Sadece homoseksüeller birbiriyle evlenemezler. Bu sunum biçimi oyunda yanlış bir bilimsel varsayım üzerinden steril bir "eşitlik" in kurulmasına neden olur. Bu eşitlik kültürel davranış kalıplarındaki farklılığın ortadan kalkmasına ve karakterlerin tektipleşmesine neden olur. Ayrıca eleştirel bir oyunculuk pratiği yerine kullanıcının kendini oyuna rahatça kaptırabileceği "toz pembe" bir dünya tasvir edilmektedir. Kullanıcı oyunu her türlü toplumsal çelişkiden bağımsız oynar. Halbuki bu steril sunum yerine toplumsal sorunların gerçeğe daha yakın bir şekilde oyuna yedirilmesi tercih edilseydi kullanıcının bu sorunlara eleştirel yaklaşması sağlanabilirdi.

Oyuncunun karakterleri yönlendirirken nasıl bir yaklaşım benimsediği yukarıda bahsettiğimiz değerlerin oyuncunun haz dünyasını ne kadar yönlendirdiğini belirler. Thaddeus Griebel, "Simüle Edilmiş Bir Yaşamda Otoportre: Kişiliği ve Değerleri "The Sims 2'ye Yansıtma" adlı araştırmasında, bir üniversitedeki 30 öğrenciyle yaptığı deneyin sonuçlarını paylaşmıştır.<sup>83</sup> Psikologlar için oyunların kişilik özelliklerini belirlemede bir araç olup olamayacağını araştıran deneyde iki hipotez öne sürerek bunların doğruluğunu test etmeye çalışır. İlki, oyuncuların kişisel özelliklerinin oynanan karakterlere yansıtıldığıdır. Örneğin bir oyuncu gerçek hayatta

---

<sup>82</sup> Immanuel Wallerstein, Batı Avrupa'daki ve Kuzey Amerika'daki ülkelerle Japonya'yı, kapitalist sistemin merkez ülkeleri olduğunu ve ülkeler arasındaki hiyerarşide en üst seviyede olduğunu söyler. Diğer ülkeler ise çevre ve yarı-çevre ülkelerdir. Örneğin Türkiye ve Doğu Avrupa'daki ülkeler yarı-çevre ülkelerdir.

<sup>83</sup> Thaddeus Griebel, "Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2", Game Studies Dergisi, Cilt 6 Sayı 1 Aralık 2006

düzenli birisiyse Sim karakterinin zamanını daha düzenli kullanır, ya da bir oyuncu gerçek hayatta dışa dönük birisiyse Sim karakterinin sosyal yönü de daha kuvvetlidir vb. İkinci tezi de oyuncuların kendi hayatlarında ön planda tuttıkları değerleri Sim karakterlerine yansıttığıdır. Örneğin oyuncu gerçek hayatta zenginliğe önem veriyorsa yüksek bir gelire yaşayan Sim'ler yaratır vb. Araştırmasının sonucunda elde edilen istatistik verilerin bu iki hipotezi de doğruladığını, ancak sonuçta araştırmanın belirli sınırları olduğu için (denek sayısının az olması vb.) bu hipotezleri kanıtlanmış sayamayacağını belirtir. Ancak yine de Griebel'in araştırması oyuncuların oyunu oynarken karakterlere kendi değerlerini yansıttığını göstermektedir. Bu veriye, oyunun sadece belirli değerlerin yansıtılmasına izin verdiği verisini de eklersek buradan oyunun Amerika'daki popüler orta sınıf yaşam tarzının değerlerinin yeniden üretilmesine hizmet ettiği sonucunu çıkarabiliriz.

### **3.2.6 Genel Değerlendirme**

“The Sims 2” oyunu üzerinden yaptığımız analizde öncelikle oyunun açık uçlu bir simülasyon olduğu belirtildi. Bu özellik, oyunda sabit bir anlatının olmamasına, oyuncunun oynayışıyla şekillenen bir “beliren anlatı”ya sahip olmasına neden olmaktadır. Bu “beliren anlatı” oyunun içinde dışsal bir yapı tarafından denetim altına alınmadığı için hiçbir anlatının ortaya çıkmaması ya da çok karmaşık olayların cereyan ettiği bir anlatının ortaya çıkması ihtimali yüksektir.

“The Sims 2” oyunu, sabit bir olay örgüsü barındırmadığı için oyuncunun tercihlerinde herhangi bir yönlendirme yapılmadığı, dolayısıyla oyunun bir ideolojisinin olmadığı düşünülebilir. Ancak yapılan analiz çalışmasının da ortaya koyduğu gibi oyun bir takım değerler merkeze alınarak tasarlanmıştır ve oyuncunun zevk alarak oynayabilmesi için oyunda bu değerler üzerinden ilerlemesi gerekir. Oyunun oyuncuda nasıl bir haz politikası örgütlediğini anlamak için öncelikle oyunun modelini keşfetmek ve oyuncunun bu modelin neresinde durduğuna bakmak gerekir.

Diğer bilgisayar oyunlarından farklı olarak “The Sims” oyunu ilk kez “sıradan insan yaşamını” modelleme iddiası taşıyan bir oyundur. Bu noktadan hareket ederek oyunun çocukların kendi aralarında oynadığı evcilik oyununa modelleyebiliriz. Çünkü bu oyun da gündelik yaşamın çocuklar tarafından modellenmiş hali üzerinden

ilerler. Ancak arada temel bir fark vardır, çocuklar evcilik oyununu kendi dünya tasarımları üzerinden şekillendirirken “The Sims 2” oyunu, kullanıcıları bu anlamda sınırlandırır.

Oyundaki karakterlerin kişilik özellikleri, becerileri, yaşamsal ihtiyaçları ve arzuları sınırlı sayıda seçenek içermektedir. Bu özellikler belirlenirken tasarımcının tercihi, Amerika’daki tüketim merkezli orta sınıf ideolojisini tasarımının merkezine almak olmuştur. Oyunda sunulan modelin özellikleri sıralanacak olursa:

1) Bebek ve çocukların yaşam tercihi yapamaması, büyümeyi arzulamak dışında bir motivasyon kaynaklarının olmaması, yaş hiyerarşisinin oyunda yeniden üretildiğini gösterir.

2) Oyunda sermaye biriktirmek bir yaşam motivasyonu olarak sunulmaktadır.

3) Kadın – erkek ilişkilerinde eril kurgular özendirilmekte ve tüketimci ilişki biçimleri bir norm olarak sunulmaktadır.

4) Aile yapısı modellenirken çekirdek aile merkeze alınmakta, alternatif aile yapıları görmezden gelinmektedir.

5) Oyunda tüketim, başlı başına bir değer olarak özendirilmektedir.

6) Kültürel, cinsiyet ve cinsel tercih farklılıkları oyunun ilerleyişinde bir değişiklik oluşturmamaktadır. Bu durum oyunun bilimsel varsayımının altını oymakta, ayrıca kültürel farklılıkların ortadan kaybolmasına neden olmaktadır.

Oyunda sunulan bilimsel, etik ve politik varsayımlar bu değerler üzerinden şekillenmektedir. Bu ideoloji de oyunda kendi estetiğini yaratmakta, oyuncunun aldığı haz bu değerlere bağlılığı ile doğru orantılı olarak şekillenmektedir.

#### 4. EZİLENLERİN TİYATROSU'NDAN EZİLENLERİN BİLGİSAYAR OYUNLARI'NA

Çalışmanın bu bölümünde, ana akım bilgisayar oyunlarında tespit ettiğimiz sorunlara alternatif bir bakış açısıyla çözüm oluşturmaya çalışmış olan bir yaklaşım incelenecektir. “Tomb Raider 2” ve “The Sims 2”, ticari kaygıların ön planda olduğu, dolayısıyla dönemin popüler değer yargılarının merkeze alındığı oyunlardır. Ticari kaygıların, ana akım değerlerin yeniden üretimiyle sonuçlanması bir zorunluluk değildir. Ancak ticari kaygılar üretimin merkezine yerleştiğinde genellikle sonuç, egemen değerlerin olumlanması olmaktadır. Bu nedenle oyuncunun popüler değer yargılarına eleştirel bakabilmesinin sağlanabildiği modelleri bulabilmek için, ticari kaygılara merkezi bir değer atfetmeyen oyunlara ya da oyun modellerine bakmak gerekmektedir.

Gonzalo Frasca, ticari kaygıların ön planda olmadığı, oyuncunun toplumsal sisteme eleştirel yaklaşmasının amaçlandığı ve oyuncunun oyunun sadece tüketicisi değil aynı zamanda üreticisi olarak da görüldüğü yaklaşımın ilk temsilcileri arasında yer almaktadır.<sup>84</sup> Gonzalo Frasca, oyuncunun kendini oyuna kaptırmasını değil, kendi sorunlarına oyun vasıtasıyla eleştirel yaklaşabilmesini amaçlar. 20. Yüzyılın avangard tiyatro kuramcılarında Bertolt Brecht'in ve Augusto Boal'in bakış açılarını bilgisayar oyunlarına uyarlayan Frasca, bilgisayar oyunlarının ezme ezilme durumlarını gündemleştirecek eleştirel bir bakışın konusu olabileceğini savunmaktadır. Frasca bu yaklaşımı Boal'in “Ezilenlerin Tiyatrosu” kavramından hareketle “Ezilenlerin Bilgisayar Oyunları” olarak adlandırmaktadır.

Alternatif perspektifin incelenmesinde şöyle bir yol izlenecektir: Öncelikle Frasca'nın yaklaşımını anlayabilmek için çalışmasını temellendirdiği pedagojik ve tiyatral bakış açıları incelenecek, sonrasında Frasca'nın oyun önerileri aktarılacak, ardından Frasca'nın önerileri tartışılacaktır.

---

<sup>84</sup> Yavuz Demirbaş, 2008. “Bir İletişim Formu Olarak Bilgisayar Oyunlarında ‘Auteur Oyun’ Kuramı”, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-TV ve Sinema Anabilim Dalı İletişim Bilimleri Bilim dalı Yüksek Lisans Tezi

#### **4.1. EZİLENLERİN BİLGİSAYAR OYUNLARI'NIN KURAMSAL ARKAPLANI**

Gonzalo Frasca, “Ezilenlerin Bilgisayar Oyunları” adını verdiği çalışmasında üç temel yaklaşımdan etkilenmiştir: Paulo Freire’in pedagojik bakış açısı, Bertolt Brecht’in tiyatrodaki Aristotelyen geleneği kırmaya çalışan yaklaşımı ve bu ikisinden etkilenerek “Ezilenlerin Tiyatrosu” uygulamasını geliştiren Augusto Boal’in yaklaşımı.

##### **4.1.1. Paulo Freire: “Ezilenlerin Pedagojisi”**

Brezilya’lı Paulo Freire, yetişkinlere dönük okuma-yazma eğitimi programlarındaki tecrübelerinden esinlenerek Üçüncü Dünya odaklı bir bakışla eğitimsel bir teori oluşturmuştur. “Ezilenlerin Pedagojisi”<sup>85</sup> adını verdiği bu eğitim teorisinde Freire, eğitim esnasında bilginin eğitimciden öğrenciye aktarıldığı görüşüne karşı çıkar. Bilgi edinme sürecinin öğrenci tarafından yapılandırılan bir süreç olduğunu savunmaktadır. Freire’in pedagojisi bir yandan eğitimci ile öğrenci arasındaki diyaloga odaklanırken, diğer yandan da öğrencinin eğitimsiz bile olsa bilginin anahtarını elinde tuttuğunu savunarak öğrencinin algısını merkeze alır. Eğitim, öğrenciye empoze edilen bir program değil, öğrencinin kişisel ve toplumsal gerçekliği temel alınarak yapılandırılan bir süreçtir. Freire’in yaklaşımı bu nedenle toplumsaldır: eğitimin öğrencinin kişisel ve toplumsal anlamda bir öz-farkındalık yaşamasından bağımsız ele alınamayacağını savunur.

##### **4.1.2. Bertolt Brecht: Aristotelyen Tiyatro Estetiğine Karşı Çıkış**

1898’de doğmuş olan ve Nazizmin yükselişine kadar Almanya’da ürünlerini vermiş olan Brecht, Marksist bir oyun yazarı ve tiyatrocusu olarak anılır. Brecht’in oyunları, toplumsal değişimi kışkırtan oyunlar olarak tanımlanabilir. Brecht, Aristoteles’in Poetika’sında oluşturduğu kurallara dayanarak üretilen geleneksel tiyatro yapıtlarının, seyircinin kendi toplumsal gerçekliğinin farkına varmasını ve bu toplumsal yapıyı değiştirmek için eyleme geçmesini engellediğini düşünmekteydi. Geleneksel tiyatronun seyircinin kendini kaptırarak izlemesine neden olduğunu ve dolayısıyla sahnede olan bitene eleştirel yaklaşma imkanını seyircinin elinden alarak

---

<sup>85</sup> Paulo Freire, “Ezilenlerin Pedagojisi”, Çev. Dilek Hattatoğlu, Ayrıntı Yayınevi, İstanbul, Temmuz 1991

kitleleri uyuşturduğunu savunuyordu.<sup>86</sup> Bilgisayar terminolojisinde de immersiyon olarak adlandırılan, oyuncunun inançsızlığını bastırarak kendini oyun dünyasına kaptırması durumunun tiyatrodaki yansımalarının özdeşleşme olduğu söylenebilir. Bilgisayar terimleriyle ifade edecek olursak Brecht'in yaklaşımı immersiyon karşıtıdır. Brecht tiyatrodaki bu geleneği kırmak için yabancılaştırma efekti ya da y-efekti olarak adlandırılan bir dizi teknik geliştirmiştir.<sup>87</sup> Bu teknikler yoluyla Brecht, seyirciyi pasif bir alımlayıcı pozisyonundan çıkarıp oyundaki olaylarla kendi toplumsal gerçekliği arasında bağ kurmasını sağlamaya çalışmıştır.

#### **4.1.3 Augusto Boal: “Ezilenlerin Tiyatrosu”**

Augusto Boal, Freire'in pedagojik yaklaşımı ile Brecht'in düşüncelerini kendi bakış açısıyla birleştirerek “Ezilenlerin Tiyatrosu”<sup>88</sup> adını verdiği bir tiyatro pratiği geliştirmiştir. Seyircinin oyuna aktif bir şekilde dahil olmasını amaçlayan Boal'in tiyatrosu, performans ile seyri birbirine geçirerek seyirci – oyuncu kavramını ortaya çıkarır.

##### 4.1.3.1 Forum Tiyatrosu

Forum tiyatrosunda seyirciler sahneye çıkarak kendi dramaturjik önerilerini eyleyerek gösterme şansına sahiplerdir.<sup>89</sup>

Forumlar, katılımcılardan gelen öneriler doğrultusunda belirlenen bir konu üzerine oynanan 5-10 dakikalık kısa sahneler üzerine yapılır. Orijinal oyun, Boal'in belirttiği şekliyle bir anti-modeldir. Çünkü henüz çözülmemiş ve çözülmeyi bekleyen bir baskı sorunsalı sahnelenmiştir. Sahne her zaman bir baskıyı konu edinir ve protagonist (ana karakter), kendisinden daha güçlü kişilerin engellemelerine rağmen amacına ulaşmaya çalışır. Sahne, sorun çözüme kavuşturulmadan oynanır. İlk sergilemeden sonra, katılımcılardan herhangi biri eylemi “dur!” diye bağırarak kesintiye uğratar. Sahneye çıkar ve sergilenen baskı unsuruna karşı kendi çözüm önerisini ana karakteri oynayarak gösterir. Bu çözüm önerisi başarılı olmazsa sahne

---

<sup>86</sup> Sevdâ Şener, “Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi”, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2008, s.270

<sup>87</sup> Bertolt Brecht, “Epik Tiyatro”, çev. Kamuran Şipal, Cem Yayınevi, İstanbul, 1990, s. 16.

<sup>88</sup> Augusto Boal, “Ezilenlerin Tiyatrosu”, çev. Necdet Hasgöl, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, 2003

<sup>89</sup> Augusto Boal, “Oyuncular ve Oyuncu olmayanlar İçin Oyunlar”, Çev. Berk Ataman, Özgürol Öztürk, Kerem Rızvanoğlu, s. 228, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2003, s. 20

başka birisi durdurana kadar oynanmaya devam eder. Sorunlar kompleks olduğu için çözüm de genellikle tamamlanmadan bırakılır.

#### *Bir Simülasyon Olarak Forum Tiyatrosu*

Frasca, forum tiyatrosunu bir simülasyon oyunu gibi ele alarak kendi oyun modelinin dayanak noktasını oluşturur. Forum tiyatrosunun bir “paidia” oyunu olduğunu belirtir. Çünkü ortada net bir kazanma/kaybetme amacı tanımlanmaz. Forum tiyatrosu oturumun sonunda ortaya konulan soruna bir çözüm oluşturmayı amaçlamaz. Daha çok tartışmanın geliştirilmesine odaklanır.

Forum tiyatrosunun modelleme yapısının klasik bilgisayar simülasyonlarından ayrılan yönü, dinamik olması ve katılımcıların tek bir simülasyonun farklı sonuçlarını denemelerinden çok simülasyonu çalıştıran kuralları değiştirebilmesine izin vermesidir. Dolayısıyla bu durumda forum tiyatrosu, katılımcıların birbirinden farklı simülasyonlar oluşturmasına olanak sağlayan bir simülasyon olma özelliği kazanmaktadır. İşte bu özellik, Frasca’ya göre eleştirel düşünceye imkan tanıyan ve katılımı gerçek anlamda kışkırtan bir özelliktir.

#### *4.1.3.2. İmge Tiyatrosu ve Yansıtılan İmge Tekniği*

Boal “İmge Tiyatrosu”nun bir örneğini aile konusu üzerine yapılan alıştırmalar üzerinden verir. Yıllarca farklı gruplarla yapılan çalışmalarda gruplardan masa, sandalyeler ve insanları kullanarak kafalarındaki aile imgesini yansıtılmaları istenmiştir. Boal, ilginç bir şekilde aynı kültürü paylaşan farklı gruplarda benzer imgelerin üretildiğini belirtmektedir.<sup>90</sup> Örneğin Sicilya’da oluşturulan imgede erkekler masada kağıt oynarken kadınlar arkalarında durmaktadır. Amerikan ailesi, aile üyeleri tarafından çevrilmiş sakız çiğneyen bir adam olarak resmedilmektedir. Arjantin’de ise herkesin baktığı boş bir koltuk olarak resmedilmiştir. Bu boş koltuk, yetmişlerin diktatörlük rejiminde gözaltında işkence görerek öldürülen “kayıp kişi”yi temsil etmektedir.

“Yansıtılan İmge” tekniği, forum tiyatrosu ve imge tiyatrosu tekniklerini birleştiren özel bir tekniktir. “Baş kahraman, anlaşılabilir olma kaygısı duymadan, kendi baskı imgesini inşa eder. Bu sembolik olabileceği gibi, baş kahramanın istediği herhangi

---

<sup>90</sup> Augusto Boal, “Oyuncular ve Oyuncu olmayanlar İçin Oyunlar”, Çev. Berk Ataman, Özgürol Öztürk, Kerem Rızvanoğlu, s. 228, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2003, s. 4.

bir şey de olabilir. Bu dinamik imge birkaç kez oynanır. Her seferinde her katılımcı baskı gören karakteri değiştirme hakkına sahiptir ve imgenin dinamiği içinde, onun gördüğü baskıyı kırmaya çalışır.”<sup>91</sup>

## **4.2 EZİLENLERİN BİLGİSAYAR OYUNLARI**

Frasca, Boal'den esinlenerek bilgisayar oyunlarına dair oluşturduğu modeli iki örnek üzerinden açıklamaktadır.<sup>92</sup> Ancak bu örneklerin varsayımsal örnekler olduğunu, üretimi yapılmamış bilgisayar oyunları olduklarını belirtmekte fayda var. Ayrıca Frasca, önerdiği modelin sonlandırılmış bir çalışma olarak değil, geliştirilme aşamasında olan bir çalışma olarak görülmesi gerektiği uyarısında bulunmaktadır.

### **4.2.1 “The Sims of the Oppressed” (Ezilenlerin Sims’i): Sistemi Değiştirmek**

Geliştirilmeye çalışılan alternatif bilgisayar oyunu düşüncesi “The Sims” oyunu üzerinden şekillenmektedir. “The Sims of the Oppressed”, oyuncunun simülasyonun iç kurallarına müdahale etmesine izin vermektedir. “The Sims” oyununda olduğu gibi yeni nesnelere ve dış görünüşlerin internetten indirilmesine izin vermenin yanı sıra, oyuncular tarafından tasarlanmış, farklı kişiliklerdeki ve farklı davranış kurallarına sahip karakterlerin de dışarıdan yüklenebilmesine izin veren bir oyundur. Frasca, oyuncuların karakterleri oluşturabilmesi için onlara görsel olarak programlama yapmalarını sağlayacak bir programın da sunulduğunu varsayar. Oyuncular başkalarının oluşturduğu karakterleri puanlayabilecek ve hatta gerçeği daha iyi yansıtacağını düşündükleri davranış özelliklerini karakterlere ekleyebileceklerdir.

### **4.2.2 “Play My Oppression” (Maruz Kaldığım Baskıyı Oyna): Kişisel Sorunları Modellemek**

“Ezilenlerin Bilgisayar Oyunları” kapsamında geliştirilen ikinci örnek olan “Play My Oppression”, ezilenlerin tiyatrosunun içerdiği “Yansıtılan İmge”<sup>93</sup> tekniğini

---

<sup>91</sup> Augusto Boal, “Oyuncular ve Oyuncu olmayanlar İçin Oyunlar”, Çev. Berk Ataman, Özgürol Öztürk, Kerem Rızvanoğlu, s. 228, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2003, s. 228.

<sup>92</sup> Gonzalo Frasca, “Videogames Of The Oppressed: Videogames As A Means For Critical Thinking And Debate”, Georgia Teknoloji Enstitüsü Edebiyat, İletişim ve Kültür Fakültesi Bilgi Tasarımı ve Teknolojisi Yüksek Lisans Tezi, Nisan 2001.

<sup>93</sup> Frasca, bu terimin “ekran imgesi” şeklinde tercüme edilmesinin yanlış olduğunu söyler. (y.n.)



içermektedir. Bu teknik Boal tarafından “İmge Tiyatrosu” olarak adlandırılan daha geniş bir kategorinin parçasıdır. Bu teknikler yukarıda anlatıldığı gibi baskı durumlarını yansıtan bazıları sabit, bazıları da hareketli olan imgelerin oluşturulmasını içerir.

Hem “İmge Tiyatrosu” hem de “Yansıtılan İmge”, bedeni bir heykel gibi kullanır. Frasca ise bu modeli bilgisayar oyunu ortamına taşıırken bedeni kullanamayacağı için anlatımın en temel unsuru olan bedenin yerine bilgisayar oyunlarının en büyük potansiyelini, simülasyonu koymayı önerir. Bir oyuncunun bedenlerle imge oluşturup diğerlerinin o imgeleri değiştirmesi şeklinde ilerleyen “İmge Tiyatrosu” oturumunu, bir oyuncunun kendi maruz kaldığı baskıyı yansıtan bir bilgisayar oyununu yapması ve diğerlerinin bu bilgisayar oyununu değiştirmesi şeklinde uyarlar.

“Play My Oppression”ın işleyişi şöyledir: Bir katılımcı gerçek hayatta karşılaştığı ve çözmekte zorlandığı bir sorunu analiz eder. Sonra bu durumu modelleyen bir simülasyon oluşturur. Diğer katılımcılar bu simülasyonu bir süre oynar ve bazıları eleştirel görüşleri ile birlikte bu simülasyonu modifiye eder. Bütün katılımcılar üretilen farklı simülasyonları oynayarak görüşlerini paylaşırlar.

Bu noktada oluşan soru, birer yazılım uzmanı olmayan katılımcıların simülasyonları nasıl modifiye edecekleridir. Frasca, simülasyon oluşturmanın zorluğunun, eski bilgisayar oyunlarının kalıplarının yüklendiği bir program kullanılarak çözülebileceğini belirtir. Temel programlama, çoktan seçmeli bir liste içinden seçimler yapılarak sürdürülecektir. Buna bir nevi simülasyon oluşturma sihirbazı gibi de bakılabilir. Tasarımcı önceden yaratılmış olan grafikleri, sesleri kullanacaktır. Frasca seksenli yılları bilgisayar oyunlarının altın çağı olarak adlandırır. Bu dönemde teknolojik imkanlar çok kısıtlı olduğu için bilgisayar oyunu tasarımcılarının temel aksiyon ilkeleri üzerine daha çok kafa yormak zorunda kaldıklarını ve sonradan tekrarlanacak bir çok ilke imza attıklarını belirtir. Bilgisayar oyunlarında herşeyin icat edildiğini iddia etmez, ancak bu dönem oyunlarının bilgisayar oyunu tasarımının alfabetini oluşturduğunu söyler.

Frasca'nın oluşturduğu aşağıdaki şema farklı simülasyonlar için kullanılacak klasik oyunları göstermektedir.

**Çizelge 4.1. Klasik bilgisayar oyunlarına göre hazırlanmış bir dizi bilgisayar oyunu öncülü**

Araba Yarışı	Bir sorundan kaçış
Pac-Man	Çıkışı olmayan bir labirent içinde kaçmaya çalışma
Street Fighter	İki kahraman arasındaki dövüş
Tetris	Sisyphus mitindeki gibi hiç bitmeyen bir iş
Space Invaders	Bir grubun saldırısına uğrayan bir oyuncu
Centipede	Düşmanın derece derece yok edildiği bir oyun
Simon says	Oyuncunun başka birini taklit etmesi

### **4.3 KULLANICININ OYUN ÜRETİMİNE KATILIMI: MOD YAPIMI**

Frasca, geliştirdiği önerilerin teorik öneriler olduğunu ancak pratikte de gerçekleştirilebilecek öneriler olduğunu belirtir. İki oyun modelinin de oyun tasarımında katılımcılığı kışkırtması bunun mümkün olup olmadığı sorusunu doğurur. Bunu test edebilmek için günümüzde kullanıcıların bilgisayar oyunları üzerinde ne türden değişiklikler yaptığının incelenmesi faydalı olacaktır.

Işık Barış Fidaner, “Mod Yapımı: Oyun ile Oynayanlar”<sup>94</sup> adlı makalesinde bu konuya değinmiş ve oyunlar üzerinde kullanıcıların ne türden modifikasyonlar yaptıklarını incelemiştir. Fidaner, oyunda var olan seçeneklerin yetersiz kaldığı noktada yamaların (patch) ve modların devreye girdiğini belirtir. Yamalar, oyundaki unsurların kısıtlı ölçüde değiştirilmesini sağlar. Örneğin bir yama ile oyunun metin dili değiştirilip, grafik çözünürlüğü artırılabilir ya da ses dosyaları yenileriyle değiştirilebilir. Mod ise oyunda daha kapsamlı bir değişiklik yapmayı, hatta bazen bir oyunu tamamen değiştirip başka bir oyuna dönüştürmeyi sağlar. Örneğin iki ekibin silahlı çatışması üzerine kurulmuş olan “Counter Strike” oyunu, geleceğin felaket

<sup>94</sup> Işık Barış Fidaner, “Mod Yapımı: Oyun ile Oynayanlar”, “Dijital Oyun Rehberi”, Der. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü, Işık Barış Fidaner, Kalkedon Yayınları 2009, İstanbul, s. 171.

sonrası dünyasında tek kişilik bir macerayı anlatan “Half-Life” oyunu için yazılmış bir moddur.

#### 4.3.1. Mod Yapımının Farklı Düzeyleri

Fidaner, bir oyunun bir çok farklı şekilde değiştirilebildiğini belirterek değişiklik düzeylerini sınıflandırmıştır:

a) Harita Düzenleme: Özellikle strateji oyunları, oyuna yapılan bir ekleme ile oyuncuların kendi haritalarını düzenlemelerine izin vermektedir. Harita eklemek, oyunda var olan senaryolara bir yenisini eklemek olarak düşünülebilir. Aynı düzenleme bir fantasti oyunu üzerinden de yapılabilir. Fidaner, bu tür değişikliklerin bir çoğaltma ve çeşitlendirme değişikliği olduğunu belirtir.

b) Oyuna Kılıf Giydirme: Oyundaki metinler ve ses kayıtları yerine yenilerini koymaktan, üç boyutlu modelleri veya onları kaplayan dokuları (böylece oyundaki kişi ve mekanların, silahların görünüşlerini) tamamen değiştirmeye kadar geniş bir alanı kapsar. Bu yolla oyundaki temel kuralları bozmadan bağlamı tümüyle değiştirmek mümkündür.

c) Oyun İçin Bot Yazılması: Botlar, oyunu normal bir oyuncu gibi oynayan programlardır. Mod geliştirme, oyunun yazılımına müdahale olarak görülebilirken, bot yazımı ise oyuncunun kendi işlevini bir programa devretmesidir.

d) Oyun Mantığının Değiştirilmesi: Eğer oyun mantığı derlenmiş kodun bir parçası ise onu ancak oyunu geliştirenler değiştirebilir. Ancak son zamanlarda bu kod için betik dilleri<sup>95</sup> kullanılmaya başlanmıştır. Eğer geliştirici izin verirse bu teknoloji sayesinde derlenmiş kodun dışındaki metin dosyalarını değiştirerek oyunun davranışını tamamen değiştirmek mümkün olmaktadır.

e) Oyunun Bir Üretim Aracına Dönüştürülmesi: Bazı oyunlar, özellikle simülasyonlar, oyuncuların bir takım yapılar inşa etmesine izin verir. Ancak bu yapılar bazı oyunlarda sadece oyun dünyası içinde anlamlı olurken bazı oyunlarda oyun dünyasının dışında da kullanılabilirler. Örneğin “The Movies” oyununda üretilen filmler, ya da “The Sims” oyununda üretilen videolar, oyundaki bağlamın dışında kurgulanarak oyun dışında paylaşımına açılabilen ürünlerdir.

---

<sup>95</sup> “Betik Dilleri”: Scripting Languages.

### 4.3.2. Mod Yapım Süreci

Hector Postigo, 2007'deki çalışmasında<sup>96</sup> hayran-programlayıcı ya da modcu denilen oyuncu kitlesinin emek zaman olarak oyuna nasıl ve ne ölçüde katkıda bulunduğunu araştırmıştır. Bu çalışmada mod yapımının harita düzenleme, kılıf hazırlama, doku tasarımı, modelleme, betik yazma, kodlama, ses tasarımı, müzik besteleme, metin yazarlığı gibi oyun geliştirilmesinde de gerekli olan birçok farklı işten oluştuğu ortaya çıkmıştır. Fidaner, bu veriler üzerinden, kapsamlı bir mod geliştirmenin uzun ve emek isteyen bir süreç olduğunu belirtir. Ayrıca bütün bunların dışında bir oyunda mod geliştirmek için yardımcı araçlar yoksa, oyun dosyalarında öngörülmemiş değişiklikler yapmak, bir anlamda oyunu kırmak gerektiğini ekler. Fidaner, “cracking” ya da “hacking” denilen bu işlemi, en genel anlamda, bir kullanıcının kendi rolünün dışına çıkarak bir sisteme beklenmedik şekilde müdahale edebilmesi olarak tanımlar.

Fidaner, bu çıkarsamadan hareketle mod araçları bulunmayan bir oyunda ancak kısıtlı sayıda şeyleri değiştirmenin mümkün olduğunu söyler. Bu durumda oyun geliştiricilerinin mod yapımı için uygun araçları sağladığı vakit mod yapımının da uzman programcılara ihtiyaç duyulmadan, uzun zaman ve emek harcamadan gerçekleştirilebileceği sonucu çıkarılabilmektedir.

### 4.3.3. Neden Mod Yapılır?

Postigo'nun araştırmasına göre mod yapımında üç motivasyon ön plana çıkar. Bunlardan birincisine sahip olan yapımçılar, oyuna yaptıkları katkıyı sanatsal bir çaba olarak görürler. Estetik seviyesi yüksek işler yapıp bunların beğenilmesini sağlamak temel motivasyonlarıdır. İkinci motivasyon kaynağı ise oyunu daha çok benimseyebilmek, oyunu oynamaktan daha çok zevk alabilmektir. Kullanıcı kendi zevkine yönelik değişiklikler yaptıkça oyunu daha çok sahiplenmekte ve daha büyük bir zevkle oynamaktadır. Üçüncü ve önemli bir motivasyon da daha pragmatik bir amaca, oyun sektöründe iş bulma hedefine yöneliktir. Bazı firmalar işe alım süreçlerinde mod geliştirme deneyimi aramaktadırlar.

Fidaner'in aktardığı bilgilerden hareketle Frasca'nın kışkırtmaya çalıştığı yönelimin daha çok birinci ve ikinci motivasyon olduğunu söyleyebiliriz. Yani kullanıcıları

---

<sup>96</sup> Hector Postigo, “Of Mods and Modders” Games and Culture, s.300 – 313, 2007

sanatsal üretime özendirmek ve kendi ürünlerini ortaya koyarak oynadıkları oyuna olumsuz anlamda yabancılaşmalarını önlemek. Peki Frasca'nın önerdiği çözümün gerçekleştirilmesi mümkün müdür? Fidaner'in verdiği bilgiler ışığında oyun piyasasında zaten mod geliştirmek için uygun araçlar sağlayan oyunların üretilmeye başlandığını (harita düzenlemeye izin veren oyunlar vb.) ve Frasca'nın hedeflediği gibi oyunun kurallarını değiştirmeye izin veren türden bir mod üretimi için de uygun araçların geliştirilebileceğini söyleyebiliriz. Gerekli olan tek şey bunun bir ihtiyaç olduğunu hisseden oyun üreticileridir. Frasca'nın tezini, katılımcılığa izin veren oyun yapıları inşa etme konusunda oyun üreticilerine yöneltilen bir çağrı olarak yorumlamak gerekir.

#### **4.4. DEĞERLENDİRME**

Bir önceki bölümde Gonzalo Frasca'nın önerilerinin gerçekleştirilebilir öneriler olduğu belirtildi. Çalışmanın bu bölümünde de Frasca'nın sunduğu iki önerinin değerlendirmesi yapılacak, eksik noktaları tespit edilerek ne yönde geliştirilebileceğine dair bir takım fikirler ortaya atılacaktır. Öneriler değerlendirilirken çalışmanın ikinci bölümünde belirlenen analiz kriterleri kullanılacaktır.

##### **4.4.1. “The Sims of the Oppressed” Oyununun Analizi**

Frasca'nın önerisi varsayımsal düzeyde olduğu için oyunları oynayarak analiz etmek mümkün değildir. Frasca bir yöntem önerdiği için analiz de Frasca'nın kurguladığı örnek senaryo üzerinden yapılacaktır.

###### 4.4.1.1 Oyunda Anlatılan Hikaye ve Temel Çatışma Unsurunun Tanımlanması

Örnek senaryoda Agnes adındaki oyuncunun internette oyuna ait “karakter değişim” sitesine gittiği, orada bulunduğu “alkolik anne” karakteri üzerinden değişiklikler yaptığı ve bu değişikliği kendi versiyonu olarak yine internetteki kullanıcılarla paylaşarak diğer kullanıcıların önerilerini değerlendirdiği var sayılmaktadır. Oyun, “The Sims” oyununun alt yapısı üzerine kurulduğu için olay örgüsünün gelişimi oyuncuya bırakılmaktadır. Frasca'nın örnek senaryosu da daha çok karakter betimlemesi üzerinden gittiği için bir hikayeden bahsetmek güçtür. Ancak alkolik anne karakterinin özelliklerinin, içinde bulunduğu koşullarla girdiği temel bir çatışma

üzerinden şekillendiğini söylemek mümkündür. Bu temel çatışma unsuru şöyle tarif edilebilir: Anne karakteri de baba karakteri gibi işte çok çalışmasına karşın ev işleri annenin üzerine kalmaktadır. Kadın için içki içmek bu sıkıntıdan kaçıştır.

Ancak bu çelişkili durum, oyuncu tarafından ortaya atılana kadar oyunun yapısı içinde tanımlanmış bir durum değildir. Oyun sadece kullanıcının karakter özelliklerini kurabileceği bir ortam sağlar.

#### 4.4.1.2 Hikayede Yer Alan Alt Olayların (Vukuatların) Tanımlanması

Kullanıcı karakterin davranış kurallarını değiştirmeye ve aklındaki alkolik anne imgesine en uygun karakteri yaratmaya çalışır. Ancak kullanıcının oyunu esnasında ne türden vukuatların oluştuğu belirtilmemektedir. Dolayısıyla analizi vukuatlar üzerinden yürütmek mümkün gözükmemektedir.

#### 4.4.1.3. Karakterlerin ve Özelliklerinin (Kişisel Bağlamlarının) Tanımlanması

Örnek senaryo temel olarak karakterin kişisel özelliklerinin kullanıcılar arasında yapılan kod alışverişleriyle değiştirilmesi üzerinden gitmektedir. Bu değişiklikler şu şekilde gerçekleşir:

- Agnes'in bulduğu "alkolik anne" karakteri Dave adındaki kullanıcının geliştirdiği bir karakterdir. Dave, karakteri kötü bir işte çalışan ve eğitim seviyesi düşük bir kadın olarak tanımlamıştır. Agnes bu özelliği değiştirmek ister ve Dorothy'nin "alkolik anne" karakterini görür. Bu karakter yüksek bir eğitim seviyesine sahiptir ve iyi bir işte çalışmaktadır. Agnes bu özelliği kendi karakterine kopyalar.
- Ancak Dorothy'nin karakterinin dini inancı vurguludur. Bu anne karakteri hristiyanlığın Metodizm mezhebindedir. Agnes bu özelliği gereksiz bulur ve çıkarır.
- Agnes karaktere bazı detaylar ekler. İçkisini gizli bir yerde saklaması, gizlice içmesi ve sevdiği özel bir viski türünün olması eklenen özelliklerdir.
- Agnes karakterin dünya görüşü üzerinde oynamalar yapar. İnternette Peter'ın ekolojist anne karakterini görür. Ekolojist özelliğini kopyalar ve kendi karakterine yapıştırır. Artık alkolik anne, içkili zamanlarında bile hayvanlara iyi davranmaktadır.

- Evdeki diğer karakterlerin, çocukların, babanın ve kedinin özelliklerine değinilmez.

Bu noktada evdeki karakterlerin sadece birine odaklanıldığına ve diğerlerinin kişilik özelliklerine değinilmediğini vurgulamak gerekir. Frasca'nın tasarımı daha çok kullanıcının, karakteri kendisi için en uygun özelliklerle donatmasına olanak vermektedir. Durumun modellemesinden çok karakterin modellemesine ağırlık verilir.

#### 4.4.1.4. Vukuatların (Alt Olayların) Nasıl Kurgulandığının İncelenmesi

“The Sims” oyununun karakter merkezli simülasyon özelliğinde bir değişikliğe gidilmediği için vukuatların oluşturulması ve olay örgüsünün kurgulanması oyuncunun tercihine kalmaktadır. Oyuncunun oynayış biçimine göre herhangi bir olay örgüsünün ortaya çıkmaması da olasıdır.

“The Sims” oyununun alt yapısı değiştirilmeden kullanıldığı için oyun modeli de “The Sims” oyunu için belirtildiği gibi “evcilik” oyunu olarak belirlenebilir. “The Sims of the Oppressed” oyununu oynayan kullanıcıların, birbirlerinin yarattığı karakterleri alıp modifiye etmeleri; çocukların değişik özellikler atfettikleri oyuncak bebeklerini birbiriyle kıyaslamasına benzemektedir. Çocukların bu faaliyeti, bir nevi dünyayı yorumlamayı, toplumsal ilişkileri analiz etmeyi içerir. Frasca'nın oluşturduğu modelin de benzer bir özelliği vardır.

Burada kullanıcıların yaptıkları değişikliklerin oyundaki karakterlerin davranış kuralları üzerine olduğunu ve oyunun modelinde bir değişikliğe izin verilmediğini belirtmek gerekir. Örneğin bu öneriye göre, bir kullanıcı sadece karakterini değil de oynarken ortaya çıkan olay örgüsünü kaydetme ve bu olay örgüsünü diğer kullanıcıların da deneyimleyebileceği şekilde paylaşma şansına sahip değildir. Bu anlamda “The Sims” oyununun sınırlı bir modifikasyonunun yapıldığını söylemek yanlış olmaz. Sadece karakterlerin davranış kuralları, oyuncuların müdahalesine açılmıştır. Oyunun yapısına dönük köklü bir değişiklik önerilmemektedir. Ancak bu sınırlı modifikasyonun dahi “The Sims” oyunundaki önemli bir eksikliği giderdiğini belirtmek gerekir. Bu müdahale sayesinde oyuncuların kendi ideolojileri doğrultusunda karakterlerin davranış kurallarını değiştirmelerinin önü açılmıştır.

Başka bir deyişle, evcilik oyununun kendine özgü dinamiklerine daha fazla yaklaşmıştır.

#### 4.4.1.5. Karakterlerin Fonksiyonunun Belirlenmesi – Değer Analizi

“The Sims” oyunu, belirgin bir öykü sunmadığı için değer analizini eylemler üzerinden yürütmek mümkün değildir. Bu çalışmanın önceki bölümünde “The Sims 2” oyununun kuralları üzerinden bir değer analizi yapılmış, bu analizde de oyunda sunulan bir yönlendirmenin ve arzular - ihtiyaçlar dengesini karşılamak için oyuncunun yapmak zorunda kaldığı tercihlerin değer analizi yapılmıştı. Frasca’nın tercihi temel olarak arzular – ihtiyaçlar dengesini oluşturan kurallara oyuncuların müdahale edebilir olmasını sağlamaktır. Bunu yapabilmek için forum tiyatrosunu örnek almıştır. Forum tiyatrosunun en temel özelliği, bu çalışmada bahsedilen değer analizinin bir seyirci grubu tarafından yapılması ve oluşturulan ortak değerler çerçevesinde segilenen eylemin nasıl değiştirilebileceğinin kolektif bir şekilde bulunmasına odaklanmasıdır. Bu nedenle değer analizini Frasca’nın verdiği örnek senaryoda farklı oyuncular tarafından nasıl yapıldığına odaklanıp bunun forum tiyatrosunun temel özellikleri ile örtüşüp örtüşmediğini test etmek daha mantıklı olacaktır.

Agnes, anne karakterinin belli özelliklerinin sorunlu olduğunu düşünür. Bunlar karakterin eğitim seviyesi, sahip olduğu iş ve alkol alma biçimidir. Agnes, Dorothy’den aldığı yardımla öncelikle karakterin eğitim seviyesini yükseltmiş, yüksek maaşlı bir işte çalışmasını tercih etmiştir. Bu değişiklik, karakterin alkolizminin iş yerindeki yorgunluğundan ya da memnuniyetsizliğinden değil, ev içi emek iş bölümünde haksızlığa uğramasından kaynaklandığı vurgusunu artırmıştır. Agnes bu değişikliği yaparken bilimsel bir varsayımda bulunmakta, bir kişinin alkolik olması için evde uğradığı haksızlığın yeterli bir sebep oluşturduğunu ileri sürmektedir.

Agnes’in yaptığı ikinci değişiklik karakterin alkolizminin daha gerçekçi kılınmasına dönüktür. Agnes yine bilimsel bir varsayımda bulunup alkoliklerin içki saklamak ve içki içmek için kamusal mekanları değil gizli özel mekanları tercih ettiğini öne sürer.



Agnes'in yaptığı üçüncü bir değişiklik, karakterin içki nedeniyle etik açıdan olumsuz olan davranışlarını bir ölçüde düzeltmeye yöneliktir. Karakteri ekolojist yaparak evdeki hayvanlara içkiliyken dahi iyi davranmasını sağlar.

Frasca'nın kurduğu yapı, kullanıcıların birbirlerinin önerilerini inceleyip kendilerine en çok uyan karakter özelliklerini toplamalarına fırsat verir. Bu noktada kullanıcıların daha çok bilimsel bir analiz yaparak karakterin özelliklerini gerçek hayatta benzer durumda olan kişilerin özellikleri ile kıyaslamaları kışkırtılır. Ancak bilimsel analizin bireysel olarak ve keyfi bir şekilde yürütülmesi bu modelin bir sorununu oluşturmaktadır. Her bireyin aklındaki alkolik anne imgesi farklı olabilir. Bu noktada tartışma zemini ortadan kalkmaktadır. Örneğin Agnes metodizm özelliğini kaldırırken yerine ekolojizmi koymaktadır. Bunu neden yaptığını, metodizmin neden uymadığını ve ekolojizmin alkolik anne karakterinde neden olması gerektiğini kimseye belirtmek durumunda değildir. Çünkü karakteri keyfi olarak düzenlemektedir. Bunun forum tiyatrosunun bir ilkesiyle çeliştiğini belirtmek gerekir. Forum tiyatrosunda tartışma ve ortak değer üretimi esastır. Foruma katılan topluluk içindeki seyirci-oyuncuların tartışarak ve eyleyerek sorunun çözümünü bulmaya çalışmaları kışkırtılır. "The Sims of the Oppressed" oyunu bireysel imgelemi fazlasıyla ön plana çıkartarak nesnel zeminde yürüyecek bir tartışma ortamı oluşmasının önüne geçmiştir.

#### 4.4.1.6. Genel

"The Sims of the Oppressed" oyunu, Augusto Boal'in forum tiyatrosu modelinden hareketle kurgulanmış bir oyun önerisidir. Bu öneri, ana akım bilgisayar oyunlarının dönüştürülerek kullanıcıların etkin bir şekilde kural üretimine katılabildiği oyunların tasarlanabileceğini gösterir. Ancak bunu yaparken iki noktada kritik tercihlerin yapıldığını ve bu tercihlerin eleştirel bir şekilde ele alınabileceğini belirtmek gerekir. İlk kritik tercih, oyunun hedef kitesinin "bilgisayar oyunu oynayan herkes" olarak belirlenmesi ile yapılır, yani homojen bir katılımcı grubu ile değil bilgisayar oynayan herkesin erişimine açık bir oyun modeli kurgulanır. Boal'in forum tiyatrosu uygulamasında katılımcı profilini belirlerken iki farklı yöntem denediği bilinmektedir. Latin Amerika'da yürüttüğü oturumlarda katılımcı grubun ortak özellikleri fazla olan homojen bir grup olmasına özen göstermiş, Avrupa'da sürgünde olduğu dönemde ise katılımcıların heterojen bir kalabalık oluşturduğu kitlesel

forumlar da düzenlemiştir. Burada üzerinde durulması gereken bir nokta, Boal'in heterojen bir grupla yürüttüğü forumlarda dahi herkesin ortak bir gündemi olan yerel bir sorunu forum konusu olarak belirleyerek o gündem üzerine forumlar yapmasıdır. Ancak Frasca'nın önerdiği "The Sims Of the Oppressed" modelinde bu türden bir yerellik arayışı bulunmamaktadır. Örnek senaryodaki alkolizm konusu üzerinden düşünülecek olursa, alkolizmin ne türden toplumsal sorunlardan kaynaklandığı ve bu sorunların nasıl çözülebileceğine dair bir tartışmanın yapılması, milyonlarca oyuncu arasından bu konuyu tartışmaya istekli birilerinin birbirini bulabilmesine bağlıdır. Oyun üzerinden yapıcı tartışmaların yapılmasını böyle tesadüflere bırakması, bu önerinin handikaplarından birini oluşturmaktadır.

Yapılan ikinci kritik seçim ise "The Sims Of the Oppressed" önerisi oluşturulurken olay örgüsü merkezli değil karakter merkezli bir oyun modelinden hareket edilmesidir. Frasca bu tercihi immersiyon karşıtı bir bilgisayar oyunu geliştirmek adına yapmaktadır. Frasca, immersiyonu (oyuncunun oyun dünyasına dalmasını) hedefleyen bilgisayar oyunlarının karakterin özelliklerini minimuma indirdiğini, karakteri oyuncu için sadece oyun dünyasına dalmak için kullanılan bir araca dönüştürdüğünü düşünmektedir. Bu nedenle kendisi alternatif oyun düşüncesini şekillendirirken karakter özelliklerini, özellikle de toplumsal açıdan değer taşıyan özelliklerini ön plana çıkarmaya gayret etmiştir. Ancak Boal'in forum tiyatrosunu bilgisayar oyunları alanına taşırken karakter merkezli bir yaklaşım üzerinden gitmek bir çelişki ortaya çıkarmaktadır. Çünkü forum tiyatrosu atölyelerinde ve gösterilerinde tartışma bir karakterin davranış özelliklerinin tasviri üzerinden değil içinden çıkılması güç olan çatışmalı durumun ortaya çıkardığı vukuatların eylemsel temsili üzerinden ilerler. Çünkü sorunlar karakterlerin kişisel özelliklerinden kaynaklanmamakta, karakterler arası ilişkiden ve toplumsal arkaplanın karakterle kurduğu ilişkiden kaynaklanmaktadır. Frasca'nın oyunundaki tartışma kişisel bağlamla sınırlı kalmakta, karakterin olaysal bağlamla kurduğu ilişki tartışılmamaktadır. Çünkü ortada sergilenen bir olay örgüsü değil, olay örgüsü oluşturmaya aday davranış özellikleri vardır. Bu durum, forum tiyatrosunun çok değerli bir özelliğini devre dışı bırakmaktadır: Baskı unsurunun bir olay örgüsü içinde sergilenmesi ve karakterin bu baskıdan kurtulabilmek için yapabileceği eylem seçeneklerinin tartışmaya açılması.

#### 4.4.2. “Play My Oppression” Oyununun Analizi

Bu öneri, Boal’in “Yansıtılan İmge” tekniğinden hareketle üretilmiş bir oyun modelidir. Olay kurgusu yönünden çok zengin örnekler ortaya çıkmasa dahi bu sefer oyun karakter değil durum ve çatışmanın simülasyonu üzerinden ilerler ve baskı altında olanın karşılaştığı engeli nasıl çözeceği üzerinden bir tartışma yürütülür. Bu oyunun analizini yapabilmek için Frasca’nın sunduğu örnek senaryo üzerinden gidilecek. Peter, “aileme gay olduğumu söylemekten çekiniyorum” başlığı altında bir forum kurar. Bu forumu başlatmak için de üç adet oyun üretir. Burada bu üç oyundan ilki olan “hakaretler” oyununun forum içinde nasıl geliştirildiği konu edilecektir.

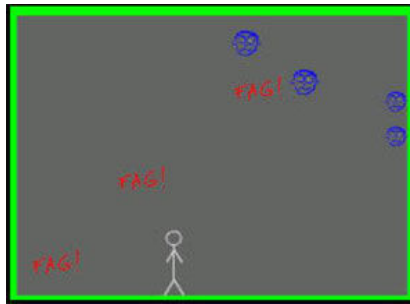
##### 4.4.2.1 Oyunda Anlatılan Hikaye ve Temel Çatışma Unsurunun Tanımlanması

“Hakaretler” oyunu, bir eşcinselin okul arkadaşlarının hakaretlerine maruz kalması durumunu modellemektedir. Örnek senaryoda tarif edilen durumun kendisi temel çatışma unsurunu ortaya koymaktadır: kimliğini ifade eden bireyin aşağılanmaya maruz kalması. Oyunda çatışmalı durumun sunulmasıyla yetinilir ve kullanıcının oyun deneyimi bir beliren anlatının ortaya çıkmasını sağlar. Cinsel tercihini kamusal alanda dillendiren kişi, varlığını sürdürebilmek için hakaretlerden kaçır.

##### 4.4.2.2. Hikayede yer alan alt olayların (vukuatların) tanımlanması

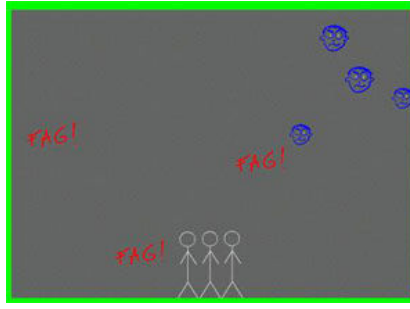
Kullanıcıların forum üzerinden kendi oyun önerilerini getirmeleriyle birlikte verili çatışmalı durum üzerinden bir takım vukuatların şekillendiği görülür.

- Okul arkadaşlarının hakaretlerine maruz kalan eşcinsel bu hakaretlerden kaçmak dışında bir çare bulamaz.



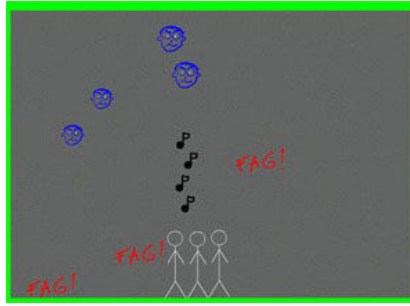
Şekil 4.1. Peter'ın ilk oyunundan bir görüntü

- Okul arkadaşlarının hakaretlerine maruz kalan eşcinseller bir araya gelirler.



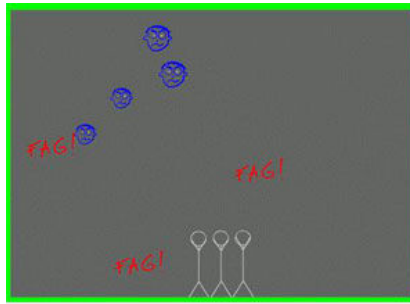
Şekil 1.2 Peter'in oyununun değiştirilmiş hali

- Okul arkadaşlarının hakaretlerine maruz kalan eşcinseller bir araya gelip onlara sanatsal etkinlikler düzenleyerek cevap verirler.



Şekil 4.3 Sanatla ateş etmek

- Okul arkadaşlarının hakaretlerine maruz kalan eşcinseller kulaklarını kapayarak bu aşağılanmadan kaçmaya çalışırlar.



Şekil 4.4 Önerilen bir diğer çözüm: Dinlememek

#### 4.4.2.3. Karakterlerin ve Özelliklerinin (Kişisel Bağlamlarının) Tanımlanması

Bu oyun modelinde karakterler toplumsal yapı içindeki belli davranış kalıplarını temsil ettiği için simgeseldir. Karakterden çok tiptirler. Ayrıntılı kişisel özellikleri yoktur. Daha çok bir sorunun tartışılması için ortaya atılan örnek vukuatın

eyleyicileri olarak belli temel özellikleri vardır. Ana karakter genç bir eşcinseldir ve ona saldıran karakterler ise onun okul arkadaşlarıdır.

#### 4.4.2.4. Vukuatların (Alt Olayların) Nasıl Kurgulandığının İncelenmesi

Oyunların her biri baskı sorununu ve varsa çözüme dönük eylemi içeren tekil vukuatlardan oluştuğu için bir oyun dahilinde vukuatların bir olay örgüsüne kavuşacak şekilde nasıl dizildiğini incelemek söz konusu olamamaktadır. Ancak seçilen oyun modeli ve vukuatın bu oyun modeline nasıl yedirildiği incelenebilir.

Frasca'nın da belirttiği gibi oyun modeli, Boal'in "Yansıtılan İmge" tekniğinden hareketle "Space Invaders" oyunu üzerine kurulmuştur. "Yansıtılan İmge" tekniğinde de foruma katılan herkes imgeyi nasıl yorumluyorsa o şekilde çözüm üretmeye çalışır. Ve temel olarak bir fotoğrafın yani temel bir çatışma durumunun dinamikleştirilmesi yoluyla hareketli bir fotoğraf elde edilir. Çözüm önerileri de bu hareketli fotoğraf üzerine gelir. Klasik atari oyunlarının bu oyun tarzı için çok uygun bir şablon oluşturması rastlantı değildir. Çünkü o oyunlar da çoğunlukla sabit bir çatışma durumunun sonsuza kadar sürdürülmesi ile oluşturulur. "Space Invaders"da gemiler sürekli saldırır. "Centipede"de canavar hiç ölmez ve bir şekilde yeniden oluşur. "Street Fighter"da bir kavga biter yenisi başlar. En güçlü rakip dövülene kadar sürekli saldıran rakipler vardır vb. Bu sayede "Play My Oppression" örneği Boal'in yansıtılan imge metodunu uygulamada başarılı bir örnek olmaktadır.

Kullanıcı, bu oyun modelinde saldırıya maruz kalan karakteri yönlendirir ve onunla birlikte saldırılardan kaçmaya çalışır. Bu sayede kullanıcının oyun karakteriyle özdeşleşmesi ve onunla birlikte aynı sorunu yaşaması sağlanmış olur. Baskı altında bulunan oyun karakteriyle özdeşleşme sağlanarak kullanıcının da bu baskıya tepki duyması sağlanır.

Kullanıcının oyunu değiştirme ve kendi oyununu yaratabilme özelliğinin aktif olması da eleştirel oyun oynama pratiğini gündeme getirir. Örnek vermek gerekirse, ilk oyunu oynayan oyuncu sürekli küfürlerden kaçmaya çalıştıkça bu çaresiz durumun kendisine yabancılaşır ve çözüm önerileri aramaya başlar. Gerçek hayatta varolan sorunun modellemesiyle oluşturulmuş oyun dahilinde bulunacak çözüm de yine gerçek hayattaki alternatifler üzerinden olacaktır. Hakarete uğrayan eşcinsellerin bir

araya gelmesi önerisi, gerçek hayattaki eşcinsel dayanışması deneyimlerinden hareketle önerilmiştir.

#### 4.4.2.5 Karakterlerin Fonksiyonunun Belirlenmesi

Peter'ın önerdiği ilk oyun üzerinden karakterlerin olay bağlamında nasıl işlevlendiği ve eylemlerinin değer analizi yapılabilir. Bu oyunda saldırıya maruz kalan karakter, çözüme dair herhangi bir fikri olmadığı için saldırılardan kaçmaktan başka çare bulamaz. Davranışı akılcı ve etikdir. Politik olarak okul arkadaşları kadar iktidar sahibi değildir. Bu nedenle oyuncunun sempatisini kazanır. Karakterin estetik sunumu yalındır, sade bir çöp adam olarak çizilir. Bu da sempati duygusunu güçlendirmektedir. Ancak durumu trajik olduğu için oyunu oynayan kişi bu kaçma eylemine ancak belli bir süreliğine dayanabilir. Nitekim oyunun diğer kullanıcıların çözüm önerisi getirmesini kışkırtan yanı da budur. Başka bir kullanıcı karakteri daha muktedir kılma gayreti içine girer ve dayanışmayı önerir. Artık saldırıdan kaçan bir değil üç karakter vardır. Ancak kaçma eylemi devam etmektedir ve ateş etme özelliği halen aktive edilmiş değildir. Yani ana karakteri daha muktedir kılma çabası tam anlamıyla amacına ulaşamamıştır. Bir diğer kullanıcı bunun yolunu bulur ve dayanışma içindeki karakterlerin müzik notaları kullanarak küfreden saldırganlara ateş etme özelliğini aktive eder. Bu notalar saldırganların sayısını azaltmaktadır. Dolayısıyla karakter artık üç kişidir ve üç saldırgan bedel bir ateş gücü vardır. Başka bir kullanıcı ise daha pasifist bir yolu seçer ve ateş etme özelliğini deaktive eder. Dayanışma içindeki eşcinsellerin hakaretleri duymazlıktan gelmesini önerir. Bütün bu değişiklikler esnasında kullanıcılar kendi oyunlarının sonuçlarını birbiriyle tartışmaktadırlar.

Saldırganların eylemi küfretmektir. Çok sayıdadırlar. Küfrederek karşılarındaki eşcinselle zarar vermektedirler. Ancak bunun rasyonel bir tarafı yoktur. Çünkü aslında eşcinsel karakter onlara düşman değildir. Dolayısıyla eylemleri akıl dışıdır, insan haklarına aykırı olduğu için etik değildir ve bu saldırganların karşılarındakine zarar verme güçleri vardır, yani muktedirdirler. Bu nedenle oyuncuya itici gelecek şekilde resmedilirler. Bu karakterler çirkin birer kafadan ibaret olarak çizilirler. Kullanıcılar tarafından gelen öneriler boyunca bu karakterlerin durumunda bir değişiklik olmaz ama bir öneride kullanıcıların bu karakterlere karşı bakışı farklılaşır.

Dayanışma içindeki grubun müzik notalarıyla ateşine maruz kaldıklarında iktidarlarının altı boşalır ve komikleşirler.

#### 4.4.2.6. Genel

Yukarıda da bahsedildiği gibi Frasca'nın bu önerisi, Boal'in tekniğini bilgisayar oyunlarına uygulama anlamında başarılı bir örnektir. Ayrıca bu örnek homojen bir katılımcı grubuyla gerçekleştirildiği için şöyle bir avantaja da sahiptir: Foruma dahil olanlar, tartışmanın ne üzerinden döneceğini bilerek o gruba dahil olan ve sorun üzerine söyleyecek sözü olan kişilerdir. Dolayısıyla her katılımcı soruna kendi yaşadıklarından hareketle yaklaşır, ancak kolektif bir tartışma yürütülür ve bir çözüm önerisinin şekillenmesine bağlı olmadan, moderatör tartışmanın verimli bir şekilde yürütmesini sağlamaya çalışır.

Bu örneğin daha başarılı olmasının sebebi, hem Boal'in uygulamasını bilgisayar oyunlarına daha başarılı bir şekilde aktarabilmesinde hem de temel vurgu noktası olarak karakter betimlemeyi değil, durumları ön plana çıkarmayı seçmesinde yatar. Baskı unsurunun betimlendiği bir durum sergilendiğinde, baskı unsuru ister doğrudan gösterilsin ister imgesel olarak ima edilsin, çatışma içeren bir durum ortaya çıkar ve bu çatışma bir vukuata dönüşmeye aday hale gelmektedir. Örneğin “gay olduğumu aileme anlatmaktan çekiniyorum” konulu oyun örneklerinden ilkinde bir vukuat yok, durum vardır: “Eşcinsel kişinin okul arkadaşlarının küfürlerine maruz kalması” durumu. Ancak bu durum gelen önerilerle birlikte bir vukuat oluşturmaya başlar: “Okul arkadaşlarının küfürlerine maruz kalan eşcinseller bir araya geldi.” Ya da “Okul arkadaşlarının küfürlerine maruz kalan eşcinseller bir araya geldi ve onlara müzikle cevap verdiler” gibi. Çözüm önerisi olarak sunulan oyunlar, “beliren anlatı” yoluyla bir anlatı oluşmasını sağlamakta ve kişisel ya da kolektif eylem tercihlerinin sorunu nasıl çözebileceğine dair bir tartışmayı kışkırtmaktadırlar. Ancak “Play My Oppression” önerisinde bir olay örgüsünün değil tekil bir olayın ortaya çıktığını ve baskı unsurunun kompleks bir biçim aldığı durumları modellemekte yetersiz kalabildiğini vurgulamak gerekir. Böyle bir modelleme yapabilmek için elde bir olayın değil bir olay örgüsünün olması ve o olay örgüsü içindeki kişisel ya da toplumsal tercihlerin tartışma konusu yapılabilmesi gerekmektedir.

## **5. BİLGİSAYAR OYUNU ÜRETİMİNE DAİR BİR ALTERNATİF ÖNERİSİ**

Çalışmanın ikinci bölümünde, “Tomb Raider 2” ve “The Sims 2” oyunları, içerdikleri anlatı unsuru ve sahip oldukları oyun modelleri açısından incelenmişti. Bu incelemenin sonucunda, ana akım bilgisayar oyunları arasında iki farklı türü temsil eden bu oyunların egemen değer yargılarını yeniden üreten bir içeriğe sahip oldukları tespiti yapılmıştı. Frasca’nın yaklaşımı, bu duruma iki açıdan alternatif sunmaktadır. Öncelikle oyun oynayan kişilerin, etraflarında olan bitene eleştirel bakmalarını sağlayacak oyunların üretilebileceğini göstermiştir. Ayrıca oyun üretiminin sadece profesyonel uzmanlarca yapılması gereken bir faaliyet olmadığını, oyuncuların da oyun üretimine katan oyun biçimlerinin oluşturulabileceğini ortaya koymuştur.

Frasca’nın oyun önerileri de bu çalışma kapsamında eleştirel bir gözle değerlendirilmiştir. Bu önerilerdeki temel eksikliğin, oyuncunun immersiyonunu engelleme pahasına olay örgüsü oluşumunun fazlasıyla arka plana atılması olduğu görülmüştür. Çalışmanın bu bölümünde, Gonzalo Frasca’nın model önerilerini incelerken ortaya çıkarılan eksik noktaların üzerine gidilerek bilgisayar oyunu üretimi için alternatif bir model geliştirilmeye çalışılacaktır. “Play My Oppression” örneğinde olduğu gibi çatışmalı durumun simülasyonu üzerinden toplumsal yaşam koşullarına dönük eleştirel düşünce üretimini kışkırtan oyunların, aynı zamanda olay kurgusu açısından daha kompleks bir yapıya kavuşturulmasının yöntemleri araştırılacaktır.

### **5.1 BİLGİSAYAR OYUNU ÜRETİMİ İÇİN YÖNTEM ÖNERİSİ**

Bilgisayar oyunları arasında kullanıcıyı etkileyebilen ve hem eğlence hem de düşünsel üretim seviyesinin yüksek olduğu oyunlarda ortak bir özellik olduğu görülmektedir: Oynama pratiği esnasında dramatik bir öykü akışının şekillendiği oyunlar, daha bütünlüklü bir haz vermekte ve düşünsel üretime davet etme açısından daha çarpıcı olmaktadır.

Şimdi bu iki özelliği de (hem dramatik bir öykü akışına sahip olma hem de eleştirel düşünce üretimini kışkırtıcılık) barındırabilecek bir oyun kurulabilmesi için tiyatro alanından yardım alınacak. Bir anlatıdan hareketle doğaçlama yoluyla kolektif bir



oyun üretiminin mümkün olduğunu savunan bir anlayış bu konuda yol gösterici olacak. Bu çalışmada oyun analizi için kullanılan yöntem, aynı zamanda oyun üretimi için de bir harita sağlamaktadır:

**1) Dramatik bir öykü akışı içeren bir anlatının seçilmesi:** Öncelikle işe bir anlatının seçimiyle başlanır. Ancak temel olarak amaçlanan, dramatik çatışma içeren bir anlatı olduğu için seçilen anlatının dramatik bir öykü akışı oluşturmasına dikkat edilmelidir. Bu çalışmanın ilk bölümünde anlatı kavramı altında öykünün içerdiği dramatik yapının hangi özelliklere sahip olduğu incelenmiştir. Bütünlük, nedensellik, çatışma gibi kavramlar yönünden incelendiğinde bir anlatının dramatik bir öykü akışına sahip olup olmadığı anlaşılabilir.

Öykünün seçiminin ardından bu öykünün içerdiği temel dramatik çatışma unsuru belirlenmelidir.

**2) Öyküde yer alan alt olayların (vukuatların) tanımlanması:** Hikayenin barındırdığı aşamalar, belli vukuatlar altında gruplanmalıdır. Bu noktada vukuatlar, dramatik çatışmanın evrildiği temel aşamaları da oluşturacaktır.

**3) Öyküdeki eyleyicilerin ve özelliklerinin (kişisel bağlamlarının) tanımlanması:** Vukuatları eyleyen unsurların özelliklerinin tanımlanması gerekir.

**4) Vukuatların (alt olayların) nasıl kurgulanacağına karar verilmesi:** Oluşturulacak olan oyunda vukuatların hangi oyun modelleri üzerinden ve nasıl bir düzen içinde gösterileceğine karar verilmesi gerekir.

**a) Model analizi:** Hangi oyun şablonunun ya da şablonlarının kullanılacağına karar verilmesi gerekir. Bu noktada geleneksel oyunlar ve klasik bilgisayar oyunları (“tetris”, “space invaders”, “street fighter”) temel başvuru kaynakları olacaktır.

**b) Kullanıcı – oyun ilişkisinin model üzerinden tanımlanması:** Kullanıcının eyleyicilerden hangisini, nasıl yönlendireceğinin belirlenmesi gerekir.

**c) Bilgisayar oyununun kurgulanması:** Bu aşamada, modeli belirlenmiş ve kullanıcının rolü tanımlanmış olan bilgisayar oyununun ayrıntılı kurgulanması gerçekleşir. Bu noktada olası oyun kurguları belirlenerek dramatik anlamda oyun bütünlüğünün kurulması gerçekleştirilir.

**5) Karakterlerin fonksiyonunun belirlenmesi – değer analizi**

Oyun kurgusu dahilinde kullanıcının yönlendirdiği karakterin ve diğer karakterlerin oyundaki çatışmada nasıl işlevlendiği belirlenmeli ve kullanıcıda oluşturulacak olan etki değer analizi yoluyla tespit edilmelidir.

## **5.2. ANLATIDAN HAREKETLE KURULAN BİR BİLGİSAYAR OYUNU**

Bu bölümde bir anlatıdan hareketle bilgisayar oyunu üretimine dair bir örnek model sunulacak. Pratik anlamda bir bilgisayar oyunu uygulamasını içermese de örnek dahilinde geliştirilen oyun modellerinin varolan teknoloji ile uygulanabilir olmasına dikkat edilecek.

### **5.2.1. Dramatik Bir Öykü Akışı İçeren Bir Anlatının Seçilmesi**

Seçilen anlatı, üniversiteden yeni mezun olmuş bir gencin iş arama hikyesidir: Hasan, Türkiye'nin hatırı sayılır bir devlet üniversitesinden yeni mezun olmuş bir gençtir. Mezun olur olmaz soluğu ailesinin yanında alır. Hasan'ın babası, yeni emekli olmuş bir öğretmendir. Öğretmen maaşıyla zar zor geçindirebildiği ailesini şimdi emekli maaşıyla geçindirmek durumundadır. Hasan'ın annesi ev kadınıdır, kız kardeşi ise üniversite sınavlarına iki yıldır hazırlanan ama bir türlü kazanamayan uçarı bir genç kızdır. Hasan eve geldiğinde mutlu bir karşılama bekler. Ancak babası onun okulu uzatarak bitirdiğini, düşük bir not ortalamasıyla mezun olduğunu söyleyerek Hasan'ı şaşırtır. Babası Hasan'ın iş bulabileceğinden şüphe duymaktadır. Hasan, babasına iyi bir üniversiteden mezun olduğunu ve kolayca iş bulacağını söyleyerek yanıt verir. Annesi Hasan'ı destekler, kız kardeşi ise babasına arka çıkar. Babayla yaşanan bu tartışmanın sona ermesinin ardından Hasan iş aramaya koyulur. İlk iş başvurusu için uluslararası bir şirketin mülakatına gider. Şirket toplu mülakat yapmakta, mülakat esnasında adaylar arası rekabeti kışkırtmakta ve rekabeti kazanan adayı işe almaktadır. Hasan, çok daha iyi üniversitelerden mezun olmuş ve daha deneyimli olan bu adayların katıldığı bu mülakatta başarısız olur. Hasan eve döndüğünde durumu anlatır ve yılmayacağını, diğer uluslararası şirketlere de başvuracağını söyler. Bu haber üzerine ailesi Hasan'la tartışmaya başlar. Zaman ilerlemektedir. Babanın emekli maaşı dört boğazı doyurmaya yetmemektedir. Bu tür şirketlere başvurup vakit kaybedeceğine daha düşük ücretli işlere başvurması gerektiğini, o şirketlere girebilme şansının daha yüksek olduğunu söylerler. Bu tartışma üzerine Hasan 1500 TL ücretle de olsa bir iş bulmaya ikna olarak tekrar yola

koyulur. İkinci iş başvurusu için Hasan bir bankaya başvurur. Bankanın talebi çalışanların yoğun iş temposuna ayak uydurabilmeleridir. Bunun için mülakatta Hasan'a yoğun çalışmaya dayanıklılık testi uygulanır. Hasan çok zorlu olan bu testi geçemez ve yine evinin yolunu tutar. Hasan bu sefer evde hazin bir tabloyla karşılaşır. Babası kredi kartı borcunu ödeyemediği için eve haciz gelmiştir. Hasan babasına iş bulamadığını söyler. Babası ondan ne iş olursa olsun kabul etmesini, yoksa kendisinin de bu yaştan sonra çalışmaya başlayacağını söyler. Babasına karşı kozları iyice azalmış olan Hasan iş başvurusunda maddi beklenti çitasını biraz daha düşürür. Üçüncü deneme için gittiği firma 1000 TL maaşla satış destek yetkilisi olacaktır. İş tanımı çok belirsiz olan bu pozisyon, esnek çalışma koşullarına sahip bir pozisyondur. Başka bir deyişle şirketin düşük seviyede her türlü işinin yaptırıldığı bu pozisyona kabul edilebilmesi için adayın esnek iş koşullarına dayanıklılık sınavını geçmesi gereklidir. Hasan bu sınavı da geçemez. Evine döndüğünde babası Hasan'ın vereceği cevabı bildiği için iş bulup bulamadığını sormaz. Eline bir çuval giysi tutuşturur. Babası tanıdıklarından aldığı borç parayla giyim malzemesi temin etmiştir. Pazarcılığa başlayacaklardır. Birlikte pazaryerine doğru yola çıkarlar.

Kurgusu ve metni Boğaziçi Üniversitesi Oyuncuları'na ait olan "...İş Ararım İş..." adlı oyunun bir bölümünün değiştirilmesi yoluyla oluşturulmuş olan bu anlatı,<sup>97</sup> bir tiyatro oyunundan alınmış olmasının getirdiği avantajla dramatik bir öykü akışına sahiptir. Bu öykünün temel dramatik çatışması, bir gencin iyi bir üniversiteden mezun olmasına rağmen iş bulamamasıdır. Ülkedeki ekonomik kriz koşulları ve bu koşullarda orta sınıfın çözülmesi durumu, Hasan'ın ailesinin durumu aracılığıyla öyküye bir arka plan sağlamaktadır.

### **5.2.2. Öyküde Yer Alan Alt Olayların (Vukuatların) Tanımlanması**

Bu öyküdeki vukuatlar, sırasıyla şöyle tanımlanabilir:

- a) Hasan, mezun olduğunu ailesine müjdeler. Ancak babasının iş bulacağına dair şüpheleri onu şaşırtır.
- b) Hasan ilk iş başvurusunda rekabete dayanamaz ve başarısız olur.

---

<sup>97</sup> Boğaziçi Üniversitesi Oyuncuları, 2002, "...İş Ararım İş... Oyun Metni", *BÜO Yıllık 2001 -2002*, Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, İstanbul

c) Hasan, ailesine başka uluslararası şirketlere de başvuracağını söyler. Ancak ailesi zaman kaybetmeden daha düşük ücretli bir işe başvurması gerektiği konusunda onu ikna eder.

d) Hasan daha düşük ücretli bir işe başvurur, ancak burada da yoğun çalışma temposuna dayanıklılığı sınanır ve Hasan yine başarısız olur.

e) Kredi kartı borçları Hasan'ın ailesinin durumunu iyice zorlaştırır. Hasan ailesinin durumunu görünce daha da düşük ücretli bir işe başvurmaya ikna olur.

f) Üçüncü mülakatta esnek çalışma koşullarına dayanıklılık sınanmaktadır. Hasan bu sınavı da geçemez.

g) Hasan, babasıyla birlikte pazarcılığa başlar.

### **5.2.3. Öyküdeki Eyleyicilerin Ve Özelliklerinin (Kişisel Bağlamlarının) Tanımlanması**

Öyküde olayları ilerleten ana karakter Hasan'dır. Okulu 6 senede bitirmiş, 24 yaşında bir gençtir. İyi bir üniversiteden mezun olduğu için hemen iş bulabileceği yanılığındadır. Babasına karşı kendini ispatlamak, artık çocuk olmadığını ve ailesine bakabileceğini göstermek istemektedir. Amacı iyi bir iş bulup üst orta sınıf bir yaşam tarzına kavuşmaktır.

Baba, emekliliğin ve ekonomik krizin kaybettirdiği aile içi otoritesini yeniden tesis etmeye çalışan orta sınıf bir emekli öğretmendir. Artık işsiz olmasının verdiği güç kaybı karşısında Hasan'n mezun olup iş bulacak olması onun aile reisi pozisyonunu sürdürebilmesi için bir tehdit oluşturmaktadır. Emekli olduktan sonra evdeki bütün zamanını aylıklıkla geçirdiği için karısının tepkisiyle karşılaşmaktadır. Hasan ve annesinin oluşturduğu ikiliye karşı o da kızıyla birlik olarak güçlü durmaya çalışır. Ekonomik krizin hane gelirlerini azaltmasıyla birlikte kredi kartı borcuna girmiştir ve ödemekte zorlanmaktadır.

Anne, başka erkekler emekli olduktan sonra da çalışmayı tercih ederken kocasının tembelliğine anlam veremez. Babasına karşı duruşunda Hasan'ı destekler. Ancak maddi sıkıntılar arttıkça o da oğlunu düşük bir ücretle iş bulması konusunda zorlamak durumunda kalır.

Kızkardeş, iki yıldır üniversite sınavını kazanamayan, geleceğe dair umudunu kaybetmiş bir genç kızdır. Ailesi eğitim masraflarında Hasan'a yaptığı yatırımı kendisine yapmamıştır. Bu nedenle Hasan'a karşı babasının yanında yer almayı tercih eder.

Birinci şirket, uluslararası bir tekeldir. Bütün dünyada şubeleri vardır. Türkiye'nin kalifiye üniversitelerinden eleman alıp yetiştirme politikası güder. İşe alacağı adayın iş deneyimine ve üniversitedeki başarısına çok önem verir. Kriz nedeniyle alacağı eleman sayısını azaltmış, bu nedenle de mülakatlarda adaylar arası rekabeti kışkırtmayı tercih eden bir şirkettir.

İkinci şirket bir yerli bankadır. Alacağı elemanları ileride yönetici pozisyonuna yükseltme vaadiyle olsa da asıl hedef iki senede bir yapılan işten çıkarmalarla ucuza ve ağır bir tempoyla çalıştırılabilecek elemanlar almaktır.

Üçüncü şirket, devlet ihaleleri ile iş gören bir alt yapı firmasıdır. Krizi fırsata çevirme söylemiyle çok sayıda niteliksiz ve ucuza çalışacak eleman alıp bunları sürekli farklı işlere koşmayı amaçlamaktadır.

#### **5.2.4. Vukuatların (Alt Olayların) Nasıl Kurgulanacağına Karar Verilmesi**

Öyküdeki vukuatları ve eyleyicilerin özelliklerini tanımladıktan sonra oyunun nasıl bir model üzerine kurulacağına karar vermek gerekir. Oyunun modeline, vukuatların ana çatışma unsurlarına bakarak karar vermek mümkündür.

a) Hasan, mezun olduğunu ailesine müjdeler. Ancak babasının iş bulacağına dair şüpheleri onu şaşırır: Hasan'ın babasını yüksek maaşlı bir işe girebileceğini ikna etmeye çalıştığı ilk vukuatta Hasan ile babası arasındaki gerilimin merkezi bir rolü vardır. Bu gerilimde iki tarafın birbirine göre iktidar konumu belirlenebilirse oyun modeline de karar vermek kolaylaşır. Babanın aile içindeki iktidarı, emekliliği nedeniyle düşüştür. Hasan ise işe girecek olması nedeniyle ailenin yeni umududur. Dolayısıyla gerilim, karakterlerden birinin konumundaki düşüş ile diğerinin yükselişi arasında ortaya çıkar. İki eşit gücün çatışmasıdır bu. İki eşit gücün çatışmasını içeren oyun şablonları bu vukuatı oyunlaştırmak için kullanılabilir. Bu örnekte "Street Fighter" oyununun şablonu seçilecektir.

b) Hasan ilk iş başvurusunda rekabete dayanamaz ve başarısız olur: Bu vukatta temel çatışma, birbiriyle rekabet eden adaylar arasında yaşanmaktadır. Ayrıca bu rekabetin

çok da olumlu bir seyir izlemediğini, gerçek hayattaki iş görüşmelerinde adayların birbirini geçmekten çok birbirinin “ayağını kaydırmaya” zorlandığını belirtmek gerekir. Dolayısıyla bu vukuatı bilgisayar ortamında simüle ederken “araba yarışı” oyunlarının şablonundan faydalanmak mümkündür. Tabii ki nasıl mülakatta adaylar birbirlerinin “ayağını kaydırmaya” çalışıyorsa, bu yarışta da yarışçıların birbirlerini sabote etmeleri opsiyonu açık olacaktır.

c) Hasan, ailesine başka uluslararası şirketlere de başvuracağını söyler. Ancak ailesi zaman kaybetmeden daha düşük ücretli bir işe başvurması gerektiği konusunda onu ikna eder: Burada da ilk vukuata benzer şekilde bir çatışma vurgusu vardır. Ailesi Hasan’ı daha düşük ücretli bir işe girmeye ikna etmeye çalışmaktadır. Hasan ise hala kendisine güvenmektedir. Ancak burada Hasan’ın gücü biraz azalmıştır. Dolayısıyla bunun bilgisayar oyununa yansması gerekir. “Street Fighter” oyunu şablonu kullanılacak, ancak bu sefer Hasan’ın gücü daha az olacaktır.

d) Hasan daha düşük ücretli bir işe başvurur, ancak burada da yoğun çalışma temposuna dayanıklılığı sınanır ve Hasan yine başarısız olur: Yoğun çalışma rutinini akla getiren bir bilgisayar oyunu, model olarak kullanılabilir. Bu tez çalışmasının önceki bölümlerinde “Tetris” oyununun benzer bir etkisi olduğu belirtilmişti. Bankacılık sınavının oyun modeli için “Tetris” oyunu uygun bir seçim olacaktır.

e) Kredi kartı borçları Hasan’ın ailesinin durumunu iyice zorlaştırır. Hasan ailesinin durumunu görünce daha düşük ücretli bir işe başvurmaya ikna olur: Hasan’ın iş bulma çabaları başarısızlıkla sonuçlandıkça ailesinin ısrarı da artmaktadır. Eve haciz gelmesiyle birlikte hem anne hem de baba çökmüş vaziyette Hasan’ı maaş beklentisini düşürmesi konusunda ikna etmeye çalışırlar. “Street Fighter” oyunu şablonu, ikisi de güçten düşmüş olan Hasan ve babanın çatışmasını modellemek için kullanılır. Ancak bu sefer anne de babayla birlikte.

f) Üçüncü mülakatta esnek çalışma koşullarına dayanıklılık sınanmaktadır. Hasan bu sınavı da geçemez: “Esnek çalışma koşulları” tabiri çalışma dünyasında giderek daha çok duyulan bir söz kalıbı olmaktadır. “Esneklik”ten kasıt, birbiriyle ilgisiz iş alanlarına ani geçiş yapabilme ve kendisini hemen yeni duruma uyarlayabilme kabiliyetidir. Esasında firmaların kararsız piyasa koşullarında tutunabilmek için üretim, satış ve pazarlama stratejilerini sürekli değiştirmelerinin yarattığı bir ihtiyaçtır bu. Ayrıca belli şirketler bazı pozisyonlardaki çalışanlarını sürekli

yenilemektedirler. Şirketlerin eski çalışanlarından ayrılıp yeni çalışanlarla işe devam etmesi demek, şirketlerin çalışanlarına verdikleri ücreti düzenli olarak artırma yükünden kurtulması demektir. Richard Senett, “Karakter Aşınması” adlı kitabında bu durumun çalışanlara ekstra yük getirdiğini, her seferinde kariyerine yeniden başlayan çalışanın, düzenli olarak kişiliğinden ödün vermek durumunda kaldığını belirtir.<sup>98</sup> Hasan’ın iş başvurusunda meydana gelen olay da bu durumun tezahürüdür. Bu vukuatı bilgisayar oyunlarına taşırken esnek iş koşullarını eleştirel bir perspektifle ele alan “Tuboflex” adlı oyunu model olarak kullanmak mümkündür. Molleindustria grubunun hazırladığı oyunlardan biri olan “Tuboflex”<sup>99</sup>, 2010 yılında bir ücretli işçinin esnek iş koşullarında piyasada tutunma çabasının simülasyonudur. Kullanıcı, işçinin eylemlerini fare aracılığıyla yönlendirerek kendisi de bu çabaya dahil olur. Kullanıcının yönlendirdiği işçi önce vida sıkmakta, sonra Noel Baba olarak çocukları eğlendirmekte, sonra bir fast food restoranında arabalara paket servis yapmakta, sonra hamallık yapmakta, sonra bir ofiste bilgisayar – telefon – fax makinesi üçlüsünü idare etmekte, hiçbirini yapamayınca da piyasanın dışına, sokak dilencililiğine düşmektedir. Oyunda başarılı olmak mümkün değildir. Koşullar giderek ağırlaşır. Amaç, piyasanın dışına atılmadan önce işçinin kazanabildiği kadar para kazanmasıdır. Hasan’ın esnek çalışma koşullarına uyumluluğunun sınındığı iş mülakatı için bu oyun doğru bir model oluşturabilir.

g) Hasan, babasıyla birlikte pazarcılığa başlar: Bu vukuat bir çatışma içermediğinden bilgisayar oyununun sonuna geldiğini ima eden bir animasyonla bilgisayar ortamına taşınabilir.

Vukuatların hangi oyun şablonları kullanılarak oyunlaştırılabileceği belirlendikten sonra kullanıcının oyunu nasıl kontrol edeceğini belirlemek gerekmektedir. Vukuatların tümünde Hasan temel eyleyicidir. Ayrıca bütün vukuatlarda ekonomik kriz koşullarında iş arama eyleminin getirdiği çatışmalı durum merkezde olduğundan, kullanıcının Hasan karakterini yönlendirmesi daha doğru olacaktır.

Bu noktadan sonra vukuatların birbirini nasıl takip edeceği, hangi çatı altında birleştirileceğine karar vermek gerekmektedir. İş arama süreci, Hasan’ın zamana

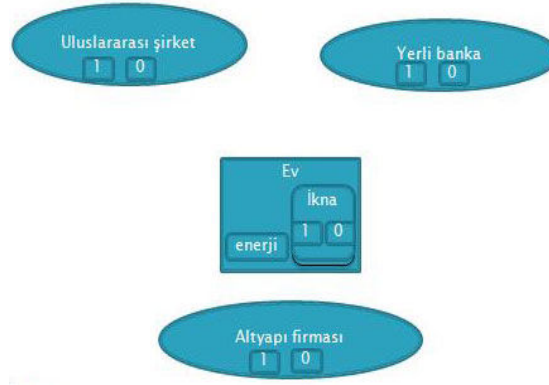
---

<sup>98</sup> Richard Senett, “Karakter Aşınması”, Çev. Barış Yıldırım, Ayrıntı Yayınları 2002, İstanbul, Türkiye.

<sup>99</sup> <http://molleindustria.org>

karşı girdiği bir yarışır. Babası emekli olduğu için artık ailenin Hasan'a verebilecek parası yoktur. Zaman geçtikçe Hasan'ın harcayabildiği para miktarı da azalmaktadır. Hasan en kısa zamanda en doğru tercihi yaparak en yüksek maaşlı işe girmek durumundadır. Ancak başarısız geçen her iş başvurusu, onun için bir zaman kaybıdır. Bu koşullar içinde ailesi, onun yüksek maaşlı işlere tekrar tekrar başvurmakta düşük maaşlı da olsa bir işe girmesi yönünde baskı yapacaktır. Çünkü acilen paraya ihtiyaçları vardır. Bütün bu veriler düşünüldüğünde, Hasan'ın iş başvuru süreci, bir strateji oyununun şablonu kullanılarak modellenilebilir. Üç temel değişken olacaktır: Zaman, para ve enerji. Hasan'ın evi, uluslararası şirket, yerel banka ve alt yapı firması bir harita üzerinde oyuncunun etkileşime geçebileceği ve eylemlerine karar verebileceği alanlar olacaktır. Strateji oyunu şablonu, kullanılan bütün diğer şablonları kapsayacaktır. Dolayısıyla oyunun şablon haritası şöyle şekillenecektir:

- Strateji oyunu şablonu(şehir haritası)
  - “Street Fighter” şablonu (Hasan'ın evi)
  - Araba yarışı şablonu (uluslararası şirket)
  - Tetris oyunu şablonu (yerli banka)
  - “Tuboflex” şablonu (alt yapı firması)



**Şekil 5.1 Geliştirilen oyunun taslak haritası**

Anlatıdan hareketle modellenen bilgisayar oyununun genel kuralları oluşturuldu. Değer analizine geçmeden önce ayrıntıları netleştirmek ve oyunun akış senaryosunu oluşturmak gerekmektedir.

Oyun kullanıcıya iletilen bir mesajla açılır: “Tebrikler! Türkiye'nin parlak bir üniversitesinden mezun oldunuz! Hayatınızı kurmaya hazır mısınız?” Bu mesajın



ardından harita aktifleştirilir. Ancak henüz şirket binaları aktif değildir. Oyuncunun bir şirkete başvurabilmesi ve sonrasında oyuna devam edebilmesi üç değişkene bağlıdır:

- Ailesinin sahip oldu para: Ailenin parası bitince iş arama süreci sona erer ve oyuncu babasıyla birlikte pazarcılığa başlamak durumunda kalır.
- Zaman: Zaman ilerledikçe ailenin maddi durumu kötüleşir. Belli gelişmeler (kredi kartı borçlarının artması, haciz gelmesi) paranın azalmasını hızlandırır. Oyuncunun yaptığı her seçenek –bir yerden bir yere gitme, yüksek ücretli bir işe başvurabilmek için babasını ikna etmesi, mülakata katılması - zamanı bir birim ilerletir.
- Hasan’ın yaşam enerjisi: Sürekli yenilenmesi gereken bir değişkendir. Her iş başvurusu bu değişkenin değerini azaltır. Hasan’ın aynı işe tekrar başvurabilmesi; yani oyuncunun yarış, tetris ya da “Tuboflex” oyunlarını tekrar oynayabilmesi enerjinin durumuna bağlıdır. Oyuncunun enerjisini yenileyebilmesi için eve gitmesi gerekir. Hasan’ın enerji topladığı yer evidir.

Oyunun başında haritada aktif olan tek seçenek evdir. Şirketlere başvuru yapabilmesi için enerji toplamalıdır. Ancak evde onu ailesiyle bir karşılaşma beklemektedir. Oyuncu bu karşılaşmayı kazanamazsa en yüksek maaşlı şirkete başvurma hakkını kazanamaz, sadece orta ve alt kademedeki işe başvurabilir. Çünkü ailesini bu konuda zaman harcamaya ikna edememiş olur. Aileyle karşılaşma temel olarak baba ve Hasan (oyuncu) arasındaki ikna maçıdır. Anne ve kızkardeş yardımcıları olarak dahil olabilirler. Aileyle yapılan ikna maçı sadece oyunun başında zorunlu olarak girilmesi gereken bir karşılaşmadır. Oyunun sonraki bölümlerinde ancak eğer oyuncu kaybettiği iş mülakatına yeniden girmek istediğinde, ya da giremediği şirketten daha yüksek ücretli işlere başvurmak istediğinde ailesiyle karşılaşma yaşaması gerekir. Bu ikna maçıdaki hareket seçenekleri şöyledir:

- Hasan
  - Diplomayı kılıç gibi kullanabilir (normal ateş etme tuşu).
  - Gelecek hayali kurarak babasını büyüleyebilir. (Belli tuşlara arka arkaya basılarak uygulanan bir varyasyondur. Baba bu büyüünün etkisi

altındayken oyuncu diplomayla saldırırsa baba daha çok ikna olacaktır.)

- Annesini yardıma çağırabilir. Anne belli bir zaman dilimi boyunca babaya terlik atar. (Bu da bir varyasyondur.)
- Baba
  - Diplomaya karşı babanın silahı da ders notlarını gösteren belgedir (normal ateş etme tuşu).
  - Faturaları Hasan'ın kafasına atabilir (varyasyon).
  - Hasan'ın kızkardeşini yardıma çağırabilir. Kızkardeş belli bir zaman dilimi boyunca Hasan'a yumruk atar.

Hasan'ın başarılı olamadığı her iş başvurusundan sonra enerji toplamak amacıyla eve gitmesi gerekir. Enerji topladıktan sonra eğer aynı işe tekrar başvurmak isterse aileyle karşılaşmak durumundadır. Ancak aileyle her karşılaşmada Hasan'ın babasını ikna etmek için kullanabileceği kozlardan biri babaya geçer. Örneğin, oyuncu ailesiyle ilk karşılaşmayı kazandıktan sonra en yüksek ücretli işe başvurduğunda, eğer mülakatı kazanamazsa yeni bir başvuru yapabilmesi için eve tekrar gidip enerji toplamak durumundadır. Eğer aynı işe tekrar başvurmak isterse babayla tekrar mücadele etmek durumundadır. Fakat bu kez babayla mücadelesinde anneyi yardıma çağırma hakkı Hasan'ın değil babanıdır. Aynı durum tekrar gerçekleşirse bu sefer gelecek hayali kurarak büyüleme opsiyonu babaya geçer ve baba gelecek kabusuyla korkutma olarak kullanır bunu. Bundan sonraki tekrarlarında Hasan'ın enerji seviyesi düşmeye başlar ve kaybetmeye baştan yazgılı hale gelir. Aileyle karşılaşmayı kazanırsa aynı işe tekrar başvurma hakkını kazanır. Kazanamazsa daha alt kademede bir işe başvurmak zorundadır.

Gerek mülakat olsun gerek ailesiyle ikna maçına girmek olsun, Hasan'ın seçtiği her karşılaşma, zamanı bir birim ilerletir. Ancak oyuncunun zamanı kısıtlıdır. Eğer belli sayıda zaman biriminde bir işe giremezse pazarcı olmak durumunda kalacaktır. Dolayısıyla oyuncu aynı mülakata tekrar girmek istediğinde, aileyle karşılaşarak zamanı fazladan bir birim ilerletme riskini göze alır. Oyuncunun bir mülakata girip başarısız olduktan sonra daha yüksek ücretli bir işin mülakatına girmek istediği durumlarda da yukarıdaki aşamalar geçerlidir.

Mülakatların zorluk derecesi işlerin ücret seviyeleri ile doğru orantılı olarak değişir. Dolayısıyla aynı mülakata ikinci kez girmeye karar veren oyuncu, iki açıdan riske girmiş olur: hem zamanı fazladan bir birim ilerletmeyi, hem de daha kolay bir mülakata girmek varken daha zor olanı tercih etmeyi göze almış olur. Oyuncu, kabiliyetleri ölçüsünde kendisine en uygun olan stratejiyi seçmek durumundadır. Oyunun amacı, verili zaman dilimi içinde en yüksek ücretli işe girebilmektir.

Oyuncunun gireceği mülakatların ayrıntıları ise şöyledir:

- En yüksek (2000 TL) ücretli iş, uluslararası bir şirkettir. Araba yarışı şablonunun kullanıldığı bu mülakatta Hasan dışındaki yarışçıların niteliği oldukça yüksektir. Onları geçebilmesi için bir takım hilelere başvurması gerekmektedir. Ancak aynı hileleri diğer yarışçılar da kullanacaktır.
  - Sıkıştırarak kulvarın dışına itme: Yön tuşları ile yapılır. Kulvar dışında yarışçı daha yavaş koşmaktadır.
  - Çelme takma: Tuş varyasyonu ile yapılır.
  - Rakip yarışçının önüne bir nesne atma: Tuş varyasyonu ile yapılır. Oyuncunun bunu yapma hakkı sınırlıdır.
  - Sopayla yanındakine vurma: Tuş varyasyonu ile yapılır. Oyuncunun bunu yapma hakkı sınırlıdır.
- Orta seviyede (1500) bir ücreti olan iş, yerel bir bankadadır. Mülakatın simülasyonunda “Tetris” oyununun üretilmiş olan bir türevinin şablonu kullanılır. “Bastet”<sup>100</sup> adındaki bu oyun, normal “Tetris” oyunundan farklılık arz etmektedir. Normal oyunda blokların geliş sırası rastgeledir. Dolayısıyla bazen oyuncunun blok dizilişine uygun bloklar gelirken bazen de uygun olmayan bloklar gelir ve oyuncunun işi zorlaşır. Ayrıca bir sonra gelecek olan blok sağ tarafta gösterilir ve oyuncu plan yapar. Ancak “Bastet” oyununda algoritma o şekilde kurulur ki her defasında oyuncunun blok dizilişine en uygun olmayan blok gönderilir. Ayrıca bu oyunda sağ tarafta gösterilen blok, oyuncunun dizilişine en uygun bloktur. Bu bloğun üzerinde “Sana bunu göndermeyeceğim!” yazar. Banka mülakatının simülasyonunda oyun alanının

---

<sup>100</sup> <http://fph.altervista.org/prog/bastet.html>

sağ tarafında banka müdürü görünür ve “Sana bunu göndermeyeceğim!” diyen müdürün kendisidir. Oyuncunun işini zorlaştıracak bloku seçer ve oyun alanına atar. Eğer oyuncu belli bir puana ulaşamazsa – yani belli miktarda işi sorun çıkmadan arka arkaya bitiremezse mülakatta başarısız olur.

- En düşük seviyedeki işin ücreti ise 1000 TL’dir. Adaylar bir alt yapı firmasında satış destek yetkilisi olmak için yarışmaktadırlar. Oyuncu burada “Tuboflex” oyununa benzer bir yarışını bitirmeye çalışır. Oyuncu doğru yaptığı her hareket için 1 puan alır, yanlış yaptığı her hareket içinse piyasadaki değerinden 1 birim kaybeder. Oyuncunun bir işte kalma süresi değişkendir ve bu süre sürekli olarak azalır. Oyuncu altı adet iş arasında sürekli yer değiştirir. İşler arasındaki geçiş çok hızlıdır ve oyuncu hemen adapte olmak durumundadır. Piyasadaki değeri tamamen sıfıra indiğinde ise mülakat biter. Bu mülakatta amaç belli bir puan seviyesine erişebilmektir. Oyun kapsamındaki işler şunlardır:

- Oyuncu ofiste bir masada oturmaktadır. Masanın üzerinde duran telefon, faks makinesi, fotokopi makinesi ve bilgisayar aynı anda idare etmeye çalışmak durumundadır. Her makinenin üzerinde bir lamba vardır. Makinede yapılması gereken bir iş olduğunda lamba yanar. Oyuncu, fareyi makine üzerine getirip bir kez tıklayarak işi yapar. Ancak çoğu zaman makinelerin birden fazlası aktif olur. Bir saniye boyunca bir makinenin üzerine tıklanmadığında ya da yanlış yere tıkladığında bir hata yapılmış olur.
- Oyuncu bir lokantada müşteri firmanın yöneticilerini hoş tutmakla görevlendirilmiştir. Masanın etrafında 10 müşteri oturmaktadır. Müşteriler gülümsemektedirler. Morali bozulan müşteri somurtmaya başlar. Oyuncu somurtan müşterinin yüzüne fare ile tıklayarak onu gülümsetir. Ancak müşterilerin morali düzensiz aralıklarla bozulur ve oyuncunun hepsini birden idare etmesi gerekir.
- Oyuncuya bir tomar gazete verilmiştir. Görevi bu gazetede firmanın isminin geçtiği haberleri işaretlemektir. Gazeteler değişen sürelerde ekranda kalır. Her gazetede oldukça fazla haber ve yazı vardır. Oyuncu fareyi kullanarak gazeteleri işaretlemeye çalışır.

İşaretlenmemiş bir gazete ya da yanlış işaretlenmiş bir gazete hata demektir.

- Oyuncu önemli bir toplantıya katılmıştır. Uluslararası firmaların temsilcileriyle yapılan bu toplantıda görevi, müdürünün Türkçe konuşmalarını İngilizce'ye çevirmektir. Müdür bir süre konuşur, sonra oyuncunun önünde çoktan seçmeli bir liste çıkar. Oyuncu bu listeden doğru tercümeyle fareyi kullanarak seçer. Müdürün konuşma hızı değişkendir. Bazen uzun sessizlikler vererek konuşur, bazen ise çok kısa aralar vererek konuşur. Yanlış şıkkı işaretlemek ya da müdür konuşurken işaretleme yapmak hatadır.
- Oyuncu, kanalizasyon kapağı üreten, şirkete ait bir fabrikanın üretim hattında kontrol görevlisidir. Görevi, önünden geçen kanalizasyon kapakları arasından hatalı üretilmiş olanları seçmektir. Üretim hattının hızı değişkendir.
- Oyuncuya oldukça dağınık olan ofisteki evrakları dosyalama görevi verilmiştir. Beş adet farklı renkte dosya vardır. Her evrakta da o evrakın konulması gereken dosyanın renginde bir işaret vardır. Oyuncu, önüne bir evrak konulduğu zaman önce o evraka tıklamalı, sonra da evrakın gitmesi gereken dosyaya tıklamalıdır. Oyuncunun önüne birden fazla evrak konur. Dosyalanmamış evrak sayısı 5'i geçtiği zaman ya da yanlış dosya seçildiğinde hata yapılmış sayılır.

#### **5.2.5. Karakterlerin Fonksiyonunun Belirlenmesi – Değer Analizi**

Bu aşamada, kurgulanmış olan bilgisayar oyununda yer alan karakterlerin fonksiyonu incelenecek ve oyunda gerçekleşen eylemler üzerinden değer analizi yapılacaktır. Oyunda yer alan karakterler, Hasan, Hasan'ın ailesi, birinci şirketin mülakatına katılan diğer adaylar ve üç şirkettir.

Hasan, bilgisayar oyununda iş arama eylemini gerçekleştiren karakterdir. Koşulları belirlemekten çok maruz kalan kişidir. Yüksek ücretli bir işe kolayca girebileceği beklentisi onun temel yanılgısını oluşturur.

#### a) Aile ile karşılaşma

Hasan'ın ailesi ile arasında geçen temel vukuat, Hasan'ın yüksek ücretli iş başvuruları ile vakit harcaması üzerine dönen tartışmadır. Hasan'ın babasına karşı çıkışının nedeni, babası karşısında artık bir çocuk olmadığını, kendi ayakları üzerine durabilecek bir yetişkin olduğunu ispatlama yönelimidir. Bu yönelim bilimsel olarak tutarsızdır, çünkü henüz kendi ayakları üzerinde durabilecek ekonomik temelden yoksundur. Babanın Hasan'la olan çatışması, onun emekli olduktan sonra aile içinde iktidarını sürdürmeye çalışmasıyla bağlantılıdır. Babanın aileye pratik olarak bir şey katmazken aile reisi konumunu sürdürmeye çalışması irrasyoneldir. Hem Hasan, hem de baba, ikna maçında karikatür tipler olarak çizilebilirler. İkisi de muktedir olmadığı için bu mücadele, birbirini yenmeye çalışan iki eşitin mücadelesidir. Ancak mücadelenin kendisi anlamsızdır. Bu nedenle ikisinin de birbirini yenmeye çalışması oynayan nezdinde itici/mizahi olarak gösterilebilecek bir eylemdir. İki karakter arasındaki tek fark, babanın yöneliminin iktidar kurmak, Hasan'ın yöneliminin ise babanın iktidarını reddetmek olmasıdır. Dolayısıyla babanın yönelimi etik açıdan daha sorunludur. Bu durum karikatürleştirmede babanın daha kaba yorumlanmasına neden olacaktır.

Hasan, sahip olduğu orta sınıf yaşam koşullarını gerçekleştirmek amacıyla maaş beklentisini yüksek tutmaktadır. Bu beklentisi bilimsel değildir. Piyasa koşullarını doğru analiz edememektedir. Ancak yanılısamasının ahlaksız bir yön içerdiğini söylemek güçtür. Henüz ekonomik bir gücü olmadığı için muktedir de değildir. Kritik kararlarını ailesine danışarak almak durumundadır. Hasan'ın yanılısamasını oyunu oynayan kişinin de yaşıyor olabileceği hesaba katıldığında, ailesi ile ilk karşılaşmada Hasan'ın eylemlerinin oyuncuya itici gelmeyecek bir naiflikte sergilenmesi, ancak gerçeği doğru yorumlayamadığı için de mizahi bir üslubun hakim olması amaçlanmalıdır. Ancak tekrar eden karşılaşmalarda anne karakterinin babanın tarafına geçmesi, rasyonel olanın da babadan yana olmaya başladığını gösterir. Ekonomik kriz koşullarında Hasan'ın yüksek ücretli işlere başvurmaya devam etmesi iyice anlamsızlaştığından, Hasan'ın ailesi ile ikinci, üçüncü ve diğer karşılaşmalarında, karakter çizimlerinde farklılık yaratılmalıdır. Oyuncu da bu farklılıktan, koşulların Hasan'ın aleyhine dönmeye başladığını çıkarsamalıdır.

#### b) Uluslararası Şirket Mülakatı

Bu mülakatta temel gerilim noktası, adaylar arasında rekabetin kısırtılmasıdır. Adayların yarıştırılması, şirketin irrasyonel ve etik olmayan politikasıdır. Şirketin adaylar üzerindeki iktidarı düşünüldüğünde şirketi temsil eden figürün –yarışı başlatan bir patron figürü olabilir bu- çirkinleştirilerek oyuna yerleştirilmesi gerekir.

Yarışan adayların pozisyonu birbirinden farksızdır. Bu yarış kazanmak için hile yapmak zorundadırlar. Bu nedenle işe alınsalar bile bunu diğer adayları ezerek gerçekleştirmek durumunda olan yarışçıların eylemi hem irrasyonel hem de etik dışıdır. Ancak ne diğer adaylar üzerinde ne de yarışmayı düzenleyenler üzerinde bir iktidar sahibi değildirler. Dolayısıyla bu yarışın bir köpek yarışına benzemesi, adayların zavallılaştırılarak gösterilmesi uygun olacaktır. Bu değer analizinden hareketle yarışmaya köpek yarışlarında olduğu gibi yarışçıların önünde götürülen bir yem figürü eklenebilir. Bu yem, şirketin adaylara sunduğu iş pozisyonunu imleyecek bir figür olabilir.

#### c) Banka Mülakatı

Banka mülakatında temel çatışma, banka müdürü ile mülakata katılan aday arasındadır. Müdür, adayın işini sürekli zorlaştırmaya çalışır ve adayın sıkışmasından zevk alır. Müdürün eylemi irrasyoneldir, etik dışıdır. Ayrıca müdürün oyuncu üzerinde iktidarı vardır. Dolayısıyla ekranın sağ tarafında temsil edilen banka müdürü oyuncuya itici gelecek bir tarzda modellenmelidir. Oyuncu, Hasan'ı ekranda görmez, sadece onun eylemlerinin sonuçlarını görür.

#### d) Altyapı Firması Mülakatı

Bu mülakatta temel çatışma, sürekli değişen iş koşullarına adapte olup olamama üzerinedir. “Tuboflex” oyununda olduğu gibi oyuncuyu sürekli farklı işlere gönderen unsur ekranda gözükmez. Oyuncunun kendisi ve bulunduğu ortamlar ekranda temsil edilir. Oyuncuya verilen işler, tekrara dayalı, zekadan çok refleksif tepkiler üzerine kurulu, monoton işlerdir. Ancak oyuncunun bu işlere bir saniye gibi kısa bir sürede adapte olması istenmektedir. Hasan/oyuncu, bu mülakatta belirlenen konumunda olduğu için zavallı bir görünümü olacaktır. Bulduğu ortamdaki karakterler ise – lokantadaki müşteriler, toplantıdaki müdür- oyuncunun işini zorlaştıran unsurlardır ve

güç sahibidirler. Bu nedenle ekrandaki görünüşleri karikatürleştirilmeli ve oyuncuya itici gelecek bir üslupta hareket etmelidirler.

### **5.3. GENEL DEĞERLENDİRME**

Alternatif oyun üretimine dair sunulan bu öneride, dramatik bir öykü akışı içeren bir anlatıdan hareket edilmiştir. Oluşturulan bilgisayar oyunu, strateji oyunu özelliği taşımaktadır. Oyuncuya, iş aramakta olan yeni mezun bir gencin yaşadığı çelişkiler sergilenir. Ailesi için, kendisi için neredeyse çıkışsız olan bir durum vardır. Bu koşullarda iş bulsa bile çalışacağı işler, rekabeti, esnek çalışma koşulları adı altında karactersizleştirilmeyi, herhangi bir anlam taşımayan işleri sürekli zamanında bitirme koşuşturmasını içeren işlerdir. Genç oyuncuya, mezuniyet sonrası gireceği piyasa koşullarının çelişkisi dramatik bir bütünlük içinde “sergilenir”. Bu “sergileme” işlevi, herhangi bir çözüm önerisi sunmaz. Ancak oyuncunun koşullara yabancılaşmasını sağlayarak gerçek hayatta bir çözüm önerisi geliştirmesini kışkırtır.

Bu çalışmada önerilen oyun modelinin sunduğu ideolojik çerçevenin iş dünyası ve orta sınıf çalışanların yaşamına dair bir yorum içerdiğini, ve bu yorumun yapılacak en nihai yorum olmadığını vurgulamak önemlidir. Bu oyun üretim modeli, üreticinin gerçekliği yorumlayarak eleştirel düşüncüyü kışkırtacak bir oyun üretmesi için bir yöntem önermektedir. Bu yöntem sonucu geliştirilen oyunlar, elbetteki üreticinin öznelliğini taşıyacaktır. Ancak nesnelliğin sunumu altında ana akım değerlerin sürekli yeniden üretildiği çağımızın medya iletişimi ortamında, üreticinin kendi yorumunu ürününe yansıtabilmesi başlı başına bir değer taşımaktadır.

Ayrıca geliştirilen bu modelin de alternatif oyun üretimi için nihai model olmadığını, seçenekler yelpazesini genişletme çabasının bir ürünü olarak algılanması gerektiğini vurgulamakta fayda vardır. Bu türden çabalar arttıkça, kültürel üretimin çeşitlenmesi ve alternatif iletişim kanallarının artması sağlanacaktır.



## 6. SONUÇ

Bilgisayar oyunları, günümüzde giderek artan bir katılımıla büyüyen bir eğlence sektörü oluşturmaktadır. Türkiye’de bu sektör henüz başlangıç aşamasındadır.<sup>101</sup> Ancak oyun oynama pratiği anlamında Türkiye’de bilgisayar oyunlarının oldukça popüler bir eğlence aracı olarak tercih edildiğini söylemek mümkündür. Bazı popüler oyunların Türkiye’deki kullanıcı sayılarının milyonları bulabildiği ifade edilmektedir.<sup>102</sup> Bu durum göz önünde bulundurulduğunda şurası kesin ki bilgisayar oyunları kültürel bir fenomendir. Bu fenomen gerçek yaşam koşullarımızla dinamik bir ilişki içindedir. Bir yandan egemen kültürel değerler bilgisayar oyunlarında yansımaları bulurken diğer yandan bilgisayar oyunları kullanıcıların duyuş düşünüş tarzını etkilemektedir.

Bu nedendir ki bilgisayar oyunlarının haz dünyamızı nasıl etkilediği oldukça önem kazanmaktadır. Bilgisayar oyunları sektöründe pazar payını artırmaya çalışan firmaların temel hedefi mümkün olan en fazla kullanıcı sayısına ulaşmak olduğu için ana akım bilgisayar oyunları, toplumsal yaşantının parçası olan ezme ve ezilme ilişkilerini, hakim kültürel değerleri yeniden üretmektedir. Bu nedenle alternatif kültür üretiminin peşinde olan kişilerin bu alanı bir mücadele alanı olarak görmesi giderek daha fazla önem kazanmaktadır.

Bu tezde ana akım bilgisayar oyunlarının varolan hakim kültürel değerlerin yeniden üretildiği bir ortam olduğu; buna karşın kullanıcıların eleştirel katılımlarını sağlayan ve alternatif değerlerin arayışını kışkırtan bilgisayar oyunlarının yapılabileceği ileri sürülmüştür. Bilgisayar oyunlarının analizi yapılarak hakim değerlerin oyunlar aracılığıyla nasıl üretildiğinin örneklenmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda bilgisayar oyunlarının analizi için bir yöntem ihtiyacı duyulmuş ve tiyatro oyunlarının analizinde ve oluşturulmasında kullanılan bir yöntem, bilgisayar oyunlarına adapte edilmiştir. Bu analiz yöntemi üzerinden farklı türlere ait ana akım iki bilgisayar oyunu (“Tomb Raider 2” ve “The Sims 2”) seçilmiş ve bunların analizi yapılmıştır.

---

<sup>101</sup> Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan – Sütçü, “Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun”, Kalkedon Yayınları Ekim 2008, s. 102.

<sup>102</sup> Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan – Sütçü, “Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Online’da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği”, Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu; Der. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütçü, Işık Barış fidaner; Kalkedon Yayınları, 2009, İstanbul, s. 279

“Tomb Raider 2” oyununun deęer analizinde; batı merkezli oryantalist düşünce biçiminin oyundaki ana düşünce biçimi olduęu, tamamen oyun karakteriyle özdeşleşmeyi kışkırtan oyun yapısının toplumsal koşullara eleştirel bir bakış geliştirilmesini engelledięi, oyunun maşist - erkek egemen deęer yargılarını yeniden üretecek şekilde kurulduęu ortaya çıkarılmıştır.

“The Sims 2” oyununun incelemesinde ise; oyundaki karakterlerin kişilik özellikleri, becerileri, yaşamsal ihtiyaçları ve arzuları belirlenirken tasarımcının tercihinin Amerika’daki tüketim merkezli orta sınıf ideolojisini tasarımının merkezine almak olduęu görülmüştür.

Bu analiz sonucunda milyonlarca insanın oynadıęı iki oyunun da alternatif deęerler oluşturmada eksik kaldıęı ortaya çıkarılmıştır.

Bir sonraki bölümde, bilgisayar oyunlarının salt eğlence aracı olarak deęil, eğlence ile eleştirel düşünce üretimini birleştiren bir kültürel ürün olabileceğini gösteren Gonzalo Frasca’nın oyun önerileri incelenmiştir. Frasca’nın önerileri, günümüzde bilgisayar oyunu oynayan kullanıcıların aktivitelerine bakıldığında hayata geçirilebilecek önerilerdir. Bu öneriler, yine dramaturjik model ve deęer analizine tabi tutulmuş, eksikli olan ve olumlu olan yanları üzerinde durulmuştur. Kullanıcıların gerçek hayatta karşılaştıkları baskı durumlarında sergileyebilecekleri alternatif tavırları tartışarak bulmalarını sağlamaya dönük olan bu öneriler, ana akım oyun üretimine iki açıdan alternatif sunmaktadır. İlki interaktivitenin sadece ekrandaki karakteri yönlendirmek demek olmadığını, kullanıcıların oyunun kural yapısına ve içerdięi anlatıya müdahale edebileceklerini gösteren ve katılımcı oyun üretimini vurgulayan bakış açısıdır. İkinci vurgu noktası da eğlence merkezli oyun oynama pratięi ile eleştirel düşünce üretiminin kaynaştırılarak alternatif bir eğlence estetięinin kurulabileceğini göstermesidir. Frasca’nın önerilerinde ortaya çıkan temel eksiklięin ise tasarladığı oyunların dramatik bir olay örgüsü oluşturma konusunda yetersiz kalması olduęu belirlenmiştir.

Bu çalışmanın son bölümünde, yapılmış olan incelemelerden hareketle bilgisayar oyunu üretimi için alternatif bir model önerisi oluşturulmuştur. Bu model geliştirilirken; bir yandan kullanıcının etrafını saran toplumsal gerçekliğe eleştirel yaklaşabilmesini sağlayacak, dięer yandan da görece kompleks bir içerik edinebilen dramatik olay kurgularının oluşmasına izin verecek bütünlüklü bir bilgisayar

oyununun geliştirilebilmesi için bir yöntem oluşturulması amaçlanmıştır. Bu noktada, bir anlatıdan hareketle tiyatro oyunu oluşturmak üzere tasarlanmış “Kolektif Oyunlaştırma” yöntemi, alternatif bilgisayar oyunu üretimi için bir yol haritası sağlamıştır.

Bu yol haritası kullanılarak varsayımsal bir bilgisayar oyunu tasarlanmıştır. Tasarım aşamasında kullanılan yöntemin tiyatrodan alınmış olması, dramatik bir öykü akışının oluşturulması ve bilgisayar oyunundaki dramatik bütünlüğün kurulmasında önemli avantajlar sağlamıştır. Ayrıca tiyatro disiplininden alınan yöntemin değer analizini de içermesi, oluşturulan bilgisayar oyununun kullanıcıda bırakacağı etkinin oyunun geliştirilmesi aşamasında ön görülebilmesini sağlamıştır. Anlatıdan hareketle oluşturulan vukuatların birer simülasyona dönüştürülmesinde, Frasca'nın önerdiği çerçeveye benzer şekilde var olan bilgisayar oyunlarının şablonlarından faydalanılmıştır. Sonuç olarak elde edilen tasarım, oyuncunun her oynayışında dramatik bir olay kurgusunu deneyimleyebileceği ve oyuncuyu gündelik gerçekliğe dönük eleştirel bir bakış geliştirmeye kışkırtan bir oyunun kurgusal modelidir.

Bu örnek modelin kurgulanması yoluyla görece kompleks bir yapıya sahip, dramatik bütünlüğü olan eleştirel bir bilgisayar oyunu üretimi için bir model oluşturulmuştur. Bu noktada dramatik bütünlük konusuna verilen önemin nedenini açmakta fayda var. Bu çalışmanın başında da belirtildiği gibi, insanlar gerçekliği, dramatik sentezleme yoluyla değerlendirirler. Ömer Faruk Kurhan, bunu şu şekilde ifade etmektedir: “... insanlar gündelik hayatta nasıl davranacağına ilişkin stratejiler geliştirirken, aynı zamanda dramatik kurgular inşa ederler. Bu, bir çocuğun içinde yaşadığı toplumsal örgütlenmenin kurallarını kavrayıp içselleştirmesi ve bu örgütlenme içinde kendisine ve yakın çevresindeki insanlara çeşitli roller yüklemesiyle başlayan bir etkinliktir. Dramatizasyon insanın yaratıcı bir yeteneğine dayanır: Bitişik olarak algıladığımız duyu verilerini ya da duysal veri kümelerini birbirine bağlar ve sentezleriz.”<sup>103</sup> Kullanıcıların günlük hayattaki gerçekliği eleştirel bir gözle yorumlamasını kışkırtacak bir bilgisayar oyununun da yorumladığı gerçekliği dramatik bir bütünlük içinde sunması, kullanıcının algılayışını pekiştirecektir. Oyuncular, dramatik bütünlüğe sahip ve kompleks yapıdaki bilgisayar oyunlarını

---

<sup>103</sup> Ömer Faruk Kurhan, “Kolektif Oyunlaştırmaya Giriş”, Mimesis Tiyatro /Çeviri Araştırma Dergisi, Sayı 13, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, Ekim 2007, s. 305

oynamaktan daha fazla haz alırlar. Eleştirel bir oyunculuk pratiđi geliştirme iddiası sahipleniliyorsa, öğreticiliđin yanısıra eğlendiricilik misyonunu da önemsemek gerekir. Eğlendiriciliđin ve öğreticiliđin artırılabilmesi içinse dramatik yapının kurulması, bir anahtar işlevi görmektedir.

Bu çalışmada geliştirilmeye çalışılan bakış açısının alternatif oyun üretimi için nihai ve tek bakış açısı olmadığını vurgulamak gerekir; kendisine sunulanla yetinmeyen ve değer üretiminde aktif olarak yer almak isteyen oyun üreticilerine dönük bir çağrı olarak algılanmalıdır.

## KAYNAKLAR

- Akbulut, H.**, 2009. Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü; *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*; der. Binark M, Bayraktutan-Sütcü G., Fidaner I. B.; Kalkedon Yayınları, İstanbul, s. 32.
- Aristoteles**, 2005. poetika (şiiir sanatı üzerine), çev. Nazile Kalaycı, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.
- Aristotles**, 1996. Poetics, tr. Malcolm Heath, p. xxiii, London, Penguin Books Ltd.
- Artel L. ve Wengraf S.**, 1976. Positive images: screening women's films, *Issues in Feminist Film Criticism*, Ed. Patricia Erens, Indiana University Press, Bloomington, Indianapolis, p. 9–12.
- Aylett R.**, 1999. Narrative in Virtual Environments - Towards Emergent Narrative, Centre for Virtual Environments Business House, University of Salford , UK.
- Axelrod R.**, 1984. The Evolution of Co-Operation, Penguin Books, London.
- Binark, M.**, 2007. Dijital Oyunlar, Sektör – İçerik ve Oyuncular, *Folklor ve Edebiyat, Sanal Ortamda Dijital Oyun Kültürü Sayısı*, sayı: 50, s. 11-23.
- Binark, M. ve Bayraktutan – Sütcü G.**, 2008. Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun, Kalkedon Yayınları, İstanbul.
- Boal, A.**, 2003. Ezilenlerin Tiyatrosu, çev. Necdet Hasgül, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.
- Boal, A.**, 2003. Oyuncular ve Oyuncu olmayanlar İçin Oyunlar, çev. Berk Ataman, Özgürol Öztürk, Kerem Rızvanoğlu, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.
- Boal, A.**, 2008. Arzu Gökkuşığı, çev. Fırat Güllü, Sinem Yılanıcı, Ece Aydın, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.
- Borges, J. L.**, 1995. Yolları Çatallanan Bahçe, çev. Özgüven F., İletişim Yayınları, İstanbul.
- Branigan, E.**, 1992. Narrative Comprehension and Film, Routledge Press, London and New York.
- Brecht, B.**, 1990. Epik Tiyatro, çev. Kamuran Şipal, Cem Yayınevi, İstanbul.
- Caillois, R.**, 1961. Man, Play and Games; Free Press of Glencoe.
- Cotton B. ve Richard O.**, 1997. Siberuzay Sözlüğü: Multimedya'dan Sanal Gerçekliğe, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

- Cowgill, L. J.**, 1997. *Writing Short Films: Structure and Content for Screenwriters*, Lone Eagle Pub., California.
- Doğu, B.**, 2006. Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı, *Yüksek Lisans Tezi*, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Genel Gazetecilik Anabilim Dalı, İzmir.
- Fidaner, I. B.**, 2009. Mod Yapımı: Oyun ile Oynayanlar, *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*, der. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü, Işık Barış Fidaner, Kalkedon Yayınları, İstanbul, s. 171.
- Frasca, G.**, 1999. Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative, <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
- Frasca, G.**, 2001. Videogames Of The Oppressed: Videogames As A Means For Critical Thinking And Debate, *Master Thesis*, Georgia Institute of Technology School of Literature, Communication and Culture.
- Frasca, G.**, 2001. The Sims: Grandmothers are cooler than trolls, *Game Studies*, vol. 1, i. 1, July
- Friedl, M.**, 2003. *Online Game Interactivity Theory*, Charles River Media, Hingham.
- Gard, T.**, 2000. Building Character, *Game Developer Magazine*, May.
- Griebel, T.**, 2006. Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2, *Game Studies*, vol. 6 i.
- Huizinga, J.**, 1995. *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine bir Deneme*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Jahn, M.** 2005. *Narratology: A Guide to the Theory of Narrative*. English Department, University of Cologne.
- Kennedy, H. W.**, 2002. Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis, *Game Studies*, vol. 2, i. 2.
- Kollock, P.**, 1998. Social Dilemmas: The Anatomy of Cooperation, *Annual Review of Sociology*, i. 24, p. 183-214.
- Kurhan, Ö. F.**, 2007. Kolektif Oyunlaştırmaya Giriş, *Mimesis Tiyatro /Çeviri Araştırma Dergisi*, Sayı 13, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.
- Kurhan, Ö. F.**, 2007. Tiyatroda 20 Yıl: Yarın İçin Dünden Bazı Hatırlatmalar, bgst Yayınları, İstanbul.
- LeDiberder, A. ve LeDiberder, F.**, 1993. *Qui a peur des jeux vidéo?*, Éditions La Découverte, Paris.

- Mateas, M. ve Stern, A.** 2003. Façade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama, *Game Developers Conference, Game Design Track*.
- Meadows, M. S.,** 2003. Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative, New Riders, Indianapolis.
- Mikula, M.,** 2003. Gender and Videogames: the political valency of Lara Croft, *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, vol. 17, i. 1.
- Moran, B.,** 2000. Edebiyat Kuramları ve Eleştirisi, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Murray, J. H.,** 1997. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, Massachusetts, The MIT Press.
- Nelson, T.,** 2001. Computer Lib/Dream Machines, Multimedia: From Wagner to Virtual Reality, Ed. Packer R. & Jordan K., W.W.Norton&Company, New York.
- Poole, S.,** 2000. Trigger Happy, <http://stevenpoole.net>.
- Postigo, H.,** 2007. Of Mods and Modders, *Games and Culture*, p.300 – 313.
- Poundstone, W.,** 1992. Prisoner's Dilemma, Anchor Books, New York.
- Propp, V.,** 2001. Masalın Biçimbilimi, çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, Om Yayınevi, İstanbul.
- Rollings, A. and Adams E.,** 2003. Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design, New Riders Publishing, Boston.
- Rouse, R.,** 2001. Game Design:Theory and Practice, Wordware Pub., Texas.
- Ryan, M.** 2001. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, The John Hopkins University Press, Maryland.
- Sample, M. L.,** 2008. Virtual Torture: Videogames and the War on Terror, *Game Studies*, vol. 8, i. 2, December.
- Sezen, T. İ.,** 2005. Kıyamet sonrası dünyada bir katil ya da kahraman olmak interaktif anlatıda öykü ve karakter yapılışı “Fallout” bilgisayar oyunu örnek olayı, *Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, TV, Sinema Anabilim Dalı.
- Showalter, E.,** 2001. The Sunday Times, July 10.
- Smith, J. H.,** 2002.The Road not Taken - The How's and Why's of Interactive Fiction, [http://www.game-research.com/art\\_road\\_not\\_taken.asp](http://www.game-research.com/art_road_not_taken.asp).
- Smith, J. H.,** 2006. The Games Economists Play - Implications of Economic Game Theory for the Study of Computer Games, *Game Studies*, Volume 6 Issue 1.

- Şener, S.,** 2008. Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Tüfekçi, M. E.,** 2004. Yapısalcı Yöntem ve Uygulama Alanları, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı:17, Ankara, s.50.
- The Face Magazine,** 1997. July.
- Von Neumann, J. and Morgenstern O.,** (1944/ 1953). Theory of Games and Economic Behaviour, Princeton University Press, Princeton.
- Wahlen, Z.,** 2006. Quest for Bush/Quest for Saddam: Content vs. Context, *Gameology*, September, <http://www.gameology.org/node/1269>.
- Wallerstein, I.,** 1995. Tarihsel Kapitalizm, Metis Yayınları, İstanbul.
- Wheeler, K.,** 2005. Freytag's Pyramid, <http://web.cn.edu/kwheeler/freytag.html>.
- [http://tr.wikipedia.org/wiki/Rol\\_yapma\\_oyunu](http://tr.wikipedia.org/wiki/Rol_yapma_oyunu), 10 Nisan 2009.
- <http://www.tombraiderfan.com/forum/tomb-raider-2-dagger-of-xian-hikayesi-t-3045.html>, 12 Nisan 2009.
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Tomb\\_Raider\\_II](http://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_II), 12 Nisan 2009.
- [http://tr.wikipedia.org/wiki/Tomb\\_Raider\\_II](http://tr.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_II), 12 Nisan 2009.
- <http://www.gurbetport.com/site/modules.php?name=News&file=articleNew&sid=16195&flag=haberDevam>, 15 Nisan 2009.