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

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ETKİLEŞİMLİ VİDEO OYUNU ANLATISI ÜZERİNE BİR İNCELEME: MASS EFFECT 2 ÖRNEĞİ

Cemil KARAKULLUKÇU
2501810200

TEZ DANIŞMANI
Dr. Öğr. Üyesi Onur AKYOL

İSTANBUL – 2020

ÖZ

ETKİLEŞİMLİ VİDEO OYUNU ANLATISI ÜZERİNE BİR İNCELEME: MASS EFFECT 2 ÖRNEĞİ

CEMİL KARAKULLUKÇU

Video oyunlarına olan ilgi her geçen gün artmaktadır. Video oyunlarının öykü anlatma potansiyeli keşfedildiğinden bu yana oyunlarda anlatı kavramı başlı başına bir tartışma konusu hâlini almıştır. Çağdaş oyun çalışmaları içerisinde ele alınan anlatı kavramı, burada iki görüşün oluşmasına neden olmuştur: Video oyunlarında anlatıyı önemseyen ve oyunları anlatı kavramı üzerinden değerlendiren narativistler ve oyunları safi oyun kavramı ve oynanışı üzerinden ele almayı doğru bulan ludolojistler. Bu çalışmanın amacı, böylesi bir ortamda, etkileşimli oyun anlatısını aksiyon rol yapma oyunu Mass Effect 2 örneği üzerinden ele almak ve incelemektir. Bu çalışmanın kapsamı içerisinde anlatı kuramı ve anlatı kuramının tarihsel süreci; oyun kavramı, erken dönem ve çağdaş oyun çalışmaları; etkileşim kavramı, oyun anlatısının etkileşimli doğasının bir sonucu olarak ortaya çıkan sorunlar ve bu sorunlara getirilen çözüm önerileri yer almaktadır. Bu çalışmanın örneklemi olarak belirlenen Mass Effect 2, yakın okuma yöntemiyle incelenmiştir. Bu yolla, video oyunundaki merkezi anlatı tasarım parametreleri tespit edilmiştir. Amaç, bu anlatı tasarım parametreleri üzerinden Mass Effect 2'nin anlatı tasarımını analiz etmektir.

Anahtar Kelimeler: Etkileşim, Oyun, Anlatı, Mass Effect, Yakın Okuma

ABSTRACT

A REVIEW OF INTERACTIVE VIDEO GAME NARRATIVE: A CASE STUDY OF MASS EFFECT 2

CEMİL KARAKULLUKÇU

The interest in video games is increasing day by day. Since the narrative potential of video games has been discovered, the concept of narrative has become a topic of debate in itself. The concept of narrative in contemporary video game studies has led to two views: Narratives who care about narrative in video games and evaluate video games through narrative concept and ludologists who find it right to treat video games through pure game concept and gameplay. The aim of this study, in such an enviroment, is to examine and analyze the interactive video game narrative through the example of the action role playing game Mass Effect 2. The scope of this study includes narrative theory and the historical process of narrative theory; the concept of game; early and contemporary game studies; the concept of interaction; problems arising as a result of the interactive nature of video game narrative, and solutions to these problems. Mass Effect 2, which was determined as the sample of this study, was examined by close reading method. In this way, central narrative design parameters of the video game were determined. The aim is to analyze Mass Effect 2's narrative design through these narrative design parameters.

Keywords: Interactive, Game, Narrative, Mass Effect, Close Reading

ÖNSÖZ

Günümüzde eğlence sektörünün bir numaralı ayağı hâline gelen video oyunlarına olan ilgi ülkemizde de giderek artmaktadır. Böylesi bir ortamda bu çalışma, yeni bir medyum olan video oyunlarının öykü anlatma potansiyelini gözler önüne sermesi açısından önemlidir. Bu çalışmanın örneklemi olarak belirlenen Mass Effect 2, sosyal bilimlere ait bir metodoloji olan yakın okuma yöntemiyle incelenmiştir. Bu yolla yapımın anlatı tasarım süreçleri ve tasarım ilkeleri belirlenmiştir. Amaç, bu tasarım parametreleri ışığında Mass Effect 2 anlatısını analiz etmektir.

Bu çalışmayı oluştururken bana sonsuz desteklerinden ötürü aileme, nişanlım Sevimnur ÖZAL'a ve değerli danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Onur AKYOL'a çok teşekkür ederim. Onların desteği olmasaydı bu çalışmadan da söz edilemezdi.

Burada, bugün olduğum yere gelmemde bende katkıları olduğuna inandığım ve çok vakitsiz kaybettiğim iki değerli dostumu anmadan da geçemem. Ardacan "rdx" ÖZDEMİR ve Semih "kenshin" ÖZBAY, hayatıma bir dönem dokunmamış olsalardı, bu çalışmadan da söz edemezdik. Ruhları şad olsun.

Bu çalışmayı, 02.07.2020 tarihinde aramızdan ayrılıp melek olan canım yeğenim Ceyda ÖKSÜZLER'e adıyorum. Huzur içinde uyu.

CEMİL KARAKULLUKÇU

İSTANBUL, 2020

İÇİNDEKİLER

ÖZ ..... **ii**

ABSTRACT ..... **iii**

ÖNSÖZ ..... **iv**

İÇİNDEKİLER ..... **v**

ŞEKİLLER LİSTESİ ..... **viii**

TABLOLAR LİSTESİ ..... **ix**

GİRİŞ **1**

1. BÖLÜM

KAVRAMLARIN TANIMLANMASI

1.1. Anlatı Kavramı 5

1.1.1. Anlatıda Açıklık ve Kapalılık 12

1.2. Anlatı Yapıları 14

1.2.1. Beş Perdeli Yapı 15

1.2.2. Üç Perdeli Yapı 17

1.2.3. Geleneksel Yapı 18

1.2.4. Campbell'ın Monomit'i 19

1.2.5. Vogler'in Anlatı Yapısı 30

1.2.6. Propp'un 31 Anlatı İşlevi 31

1.2.7. Sekiz Uçlu Anlatı Arkı 41

1.2.8. Booker'ın Meta-Plot'ı ve Yedi Temel Olay Örgüsü 43

1.2.9. Friedman'ın Olay Örgüleri 46

1.2.10. Polti'nin 36 Dramatik Durumu 49

1.2.11. Reich'in Amerikan Anlatıları 52

1.2.12. Tobias'ın 20 Olay Örgüsü 55
1.2.13. Parker'ın Olay Örgüleri 58
1.3. Etkileşim Kavramı 59
1.4. Oyun Kavramı 62
1.4.1. Erken Dönem Oyun Çalışmaları 62
1.4.2. Çağdaş Oyun Çalışmaları 64
1.4.2.1. Ludoloji ve Naratoloji Tartışmaları 65
1.4.2.2. Çağdaş Oyun Çalışmalarında Orta Yol Arayışı 76

2. BÖLÜM

BİR ANLATI BİÇİMİ OLARAK VİDEO OYUNU

2.1. Laurel ve Murray'nin Neo-Aristotelesçi Yaklaşımları 78
2.1.1. Murray'nin Dijital Ortamı 82
2.1.2. Murray'nin Estetik Kategorileri 84
2.2. Mateas'ın Etkileşimli Drama Yaklaşımı 87
2.2.1. Etkileşimli Dramaya Yöneltilen Eleştiriler 90
2.3. Oyun Anlatısının Seviyeleri 93
2.4. Oyun Anlatısının Sorunları ve Çözüm Önerileri 98
2.4.1. Unutkanlık Sorunu 100
2.4.2. İç Tutarlılık Sorunu 104
2.4.3. Anlatı Akışı Sorunu 109
2.5. Oyunlarda Mekânsal Anlatı 112
2.6. Oyunlarda Anlatı Yapıları 117
2.6.1. Çizgisel Anlatılar 119
2.6.2. Elmas Modeli 121

2.6.3. Dallanan Anlatılar 123
2.6.4. Eğlence Parkı 133
2.6.5. Oyun Blokları 135

3. BÖLÜM

MASS EFFECT 2 İNCELEMESİ

3.1. Araştırmanın Amacı 138
3.2. Araştırmanın Kapsamı 139
3.3. Araştırmanın Yöntemi 140
3.4. Verilerin Değerlendirilmesi 143
3.4.1. Komutan Shepard 143
3.4.2. Ahlak Sistemi 148
3.4.3. Diyalog Çarkı 149
3.4.4. Kritik Ahlaki Seçimler 152
3.4.4.1. En İyi Paragon ve En Kötü Renegade Olasılığı 157
SONUÇ: DEĞERLENDİRME VE ÖNERİLER 160
KAYNAKÇA 166

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Beş Perdeli Yapı modeli. 15

Şekil 2: Klasik iletişim şeması. 60

Şekil 3: Oyunlarda etkileşimli iletişim şeması. 61

Şekil 4: Aristoteles kategorilerinin nedensel ilişki şeması. 80

Şekil 5: Mateas'ın etkileşimli drama şeması. 88

Şekil 6: Oyun anlatısının atomik seviyesi. 93

Şekil 7: Güdümlü ve güdümsüz linkler. 94

Şekil 8: Koşullu linkler. 94

Şekil 9: Özel düğümler. 95

Şekil 10: Özel olmayan düğümler. 95

Şekil 11: Dinamik düğümler. 96

Şekil 12: Çoklu linkle bağlı düğümler. 96

Şekil 13: Örnek bir elmas modeli. 121

Şekil 14: Örnek bir dallanan anlatı modeli. 123

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: Anlatının ikili doğasını gösteren bir tablo. 6

Tablo 2: Reich'in Amerikan Anlatıları matrisi. 53

Tablo 3: Aristoteles kategorilerinin geleneksel tiyatroda ve bilgisayar temelli anlatılarda karşılıkları..... 81

Tablo 4: Heavy Rain'in Ethan Mars karakteriyle ilişkili olası sonları..... 129

Tablo 5: Heavy Rain'in Madison Paige karakteriyle ilişkili olası sonları. 130

Tablo 6: Heavy Rain'in Norman Jayden karakteriyle ilişkili olası sonları..... 132

Tablo 7: Heavy Rain'in Scott Shelby karakteriyle ilişkili olası sonları..... 133

GİRİŞ

Öykü, insan toplumlarının ve kültürlerinin vazgeçilmez bir unsurudur. Öykülerin etkisi, insan yaşamının her alanında görülebilir. İnsan tarihi kadar eski olan öyküler insanın olduğu her yerdedir: Kültürü, eğlenceyi ve sanatı doğrudan etkilediği gibi onlara şekil de verir.

Amerikalı sosyolog Peter L. Berger, insanın yaşamını anlatılar ve onlara ilişkin hatıralar üzerine inşa ettiğini söyler. Öykülerin evrensel olduğunun altını çizen Berger, öykülerin kültürel ve dilbilimsel ayrılıklar arasında da bir köprü vazifesi gördüğünü belirtir (Atta-Alla, 2012).

Zaman içerisinde öyküleme metotları evrim geçirse de insanın öykülere olan tutkusu aynı kalır. İnsan, deneyimlerini ya da hayal gücüyle oluşturduğu kurgusal durumları bir başkasına aktarmaktan zevk duyar. İnsan beyninde, insanın öykü anlatma ve öykü alımlama faaliyetlerinde bulunmasını sağlayan bilişsel aksanlar vardır (Schank & Abelson, 1995). Bu sebepten ötürü insanın hem bireysel hem de sosyal olarak öykü anlatan bir organizma olduğu söylenebilir (Connelly & Clandinin, 1990).

Amerikalı psikoloji profesörü Paul J. Zak, insanın öykü anlatma ve öykü alımlama davranışının nörolojik bir nedeni olduğunu öne sürer. Zak'a göre bir öyküye maruz kalan insanın beyninin yalnızca dille ilişkili kısmı değil, aynı zamanda beyninin anlatılan olaylarla ilişkili diğer kısımları da devreye girer (Zak, 2014). Örneğin öyküde bir yiyeceğin ne kadar lezzetli olduğu aktarılırsa bu bilgiyi alımlayan insanın tat almayla ilgili duyusal korteksi de çalışmaya başlar (Paul, 2012).

Bir dizi olayın sırasıyla cereyan ettiği geleneksel öykü formatının insan beyni üzerinde büyük bir etkiye neden olması, bu öyküleme biçiminin sebep-sonuç ilkesine dayalı olmasıyla açıklanır. Bu sebep-sonuç ilişkisi, insan beyninin her tür bilgiyi işleme şekliyle tıpatıp aynıdır (Sapolsky, 2010).

Bir öyküye maruz kalan insanın beyninin insular lobu aktif hâle geçer. Insular lobu, insan beyninin, insanın mutlu olma ve acı duyma gibi duygularla ilişki kurmasını olanaklı kılan bölümüdür. Bir öyküye maruz kalan insanın insular lobunun faal duruma

geçmesi, insanın en az bir duyguyu hissetmesiyle alakalıdır (Paul, 2012). Örneğin öykü anlatıcısı "boş zaman" dediğinde, buna maruz kalan kişi yaz tatilini hayal ederek mutlu olabilir. Anlatıcı "dişçi" dediğindeyse kötü bir dişçi deneyimini anımsayarak kötü hislere kapılabilir. Bu sebepten ötürü öyküler, duygu ve düşünceleri bir başkasına aktarmada ve onun davranışlarını düzenlemede önemli bir araçtır. Günümüzde reklam endüstrisinin öyküler üzerine kurulu olması da bunun kanıtıdır (Paul, 2012).

İsrailli tarihçi Yuval Noah Harari, insanın yakın dünya tarihindeki yükselişini incelerken, insanın nasıl olur da son birkaç on bin yıl içerisinde dünyaya hâkim, ona en büyük etkide bulunan bir tür hâline geldiğini açıklamaya çalışır. Bunu yaparken cevabı insanda değil, çok büyük bir grup olarak insanlarda arar. Harari'ye göre tek bir insanın hayatta kalma hususunda bir şempanzeye göre ciddi bir avantajı yoktur. Örneğin her ikisi de bir adaya bırakıldığında büyük olasılıkla şempanze, hayatta kalma konusunda insandan daha iyi bir performans gösterir. Ancak sayı büyüdüğünde, insan türü hayatta kalma hususunda giderek daha başarılı hâle gelir. Bunun temel nedeni de insanın büyük sayılarda çok esnek bir biçimde iş birliği yapabilmesidir. Harari, dünya açısından oldukça önemli bu durumun temelineyse öyküyü yerleştirir. İnsan, kurgu yaratma ve ona inanma gibi tuhaf, diğer canlılarda bulunmayan bir niteliğe sahiptir. Din, hukuk, politika ve ekonomi gibi büyük ölçekli ortak insan sistemlerinin hemen hepsi insanlığın inandığı ortak öykülerden ibarettir ve insan medeniyeti tamamen bu öykü üretme, anlatma ve gerçek yerine koyabilme meyli üzerine kuruludur. Diğer türler iletişim sistemlerini sadece gerçeği tanımlamak için kullanırken, insan dilini sadece gerçekliği tanımlamak için değil, aynı zamanda yeni bir gerçeklik oluşturmak için de kullanır. İnsanı kendi biyolojik familyası olan büyük insansı maymunlardan ve diğer hayvanlardan ayıran en önemli niteliği de budur (Kutlu, 2016, s. 7).

Öykücülük, kayıtlı tarihten çok daha öncesine uzanır. İnsanın bilinen en eski iletişim formudur. Henüz dil icat edilmeden evvel ilkel insanların resimler, işaretler ve sesler aracılığıyla birbirlerine mesajlar ilettikleri ve bu yolla birbirlerine öyküler anlattıkları bilinir.

En eski öykücülük formu, 1940 yılında Pireneler Dağları'nda bir grup çocuk tarafından bulunur. Keşif büyük ses getirir, zira bulunan, M.Ö. 15000'le 13000 yıl

öncesine dek uzanan bir dizi mağara resmidir. Bu iki binden fazla mağara resmi içerisinde bugün nesli tükenen ve hâlen yaşamakta olan pek çok hayvan ve insan resmi yer alır. Fransa'yla İspanya sınırını oluşturan Pireneler Dağları'ndaki bu mağara resimlerini inceleyen bilim insanları ve halkbilimciler, bazı resimlerin doğrudan anlatı işlevlerine sahip olduğu sonucuna varırlar (A Whiteboard History of Storytelling, 2012).

Öykücülüğe dair en önemli kanıtsa Antik Mezopotamya'dan gelir. İnsanın ilk anlatısı olarak da tasvir edilen *Gılgamış Destanı*, M.Ö. 700 yılında kil tabletler hâlinde ortaya çıkartılır.

M.Ö. 200 yılında *Aisopos Masalları* kaleme alınır. Bugüne dek kalıcılığını koruyan *Aisopos Masalları*, dilden dile tüm dünya yazınını etkiler: Eskiçağ ozanlarından Orta Çağ masal anlatıcılarına kadar uzanır ve onlara ilham kaynağı olur.

Öykücülüğün günümüze kadar gelen bir diğer örneğiyse Homeros destanlarıdır. 8. Yüzyıl'da o zamanki adıyla İyonya'da, bugünkü İzmir ve Aydın illerinin sahil şeridinde yaşadığı sanılan Homeros, Yunan duygu ve düşüncesinin ilk ürünleri olan *İlyada* ve *Odysseia* adlı destanların derleyicisidir. Esasen sözlü geleneğin birer ürünü olan bu destanlar, Yunanlar'ın yazılı dili bulmasının ardından Homeros tarafından derlenir.

Antik Yunan kültürü yalnızca öyküler yaratan değil, aynı zamanda bu öyküleri sahnede canlandıran ilk kültürdür de. Antik Yunan'ı önemli kılan bir diğer unsursa öykücülüğü ve anlatıyı yapısal olarak ele alan ilk uygarlık olmasıdır.

İnsan için öykü anlatmak doğuştan ve doğal yollarla edinilen bir fenomendir. İnsanın başından geçenleri yeniden anlatması, hayal gücünden faydalanarak yaşamadığı olayları kurgulaması, insan varlığına dair, insana has olan bir beceridir. İnsan harfler, kelimeler ve cümlelerle öyküsünü anlatır. Sanat yaparak, müzikle, tiyatroyla, dansla öyküsünü anlatır. İnsanı hayvanlardan ayıran en büyük niteliği de budur: Öykülerini kâğıda yazabilmesi, kanvasa resmedebilmesi, filme kaydedebilmesidir (Choi, 2015).

Oyunlarla birlikte öykücülük de yeni ve etkileşimli bir boyuta taşınır. Her ne kadar oyunlar geleneksel anlatı prensiplerine sahip olsa da bunları sunuş biçimi geleneksel bir romandan ya da bir filmden tamamen farklıdır.

1980'lerden itibaren oyun anlatısı büyük bir evrim sürecine girer. 1990'ların başında oyunlarda öykü anlatımına daha fazla önem verilir. Bu yıllarda öykü, oyun tasarımının önemli bir unsuru hâline gelir. Bu dönemin eserlerinden biri olan Japon oyun tasarımcısı Hironobu Sakaguchi'nin 1987 yapımı *Final Fantasy* adlı fantastik rol yapma oyunu, yalnızca öykü anlatımına ağırlık vermekle kalmaz, aynı zamanda öykünün içerisindeki karakterlerin gelişimlerini de oyun mekaniğine dönüştürür (Kalata, 2008). Bu, Amerikalı edebiyat profesörü Joseph Campbell'ın Monomit modeline oldukça benzerdir. Yalnızca üstesinden gelinecek bir sınav sunmayan öykü, aynı zamanda kahramanın içsel dünyasını şekillendiren bir yolculuk da vaat eder. Oyunlar söz konusu olduğunda dönüşüm geçiren kahraman hem öykünün kahramanı hem de kahramanı kontrol eden oyuncunun ta kendisi olur.

Öykü, gerçek ya da kurgusal bir olayın anlatılmasıdır. Bir bakıma bir bilginin, deneyimin ya da duygunun karşı tarafa aktarımıyla ilgili bir süreçtir (Rebrović, 2014). Bu tabii ki sanatsal ve estetik kaygıları olan bir iletişim süreci demektir. Anlatıysa anlatılan öykünün sunum şekli ve olaylarının kronolojisiyle ilişkilidir. Çalışmanın ileriki kısmında anlatı kavramı ayrıntılı bir biçimde ele alınmıştır.

Bu çalışma, video oyunlarının öykü anlatma potansiyeline eğilmesi açısından önemlidir. Bu çalışma kapsamında, çalışmanın örneklemi olarak seçilen *Mass Effect 2*, sosyal bilimlere ait bir metodoloji olan yakın okuma yöntemiyle incelenmiştir. Bu incelemeyle yapımın anlatı tasarım süreçleri ve tasarım ilkeleri ortaya konmuştur. Buradaki amaç, bu tasarım parametreleri aracılığıyla *Mass Effect 2* anlatısını analiz etmektir.

1. BÖLÜM: KAVRAMLARIN TANIMLANMASI

1.1. Anlatı Kavramı

İngilizce anlatı anlamına gelen "narrative" sözcüğünün kökeni, Latince anlatmak anlamına gelen "narrare" fiiliyle bilgili ve becerili anlamına gelen "gnarus" sıfatına dayanır (Narrative, tarih yok). Türk Dil Kurumu'na göre anlatı sözcüğünün anlamı, "Roman, hikâye, masal vb. edebî türlerde bir olay dizisini anlatma biçimi, hikayeleme, hikâye etme, tahkiye" şeklinde verilir (Anlatı, tarih yok). Buradan hareketle anlatı, birbiriyle bağlantılı gerçek ya da kurgusal olayların yazıyla, sözle, sabit ya da hareketli resimle aktarılması olarak tanımlanabilir (Teeter & Sandberg, 2016, s. 91).

Amerikalı film ve edebiyat eleştirmeni Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* adlı çalışmasında anlatıyı, anlatı ifadelerinden oluşan bir yapı olarak tanımlar (Chatman, 1978, s. 31). Shlomith Rimmon-Kenan, *Narrative Fiction* adlı çalışmasında anlatıyı, kurgusal olayların başarıyla anlatımı olarak tarif eder (Rimmon-Kenan, 1983, s. 2). Hollandalı kültür kuramcısı Mieke Bal'sa *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* adlı eserinde anlatıyı, bütün anlatı metinlerini içerisinde barındıran bir korpus olarak görür. Ona göre bu anlatı metinlerini oluşturan şey bir temsildir (Bal, 1985, s. 3).

Anlatıya dair birbirinden farklı tanımlar yapılsa da anlatının ikili bir doğası olduğu açıkça belirtilebilir. Buna göre her anlatı en az bir "ne" ve bir "nasıl"dan meydana gelir. Ne, anlatı içeriği bağlamında anlatının nasıl algılanacağıyla ilgili olan olaylar, aktörler, zaman ve mekân gibi unsurları içerirken nasıl, tüm bu unsurların bir anlatı içerisinde aktarılma biçimini tarif eder.

Anlatının ikili doğasını oluşturan öğelerden biri olan ne, öyküdür. Bu aynı zamanda Yapısalcılar'ın histoire'si ve Rus Biçimciler'in fabula'sıdır. Buna karşılık nasıl, söylevdir. Yapısalcılar'ın discours'u, Rus Biçimciler'in sjužet'tidir (Chatman, 1978, s. 1).

Anlatı kavramının anlaşılabilmesi için ilkin anlatının ikili doğasını anlamak gerekir (Bal, 1985, s. 7).

	Türkçesi	**Yapısalcılar**	**Rus Biçimciler**
Ne?	*Öykü*	*Histoire*	*Fabula*
Nasıl?	*Söylev*	*Discours*	*Sjužet*

Tablo 1: Anlatının ikili doğasını gösteren bir tablo.

Anlatıyı tarihte ilk kez günümüzden yaklaşık 2300 yıl evvel Antik Yunan filozofu ve bilim insanı Aristoteles, *Poetics* adlı eseriyle ele alır. Yirmi altı bölümden oluşan çalışmasında Aristoteles, bu çalışmasında bir edebî tür olarak en çok trajedinin üzerinde durmayı uygun bulur. Çalışmasının odak noktasındaki trajediyi hem yapısal hem de içerik anlamında etraflıca inceler ve tartışır.

Genel hatlarıyla şiir sanatının bir mimesis, yani bir taklit olduğunu söyleyen Aristoteles için trajedi de asil ve erdemli eylemlerin bir taklididir. Taklide dayalı bu temsil bütünlüklü bir yapıda, sanatsal bir anlatım diline ve farklı anlatım araçlarının bir arada kullanıldığı zengin bir forma sahiptir. Karakterler tarafından gerçekleştirilen temsilin sonucunda seyircide acıma ve korku duygularının uyandırılması hedeflenir. Amaç, seyircinin bu duygulardan arındırılmasıdır (Aristotle, 2013, s. 23).

Trajediyi oluşturan altı temel öğe bulunur. Bunlar olay örgüsü, karakter, düşünce, müzik, üslup ve dekordur. Aristoteles'e göre bu altı öğe içerisinde en önemli olanı, olayların sebep-sonuç ilişkisiyle birbirine bağlandığı olay örgüsüdür. Bunun nedeni, trajedinin en önemli niteliği olan seyirci üzerinde trajik duygunun yaratımının olay örgüsü aracılığıyla gerçekleştirilmesidir. Seyircinin özdeşlik kurduğu trajik karakter, talihsiz bir hata, bir öngörü eksikliği veya bir ön yargı yüzünden korkunç bir yıkıma maruz kalır. Bu andan itibaren trajik karakter, seyirci için büyük ve unutulmaz bir hayat dersine dönüşür. Seyirci, trajik karakter aracılığıyla ahlaki çıkarımlar yapar. Hâl böyle olunca trajik karakterin eylemlerini sunan olay örgüsünün sebep-sonuç ilişkisiyle bütünlüklü olması lazımdır (Aristotle, 2013, s. 25).

Aristoteles'e göre trajik etkinin güçlü bir şekilde ortaya çıkabilmesi için olay örgüsünü oluşturan eylemlerin yerli yerinde sıralanması şarttır. Ona göre ancak iyi yapılandırılan bir olay örgüsünde bütünlükten söz edilebilir. Olay örgüsünü oluşturan parçaların gelişigüzel seçilmemesi ve her bir parçanın öykü bütünlüğü içerisinde bir işleve sahip olması kaçınılmaz olmalıdır. Birbirini izleyen sahneler, mantığa dayalı bir sebep ve sonuç ilişkisine sahip olmalıdır (Schreiber, 2009). Bu noktada Aristoteles, bir olay örgüsü bölümünü, olay örgüsünün bütününden ayırmayı tartışır. Bu bölümün bütünden ayrılması sonrasında bütünde herhangi bir bozulma meydana gelmezse çıkarılan bölümün öykünün bir parçası olmadığı sonucuna varır (Aristotle, 2013, s. 81).

Aristoteles, bütünlüklü bir olay örgüsünde kayda değer üç bölüm üzerinde durur. Bunlardan ilki giriş bölümüdür. Bu bölüm trajik olay örgüsünün başladığı, hâliyle karakterlerin ve olayların seyirciyle buluştuğu ilk bölümdür. Bir sonraki bölüm ani değişiklik bölümüdür. Bu bölümde trajik karakterin bahtı ani bir değişikliğe uğrar. Son bölüm olan öğrenme bölümündeyse trajik karakter talihinin değişimine vakıf olur. Aristoteles'e göre ani değişiklik, öğrenmeyle birlikte gerçekleşirse daha başarılı ve hâliyle daha etkili bir trajik durum yaratılır. Karmaşık olay örgüsüne sahip olduğunu söylediği bu trajedilerin iyi bir trajedi olduğunu belirtir. Buna örnek olaraksa Antik Yunan trajedi yazarı Sofokles'in *Kral Oidipus* adlı oyununu gösterir. Bu eserde ani değişiklik ve öğrenme bir arada gerçekleşir. Aristoteles'e göre eser, en iyi trajedilerden biridir (Aristotle, 2013, s. 87). Eser, Kral Oidipus'un, önceki kral Laios'un nasıl öldürüldüğünü araştırmasıyla başlar. Oidipus, ilkin babasının eceliyle öldüğünü öğrenerek derin bir nefes alır ve kendisi üzerindeki kötü kehanetten kurtulduğunu sanır. Haberci'nin tüm bildiklerini anlatmasıyla dehşet verici gerçek su yüzüne çıkar ve Oidipus, kendisini büyütenlerin öz anne ve babası olmadıklarını, onu bir köleden aldıklarını öğrenir. Sonrasında köle çağrılır ve ondan tüm bildiklerini anlatması istenir. Kölenin aktardıkları neticesinde Oidipus'un, Laios tarafından bu köleye öldürülmesi için verildiği anlaşılır. Bu noktada ani değişiklikle öğrenme aynı anda gerçekleşir.

Aristoteles, trajik durumun temeline ölümcül hata kavramını yerleştirir. Onun bu yaklaşımı, olay örgüsünün trajedinin ağırlık merkezi olduğu fikrini pekiştirir.

Çünkü trajedide önemli olan kişilerin kim oldukları değil, onların ne yaptıklarıdır (Poole A. , 2013, s. 70).

Anlatıya olan ilgi Aristoteles'le sınırlı kalmaz ve günümüze değin süregelir.

Yapısalcılar, metnin kendisini, metni kaleme alan yazardan, metni okuyan okurdan ya da metnin kaleme alındığı coğrafyadan, tarihten vb. olgudan sıyırarak ona ayrı ve özel bir önem atfederler. Yapısalcılar için metne hareket gücü veren anlatıyı ve anlatı araçlarını tespit etmek, karakterleri ve olayları tipolojilerine göre sınıflandırmak ve incelemek daha önceliklidir. 1910'lardan 1930'lara kadar faaliyet gösteren Rus Biçimciler için de metne yaklaşım benzerdir. Yapısalcılar gibi Rus Biçimciler de metnin haricindeki faktörleri es geçerek doğrudan ve yalnızca forma odaklanırlar. Bu noktada gerek Yapısalcılar'ın gerekse de Rus Biçimciler'in ortak bir gayeye sahip oldukları düşüncesi öne çıkar. O gaye de metne daha bilimsel bir yaklaşım getirmektir.

Metne böylesi bilimsel bir bakışla yaklaşan ilk kuramcılardan biri Sovyet halkbilimci Vladímir Propp'tur. 1928 yılında yayımlanan *Morphology of the Folktale* adlı çalışmasıyla dikkat çeken Propp, Rus masallarını ve bu masalların ana çekirdeğini incelemeye alır. Ulaştığı sonuç, bu masalların çoğunlukla 31 anlatı işlevinden oluştuğu yönündedir. Bu masallar çoğunlukla bir aile üyesinin evden ayrılmasıyla başlar ve kahramanın evlenmesi, ödüllendirilmesi ve daha önceki konumundan daha yüksek bir mertebeye ulaşmasıyla son bulur. 31 anlatı işlevinin dışında Propp, incelediği masallarda gözlemlediği karakterleri de sınıflandırır ve yedi farklı karakter tipolojisi ortaya koyar (Propp, 2001). Propp, bunu yaparken metnin yapısından ziyade metnin içerisindeki karakterlerin eylemlerini baz alır.

Anlatının Fransa'da dikkat çekmesi 1960'larda gerçekleşir. Yapısalcılık'ın etkisi altındaki Fransa'da Bulgar asıllı bir doktora öğrencisi olan Tzvetan Todorov, ilk kez "narratologie" terimini ortaya atar (Todorov, Grammaire du Décaméron, 1969). İngilizce'ye "narratology", dilimizeyse "naratoloji" olarak geçen terim, anlatıyı bir disiplin olarak tarif eden ilk yaklaşımdır.

Todorov, yürüttüğü çalışmaları sonrasında "denge" diye tanımladığı bir anlatı modeli ortaya koyar. Todorov'a göre tüm anlatılar denge ya da uyum hâli içerisinde başlar. Daha sonra bu dengeyi ya da uyumu bozacak bir şey olur. Bozulan dengenin

yerine getirilmesi için bir şeyler yapılmalıdır. Todorov'a göre anlatının hareket gücü, bozulan bu dengeyi yerine getirme isteğinden doğar. Bozum tarafından bozuma uğratılan dengenin düzeltilmesi için bir şeyler yapılmalıdır. Nihayetinde denge yeniden sağlanır (Todorov, Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre, 1975, s. 163-166).

Anlatının naratoloji adıyla bir disipline dönüşmesi, Todorov'un da doktora hocası olan Fransız edebiyat kuramcısı, filozof, dilbilimci, göstergebilimci ve eleştirmen Roland Barthes'ın *An Introduction to the Structural Analysis of Narrative* adlı makalesine dayanır (Barthes, An Introduction to the Structural Analysis of Narrative, 1975). İlk kez 1966 yılında *Communication* dergisinin sekizinci sayısında yayımlanan çalışmasında Barthes, anlatıyı tüm toplum ve kültürlerin merkezinde bir değer olarak ele alır ve metni yazarından, okurundan ya da kaleme alındığı coğrafyadan ve tarihten bağımsız olarak irdeleyen Yapısalcılık ve Saussurecü dilbilimden faydalanarak yeni bir anlatı modeli ortaya koyar.

Barthes, anlatıyı meydana getiren beş farklı koddan bahseder. Bunlar hermeneutik (enigma) kodu, eylem (proarietic) kodu, semantik kodu, sembolik kodu ve kültürel kodudur. Hermeneutik kodu, anlatı içerisinde okura açıklanmadan sunulan her türlü unsurdur. Bu unsurlara dair bazı ipuçları metne serpilebilir, fakat açık yanıtlara asla yer verilmez. Bunlar okur için birer sırdır ve okurun kafasında soru işareti yaratır. Bu tür enigma'lar okurun metne dair daha fazla şey öğrenmek istemesine neden olur. Eylem kodu, anlatıdaki her bir eyleme karşılık gelir. Anlatının sürdürülebilmesi için eyleme ihtiyaç vardır. Semantik kodu, metnin içerisinde ima edilen anlamları tanımlar. Bunların metnin içerisinde çağrımsal işlevi vardır. Sembolik kodu, metnin sembolik yanıyla ilgilidir. Metnin daha derin ve yapısal boyutunu temsil eder. Kültürel koduysa metnin içerisindeki her türlü kültürel bilgi ve normları işaret eder. Bunlar kültürel, tarihî, bilimsel vb. unsurlar olabilir (Barthes, S/Z, 2002, s. 21).

Saussure'ü sıklıkla andığı bir başka çalışmasında Barthes, anlatıyı, Saussure'ün dili açıkladığı yapıya benzer sistematik bir yapıyla açıklamaya çalışır. Anlatı da tıpkı dil gibi hem birbirinden bağımsız hem de bir noktada birbiriyle

bağlantılı parçalardan oluşur. Barthes, anlatıyı oluşturan bu parçaların analiz edilebileceğini düşünür.

Barthes, anlatının temelde üç bölümden oluşan bir yapı olduğunu ileri sürer. Ona göre anlatı işlevler, eylemler ve anlatım olmak üzere üç bölümden meydana gelir (Barthes, An Introduction to the Structural Analysis of Narrative, 1975, s. 243). İşlevler, anlatının en küçük birimi olmakla birlikte anlatıyı oluşturan temel unsurdur (Barthes, An Introduction to the Structural Analysis of Narrative, 1975, s. 245). Barthes, işlevler birimlerini kendi içerisinde dört birime ayırır: Çekirdek, katalizör, indeks ve informant'lar. Çekirdek, öykünün temelidir. Katalizör, olayların gerçekleşmesini sağlar. İndeks, daha dağınık bilgileri bir araya getirir. Son olarak informant'lar da anlatının zaman ve mekânını belirler. Barthes'a göre bu birimler arasında iletişim söz konusudur. Örneğin katalizör, öykünün çekirdeği görevine yardımcı olabilir ve bazı durumlarda doğrudan öykünün çekirdeği gibi davranabilir (Barthes, An Introduction to the Structural Analysis of Narrative, 1975, s. 246-249). Barthes, birbiriyle mantıksal ve uyumlu bir şekilde birleşen çekirdeklerin bir sekans oluşturduğunu belirtir. Örnek olaraksa kısa bir sekansı oluşturan üç işlevsel birimi şöyle tarif eder: "Bir kimsenin eli uzanır, eller tokalaşır, eller ayrılır." Bu küçük sekans, daha büyük bir buluşma sekansı da olabilir. Barthes, bunu da şöyle örnekler: "Yakınlaş, dur, seslen, selam ver, birlikte otur" (Barthes, An Introduction to the Structural Analysis of Narrative, 1975, s. 254).

Barthes'ın anlatıyı tanımlamak için ortaya koyduğu üç bölümden oluşan yapının ikinci bölümü eylemlerdir. Barthes'ın anlatı modelinde her bir karakterin dâhil olduğu bir eylemler küresi vardır. İşlevsel birimlere nazaran eylemler küresi nicel olarak daha azdır ve tespit edilip sınıflandırılması daha kolaydır. Barthes'ın eylemler küresi sınıflandırması arzu, iletişim ve zorluk şeklindedir (Barthes, An Introduction to the Structural Analysis of Narrative, 1975, s. 258).

Barthes'ın anlatı modelinin üçüncü bölümü olan anlatım, çalışmasının geleneksel yazar ve okur problemine değindiği ve farklı anlatı türleri üzerinde durduğu bölümüdür. Anlatımın metin içerisindeki en önemli görevi, anlatının diğer parçalarını bir araya getirerek uyumlu bir bütün hâlinde sunmasıdır. Entegrasyon örneği olarak

yukarıda verilen el sıkışma sekansı tekrar düşünülebilir. Bu noktada Barthes, aynı zamanda işlevsel biçim yitiminden de bahseder. Segmentasyon olarak adlandırılan biçim yitiminde anlatı, örneğin el sıkışma sekansını bir düşünceyle bölebilir (Barthes, An Introduction to the Structural Analysis of Narrative, 1975, s. 263).

Naratolojinin erken döneminde Fransız antropolog ve etnograf Claude Lévi-Strauss önemli bir isimdir. Bir antropolog olarak Lévi-Strauss'un bütün uğraşı belirli yapıları çözümlemek üzerinedir. Dünyayı gezip farklı toplumlardan ve kültürlerden öyküler dinleyen Lévi-Strauss, belli yüzeysel farklılıklar dışında bütün öykülerin benzer yapılar ve anlatı işlevleri içerdiğini gözlemler. Siyah ve beyaz, iyi ve kötü, doğru ve yanlış gibi ikiciliklerin insan düşüncesini ve kültürünü büyük ölçüde etkilediğini söyleyen Lévi-Strauss, bu ikiciliklerin masallarda da yer bulduğunu belirtir (Lévi-Strauss, 1963, s. 159).

Avusturyalı edebiyat kuramcısı Franz Karl Stanzel ve Yapısalcılık hareketiyle ilişkili Fransız edebiyat kuramcısı Gérard Genette, naratolojiyi yeni bir boyuta taşıyan isimlerdir. Stanzel, yaptığı çalışmalar sonucunda üç anlatı durumu ortaya koyar. Authorial durumunda anlatıcı, öykü karakterlerinden hariç bir anlatıcı olarak karşımızdadır. Tıpkı diğer öykü karakterleri gibi o da yazar tarafından öyküyü anlatması için yaratılır, fakat öykünün bir parçası değildir. Günümüzde bu tür bir anlatıcının yazarın kendisiyle karıştırılması olasıdır (Stanzel, 1984, s. 13). Birinci kişi durumunda anlatıcı, öykü karakterlerinden biridir. Bütün olan bitenler bu karakterin perspektifinden aktarılır (Stanzel, 1984, s. 81-85). Figural durumundaysa ortada belli bir anlatıcı yoktur ve bütün anlatı sanki bir veya birden fazla karakterin perspektifinden naklediliyor hissi hakimdir (Stanzel, 1984, s. 186-197). Stanzel, authorial durumun birinci kişi anlatıcıyla karıştırılmaması gerektiğini vurgular. İki anlatım durumu arasındaki farka dikkat çeker. Authorial durumunda anlatıcının anlatımın dünyasında yeri yoktur. Birinci kişi durumundaysa anlatıcı, anlatım dünyasından bir karakterdir (Stanzel, 1984, s. 17).

Genette'se anlatının beş anahtar işlevden ibaret olduğunu öne sürer. Bunlar düzen, süre, sıklık, hâl ve sestir. Fransız romancı, oyun ve deneme yazarı Marcel Proust'un eserlerinden hareketle geliştirdiği yaklaşımıyla Genette, naratolojinin

yalnızca masallar gibi temel öykü formlarına uyarlanmayacağını, aynı zamanda Proust'un eserleri gibi daha sofistike çalışmalara da uyarlanabileceğini göstermek ister (Genette, 1983). Genette'e göre anlatı üç yönlü bir yapıdır. Yapıyı oluşturan üç yönü söylem, öykü ve anlatım olarak açıklar. Söylem, anlatının söylemini belirler. Öykü, anlatı tarafından belirlenen kronolojik olaylar düzenidir. Anlatımsa anlatımın üretildiği biçimdir (Sözen, 2008).

Yukarıda incelenen farklı yaklaşımlar gösterir ki anlatı kavramına dair tanımlar ya içsel ya da dışsaldır. İçsel tanımlar, anlatının bileşenlerini ayrı ayrı ele alırken, dışsal tanımlarsa bu bileşenlerin dışarıdan nasıl görülmesi gerektiğine dair bağlamlar içerir. Buradan anlatı kavramının tanımına dair statik ve dinamik olmak üzere iki farklı yaklaşım olduğu da görülebilir. Statik yaklaşım anlatının ne olduğuyla ilgilenirken, dinamik yaklaşım anlatının nasıl gerçekleştiğiyle ilgilenir.

Tüm bu tanımların ve yaklaşımların göz önünde bulundurulması, anlatının ne olduğunun daha iyi anlaşılması açısından önemlidir. Bunun yanı sıra anlatı ve öykü gibi sıklıkla hataya düşülerek birbiri yerine kullanılan, aslında birbirinden farklı anlamlara sahip iki kavramın karıştırılmaması açısından da mühimdir. Yukarıdaki tanımlardan ve yaklaşımlardan anlaşıldığı üzere öykü bir dizi karakter, onların başından geçen olaylar ve bunların gerçekleştiği mekânlarla ilgilidir. Öyküyü oluşturan bu yapı taşlarının hangi şekilde bir araya getirildiği, öykünün başının ve sonunun nasıl olduğu, öykülemenin hangi yöne ve hangi süratle gerçekleştiğiyse doğrudan anlatıyla ilişkilidir. Buradan anlaşılır ki anlatı, öyküyü oluşturan yapı taşlarına nasıl biçim verildiğiyle ilgilenir (Sözen, 2008).

1.1.1. Anlatıda Açıklık ve Kapalılık

Anlatının açık veya kapalı olması, metinle okur arasındaki iletişim süreciyle alakalıdır. Açık metin, okuyucunun alternatif anlamlar yaratmasına olanak sunan, tek bir anlamdan ziyade pek çok anlam yaratımına olanak tanıyan bir açık yapıdır. Böylesi bir metinle zengin ve bir o kadar karmaşık okumalar yapmak mümkündür. Bunun aksine kapalı metinde iletişim süreci çok daha tekildir. Bu tür bir metinde anlatılanlar, bu anlatılanlardan çıkarılacaklar gibi okurun anlamlandırma süreci metnin yazarı tarafından önceden belirlenir. Okurun metni okuması sırasında gideceği yol,

içerisinden geçeceği serüven, çatışma durumları, duygular ve düşünceler vb. unsurlar yerli yerinde ve gerektiği zamanda okurun hissedeceği şekilde düşünülür. Bu tür bir kapalı metin, bir açık metin gibi zengin ve karmaşık okumalara olanak tanımaktan uzaktır. Okuru, özünde sunduğu anlam dışında bir anlam yaratma sürecine davet edemez. Bunlar, her adımı önceden kurgulanan, esnekliği olmayan kapalı yapılardır (Mutlu, 1998, s. 27).

Açık metnin özelliği, çok katmanlı bir yapıya sahip olması nedeniyle pek çok yorum düzeyi şeklinde kurulmasıdır. Erol Mutlu, *İletişim Sözlüğü* adlı eserinde açık metni, olası okumalarla dolu bir yapısal labirent olarak tanımlar (Mutlu, 1998, s. 27). Okur, gerçekten de açık metne maruz kalırken bir labirentin içerisinde gibidir. Yapacağı okuma, okurun labirent içerisindeki konumunu belirler. Kapalı metindeyse yorumsal açıklık çok dardır ve metnin amaçlamadığı okumaların gerçekleştirilmesi, metnin bizatihi yazarı tarafından engellenir. Böylesi bir metinde okur, düz bir koridorda gibidir ve koridorun sonundaki ışığa doğru yürümek dışında yapabileceği hiçbir şey yoktur. Buna karşın Mutlu, kapalı metnin sapmalı okuma olasılığının her zaman daha fazla olduğunu belirtir. Ona göre açık metinde olası okumalar yazar tarafından öngörülerek metnin kurgulanışına dâhil edilebilir, böylece sapmalı okumanın önüne geçilebilir. Fakat kapalı metnin bunu yapabilme niteliği yoktur (Mutlu, 1998, s. 27).

İtalyan yazar ve göstergebilimci Umberto Eco, 1962 yılında yayımlanan *Açık Yapıt* adlı çalışmasıyla açık yapıt kavramını ilk kez ortaya koyar. Eco, çalışmasının giriş bölümünde geleneksel ve çağdaş sanat arasındaki temel bir farka, çalgısal müzik kompozisyonları üzerinden dikkat çeker. Geleneksel müzikte icracının, besteci tarafından işaret edilen notaları çaldığını, çağdaş müzikteyse bu durumun değiştiğini ve icracının yalnızca bu notaları çalmakla kalmadığını, aynı zamanda bu notalar üzerinde yaratıcı bir ruhla seslerin süresini ve sırasını da belirlediğini ifade eder. Bu yeni durumu, tamamlanan kapalı yapıtların yerini, yorumcunun araya girmeye kalkıştığı anda gerçekleşen açık yapıtlara bırakması olarak açıklar (Eco, 1992, s. 11). Eco'ya göre bu durum, yapıtla yorumcusu arasında yeni bir diyalektiğe işarettir (Eco, 1992, s. 13).

Eco'ya göre bir sanat yapıtı, hangi oranda değişik açılardan seyredilebiliyor ve algılanabiliyorsa o oranda estetik değere sahiptir. Böylesi yapıtlar, özgünlüğünden bir şey kaybetmeden farklı titreşimler ve yankı zenginliği kazanır. Bu yapıtlar biricikliği ve dengeli bir bütün olarak tamam ve kapalıyken, aynı zamanda farklı şekillerde algılanıp, farklı okumalara ve yorumlanmaya elverişli olmasıyla da açıktır (Eco, 1992, s. 13-14).

Açık ve devingen yapıtların henüz bitmemesi ve tamamlanması için yorumcuya ihtiyaç duyması önemlidir. Bu yapıtlar hem yorum çokluğu bağlamında hem de henüz sona ermemesiyle açık yapıttır. Devingen yapıtın nihai formuna kavuşabilmesi için yorumcunun aktif katılımına gerek vardır (Aşar, 2016). Bu durumda yorumcu, yapıt üzerinde yapıtın yaratıcısıyla neredeyse maddi bir iş birliği içerisine girer ve bu durum yapıtın bütünselliğini de değişime uğratır (Eco, 1992, s. 21).

Eco'ya göre yorumcunun açık yapıtı yorumlaması, yaratıcının önceden belirlediği kural ve sınırlara tabi olmak zorundadır. Yorumcu, yapıt üzerinde sınırsız bir yetkiyle donatılmamalıdır. Yorumcunun manevra alanının sınırlandırılması olarak ifade edilen bu durum, yorumcunun yapacağı okumanın biçimsiz ve kişiliksiz olmaması için önemlidir (Eco, 1992, s. 31). Eco'nun açık yapıtın tanrısı olarak tanımladığı yaratıcı, yapıtın bütünselliğini gözeterek, yorumcunun yapacağı okumaların bilinçsiz ya da kişiliksiz bir tarzda olmasına ve yapıtta tutarsızlığa ve bozulmaya neden olmasına izin vermemelidir. Bu durumda yorumcunun yapacağı her türlü olası okuma, öncesinde yaratıcı tarafından tasarlanmalıdır. Bu da bu etkileşim sürecinin doğal bir süreç olmak yerine yaratıcının kendisi tarafından teşvik edilen bir süreç olduğunu gösterir (Işığan, 2012, s. 53).

1.2. Anlatı Yapıları

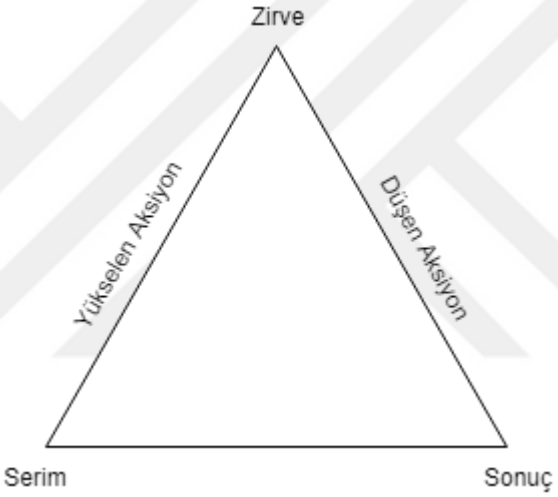
Geleneksel ve çağdaş öykücülükte belirli sayıda anlatı yapısı olduğu düşüncesi hakimdir (Flood, 2016). Çalışmanın bu bölümünde, tespit edilen anlatı tipolojileri üzerinde durulmuştur.

1.2.1. Beş Perdeli Yapı

Bu anlatı yapısı, geleneksel anlatı yapılarından biridir. Bunun nedeni, en eski anlatılardan çağdaş anlatılara kadar pek çok anlatının bu yapıda kurgulanmasıdır.

Beş perdeli yapı, Alman romancı ve oyun yazarı Gustav Freytag'ın geleneksel ve çağdaş drama yapıtlarını incelediği 1863 yılında yayımlanan *Die Technik des Dramas* adlı çalışmasına dayanan fikirlerinden hareketle oluşturulur (Freytag, 1894).

Bu yapıda anlatı, temelde beş bölümden oluşur. Bu bölümler sırasıyla serim, yükselen aksiyon, zirve, düşen aksiyon ve sonuçtur.



Şekil 1: Beş Perdeli Yapı modeli.

Serim bölümü, anlatının başladığı bölümdür. Bu bölümde anlatının anlaşılabilmesi için öncelikle olup bitenle alakalı birtakım bilgiler verilir. Karakterler, olaylar ve mekânlar tanıtılır. Bu bölüm için bir tanıtım bölümü de denebilir. Serim bölümü, ayrıca anlatının bakış açısının, yani anlatının hangi açıdan aktarılacağının ortaya konduğu bölüm olması açısından da önemlidir (Aslanyürek, 2004, s. 135).

Bağlam olmadan anlam yaratılamayacağı fikrinden hareketle anlatıda bağlamın oluşturulduğu yerin serim bölümü olduğu sonucuna ulaşılır. Ancak tüm anlatılar serim bölümüyle başlamayabilir. In medias res olarak da tanımlanan bu durumda anlatılar, olay örgüsünün ortasından başlar. İngiliz şair, oyun yazarı ve oyuncu William Shakespeare'in *Hamlet* adlı eserinde anlatı, Hamlet'in babasının vefatından sonrasında geçer. Oyun boyunca karakterlerin Hamlet'in babasının

ölümüne atıfları dışında bunun nasıl gerçekleştiği sahnelenmez. Bu durumun bağlam oluşturmada bir noksana neden olmadığı görülür.

Anlatının merkezinde birden fazla karakter olması durumunda serim bölümü birden fazla parçaya bölünebilir. Örneğin üç farklı ana karakterin konu edildiği bir anlatıda serim bölümü üç ayaklı kurulabilir. Bu üç karakter arasındaki paralel olay örgüsüyle bu karakterlerin birbirlerinden ne kadar farklı oldukları ya da birbirlerine ne kadar benzedikleri gösterilebilir.

Serim bölümü, yükselen aksiyon bölümüne zemin hazırlayan dramatik anlaşmazlığın kurulduğu bölüm olması açısından da dikkat çekicidir.

Yükselen aksiyon, isminden de anlaşılacağı gibi anlatıdaki aksiyonun yükselmeye başladığı bölümdür. Serim bölümünde temelleri atılan dramatik anlaşmazlıktan doğan çatışmaların yaşandığı bölümdür. Bu çatışmaların merkezinde kahraman vardır. Yükselen aksiyon bölümü, anlatının en uzun ve en yavaş ilerleyen bölümüdür. Bu bölümde tansiyon giderek yükselir ve nihayetinde zirve noktasına ulaşır. Bu yükseliş ve zirveye varış, sonrasında bir inişe neden olduğundan yapı bir piramide benzetilir ve Freytag Piramidi ismini alır (Aslanyürek, 2004, s. 141).

Zirve, tansiyonun had safhaya ulaştığı bölümdür. Piramit modelinin en tepesindeki sivri uca denk gelir. Anlatının en heyecanlı bölümünü oluşturur. Genellikle bütün anlatılarda tansiyonun doruğa ulaştığı bir zirve bulunur. Bazı anlatılarda birden fazla zirve de olabilir. Bunların bazılarına sahte zirve denir. Güney Koreli yönetmen Lee Chang-dong'un 2018 yapımı *Burning* adlı filminde sahte zirve kullanımı görülür. Tansiyonun zirveye eriştiği bu bölümde karakterler arasında beklenen yüzleşme gerçekleşmez ve süregelen çatışma sonlanmaz. Bu beklenti bir sonraki zirveye kadar ertelenir. Sahte zirve kullanımı çok nadir olmakla birlikte düzgün kullanılmadığı takdirde anlatı temposunu rahatlıkla sekteye uğratabilen bir etkene dönüşür.

Zirve bölümünde anlatının ana çatışma unsurları ortadan kaldırılır. Anlatı, bundan sonra temposunu hafifleterek düşen aksiyon bölümüne geçer. Bu bölüm, anlatının kapanışa hazırlandığı bölümü olması nedeniyle kısa olabilir. Pek çok yazar,

temponun giderek azaldığı ve çok düşük olduğu bu bölümü çok kısa tutmayı tercih eder.

Piramidin son ayağıysa çözüm bölümüdür. Bu bölümde anlatı sonlanır. Deneyimlenen anlatıyı yıllar sonra bile hatırlamak, Sonralık Etkisi'nin başarıyla gerçekleştiğini gösterir. Anlatılarda bu etki genellikle çözüm bölümüyle oluşturulur. Amerikalı yönetmen ve yapımcı David Fincher'ın Amerikalı yazar Chuck Palahniuk'un aynı isimli kitabından uyarladığı 1999 yapımı *Fight Club* adlı filminde bu etki görülebilir. Beyaz yaka işinden sıkılıp bir yeraltı dövüş kulübüne üye olan isimsiz bir anlatıcının öyküsünü anlatan film, bu hâliyle zaten yeterince ilgi çekicidir. Ancak filmin izleyici üzerinde Sonralık Etkisi yaratmasını sağlayan unsuru, filmin çözüm bölümünde saklıdır. İzleyicinin, aslında anlatıcının Tyler Durden'ın ta kendisi olduğunu öğrenmesiyle izleyici üzerinde Sonralık Etkisi başarıyla yaratılır.

1.2.2. Üç Perdeli Yapı

Pek çok anlatı, mitolojik efsane ve gerçek yaşamın dönüşümü üç aşamalı bir süreçten oluşur. Ayrılık, intikal ve yeniden bütünleşme olarak adlandırılan bu aşamalar, aslında doğum ve ölümün bir sembolik yansıması olarak da yorumlanabilir.

Anlatıların birçoğu, anlatı kahramanının bir yerden ayrılmasıyla başlar. Bu, anlatının ayrılık aşamasını oluşturur. İkinci aşama olan intikal aşamasında kahraman, çeşitli zorluklar ve musibetlerle mücadele içerisine girer. Kahramanın gayesi doğrultusunda girdiği bu çatışmaların neticesinde ulaştığı son aşamaysa yeniden bütünleşmedir. Yeniden bütünleşme aşamasında kahraman, ayrılık aşamasında terk ettiği yere geri döner.

Üç perdeli yapı modeli, Aristoteles'in trajik olay örgüsüne dair görüşlerinden hareketle geliştirilir. Aristoteles, bütünlüklü bir olay örgüsünde üç bölüm olduğundan söz eder. Bu bölümlerden ilki, olay örgüsünün başladığı ve hâliyle karakterlerin ve olayların seyirciye sunulduğu giriş bölümüdür. İkinci bölüm, karakterin bahtında ani bir değişikliğin yaşandığı ani değişiklik bölümüdür. Sonuncu bölümse öğrenme bölümüdür. Burada karakter, değişen talihine vakıf olur.

Bu anlatı modeli, Alman asıllı Amerikalı psikolog Kurt Lewin'in Değişim Modeli'ne de benzerlik gösterir. Lewin'in modelinde de benzer bir üç aşamalı süreçten söz edilir. Bu süreç çözülmeyle başlar, intikalle devam eder ve yeniden dondurulmayla sona erer. Lewin'in Değişim Modeli'nde üzerinde durduğu husus, psikolojik bir yaklaşım olarak intikalin, sıradan bir adımdan ziyade başlı başına bir serüven olduğudur.

1.2.3. Geleneksel Yapı

Geleneksel öykücülük içerisinde verilen eserler incelendiğinde, bu eserlerin pek çoğunda benzer bir anlatı yapısı kurulduğu görülür. Geleneksel yapı olarak kodlanan bu anlatı yapısı altı ayaktan oluşur. Bu ayaklar sırasıyla ilk armoni, armoninin bozulması, kahramanın ortaya çıkması, görev, sınavlar ve armoninin yeniden sağlanmasıdır.

İngiliz yazar ve bilim insanı John Ronald Reuel Tolkien'in *The Lord of the Rings* roman üçlemesinin ilk bölümü olan ve 1954 yılında yayımlanan *The Fellowship of the Ring* adlı eseri incelendiğinde, yapıtın anlatı düzeyinde geleneksel yapı inşasına rastlanır.

Eserde ilk armoni, Shire üzerinden sunulur. Mutluluk ve neşeyle dolu, yemyeşil bir zirai mekân olarak tasvir edilen Shire'da ayrıca Bilbo'nun doğum günü de kutlandığından bir parti havası vardır. Tüm bunlar, anlatının ilk armonisini oluşturan unsurlardır. Bilbo'nun yüzüğü Frodo'ya vermesi, Gandalf'ın olası tehlikelerden bahsetmesi ve Black Rider'ların ortaya çıkmaları eserdeki armoninin bozulmasına işarettir.

Eserin kahramanı Frodo'dur. Geleneksel yapıda kahramanın en başta isteksiz hâlde olması, sonrasında doğru olanı yapma dürtüsüyle bu hâlden istekli hâle geçmesi söz konusudur. Kahramanın bu dönüşümü *The Fellowship of the Ring*'te de görülür. Eserde ilkin Frodo'nun Yüzük Kardeşliği serüvenine çıkmaktan kaçınması, sonrasındaysa doğru olanı yaparak yola çıkmaya karar vermesi konu edilir.

Geleneksel yapıda bir ana görev ve birçok yan görev olabilir. *The Lord of the Rings*'te ana görev, yüzüğü Mount Doom'a götürüp Sauron'u yenmektir. Yan

görevlerden bazılarıysa Marry ve Pippin'i kurtarmak, Helm's Deep'i savunmak vb. olarak sayılabilir. Eserde bu görevleri tamamlamak için çeşitli sınavlarla karşılaşılır. Bu testlerin bir kısmında bazı karakterler başarısız olabilir. Boromir, her ne kadar kendini feda etse de bu karakterlerden birisidir. Eserdeki diğer testlerden bazıları Moria'dan sağ salim geçmek, Shelob'u yenmek ve Rohirrimler'i mücadeleye katılmaya ikna etmek şeklinde sıralanabilir. Bu testlerin nihayetindeyse armoninin yeniden kurulduğu son bölüme ulaşılır.

1.2.4. Campbell'ın Monomit'i

Campbell, yaptığı araştırmalarla gerek geleneksel gerekse de çağdaş anlatıların belli bir dizi eylem kalıbını takip ettiğini tespit eder. Ortaya koyduğu bu yapıyı İrlandalı yazar James Joyce'un *Finnegans Wake* adlı romanından türettiği Monomit sözcüğüyle tanımlar.

Campbell, Monomit modeliyle bir anlatıyı üç ana başlığa ayırır. Bunlar anlatının başladığı yola çıkış, anlatının geliştiği erginlenme ve anlatının sona erdiği dönüş başlıklarıdır.

Anlatının birinci bölümüne karşılık gelen yola çıkış bölümünde anlatının kahramanı, normal dünyayla olan bağını koparır. Bunun, bebeğin annesinden ayrılmasıyla eşdeğer bir yankıya sahip olduğu söylenebilir. Dolayısıyla kahraman için korku verici bir süreçtir.

Campbell, yola çıkış bölümünü beş alt başlığa ayırır.

İlk alt başlık maceraya çağrıdır (Campbell, 2010, s. 63-72).

Bu çağrı, kahramanın olağan hâlini değişime uğratan bir davettir. İngiliz yazar Sir Arthur Conan Doyle'un yarattığı Sherlock karakterinin 221b Baker Street'teki evinde otururken içeriye ansızın bir kadının girip ondan yardım istemesi buna örnektir. İçeri giren kadın, çözülemeyen bir cinayetin çözülmesi için bir davet, bir maceraya çağrı niteliğindedir. Benzer şekilde Amerikalı yönetmen George Lucas'ın 1977 yapımı *Star Wars* adlı filminde Leia'nın hologramının belirip "Bize yardım et, Obi-Wan! Sen bizim tek umudumuzsun!" demesi, Obi-Wan için bir maceraya çağrıdır.

Maceraya çağrı, anlatının tansiyonunun yükselmeye meylettiği ilk yer olması açısından önemlidir. Öncesinde her şey olağan ve tekdüzedir. Maceraya çağrı, kahramanın konfor bölgesinin bozulmasıyla da ilintilidir. Bu çağrı kahramanın bir olguyu fark etmesi de olabilir, kahraman üzerinde maddi ya da manevi büyük bir yıkıma neden olan kötücül bir olay da.

Çağrının reddedilişi ikinci alt başlıktır (Campbell, 2010, s. 73-82).

Maceraya çağrıyı alan kahraman, konfor bölgesi dışına çıkmaktan kaçınır. Her ne kadar bir serüven fikri bizler için kulağa çok cazip gelse de kahraman için bu olabildiğince tehlikeli ve ölümcül bir süreç demektir. Bu yüzden kahraman, öncelikle çağrıyı reddetmeyi seçer. Sherlock'un, kadının yardım çağrısını meseleyi basit bir dava gibi görüp istifini bozmayarak reddetmesi, çağrının reddedilişine güzel bir örnektir. Kadının cinayetle ilgili ayrıntılara girmesiyle Sherlock'un davaya olan ilgisi değişir ve çağrıyı reddediş çağrıyı kabul edişe evrilir. Benzer şekilde *The Lord of the Rings*'te Frodo'nun evvela çağrıyı reddetmesi, Black Rider'ların Shire'da yüzüğü aramaya gelmeleriyle çağrıyı kabul edişe dönüşür. Bu örnekte kahramanın başına büyük bir husumet geldiği için kahraman konfor bölgesini terk etmek durumundadır.

Çağrının reddi, okurun kahramanla bağ kurmasını kolaylaştırabilir. Kahramanın gayet insani bir tavırla kendini riske atmaktan kaçınması, okurun kahramanla özdeşlik kurmasını olanaklı kılabilir. Buna karşın çağrının derhâl kabulünün kahramanı mitleştireceğinden, okurla kahramanın özdeşlik kurması da bir o kadar güçleşebilir.

Doğaüstü yardım üçüncü alt başlıktır (Campbell, 2010, s. 83-93).

Doğaüstü yardımla kastedilen, kahramana uzanan bir yardım elidir. Bu yardım eliyle kahraman daha bilge ve güçlü olabilir. Bu yolla kahramanın yüzleşmek zorunda olduğu zorluklarla daha iyi yüzleşmesi sağlanır. Sunulan yardım kahramana verilen bir yol haritası, önemli bir bilgi, bir tür silah ya da özel bir tılsım olabilir. Bunlardan biri ya da birkaçı kahramanın kendisi tarafından yolculuk sırasında keşfedilebileceği gibi bir kimse tarafından da kendisine sunulabilir. Bu yardım, kahramana yolculuğu sırasında eşlik edecek bir grup da olabilir. Grubun yardımı sınırlıdır ve kahramanın yapması gereken ana işleve sahip değildir. *Star Wars*'ta Luke'ün Obi-Wan tarafından

eğitilmesi doğaüstü yardıma örnektir. Sonrasında ona eşlik eden Han, Chewbacca ve Leia'dan oluşan ekip de bu kategoride değerlendirilebilir. *The Lord of the Rings*'te yüzüğü Bilbo'dan alan Frodo'nun Gandalf tarafından nasihatler alması doğaüstü yardıma bir diğer örnektir. Frodo'nun yolculuğu boyunca Sting kılıcını ve mithril ceketini edinmesi, yolculuğuna üç Hobbit arkadaşıyla başlaması ve sonrasında grubun genişleyerek Yüzük Kardeşliği'ne dönüşmesi de doğaüstü yardıma diğer bir örnektir. İngiliz yazar J. K. Rowling'in *Harry Potter and the Philosopher's Stone* adlı romanında Harry'nin Diagon Alley'den bir asayla bir uçan süpürge alması, Hagrid ve Profesör Dumbledore'un kendisine sunduğu destek ve sonrasında Hogwarts'ta arkadaşlarıyla birlikte maceraya atılması da doğaüstü yardıma örnek gösterilebilir.

Doğaüstü yardımın çok güçlü olmaması gerekir. Olağanüstü bir yardımın kahramana sunulması, anlatının bütünlüğü açısından risktir. Böylesi bir durum aynı zamanda okurun maceradan keyif almamasına da neden olabilir. Örneğin bir ölümsüzlük yeleği, kahramanın anlatı boyunca ölümsüz olmasına neden olursa bu bütün heyecanı daha en başta öldürebilir. *The Lord of the Rings*'te bu denge olabildiğince iyi kurulur. Frodo'nun sahip olduğu yüzük mükemmel bir güce sahiptir. Fakat aynı zamanda onun aklını çelebilen, onu yoldan çıkararak Sauron'un bakışlarına maruz bırakabilen de olumsuz bir tarafı vardır. Bu doğaüstü yardımda denge olması gerektiği gibidir.

Kahramana yolculuğunda eşlik eden grubun bir futbol takımı gibi çalışması beklenir. Kahraman takımın golcüsüyken, diğerleriyse onun gol atması için ellerinden geleni yapan takım arkadaşlarıdır. Grup, kahramanın iyi ve kötü yanlarına ışık tutan, ona doğru ve yanlışı gösteren, gerekirse onun için canını feda eden karakterlerden oluşmalıdır. Kısacası grup aracılığıyla kahramanın kahramanlık nitelikleri ortaya çıkarılır.

İlk eşiğin aşılması dördüncü alt başlığı oluşturur (Campbell, 2010, s. 94-106).

Kahramanın bu eşiği aşması, geri dönülmez eşiğin aşıldığı anlamını taşır. *The Lord of the Rings*'te Frodo'nun Bag End'deki evinden ayrılması ve Shire'ı terk ederek daha önce hiç görmediği ve kendisine tamamen yabancı topraklara adım atması

örnektir. *Star Wars*'ta Luke'ün Tatooine'yi terk etmesi, Sherlock ve Dr. Watson'ın cinayeti soruşturmak için 221b Baker Street'teki evlerinden ayrılmaları diğer örnektir.

İlk eşiğin aşılmasının eskiyi terk edip yeniyi kabul etme gibi sembolik bir anlam taşıdığı söylenebilir. Kahramanın verdiği ilk bağımsız karar olması açısından da önemlidir. Evin huzurundan ve güveninden ayrılarak tehlikelerle dolu yabancı bir diyara adım atmak, kahramanın kimliğinin oluşumu sürecinde önemli bir geçiş noktasıdır.

İlk eşiğin aşılması genellikle bir zorluğun üstesinden gelinmesiyle gerçekleşir. Örneğin *Star Wars*'ta Luke'ün evinden ayrılıp yabancı bir gezegene adım atması ve bir bara girmesiyle bir anda üzerine atlayan canavarla mücadele etmek zorunda kalması güzel bir örnektir.

Balinanın karnı beşinci alt başlıktır (Campbell, 2010, s. 107-112).

Bu bölümün ismi bir İncil anlatısı olan Yunus Peygamber'in balinanın karnına girdiği öyküden gelir. Bu bölümde kahraman artık tehlikenin tam kalbindedir. İlk eşiğin aşılmasının hemen sonrasında gerçekleşebileceği gibi bir yolculuğun ardından da gerçekleşebilir. *Star Wars*'ta Millennium Falcon'un bir çekici ışınla Death Star'a doğru çekilmesi, Sherlock'un katilin inine girmesi, Frodo ve grubunun Lothlórien'i terk ederek Orclar'ın kontrolündeki topraklara ve sonrasında Frodo'nun Shelob'un ininin de bulunduğu tünellere doğru girmesi örnektir.

Bu kısımda tansiyon giderek artar.

Yola çıkış bölümü ve alt başlıkları bu şekildedir.

Anlatıda olayların gelişmeye başladığı ikinci bölüm olan erginlenmede altı alt başlık yer alır.

Erginlenmede birinci alt başlık sınavlar yoludur (Campbell, 2010, s. 113-124).

Evinden ayrılan kahramanın önünde uzun bir yolculuk vardır. Ölüm tehlikesiyle dolu bu uzun serüvende kahraman pek çok sınavla karşılaşır. Her bir sınav bir öncekinden daha zordur. Bu sınavların amacı kahramanın olgunlaşmasını sağlamak ve anlatının sonunda, anlatının başında olduğu hâlinden daha olgun, daha bilge ve belki de daha güçlü bir kimse olmasına zemin hazırlamaktır.

Bu bölümde karşılaşılan iki savaş türü vardır. Bunlardan biri kardeş savaşı, bir diğeriyse ejderha savaşıdır. Kardeş savaşı, kahramanın yakın bağlar kurduğu bir kimseyle girişeceği savaşı tanımlar. Bu kimse, kahramanın öz kardeşi olabileceği gibi en yakın dostu da olabilir. Bunun yanı sıra kardeş savaşı, kahramanın bir iç savaşı da olabilir. Örneğin kahramanın iç dünyasındaki karanlık benliğiyle girişeceği psikolojik bir savaş olabilir. Ejderha savaşıysa kahramanın bilinmeyen, üstün ve çok tehlikeli bir güçle girişeceği savaşı sembolize eder. *Star Wars*'ta Obi-Wan'ın Darth Vader'la savaşması bir tür kardeş savaşına örnektir.

Serüven yalnızca savaşlardan ibaret değildir. Kahraman, yolculuğu boyunca dinleneceği, keyifleneceği zamanlar da bulur. Bu zamanlarda ileride işine yarayacak bilgiler edinebilir, grubuna yeni takım arkadaşları katabilir vb. Bir barda karşılaştığı bir kılıç ustasını grubun bir parçası yapmaya çalışması bile kahraman için bir sınav olabilir.

Sınavlar yolu olmadan herhangi bir anlatı oldukça kısa sürer. Bu yüzden bir anlatının en önemli kısmının sınavlar yolu olduğu rahatlıkla iddia edilebilir. Gerekli tansiyonun inşa edilebilmesi ve karakterlerin gelişimleri için sınavlar yolu olmazsa olmazdır. Sınavlar yolu, nihayetinde kahramanın yaşamı ve dönüşümü için bir metafordur da. Kahraman yeni bir dünyada yeniden doğar, ilk eşiği geçer, yeni bir sınavla karşılaşır, sınavı geçer ve dönüşür.

Tanrıçayla karşılaşma ikinci alt başlıktır (Campbell, 2010, s. 125-137).

Kahraman, yolculuğu sırasında güçlü bir kadın figürüyle karşılaşabilir. Onunla bir tür bağ kurabilir. Bu kadın figürü mistik ya da doğaüstü bir varlık olabileceği gibi kahramanın destek alabileceği sıradan bir kadın da olabilir. *Star Wars*'ta Luke, Leia'yı gizem dolu bir prenses figürü olarak görür ve ondan etkilenir. Ne zaman ki Leia'nın öz kardeşi olduğunu öğrenir, o zaman aşk unsuru ortadan kalkar. *The Lord of the Rings*'te Frodo, Galadriel'le tanışır. Galadriel soylu bir Elf'tir ve Frodo'nun olası geleceği görmesini sağlar.

Buradaki tanrıça, erkek kahramanın kadın tarafını, yani onun anima'sını temsil eder. Yalnızca bu yolla kahraman bir bütün olabilir. Mitolojide bunun en önemli

örneklerinden biri, tanrıların anası Rhea'nın Zeus'u Titan babası Kronos'tan kurtarmasıdır.

Hristiyanlık'ta kadın, anne figürü olarak sembolize edilir. Doğumu ve bakımı temsil eder. Bu yaklaşımda Meryem'in önemli bir yeri vardır.

Anlatının kahramanının bir kadın olması durumunda bu karşılaşma, bir tanrıyla gerçekleşebilir. O hâlde kadın kahramanın erkek, yani animus yarısıyla karşılaştığı söylenebilir.

Baştan çıkarıcı olarak kadın üçüncü alt başlıktır (Campbell, 2010, s. 138-143).

Kahraman, yolculuğunda onu baştan çıkarmaya çalışan bir figürle karşılaşabilir. Campbell'a göre bu genellikle bir kadın figürü olur. Bu, kahramana kısa süreli bir ferahlama ya da yüceltilme duygusu sunar. Fakat nihayetinde kahramanın görevinin başarısız olmasına veya kahramanın değersizleşmesine neden olur. *Star Wars*'ta Leia hem Luke hem de Han için baştan çıkarıcı bir kadın figürü olarak sunulur. *The Lord of the Rings*'te Frodo, yüzükten kurtulması için pek çok baştan çıkarılmaya maruz kalır. Bu, yüzüğü Galadriel'e vermeyi teklif etmesiyle başlayan ve taşıması için Sam'e emanet etmesiyle gelişen süreçtir.

Baştan çıkarıcı kadın figürünün asıl gayesi kahramanı bir sınava tabi tutmaktır. Kahramanın hazzı seçip seçmemesi, yolculuğun önemli dönüm noktalarından birini oluşturur. Kahramanın baştan çıkarıcı kadını reddetmesi, onun, bazı değerleri her şeyin üzerinde gördüğünün kanıtıdır. Anlatıda kahramanın elde etmesi gereken başarılardan biri de budur.

Kahramanın yolculuğu ruhani bir öze sahiptir. Baştan çıkarıcı kadınsa özünde materyal bir değere karşılık gelir. Kahramanın kısa süreli tatmini üzerine kurgulanır ve daha ziyade kahramanın arzu ve tutkusuna eş gelir. Yani kısa süreli zevki ifade eder. Hâliyle kahramanın kusursuz aşkıyla karıştırılmamalıdır.

Baştan çıkarıcı kadın figürü, anlatının kötü karakteri tarafından özellikle kahramanın yolculuğunu baltalamak için gönderilebilir. Karşılaşmaları tamamıyla tesadüfi bir süreç de olabilir.

İkinci alt başlık olan tanrıçayla karşılaşma bölümünde baştan çıkarıcı kadın figürü bir tanrıça olarak konumlandırılabilir. Böyle bir durumda kahramanı baştan çıkarma görevi bir tanrıçaya addedilir. Baştan çıkarıcı kadın figürü bir tanrıça olduğunda kahramanın bu teklifi reddi çok daha zorlu bir teste dönüşür.

Dünya mitolojisi pek çok baştan çıkarıcı figürle doludur. Bunların bir kısmı kadın olabildiği gibi bazıları da cinsiyetsizdir. Nymph'lerden Siren'lara kadar pek çok örnek sunulabilir. Mitolojik anlatıların bir kısmında tanrıların da insan kadınlar tarafından baştan çıkarıldıkları görülür. Hristiyanlık'ta Havva benzer bir baştan çıkarmayı temsil eder. Mecdelli Meryem de benzer bir biçimde konumlandırılır.

Campbell'ın analizleriyle vardığı kanı, erkeklerin kadınlar tarafından kolaylıkla baştan çıkarılabildiğidir. Campbell'ın bu yaklaşımı, çağdaş cinsiyet çalışmaları içerisinde bir eleştiri konusunu oluşturur. Monomit'in geneli itibariyle bir kadın problemine sahip olduğu dile getirilir (Nicholson, 2011). Bu yüzden baştan çıkarıcı figüre herhangi bir cinsiyet atfetmeden, onu genel olarak cazibesiyle kahramanı yolundan alıkoymaya çalışan bir figür olarak tanımlamak daha doğrudur. Ne de olsa burada asıl önemli olan baştan çıkarma ve çıkarılma eylemleridir. Bu noktada cinsiyetler konu dışıdır.

Babanın gönlünü alma dördüncü alt başlıktır (Campbell, 2010, s. 144-169).

Kahraman, yolculuğunun bir bölümünde yenmesi gereken bir baba figürüyle karşılaşır. Burada yenmek metaforik bir anlama sahiptir. Çünkü kahraman, baba figürünü fiziksel şiddet uygulayarak da yenebilir, onunla konuşup onu ikna ederek de.

Kahramanla baba figürü arasında her daim çatışma dolu bir ilişki vardır. Bu ilişkide baba figürü yüksek otorite sahibi bir kimse de olabilir, tanrı ya da benzeri ölümsüz bir doğaüstü güç de. Tüm bunların yanında baba figürünün sadece sembolik bir varlık olması da söz konusu olabilir. Örneğin kahramanın ulaşmak istediği idealleri, ona yön veren bir konsept vs. *Star Wars*'ta Luke'ün Darth Vader'ın oğlu olduğunu öğrenmesi buna örnektir. Sherlock'un baba figürü, onun cinayeti çözmesine aracı olan, kusursuzlaştırdığı ve idealize ettiği aklı ve mantığıdır.

Baba figürü genel olarak bütün babaları temsil eder. Geleneksel anlamda her babanın oğluyla sıkıntılı bir ilişkisi olduğu varsayılabilir. Her ikisi de onay görmek isterken birbirleriyle çatışma içerisine girerler.

Baba, gücü, özellikle de kahraman üzerinde sonsuz bir hakimiyeti tanımlar. Kahramanın bu güce sahip olması önemlidir. Onu kadir-i mutlak kılar. Baba figürünü alt eden kahraman bir bakıma bir babaya dönüşür. Babanın onayını alan kahramansa daha yüksek bir konuma erişmeye hak kazanır.

Tanrılaştırma beşinci alt başlıktır (Campbell, 2010, s. 170-197).

Baştan çıkarılmayla baba figürünün üstesinden gelmeyi başaran kahramanın ulaştığı daha yüksek mertebe tanrılaştırmayla ifade edilir. Bu noktada kahraman, çok büyük bir başarı elde ettiğinin farkına varır. Bu bilgiyle donanan kahraman, maceranın çok daha çetin bölümü için sınav vermeye hazırdır.

Bu dönüşüm, kahramanın genel görünüşünün değişmesiyle de sembolize edilebilir. *Star Wars*'ta Luke, Dark Side tarafından ele geçirilmek yerine kendini feda etmeye hazırdır. Bunun yanı sıra Obi-Wan da dönüşüm geçirir ve Darth Vader tarafından öldürüleceği sırada ortadan kaybolur. Her Sherlock öyküsünde bir "a-ha!" anı vardır. Bu anlarda Sherlock, cinayetin nasıl ve kim tarafından işlendiğini anlayıverir. *The Lord of the Rings*'te de benzer bir dönüşüm vardır. Balrog ve Saruman'la savaştıktan sonra Gandalf, Gri Gandalf'tan Beyaz Gandalf'a dönüşür. Bu dönüşüm aynı zamanda kahramanın fiziksel görünümüne de yansıyan bir dönüşümdür.

Bu dönüşümle kahramanın kusursuzluğa bir adım daha yaklaştığı, aydınlandığı, Nirvana'ya ulaştığı, farklı bir boyuta adım attığı söylenebilir. Bu dönüşümü Campbell, "apotheosis" kelimesiyle anlatmayı seçer. Kelimenin sözlük anlamı ilahlaştırmadır. Bir kimsenin tanrı statüsüne erişmesine karşılık gelir (Apotheosis, tarih yok).

Kahramanın eski formundan kurtulup yeni formuyla ortaya çıkması, aynı zamanda metaforik bir ölüm ve yeniden doğuma işaret eder. Yeni bir bedende, yeni bir benlikte ve yeni bir kimlikte ortaya çıkan kahramanın gerçek bir kahraman olabilmesi için geçmesi gereken bir dönüşüm evresidir. Yeniden doğan kahraman aynı

zamanda kendini yeniden feda etmeye de hazırdır. Böyle olunca bu yeni dönüşüm, bir başka ölümün de habercisidir.

Nihai ödül altıncı alt başlıktır (Campbell, 2010, s. 198-221).

Zorlu sınavların sonunda kahraman amacına ulaşmak üzeredir. Campbell bu durumu nihai ödül olarak tanımlar. Nihai ödül, kahramanın üstesinden gelmesi gereken son bir sınavdır. Bu son sınav, kahramanın kötü karakterle yüzleşmesi olabilir. Bu yüzleşmenin sonunda kahraman nihai ödüle ulaşır. *Star Wars*'ta Luke, bombayı doğru yere düşürmeyi ve Death Star'ı yok etmeyi başarır. *The Lord of the Rings*'te pek çok sınavın ardından yüzük yok edilir ve Aragorn, Isildur'un varisi olarak Gondor'un tahtına geçer.

Nihai ödül, çoğunlukla anlatının zirvesi konumundadır. Burası, tansiyonun en üst seviyeye ulaştığı ve çatışmalardan doğan sorunların çözülerek tansiyonun düşmeye başladığı yerdir.

Campbell, anlatının son bölümü olan dönüş bölümünü altı alt başlığa ayırır.

Birinci alt başlık dönüşün reddedilişidir (Campbell, 2010, s. 222-224).

Nihai ödülü elde eden kahraman, elde ettiği güçten ve eriştiği yeni konumdan vazgeçmek istemez. Bu andan itibaren normal hayat oldukça sıkıcı görünür. *The Lord of the Rings*'in Cracks of Doom bölümünde Frodo çok yorgun düşer ve pes etmek ister. Savaşı kazanan grup Gondor'da dinlenmeyi seçer. Sherlock, davanın çözümünü dillendirdiği yerde mola verir. *Star Wars*'ta Luke, Tatooine'ye geri dönmek yerine isyancılarla kalır. Bunların her biri dönüşün reddedilişine örnektir.

İnsan duyguları, mekâna ve deneyimlere göre değişir. Hâliyle insanın iyi ve kötü hissetmesi, bulunduğu yere ve deneyimlerine bağlıdır. Ölümle burun buruna gelen kahramanlar için serüven canlı hissetmenin kaynağıdır. Bir anlatının zirve yerinden daha canlı hissettiren çok az yer vardır. Bir kahraman için bu andan itibaren eve, yani sıradan ve sakin hayata geri dönme düşüncesi oldukça manasızdır.

Bu durum gerçek hayatta da geçerlidir. Bir okulda öğrenciler öğrenirken eğleniyor ve gerçekleştirdikleri bu öğrenme aktivitesinden keyif alıyorlarsa derslerin

bitmesini istemezler. Kahramanın bir daha geriye, sıradan yaşamına dönmek istememesi de bunun gibidir.

Büyülü kaçış ikinci alt başlıktır (Campbell, 2010, s. 225-234).

Kahraman, elde ettiği nihai ödül ve yeni statüyle evinin yolunu tutar. Kahramanın eve dönmesine neden olan bazı etmenler olabilir. Bunlar içsel ve dışsal etmenler olarak iki kategoride toplanabilir. Bu geri dönüş hâlen yenilmeyen düşmanlardan kaçmak için veya nihai ödülü bir yere götürmek için olabilir. *The Lord of the Rings*'te Frodo ve Sam'in kartallar tarafından Mount Doom'dan kurtarılmaları örnek verilebilir.

Büyülü kaçış bir tür kovalamaca da olabilir. Kovalamaca, insana dair ortak davranış desenlerindendir. Bu tür oyunlar her yaşta heyecan vericidir, çünkü bir tür yakalanma korkusuyla kaçma isteğinin kesişimidir. Bir kovalamacayla anlatıya olan ilginin artması sağlanabilir.

Dışarıdan gelen kurtuluş üçüncü alt başlıktır (Campbell, 2010, s. 235-244).

Kahraman son bir kez belirsiz bir kaynak tarafından kurtarılır. Kahramanı son kez kurtaran bu kaynak, kahramanı yolculuğunda terk eden eski bir arkadaşı olabileceği gibi kahramanın daha önce karşılaşmadığı bir kimse de olabilir. Mitolojide bu kaynak çoğunlukla bir tanrıdır. *Star Wars*'ta Han, Luke'e Tie Fighter'larla savaşmasında yardım etmek için geri döner. *The Lord of the Rings*'te Frodo, yüzüğü kendi başına yok edemeyince Gollum'un yardımına ihtiyaç duyar. Yalnızca onun yardımıyla yüzüğü yok etmeyi başarır. Hemen sonrasındaysa Frodo ve Sam kartallar tarafından kurtarılırlar.

Kahramanlar, kahraman olsalar dâhi dışsal bir yardıma ihtiyaç duyarlar. Ne kadar güçlü olurlarsa olsunlar, nihayetinde onların da insan olduklarını anlamamız ve onlarla bağ kurabilmemiz açısından önemlidir.

Dönüş eşiğinin aşılması dördüncü alt başlıktır (Campbell, 2010, s. 245-257).

Sonunda kahraman evine varır. Artık bütün tehlikeler geride kalır. Bu önemli noktaya gelmeden evvel kahramanın son bir dönüş eşiğini daha aşması gerekir. Bu son eşiği aşmak kolay bir iş değildir. Kahramanın yüzleşmesi gereken son bir sınav

demektir. *Star Wars*'ta Luke, Darth Vader'la bir kez daha yüzleşir. *The Lord of the Rings*'te Hobbitler'in Shire'a yeniden girebilmeleri için Saruman'ı ve hizmetkarlarını yenmeleri gerekir. Sherlock, Moriarty'i alt ettikten sonra dünyayı gezer ve evine geri döndüğünde Moriarty'nin de geri geldiğini öğrenir.

İlk eşik sembolik bir ölümken, son eşik sembolik bir yeniden doğumdur. Okur içinse son eşik bir rahatlama noktasıdır. Anlatının sonuna gelindiğinin ve kapanış bölümüne az kaldığının bir işaretidir.

İki dünyanın ustası beşinci alt başlıktır (Campbell, 2010, s. 258-266).

Serüveni tamamlayan kahraman artık hem domestik dünyanın hem de dış dünyanın fatihidir. Yani kahraman, dışsal faktörleri alt ederek ve içsel meseleleri çözerek hem dış dünyanın fatihi hem de iç dünyasının efendisi olur. *Star Wars*'ta Luke, bir Jedi Knight olur. *The Lord of the Rings*'te Aragorn, Gondor'un tahtına geçerek kral olur.

Bu içsel dönüşüm, okur üzerinde de kahramanınkiyle paralel bir biçimde gerçekleşir.

Yaşama özgürlüğüyse altıncı alt başlıktır (Campbell, 2010, s. 267-272).

Hem içsel hem de dışsal kötülükleri alt eden kahraman için artık hayatı dilediği gibi yaşama zamanıdır. Her kahraman anlatının sonunda bir misyonla donanır. Kimisi yönetici olmayı seçer, kimisi öğretmen ya da usta olmayı… Sevdikleriyle evlenerek yuva kurabilir ve sıradan bir hayatı yaşamayı da seçebilirler. Bazen de hiç evlenmeden bir başka maceraya doğru yelken açabilirler. *Star Wars*'ta Luke eğitmenlik yapmayı seçer. Moriarty'i yenen Sherlock dünyayı gezer ve yaşamın onu götürdüğü yere gitmeyi yeğler. *The Lord of the Rings*'te Hobbit'ler Shire'ın yöneticileri olurlar. Aragorn kral olur ve barış dolu bir dönemin başlamasına önderlik eder. Frodo, Gandalf'la birlikte öte denizlere gitmeyi seçer.

Özgürlük, aynı zamanda kahramanın hayatı dilediği gibi yaşamasının önüne geçen kaygı verici duygulardan arınmasını sağlar. Başarılı insanların ortak özelliği, bu duygulardan arınarak anı yaşamayı iyi becermeleridir. Geçmiş ve gelecek kaygısından arınan insan kahramandır.

Mitolojik efsanelerde kahramanın eve döndükten sonraki yaşamı mutluluktan uzaktır. Buradaki sorun, serüvenin, kahramanı, normal yaşama uyum sağlayamayacak bir biçimde dönüştürmesinden ileri gelir. Kahraman artık sıradan ev yaşamına ve sosyal yaşama uyum sağlayamaz. Bunun bir neticesi olarak bazı efsanelerde kahramanlar kısa bir süre sonra yeni maceralar için evlerini terk ederler. Bazı efsanelerdeyse kahramanlar elde ettikleri kudretli güçten korkan sıradan halk tarafından dışlanırlar. Bazı efsanelerde eve dönen kahramanların toplum tarafından dışlandıkları ve hatta suçlu konumuna düşürüldükleri de görülür.

Nihayetinde kahramanın yolculuğu da özünde bir insanın yolculuğudur. Campbell, araç olarak anlatıları seçtiği bu çalışmasıyla aslında insanın kendi yolculuğuna ışık tutmayı amaçlar.

1.2.5. Vogler'in Anlatı Yapısı

Amerikalı yapımcı, senarist, yazar ve eğitmen Christopher Vogler, Yazar'ın Serüveni yaklaşımıyla mistik ve çağdaş yazının sınırlarını keşfetmeyi hedefler. Bu doğrultuda anlatıya dair görüşlerini ilk kez 2007 yılında yayımlanan *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* adlı çalışmasında toplar. Vogler, bu çalışmasında büyük ölçüde Campbell'ın Monomit modelini temel alır ve tıpkı Campbell gibi tüm anlatıların, özünde evrensel bir dizi ortak unsur taşıdığını öne sürer. Çalışmasında Campbell'a atıf yaparken, amacının bu unsurların çağdaş yazındaki yerini tespit etmek olduğunu da ifade eder (Vogler, 2007, s. 13).

Vogler, bir anlatıyı üç kısma ayırarak incelemeyi uygun görür (Vogler, 2007, s. 81).

Birinci kısım, kahramanın evinden ayrılıp yola çıktığı başlangıç kısmıdır ve sırasıyla sıradan dünya, maceraya çağrı, çağrının reddedilişi, akıl hocasıyla buluşma ve ilk eşiğin aşılması alt bölümlerinden oluşur (Vogler, 2007, s. 83-127). Burada, büyük ölçüde Campbell'ın Monomit'inde kahramanının evinden ayrılmasına ve yola çıkmasına benzer bir süreç ifade edilir.

İkinci kısım, kahramanın ana aksiyonlarını gerçekleştirdiği kısımdır. Anlatıdaki asıl çatışmanın yaşandığı kısım burasıdır. Vogler, ikinci kısmı sırasıyla

sınavlar-dostlar-düşmanlar, gizli mağaraya yaklaşma, çile ve ödül alt başlıklarına böler (Vogler, 2007, s. 135-175). Bu kısımda da Vogler'in, Campbell'ın çizgisini sıkı sıkıya takip ettiği görülebilir.

Anlatının üçüncü kısmı da Campbell'ın kahramanın nihai ödülle evine geri dönmesi sürecine tıpatıp benzerdir. Vogler, bu kısmı da üç alt başlığa böler ve bu bölümleri sırasıyla geri dönüş, diriliş ve yaşam iksiriyle geri dönüş olarak tanımlar (Vogler, 2007, s. 187-215).

Vogler, bu çalışmasıyla ilgili pek çok eleştiriye maruz kalır. Bunların başında çalışmasının özgün olmadığı, büyük ölçüde Campbell'ın Monomit modelinin sıradan bir kopyasından ibaret olduğu yönündeki eleştiriler gelir.

Vogler, Campbell'ın Monomit'inden esinlendiğini gizlemez ve çalışmasının en başında Campbell'ın anlatı yaklaşımından hareket ettiğini ve sadece onun Monomit'ini yenileyerek çağdaş metinlere uyarladığını vurgular. Burada Vogler'in amacının Monomit'i görmezden gelmek olmadığı, aksine onu çağdaş yazarların başvuracakları bir rehbere dönüştürmek istediği anlaşılır (Vogler, 2007, s. 14). Ancak bu noktada belirtmek gerekir ki Campbell'ın kapsamlı çalışması zaten hâlihazırda çağdaş metinlere de uygulanabilir ve bu metinler üzerinden bir okuması yapılabilir. Hâl böyleyken Vogler'in tüm bu revizyon çabasının hiçbir esprisi yoktur.

Vogler, Campbell'ın Monomit'i dışında İsviçreli psikiyatrist ve psikoanalist Carl Gustav Jung'un arketiplerine de başvurarak Jung'un ortaya koyduğu arketiplerin çağdaş yazındaki konumunu belirlemeye çalışır. Çalışmasının giriş bölümünü, Monomit revizyonundan evvel buna ayırdığı görülür (Vogler, 2007, s. 1). Burada değindiği Jungçu arketipler kahraman, akıl hocası, eşik bekçisi, müjdeci, kılık değiştiren, gölge, dost ve numaracı arketipidir (Vogler, 2007, s. 23-77).

1.2.6. Propp'un 31 Anlatı İşlevi

Propp, 1928 yılında yayımlanan *Morphology of the Folktale* adlı çalışmasıyla Rus ve Slav etnograf Alexander Nikolayevich Afanasyev'in yayımladığı 600'den fazla Rus masalını inceler. Propp'un bu incelemesiyle vardığı sonuç maddeler hâlinde şöyle özetlenebilir (Aguirre, 2011, s. 2-3):

1. Tüm masallar, işlev adında bir dizi eylem ya da olay temelinde oluşturulur.

2. İşlev, masalın olay örgüsündeki yerine göre kayda değer bir eylem ya da olaydır.

3. Araştırmanın konusu da bu işlevlerdir. Masalların teması, motifi, karakterleri, olay örgüsü ya da motivasyonu değildir.

4. İşlevlerin kim tarafından ve hangi şekilde gerçekleştirildiği önemli değildir. İşlevler bunlardan bağımsızdır.

5. İşlevler 31 adettir.

6. İstisnalar hariç işlevler sıkı bir düzeni takip eder.

7. Masallar bir dizi içerisinde düzenlenir. Her bir dizi bir işlev sırasıyla kurgulanır ve bir anlatı bölümü oluşturur.

8. Her işlev farklı anlamlandırmalara müsaittir. Propp, buna işlevlerin formları adını verir.

9. Masallarda yedi tip karakter tespit edilir: Kahraman, sahte kahraman, düşman, bağışçı, yardımcı, dispeççi, prenses ve/veya onun babasıdır.

10. Masallar aynı işlevlerden oluşur, ama her işlev her masalda her zaman olmak zorunda değildir.

11. Tüm masallar aynı asli yapıda inşa edilir.

Masalları biçimbirimlere ayıran Propp, masalların 31 anlatı işlevinden oluştuğunu söyler ve tespit ettiği her bir işleve bir sembol itfa ederek masalların bir sembolik diziyle ifade edilmesini sağlar.

Dünya masallarının bir tür ağla birbirine bağlı olduğu fikri, birbirinden farklı coğrafyalarda ve kültürlerde ortaya çıkan masallarda birbirine benzer karakter tiplerinin, motiflerin, temaların ve olayların kullanımıyla güç kazanır. Bu bağlamda Propp'un Rus masallarını incelemesi, çalışmasının yalnızca Rus masallarıyla sınırlı kaldığı düşüncesini doğurmamalıdır. Aksine Propp'un yöntemiyle günümüz anlatılarının da analiz edilebildiği bir gerçektir.

Propp'un bu geniş çalışması, geleneksel ve çağdaş anlatıların analiz edilebilmesi için önemli bir araç olarak karşımızdadır. Propp'un çalışması, kendisinin Lévi-Strauss ve Barthes'la birlikte Yapısalcılık içerisinde önemli bir isim olarak yer bulmasını sağlar.

Propp, beş kategoriden oluşan bu işlevlerin yalnızca bir masalın inşa sürecini değil, aynı zamanda bir masalın kendisini de bir bütün olarak tarif edeceğini söyler (Propp, 2001, s. 92).

Propp'un anlatı analizi ilk hâlle başlar.

0. İlk hâl. Sembolü: α (alpha).

Anlatı hakkında belli başlı ön bilgilerin verildiği bölümdür. Propp, bunun bir işlev olmadığını belirtir (Propp, 2001, s. 25). Bu bölümde kahramanın sıradan yaşamı tanıtılır. *Star Wars*'ta Luke'ün Tatooine'de gösterilmesi buna örnektir.

Propp, ilk hâlin ardından bir anlatıyı beş küreye ayırır.

Birinci küre, anlatının biçimlenmeye başladığı giriş küresidir. Propp, giriş küresinde yedi farklı anlatı işlevi tespit eder.

1. Bulunmama: Biri ortadan kaybolur. Sembolü: β (beta).

Ailenin bir üyesi bir sebeple evin güvenli ortamından ayrılarak sırra karışır (Propp, 2001, s. 26). Bu kahramanın kendisi olabileceği gibi aileden bir kimse de olabilir ve kahraman onu kurtarmak için yola düşebilir. *Star Wars*'ta R2D2'nun ortadan kaybolması örnek verilebilir.

Bu işlevle kahramanın kendisi tanıtılabilir. Onun sıradan bir insan olarak resmedilmesi, okurun kahramanla özdeşlik kurmasını kolaylaştırır.

Burada kastedilen aile, gerçekten aralarında kan bağı olan bir grup insan olabileceği gibi tamamen bir grup arkadaş vb. de olabilir.

2. Engelleme: Kahraman uyarılır. Sembolü: γ (gamma).

Kahraman, bazı eylemlerinden ötürü uyarılır (Propp, 2001, s. 26-27). Mesela kaybolan aile üyesini aramak için yola çıkmak üzere olan kahramanın bir kimse

tarafından bunu yapmaması yönünde uyarılması ve evi terk etmesine mâni olunması gibi. *Star Wars*'ta Luke'ün amcasının Luke'ü uyarması örnektir.

Kahramana yöneltilen uyarılar aynı zamanda okurun kendisine yapılan uyarılardır.

3. İhlal: Uyarının ihlali. Sembolü: δ (delta).

Kahraman, uyarıya kulak asmaz ve yapması gerekeni yapar (Propp, 2001, s. 27-28). Genellikle kötü bir hareket gibi gösterilse de kahramanın bu davranışı anlatının sürdürülmesi için ortaya konan en temel eylemlerden biridir. *Star Wars*'ta Luke'ün amcasına kulak asmayıp kaybolan R2D2'yu bulmaya gitmesi gibi.

4. Keşif: Düşman bir şeyin peşindedir. Sembolü: ε (epsilon).

Düşman, değerli bir şeyin peşindedir (Propp, 2001, s. 28). Bu değerli bir eşya da olabilir, önemli bir kimse de. *Star Wars*'ta Darth Vader'ın kaybolan kaçış pod'unu araması örnektir.

Anlatının başında kahramanla birlikte düşmanın da tanıtılması ve onun da motivasyon kaynağının belirtilmesi, anlatı bütünlüğü için gereklidir. Ayrıca kahramanın tanıtılmasıyla birlikte tansiyon da artmaya başlar. Bazen tanıtılan karakterin asıl düşman olduğu gizlenerek kafalarda soru işareti yaratılmak istenebilir. Bu da bir merak unsuru oluşturarak anlatıya olan ilgiyi perçinleyebilir.

5. Teslimat: Düşman bilgiye sahip olur. Sembolü: ζ (zeta).

Bir şeyin peşinde olan düşman aradığına ulaşır (Propp, 2001, s. 28-29). Bu aradığı kişiyi ele geçirmek ya da önemli bir bilgiye vakıf olmak olabilir. Genellikle de kahraman hakkında hayati önem arz eden bir bilgi olur. *Star Wars*'ta kaybolan kaçış pod'unu arayan Darth Vader'ın droid'leri fark etmesi örnektir.

Burada düşmanın, kahramanın bir adım önüne geçmesiyle akıllarda kahramanın kazanıp kazanamayacağı sorusu yaratılmak istenir. Bu şüphe sayesinde de anlatı ivmelenir.

6. Hilekârlık: Düşman kurbanını kandırmaya çalışır. Sembolü: η (eta).

Düşman, elde ettiği bilgiyle kahramanı ya da kurbanı kandırmaya çalışır (Propp, 2001, s. 29-30). Çoğunlukla bunu kılık değiştirerek ve kendini bir dost gibi tanıtarak yapar. *Star Wars*'ta Grand Moff Tarkin'in Leia'yı sorgulaması buna güzel bir örnektir.

Burada düşmanın, kahramanı ya da kurbanı kandırma ihtimali, tansiyonun yükselmesi için yeterlidir.

7. Yardakçılık: Düşmana farkında olmadan yardım edilir. Sembolü: ϑ (theta).

Kahraman ya da kurban farkında olmadan düşmana ihtiyacı olanı verir (Propp, 2001, s. 30). Bu, düşmanın peşinde olduğu bir eşya, bir silah vb. olabilir ya da kahramanın veya kurbanın iyilere karşı mücadele etmeye başlaması olabilir. *Star Wars*'ta Leia, Grand Moff Tarkin'e direniş üssünün Dantooine'de olduğunu söyler. Ama Tarkin, Alderaan'ı havaya uçurur. *The Lord of the Rings*'te Frodo, yanlışlıkla yüzüğü parmağına takar ve Sauron'un gözüne maruz kalır.

Propp'un birinci küresinde bu anlatı işlevleri bulunur. İkinci küre, anlatının asıl başladığı ve kahramanın yola çıkarak gelişim gösterdiği küredir. Burada dört farklı anlatı işlevinden söz edilir.

8. Kötülük ve yokluk: İhtiyaç tespit edilir. Sembolü: A.

Bu anlatı işlevi iki kısımdan oluşur (Propp, 2001, s. 30-36). Anlatıda hangisinin yer alacağına yazar karar verir. Birinci kısımda düşman, kurbanı ya da arzuladığı nesneyi elde ederek büyük bir zarara neden olur. İkinci kısımdaysa bir tür yokluk hissi yaratılır. Örneğin kahramanın ailesinde ya da komününde bir kimse kaybolur veya herkesin yaşamını kurtaracak sihirli bir obje bir nedenden ötürü arzulanır hâle gelir. *Star Wars*'ta Alderaan'ın yok edilmesiyle Owen'ın ve Beru'nun ölmesi örnektir.

9. Meditasyon: Kahraman eksikliği keşfeder. Sembolü: B.

Kahraman, düşmanın eylemlerini görerek mevcut eksikliği-yokluğu fark eder (Propp, 2001, s. 36-38). *Star Wars*'ta Luke ve Obi-Wan'ın ölü Jawalar'ı bulmaları örnektir.

Bu anlatı işlevi ayrıca önemli bir dönüm noktasını temsil eder. Kahramanın sıradaki hamlesi büyük bir merak konusuna dönüşür.

10. Karşı hareket: Kahraman pozitif eylemi seçer. Sembolü: C.

Kahraman, mevcut eksikliği-yokluğu giderme yönünde pozitif bir eylemde bulunmaya karar verir (Propp, 2001, s. 38). Kahramanın, düşmanın ele geçirdiği kurbanı serbest bırakması ya da düşmanın çaldığı sihirli objeyi düşmandan geri alması gibi. Bazı durumlarda kahraman, doğrudan düşmanı da alt edebilir. Bu anlatı işlevine örnek olarak *Star Wars*'ta Luke'ün İmparatorluk'a karşı savaşta Obi-Wan'ın safına katılmaya karar vermesi gösterilebilir.

Anlatının başındaki sıradan insanın bir kahramana dönüşmeye başladığı ilk dönüm noktası olması açısından da önemli bir anlatı işlevidir.

11. Ayrılık: Kahraman yola çıkar. Sembolü: ↑.

Kahraman, hedefine ulaşmak için evden ayrılarak yola çıkar (Propp, 2001, s. 39). Bu ayrılık, kahraman için düzenlenen büyük bir kutlama partisiyle vs. olabileceği gibi kahramanın bir gece yarısı sessizce yaşadığı yeri terk etmesi şeklinde de gerçekleşebilir. *Star Wars*'ta Luke'ün Mos Eisley'e gerçekleştirdiği yolculuk buna örnektir.

Kahramanın evinden ayrılıp yola çıkması, aynı zamanda çocukluktan yetişkinliğe geçişin bir sembolüdür.

İkinci küredeki anlatı işlevleri bu şekildedir. Üçüncü anlatı küresindeki anlatı işlevleri, kahramanın düşmanı yenmesi için bir yöntem arayışını konu alır.

12. Sınav: Kahraman sınanır. Sembolü: D.

Kahraman, yardım almadan evvel bir sınava tabi tutulur (Propp, 2001, s. 39-42). Bu kısa bir sekans olabileceği gibi başlı başına büyük bir anlatı arkı da olabilir. *Star Wars*'ta Obi-Wan'ın Luke'e babasının ışın kılıcından söz etmesi örnektir.

13. Reaksiyon: Kahraman sınava tepki gösterir. Sembolü: E.

Sınanan kahraman, sınava karşı reaksiyon gösterir (Propp, 2001, s. 42-43). Bunun neticesinde kahraman sınavı geçebileceği gibi sınavdan başarısız da olabilir.

Başarısız olması durumunda bir sonraki testi beklemesi gerekir. *Star Wars*'ta Luke'ün Obi-Wan'ın ışın kılıcını nasıl kullandığını görmesi gibi.

Kahramanın sınavda başarısız olması, aynı zamanda onun içsel dünyasına ışık tutulması adına da önemlidir. Kahramanın başarısız olduktan sonraki tutumu, onun karakteristiğini gösterir.

Kahramanın testi geçmesi, onun değerli bir figür olduğuna vurgu yapar. Gelecek daha zorlu sınavlar için hazır olduğunu göstermesi açısından da önemli bir dönüm noktasıdır.

14. Edinim: Kahraman sihirli eşyaya sahip olur. Sembolü: F.

Testi geçen kahramana ödül olarak sihirli bir eşya verilir (Propp, 2001, s. 44-50). Bu bir iksir ya da silah olabileceği gibi kahramana serüveninde yardım edecek herhangi bir nesne de olabilir. *Star Wars*'ta Obi-Wan'ın Luke'e Force'u ve ışın kılıcını nasıl kullanacağını öğretmesi gibi.

15. Rehberlik: Kahraman hedefine yönelir. Sembolü: G.

Kahraman, ana hedefine ulaşmak üzere yola çıkar (Propp, 2001, s. 50-51). Yolculuğu uzun bir sürece yayılabileceği gibi sihirli bir ışınlanmayla kısa da tutulabilir. *Star Wars*'ta Death Star'a yapılan yolculuk buna örnektir.

Kahramanın yeni bir yere ulaşması, bir hareket hissi yaratarak anlatıya olan ilgiyi perçinler.

16. Mücadele: Kahramanla düşman savaşır. Sembolü: H.

Düşmanla yüz yüze gelen kahraman savaşa tutulur (Propp, 2001, s. 51-52). Bu, kahramanın en büyük sınavıdır ve geri dönüşü yoktur. Kahraman için bu ya bir zaferdir ya da mağlubiyet. *Star Wars*'ta Luke ve Han'ın Stormtrooperlar'la savaşırken Obi-Wan'ın Darth Vader'la çarpışması örnektir.

Anlatının en önemli ve ayrıntılı bir şekilde tasvir edilen bölümlerinden biridir.

17. Damgalanma: Kahraman damgalanır. Sembolü: J.

Savaş sırasında ya da savaş sonrasında kahraman bedenen ya da ruhen damgalanır (Propp, 2001, s. 52). Bu, savaşın sonrasında kahramanın hem bedenen hem

de ruhen bir daha asla aynı olmayacağının ilk ibaresidir. Hayatı değiştiren bu deneyimler, kahramanın gelişimi için kritik bir önem arz eder. *Star Wars*'ta Obi-Wan'ın ölümünün ardından Luke'ün değişmesi gibi.

Bu damga, kahramana yeni bir boyut katar. Ayrıca kahramanın yeni konumuyla eski konumu arasında bir çizgi çeker.

Bu damga görünür olduğundaysa diğerlerine kahramanın geçirdiği sürece dair görsel bir resim sunar.

18. Zafer: Düşman yenilir. Sembolü: I.

Kahraman, düşmanı alt etmeyi başarır (Propp, 2001, s. 53). Bu genellikle fiziksel bir savaş sonucu olur. Savaşın sonunda kahramanın düşmana karşı olan tavır ve tutumu da kahramanın kişiliğinin sergilenmesi açısından önemlidir. Düşman her türlü öz saygınlığını yitirme noktasına gelebilir. Fakat kahramanın bunu yapması, onun kahramanlığına karşı bir şüphe doğmasına neden olur. Bu anlatı işlevine örnek olarak *Star Wars*'ta Luke ve Han'ın Stormtrooperlar'ı yenmeleri gösterilebilir.

19. Çözüm: Birincil talihsizlik ya da eksiklik giderilir. Sembolü: K.

Düşmanın yenilmesiyle neden olduğu kötülük ortadan kaldırılır (Propp, 2001, s. 53-55). *Star Wars*'ta Leia'nın Death Star'ın planlarını elinde bulundurması buna örnektir.

Pek çok anlatı bu noktaya ulaştığında sona erer. Ancak Propp, bazı anlatılarda dördüncü bir kürenin daha var olduğunu tespit eder. Bu küre, Campbell ve Vogler'in de üzerinde durdukları, kahramanın evine geri dönmesi süreciyle ilgilidir.

20. Dönüş: Kahraman evinin yolunu tutar. Sembolü: ↓.

Savaştan zaferle ayrılan kahraman evinin yolunu tutar (Propp, 2001, s. 55-56). Bu yolculukta onu başka tehlikeler bekliyor olabilir. Zafer sonrası kazandığı değerli bir eşyayı taşırken haydutların saldırısına uğrayabilir. *Star Wars*'ta Millenium Falcon'un Death Star'dan ayrılıp Yavin 4'e doğru yola çıkması buna örnektir.

21. Takip: Kahraman takip edilir. Sembolü: Pr.

Bu süreçte kahraman takip edilebilir. Bu sadece hazinenin peşinde olan bir soyguncu olabileceği gibi kahramanı yemek isteyen aç bir canavar da olabilir (Propp, 2001, s. 56-57). *Star Wars*'ta Death Star'dan kaçan Millenium Falcon'un İmparatorluk'a ait Tie-Fighterlar tarafından takip edilmesi buna yerinde bir örnektir.

Bazı durumlarda bu takipten kahramanın haberi bile olmayabilir. Bazen de kahraman bir kimseden kaçıyor olabilir. Kahramanın birinden kaçması, onun insani yönünün tekrar vurgulanması açısından da değerlidir.

22. Kurtuluş. Takip sona erer. Sembolü: Rs.

Kahraman, kendisini takip edenden kurtulur (Propp, 2001, s. 57-59). Bu, ikili arasında gerçekleşen bir savaşla da olabilir, kahramanı takip edenin yoluna çıkan bir engele takılıp kahramanın izini kaybetmesiyle de. *Star Wars*'ta bu durum Millenium Falcon'un Tie-Fighterlar'ı yok etmesiyle çözülür.

23. Varış: Kahramanın dönüşü kabul görmez. Sembolü: O.

Evine geri dönen kahraman, ailesinden ya da komününden kabul görmez (Propp, 2001, s. 60). Takdir görmemek ve dışlanmak, bazen kahramanın kasıtlı olarak izlediği bir taktik olabilir. Zaten çok fazla başarıya imza atan kahraman için artık ailesinden ya da komününden takdir görmek pek de bir anlam ifade etmez. *Star Wars*'ta Luke'ün Yavin 4'e gidişi de buna benzer bir etki yaratır.

24. İddia: Sahte kahraman asılsız iddialarda bulunur. Sembolü: L.

Kahramanın gideceği yere ondan önce varan sahte kahraman, kahraman hakkında onun itibarını zedeleyici asılsız iddialarda bulunur (Propp, 2001, s. 60). Bazı durumlarda sahte kahraman, kahramandan sonra gelip kahramanın iddialarını çürütmeye de çalışabilir. Sahte kahramanın rolü çok çeşitlidir. *Star Wars*'ta Han'ın parayı alıp kaçacağını söylemesi örnektir.

25. Görev: Kahramana zorlu görev yüklenir. Sembolü: M.

Kahraman, gerçekleri gün yüzüne çıkarabilmek için son bir sınava tabi tutulur (Propp, 2001, s. 60-61). *Star Wars*'ta Death Star'ın yok edilmesinin gerekmesi gibi.

26. Çözüm: Görev tamamlanır. Sembolü: N.

Kahraman son sınavını da başarıyla tamamlar ve sahte kahramanının bütün numarasını gözler önüne serer (Propp, 2001, s. 62). Bazı durumlarda kahramanın son sınavı, sahte kahramanla gireceği bir savaş olabilir. Böyle bir durumda kahraman, savaştan zaferle ayrılarak sahte kahramanı alt eder ve hakkındaki asılsız iddiaları çürütür. *Star Wars*'ta Death Star'ın yok edilmesi buna örnektir.

27. Kabul: Kahraman kabul görür. Sembolü: Q.

Düşmanı ve sahte kahramanı alt eden kahraman kabul görür. (Propp, 2001, s. 62). *Star Wars*'ta Darth Vader, Force sayesinde Luke'ü tanır ve onun gerçek değerini fark eder.

28. Teşhir: Sahte kahraman teşhir edilir. Sembolü: Ex.

Sahte kahramanın kim ya da ne olduğu ortaya çıkar (Propp, 2001, s. 62). *Star Wars*'ta kaçtığı düşünülen Han'ın geri dönmesi buna örnektir.

29. Şekil değiştirme: Kahraman yeni bir görünüme kavuşur. Sembolü: T.

Eski konumundan daha üst bir konuma yükselen kahramanın dış görünümü de değişir (Propp, 2001, s. 62-63). *Star Wars*'ta Luke'ün temizlenip yeni bir ceket giymesi buna örnektir.

30. Cezalandırma: Düşman cezalandırılır. Sembolü: U.

Yenilen düşman veya sahte kahraman cezaya çarptırılır (Propp, 2001, s. 63). *Star Wars*'ta Darth Vader'ın uzayın boşluğuna sürüklenmesi örnektir.

31. Düğün: Kahraman evlenir ve tahta geçer. Sembolü: W.

Kahraman son kez ödüllendirilir (Propp, 2001, s. 63-65). Geleneksel anlatıların sonunda kahraman, genellikle güzel bir kadınla evlenerek tahta geçer. Böyle anlatılar, "sonsuza dek mutlu yaşadılar" ibaresiyle sona eren mutlu sonlu anlatılardır. Bazı anlatılardaysa kahraman, bir daha asla eski düzenini benimseyemez ve kısa bir süre içerisinde yeni bir macera için evinden ayrılmayı tercih eder. *Star Wars*'ta bu durum, Luke ve Leia'nın madalya töreninde birbirlerine göz kırpmalarıyla gerçekleşir.

1.2.7. Sekiz Uçlu Anlatı Arkı

İngiliz romancı, oyun ve dizi yazarı Stephen May ve İngiliz romancı ve eğitmen Nigel Watts'ın *Write a Novel and Get it Published* adlı çalışmalarıyla ortaya koydukları sekiz uçlu anlatı arkı, özellikle roman yazmayı düşünen amatör yazarlar için bir rehber niteliğindedir. May ve Watts, bu çalışmalarıyla sekiz uçlu bir anlatı modeli ortaya çıkarırlar.

Modelin birinci ucu, yani anlatının ilk hâli durağanlık olarak tanımlanır (May & Watts, 2010, s. 33). Kurulu ve olağan bir düzen hâli söz konusudur. Her şey olması gerektiği gibi ve normaldir. Bu bölümde kahramanla içerisinde bulunduğu dünyanın gerçeklerinin anlatılması mümkündür.

Anlatının türüne göre bu bölüm çok kısa olabileceği gibi birkaç kısma yayılacak kadar uzun da olabilir. Ancak durağanlığın fazla uzun olması, okurun anlatıdan çabucak sıkılmasına neden olabilir. Bu yüzden durağanlığın olabildiğince kısa tutulması ve bu bölümle ilgili geri kalan bilgilerin anlatının devamında geriye dönüşlerle aktarılması daha doğru olur.

Durağanlığın çok uzun olması, yalnızca başarılı bir dil kullanımıyla kabul görebilir. Türkiyeli yazar, illüstratör, çevirmen ve akademisyen İhsan Oktay Anar'ın eserleri genellikle uzun bir durağanlıkla başlar, ama Anar'ın kendine has diliyle bu, okur için bir çileden çok bir lütfa dönüşür.

İkinci uç tetikleyicidir (May & Watts, 2010, s. 33). Birinci bölümdeki durağanlığı bozan ve kahramanları harekete geçiren bir uyarıcının tetiklenmesi söz konusudur.

Tetikleyiciler çok çeşitli olabilir. Bunlar kahramanın sevdiği birini kaybetmesi veya yaşadığı yerin saldırıya uğraması gibi tetikleyiciler olabileceği gibi bazense basit tek bir cümle olabilir. Amerikalı dizi ve film yapımcısı, yazar ve yönetmen Watchowskiler'in 1999 yapımı *The Matrix* adlı filmlerinde Neo'nun siyah bilgisayar ekranında beliren "Beyaz tavşanı takip et" yazılı mesaj, Neo için bir tetikleyicidir.

Tetikleyicinin anlatının en başında hemen kullanılması da olağandır. Böyle bir durumda anlatı beklenmedik bir hızla başlar ve gelişir. Durağanlık hâline dair bilgilerse anlatının devamında geriye dönüşlerle sağlanır.

Görev üçüncü uçtur (May & Watts, 2010, s. 33). Tetikleyicinin bir sonucu olarak ortaya çıkan görev, kahramanın yapması gereken bir şey, üstesinden gelmesi gereken bir mesele, alt etmesi gereken bir kimse ya da başarması gereken bir gaye olabilir.

Anlatı ilerledikçe bu görevin gelişmesi ve sayıca çoğalması olasıdır. Anlatının başında kahramana "kötü insanı yok etmesi" şeklinde verilen görev, anlatının devamında "öncelikle kötü karakteri bulması" yönünde çeşitlenebilir. Kötü karakterin yerini tespit etmek için uğraşan kahramanın başka görevlerle de donanabileceği akılda tutulmalıdır. Örneğin kahramandan "öncelikle kötü karakterin yerini gösteren haritayı bulması" istenebilir.

Dördüncü uç sürprizdir (May & Watts, 2010, s. 33). Okurun, anlatıya olan ilgisini canlı tutmak için ortaya çıkan sürpriz, karakter gelişimi için de bir fırsata dönüşür. Adından da anlaşılacağı gibi sürpriz, beklenmedik bir gelişme olmalıdır. Bu beklenilmez ve ani gelişmenin mantığa aykırı olmaması, anlatının tutarlılığı için önemlidir. Kötü sürpriz, okuru anlatıdan soğutur ve onu anlatıya karşı yabancılaştırır.

Kritik seçim beşinci uçtur (May & Watts, 2010, s. 33). Anlatının bir bölümünde kahramanın yapması gereken bir seçim hayli kritik öneme sahiptir. Böylesi bir durumda kahraman, iki seçenekten birini seçmek zorunda kalabilir. Bazı durumlarda kahraman, bir seçim yapmaktan kaçınabilir. Kritik seçim anı, kahramanın yiğit kimliğini göstermesi adına önemlidir.

Kritik seçim bir tane olmak zorunda değildir ve anlatının gelişimine göre birçok kritik seçim anı sunulabilir. Ancak bu kritik seçim anlarının her birinin bir öncekinden daha zorlu olması beklenir.

Zirve altıncı uçtur (May & Watts, 2010, s. 33). Kritik seçimler sonrası had safhaya ulaşan tansiyonun düşmeye başladığı bölüm zirvedir. Freytag Piramidi'nde anlatının dönüm noktasını ifade eden zirve, May ve Watts'ın anlatı modelinde de aynı

işleve sahiptir. Anlatıdaki çatışmaların giderildiği ve tansiyonun düşmeye başladığı bölümü ifade eder.

Bir anlatıda birden fazla zirve olabilir, ancak sadece bir tanesi gerçek zirve olarak işlev görmelidir. Diğer zirvelerin minik zirveler olarak kullanılması yerinde olur. Bir anlatı içerisinde birden fazla öykü oluşturulabilir. Bir öykünün alt öyküleri olabilir. Her bir öykü için birden fazla minik zirve ve zirve olması doğaldır.

Dönüşüm yedinci uçtur (May & Watts, 2010, s. 33). Başından geçen onca şeyden sonra kahramanın anlatının başındaki kahraman olması beklenemez. Elbette ki bir dönüşüm geçirmelidir. Bu uç da kahramanın geçirdiği dönüşümü temsil eder. Artık anlatının başındaki kahramandan iz yoktur. Bu hem fiziksel hem de ruhsal bir değişim olabilir. *The Matrix*'te Neo'nun filmin başında sıradan bir hacker'ken filmin sonunda her şeye vakıf olarak Ajanlar'a karşı savaşması örnektir.

Çözümse sekizinci ve sonuncu uçtur (May & Watts, 2010, s. 33). Çözüm bölümünde yeni bir durağanlık inşa edilir. Artık bütün çatışmalar sona ererek anlaşmazlıklar giderilir.

Bazı durumlarda bu durağanlık, kahraman için yeni bir maceranın sinyali de olabilir. Geleneksel anlatılar içerisinde bir kere serüvenin tadını alınca bir daha durağan hayata alışamayan kahramanlara sıklıkla rastlanır.

May ve Watts'ın anlatı modeli, beş perdeli yapıya ve Campbell'ın Monomit'ine çok benzerdir. Bu iki yapının haricinde May ve Watts'ın modeli, sürpriz ve kritik seçim gibi iki farklı anlatı işlevinden söz etmesi açısından da dikkat çekicidir.

Özünde roman yazmak isteyen amatör yazarlar için düşünülen bu çalışmanın, esasında anlatıyla uğraşan hemen herkesi ilgilendirdiği; burada sözü edilen sekiz uçlu anlatı arkının yalnızca romanlara değil, tüm anlatı formlarına uygulanabileceği doğrudur.

1.2.8. Booker'ın Meta-Plot'ı ve Yedi Temel Olay Örgüsü

İngiliz gazeteci ve yazar Christopher Booker, 2004 yılında yayımlanan *The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories* adlı çalışmasıyla olay örgüsüne dair görüşlerini paylaşır. Campbell ve Propp'un anlatıya yaklaştıkları gibi olay örgüsünü

incelemeye alan Booker, bütün anlatılara uyarlanabilen ortak bir olay örgüsü modeli fikrini ortaya atar. Meta-Plot adını verdiği bu olay örgüsü modelinde olay örgüsü beş bölümden oluşur. Bekleme bölümüyle başlayan olay örgüsü, sonrasında rüya, hüsran, kâbus bölümleriyle sürer ve çözüm bölümüyle sona erer.

Campbell'ın Monomit'ine benzer bir olay örgüsü yaklaşımı ortaya koyan Booker'ın Meta-Plot'ında bekleme bölümü, olay örgüsünün başlangıcını temsil eder. Her şeyin olması gerektiği gibi normal ve sıradan olduğu, kahramanın henüz kahramanlığını gösteremediği ve sakin bir hayat sürdüğü huzur dolu bir atmosfer vardır. Ardından kahramanın başına gelen bir olay neticesinde bu sıradanlık bozulur. Düşmanın ortaya çıkması, uzaktan bir yardım çağrısının ulaşması, bir definin izine rastlanması ya da kahramanın ev hayatında mutsuz olması Booker tarafından verilen örnektir.

Rüya, her şeyin kusursuz gibi göründüğü ikinci bölümdür. Evinden ayrılıp yola çıkan kahraman için her şey sorunsuz ve mükemmel görünür. Bu bölümde yoğun bir özgürlük hissi vardır. Domestik yaşamı terk eden kahraman için ilk sınavlar vermesi kolay olanlardır. İlk düşmanları alt etmek, ilk bulmacaları çözmek, ilk kez yabancı bir diyara adım atmak heyecan doludur.

Bu noktada hüsran bölümü devreye girer ve kahraman ilk kez büyük bir hüsranla karşılaşır. Bir önceki bölümün toz pembe yapısı yerle bir olur. Artık her şey rüya gibi görünmediğinden önceki düşüncelerin değiştiği, kahramanın bakış açısının yeniden belirlendiği önemli bir dönüm noktasıdır. Bundan böyle her şeyin göründüğünden daha zor olduğunu anlamasıyla kahraman, kendine çekidüzen vermek zorunda kalır.

Kâbus bölümü, işlerin giderek sarpa sardığı ve kahraman için her şeyin büyük bir kâbusa dönüştüğü bölümdür. Her adımında başarısız olan kahraman için hiç çıkış yolu yok gibi görünür. Bu bölümde artık iyilerin en iyi, kötülerinse en kötü yanları görünmeye başlar.

Çözüm bölümü, kahramanın kendini toplaması sonucu içerisine girdiği kördüğümden kurtulabileceği bir çıkış bulması ya da yaratmasıyla gerçekleşir. Kahramanın, bütün sorunları aniden ya da uzun bir süreçte çözmeyi başardığı, ana

meseleye noktayı koyduğu bölümdür. Kısacası iyilerin kazandığı, kötülerinse kaybettiği sonuç kısmıdır.

Booker'ın Meta-Plot'ı, beş perdeli yapıya oldukça benzerdir. Booker, Meta-Plot olay örgüsü yaklaşımıyla geleneksel ve çağdaş yazında yedi temel olay örgüsü tipi olduğunu tespit eder. Bunlar sırasıyla şunlardır:

1. Canavarı Alt Etme: Kahraman, kötücül bir gücü alt etmek için yola çıkar (Booker, 2006, s. 21-31). Bu olay örgüsünde kötücül güç, büyük oranda kahramanı veya kahramanın yaşadığı yeri tehdit eder. Perseus, Theseus, *Beowulf, Dracula, The War of the Worlds, Nicholas Nickleby, The Guns of Navarone, Seven Samurai* (ve onun batı uyarlaması olan *The Magnificent Seven*), James Bond, *Star Wars* örnek verilebilir.

2. Zenginlikleri Paçavra: Fakir kahraman güce, paraya ve aşka erişir, hepsini kaybeder ve hepsini tekrar elde eder (Booker, 2006, s. 51-68). Sonuç olarak kahraman değişir ve gelişir. *Cinderella, Aladdin, Jane Eyre, A Little Princess, Great Expectations, David Copperfield, The Prince and the Pauper, Brewster's Millions, The Emperor's New Groove* örnek gösterilebilir.

3. Görev: Kahraman ve takım arkadaşları, bir yere ulaşmak ya da değerli bir nesneyi ele geçirmek için yola çıkarlar (Booker, 2006, s. 69-86). Yolculukları boyunca baştan çıkarılma gibi pek çok tehlikeyle karşılaşırlar. *The Odyssey, The Pilgrim's Progress, The Lord of the Rings, King Solomon's Mines, Six of Crows, Watership Down, Lightning Thief, Apocalypse Now* örnektir.

4. Sefer ve Dönüş: Kahraman, yabancı bir diyara yolculuk yapar, oradaki zorluklarla mücadele eder, onların üstesinden gelir ve yeni deneyimlerle geri döner (Booker, 2006, s. 87-106). *Ramayana, Alice in Wonderland, Goldilocks and the Three Bears,* Orpheus, *The Time Machine, Peter Rabbit, The Hobbit, The SpongeBob SquarePants Movie, Mad Max: Fury Road, The Rime of the Ancient Mariner, Gone with the Wind, The Third Man* örnek verilebilir.

5. Komedi: Eğlenceli kahramanın neşe dolu sonlanan öyküsüdür. Booker, komedinin sıradan bir eğlence olmadığını vurgular (Booker, 2006, s. 131-152). *A Midsummer Night's Dream, Much Ado About Nothing, Twelfth Night, Bridget Jones's*

Diary, *Music and Lyrics*, *Sliding Doors*, *Four Weddings and a Funeral* örnek gösterilebilir.

6. Trajedi: Kahramanın göremediği kusuru nedeniyle trajik sonlanan öyküsüdür (Booker, 2006, s. 153-181). *Macbeth*, *The Picture of Dorian Gray*, *Carmen*, *Bonnie and Clyde*, *Jules et Jim*, *Anna Karenina*, *Madame Bovary*, John Dillinger, *Romeo and Juliet*, *Julius Caesar* örnektir.

7. Yeniden Doğuş: Kahraman, âdeta yeniden doğmasına vesile olan bir dizi olayın bir parçası olur (Booker, 2006, s. 193-214). *The Frog Prince*, *Beauty and the Beast*, *The Snow Queen*, *A Christmas Carol*, *The Secret Garden*, *Peer Gynt* örnek verilebilir.

Booker'ın bu çalışmasında Jungçu psikolojiden etkilendiği görülür. Ona göre insanın öykü anlatmasının nedeni, insanın yeni nesillere uygun rol modellerini aşılamak istemesidir. Buradan hareketle Jungçu bir bakış açısıyla bütün öykülerin özünde birer aile draması olduğu fikrini savunur ve bu aile dramalarının öz çekirdeğinde ego-merkezciliğe karşı savaşma fikrinin saklı olduğunu ifade eder (Booker, 2006, s. 289).

1.2.9. Friedman'ın Olay Örgüleri

Norman Friedman'ın 1955 yılında *The Journal of General Education*'ın sekizinci sayısında yayımlanan *Forms Of The Plot* adlı makalesi, Friedman'ın olay örgüsüne dair tüm görüşlerini derlemesi açısından önemlidir. Friedman, bu çalışmasıyla olay örgüsünü bütüncül bir bakış açısıyla ele alır. Farklı olay örgüsü tipolojilerinden bahsetmesi açısından meseleye dair yazılan en kapsamlı çalışmalardan biri sayılır.

Friedman'ın olay örgüsüne dair görüşleri, Amerikalı edebiyat eleştirmeni R.S. Crane'in olay örgüsü sınıflandırmasına dayanır. Crane'in sınıflandırmasında eylemsel olay örgüleri, karakter temelli olay örgüleri ve düşünsel olay örgüleri diye üç başlık yer alır. Friedman, bu kategoriler arasına başarı, sorumluluk ve çekicilik gibi yeni alt başlıkları da dâhil eder. Crane'in olay örgüsü sınıflandırmasında bulunmayan, Friedman'ın dâhil ettiği bir diğer unsursa olay örgüsünün alıcı üzerindeki etkisidir.

Friedman, bir olay örgüsünün nihai gayesinin bir dizi neden, anlam, etki ve sonuçla alımlayıcıyı uyarmak ve alımlayıcıda bir dizi duygusal tepkimeye neden olmak olduğunu belirtir (Friedman, 1955, s. 243).

Friedman, Crane'in üç olay örgüsü tipolojisini olduğu gibi alır.

1. Talihi Olay Örgüleri: Talihi olay örgülerinin merkezinde bir karakter vardır ve bu karakterin şartları ve durumu olay örgüsü boyunca değişime uğrar (Friedman, 1955, s. 247).

Friedman, talihi olay örgülerini altı alt başlığa ayırır.

1.1. Eylemsel: Çok yaygın ve basit bir olay örgüsüdür (Friedman, 1955, s. 247-248). Bir problemle başlayan olay örgüsü, problemin çözümüne doğru hareket eder. Pek çok dedektif öyküsü buna örnektir.

1.2. Acınası: En başta bir açıdan çok çekici ve cazip görünen karakterin acınası hâle düştüğü olay örgüsüdür (Friedman, 1955, s. 248). Bu tip bir olay örgüsü mutsuz bir sona erişebilir. Sonunda karakterin yalnız kalması, acı çekmesi, boşluğa düşmesi ya da ölmesi olasıdır. İngiliz romancı ve şair Thomas Hardy'nin *Tess of the d'Urbervilles*'i örnektir.

1.3. Trajik: Acınası olay örgüsüne benzemekle birlikte ondan temel bir farkla ayrılır. Acınası olay örgüsünde karakter en başta zayıf resmedilirken trajik olay örgüsünde karakter en baştan itibaren hep güçlü ve kudretli bir kimsedir (Friedman, 1955, s. 248-249). Trajik karakterin soylu olması, üst tabakadan olması, zengin olması ve hâliyle belli bir güce sahip olması beklenir. Sahip olduğu bu güçten ötürü işlediği büyük hatanın farkına varamaz ve nihayetinde trajik bir sonla karşılaşır. Shakespeare'in *Hamlet* ve *King Lear*'ı örnektir.

1.4. Cezai: Cezai olay örgüsünde karakter sevimsiz ve itici bir kimsedir. Ancak sahip olduğu karizma vb. sayesinde kendisini bir şekilde sevdirebilir (Friedman, 1955, s. 249). Friedman'ın bu tanımı aslında bir anti-kahramana karşılık gelir. Bu anti-kahraman, Friedman'ın deyimiyle Machiavellivari bir kimsedir. Sevilmeyen, fakat karizmasıyla takdir gören bir karakterdir. Shakespeare'in *Richard III*'ü örnektir.

1.5. Duygusal: Duygusal olay örgüsünde karakter, bir şekilde çekici görünmeyi başarsa da diğer olay örgülerindeki karakterlerin aksine oldukça pasiftir (Friedman, 1955, s. 249). Zayıflığı dolayısıyla gücü sınırlıdır. Belli bir sınırın içerisinde hareket eder. Çetin bir olay örgüsü içerisinde hayatta kalmasını büyük oranda şansa borçludur. Sonunda ödülünü alır. Fakat onun için asıl şaşkınlık, bunca çatışmadan sağ kurtulmayı başarabilmesidir. Onun için asıl ödül bundan başka bir şey değildir. Amerikalı oyun yazarı Eugene O'Neill'in *Anna Christie*'si örnektir.

1.6. Takdir: Karakter başlangıçta normal ve sıradan bir kimsedir, ama sorumluluk sahibi olması ve ahlaklı davranmasıyla hem çatışmalardan sağ ve zaferle ayrılmayı hem de gönüllerde taht kurmayı başarır (Friedman, 1955, s. 249). Amerikalı yazar, mizahçı, girişimci, yayıncı ve eğitmen Mark Twain'in *Tom Sawyer*'ı ve *Star Wars*'un Luke'ü örnektir.

2. Karakter Olay Örgüleri: Bu olay örgülerinde karakter bir dizi ahlaki değişim geçirerek hayata dair yeni bakış açıları kazanır (Friedman, 1955, s. 249).

2.1. Olgunlaşma: Karakter olgunlaşır. Bu, karakterin çocukluktan erişkinliğe geçişiyle de olabilir, bir yetişkinin yaşadığı olaylar neticesinde ruhsal bir dönüşüm geçirmesiyle de (Friedman, 1955, s. 249-250). Bu olay örgüsünde en önemli nokta, karakterin uğradığı dönüm noktalarıdır. İngiliz yazar ve toplum eleştirmeni Charles Dickens'ın *Great Expectations*'ı ve Joyce'un *Portrait of the Artist as a Young Man*'i örnektir.

2.2. Reform: Trajik olana çok benzerdir. Bu olay örgüsünde de karakter, başta çok çekici ve cazip görünse de bir şekilde işlediği hatayı fark edemeyerek sonunu hazırlar (Friedman, 1955, s. 250). Trajik ve cezai olandan farklı olarak burada karakter, hatasını fark ederek düştüğü yerden kalkmasını bilir. Amerikalı yazar Nathaniel Hawthorne'ün *The Scarlet Letter*'ı örnektir.

2.3. Sınama: Karakter, güçlü ve asil bir kimse olmasına karşın geçirdiği bir dizi çatışmanın ardından baştaki fikirlerinden ve ideallerinden vazgeçmek zorunda kalır (Friedman, 1955, s. 250). Amerikalı romancı, öykü yazarı ve gazeteci Ernest Hemingway'in *For Whom the Bell Tolls*'ü ve Rus oyun yazarı ve öykücü Anton Chekhov'un *Uncle Vanya*'sı örnektir.

2.4. Yozlaşma: Karakterin, olay örgüsünün sonunda tamamen yozlaştığı olay örgüsü tipidir (Friedman, 1955, s. 250-251). Fransız yazar André Gide'nin *The Immortalist*'i örnektir.

3. Düşünsel Olay Örgüleri: Karakterin ne hissettiğinin ve ne düşündüğünün önemle üzerinde durulduğu olay örgüleridir (Friedman, 1955, s. 251). Bu tip olay örgülerinde karakterin içsel dünyasının, dışsal dünyasından daha ön planda olduğu söylenebilir. Karakterin çatışmaları da aynı şekilde dışsal olmak yerine içsel olabilir.

3.1. Eğitici: Başta yoz bir kimse olarak resmedilen karakter, belli durumlarla yüzleştikten ve çatışmaları aştıktan sonra içsel bir değişim geçirir (Friedman, 1955, s. 251). Bu hem insani hem de ahlaki bir dönüşümdür. Baştaki yoz kişiden geriye eser kalmaz. Twain'in *The Adventures of Huckleberry Finn*'i örnektir.

3.2. Vahiy: Başta cahil bir kimse olarak tanıtılan karakter, olay örgüsünün devamında sanki kendisine gökten vahiy iner gibi bir anda aydınlanır (Friedman, 1955, s. 251-252). İngiliz romancı, kısa öykü yazarı, senarist ve pilot Roald Dahl'in *Beware of the Dog*'u örnektir.

3.3. Hisli: Bu olay örgüsünde karakterin duygu durumu, bir dizi olay sonrasında değişime uğrar. Bu açıdan bu olay örgüsünde karakterin duygusal çatışmalar yaşadığı, duygusal karışıklıklarla uğraştığı söylenebilir (Friedman, 1955, s. 252). İngiliz romancı Jane Austen'in *Pride and Prejudice*'i örnektir.

3.4. Gözün Açılması: Karakter, başta pek çok ideali olan, herkesin ona hayran olduğu bir kimsedir. Yaşanan bir dizi olay sonrasında karakter tüm bu ideallerini terk etme kararı alır. Bu tip bir olay örgüsünde karakter, finalde artık hiçbir şeye inancı kalmayan bir kimseye dönüşebilir. Baştaki sempatik karakterden geriye hiç iz kalmaz (Friedman, 1955, s. 252). Amerikalı yazar F. Scott Fitzgerald'ın *The Great Gatsby*'si örnektir.

1.2.10. Polti'nin 36 Dramatik Durumu

Çatışma, bir öykünün hammaddesidir ve karakterlerin eylem alanlarını oluşturur. Dramatik durumsa bir çatışmanın hammaddesidir. Fransız yazar Georges Polti, *The Thirty-Six Dramatic Situations* adlı çalışmasıyla çatışmanın temelini

oluşturan dramatik durumları inceler ve analiz ettiği olay örgülerinde rastladığı 36 dramatik durumdan söz eder. Aslında Polti, bu yaklaşımını ve elde ettiği sonuçları, Alman yazar Johann Wolfgang von Goethe'nin dramatik durum kategorilerine temellendirir. Goethe'nin çalışması da orijinal değildir. O da bu çalışmasını İtalyan oyun yazarı Carlo Gozzi'ye ve onun donelerine referans verir.

Polti'nin tespit ettiği 36 dramatik durum sırasıyla şunlardır (Polti, 1924):

1. Dilek: Bir ezen, bir ezilen ve bir de otoriter güç vardır. Otoriter güç, ezenle ezilen arasındaki sorunu çözüme ulaştırır.

2. Kurtarma: Bir bahtsız, bir tehdit eden ve bir kurtarıcı vardır.

3. Öç Alma: Bir suçlu ve bu suçu işlediği için ondan öç almak isteyen bir kimse vardır. İki güç karşı karşıya gelir.

4. Kan Davası: İntikam almak isteyen bir yakın, suçlu bir yakın ve her iki yakının bir hısımı vardır.

5. Kovalamaca: Bir ceza ve bir de cezadan kaçan firari vardır.

6. Facia: Bozguna uğrayan bir güç, zafere ulaşan bir düşman ya da bir elçi vardır.

7. Zalimliğe Ya Da Talihsizliğe Kurban Olma: Bir şanssız, bir usta ya da bir talihsizlik vardır. Şanssız kişi, bir usta tarafından ya da bir talihsizlik yüzünden kurban olur.

8. İsyan: Tüm gücü kendinde toplayan bir zalim ve bir komplocu vardır.

9. Cüretkâr Girişim: Gözü pek bir lider, bir görev ve bir muhalif vardır.

10. Kaçırma: Bir kaçıran, bir kaçırılan ve bir bekçi vardır.

11. Muamma: Bir sorgulayan, bir arayış içerisinde olan ve bir sorun vardır.

12. Temin: Bir aracı ve karşı çıkan bir muhalif vardır. Veyahut bir yargıç ve muhalif partileri vardır.

13. Yakına Güdülen Kin: Kötücül bir yakın ve nefret edilen bir yakın vardır.

14. Yakınların Yarışı: Tercih edilen bir yakın, reddedilen bir yakın ve bir görev vardır.

15. Sonu Kanlı Biten Zina: Zina yapan iki kişi ve aldatılan bir eş vardır.

16. Delilik: Bir deli ve bir suçlu vardır.

17. Ölümcül Akılsızlık: Bir tedbirsiz, bir suçlu ya da kayıp bir nesne vardır.

18. Bilinçsiz Yasak Aşk: Bir seven, bir sevilen ve bir de gerçeği açıklayan vardır.

19. Bilinçsiz Yakın Cinayeti: Bir katil ve katilin yakını olduğu fark edilemeyen bir kurban vardır.

20. Bir Ülkü Uğruna Kendini Feda Etme: Bir kahraman, bir ülkü, bir alacaklı ya da bir kişi ya da bir şey vardır.

21. Yakını İçin Kendini Feda Etme: Bir kahraman, bir yakın, bir alacaklı ya da bir kişi ya da bir şey vardır.

22. Her Şeyi Aşkı İçin Feda Etme: Bir âşık, ölümcül aşka dair bir görev, bir kişi ya da bir şey vardır.

23. Sevilen Bir Kimseyi Mecburen Feda Etme: Bir kahraman, sevilen bir kurban ve sevilen kurbanın feda edilmesi için bir gereklilik vardır.

24. Güçlü Ya Da Zayıf Kimseyle Yarışma: Bir güçlü rakip, bir zayıf rakip ve bir görev vardır.

25. Zina: Aldatılan bir eş ve zina yapan iki kişi vardır.

26. Erotik Suç: Bir seven ve bir sevilen vardır. Sevenin sevileni sevmesi toplumsal normal açısından bir suçtur.

27. Sevilen Bir Kimsenin Kötü Yanının Öğrenilmesi: Bir suçlu ve bu suçlunun gizlediği suçu ortaya çıkaran bir kimse vardır.

28. Zor Aşk: İki seven ve bir engel vardır.

29. Düşmana Aşk Besleme: Sevilen bir düşman, bir seven ve bir de nefret eden vardır.

30. Hırs: Hırslı bir kimse, istenen bir şey ve bir muhalif vardır.

31. Bir Tanrıyla Çatışma: Bir ölümsüz ve bir ölümlü vardır.

32. Kıskançlıktan Oluşan Yanlışlık: Bir kıskanç, sözde bir suç ortağı, bir kıskançlık sebebi ya da kıskançlığa neden olan bir kimse vardır.

33. Hatalı Yargı: Suçsuz bir kimse, suçun kurbanı, suçun sebebi ya da suçun mimarı ve bir suçlu kimse vardır.

34. Pişmanlık: Bir suçlu, bir kurban ya da bir günah ve bir sorgu yargıcı vardır.

35. Yeniden Kavuşma: Bir arayan ve bir de bulunan vardır.

36. Sevilen Kimsenin Kaybı: Öldürülen bir yakın, bu duruma seyirci kalan bir yakın ve bir de cellat vardır.

Polti'nin bu çalışması, günümüzde öykü anlatmak isteyen hemen herkese mevcut dramatik durumları özetlemesi açısından bir yol gösterici niteliğindedir.

1.2.11. Reich'in Amerikan Anlatıları

Amerikalı siyaset yorumcusu, profesör ve yazar Robert B. Reich, 2005 yılında *The New Republic*'te yayımlanan *The Lost Art Of Democratic Narrative* adlı makalesiyle anlatı kavramına politik bir düzlemden yaklaşır.

Reich, Cumhuriyetçi Parti'nin Amerika Birleşik Devletleri'nin mevcut iç ve dış sorunları karşısında yeni bir anlatı oluşturduğunu öne sürer. Cumhuriyetçiler'in oluşturdukları bu yeni anlatıyla ABD halkları üzerinde mevcut sorunların kaynağının Cumhuriyetçiler olmadıkları gibi bir algı yarattıklarını öne sürer. Reich'e göre Demokrat Parti'nin uğradığı hezimetlerin nedeni de Cumhuriyetçiler'in ürettikleri bu yeni anlatıdır.

Buradan hareketle Reich, çalışmasında Amerikan Anlatıları isminde bir anlatı modelinden bahseder. Reich'in gayesi, Cumhuriyetçiler'in izledikleri politik söylemin altında yatan temel yapıyı ortaya koymaktır (Reich, 2005, s. 16).

Reich, Amerikan Anlatıları modelini iki ana başlığa ayırır. Bunlar umut ve korku ana başlıklarıdır. Reich'e göre politikacılar bu ana başlıkları bilir ve seçmenlere

bu doğrultuda hitap ederlerse onları dinleyen seçmenlerin güvenini kazanmakla kalmaz, aynı zamanda onların oylarını da kazanırlar.

Duygu	
Umut	**Korku**
Başarılı Birey	Tepedeki Çürüme
Cömert Cemaat	Kapılardaki Kalabalıklar

Tablo 2: Reich'in Amerikan Anlatıları matrisi.

Reich'in Amerikan Anlatıları modelinde iki ana başlık olan umut ve korkunun altında dört ayrı konu başlığı yer alır.

Başarılı birey, Amerikan rüyasının temelini oluşturan birincil unsurlardan biridir. Reich'in anlatı modelinde de yerini alır. Reich, başarılı bireyi "çok çalışan, riskler alan, kendine güvenen; sonundaysa servet, şöhret ve şeref sahibi olan kimse" olarak tanımlar (Reich, 2005, s. 16). Mazlum bir kimsenin çok çalışarak başarıya ulaşması, Amerikan anlatısının en önemli temalarından biridir. Dünyanın pek çok ülkesinden milyonlarca göçmenin Amerika'ya gelerek çok düşük maaşlarla zor çalışma koşulları altında çalışmasının da ana nedenidir. Temelinde bir umudun saklı olduğu bu tema, Hollywood'un başarılı pazarlamasıyla Amerika'nın büyük bir endüstriyel güç hâline dönüşmesine de neden olur. Kendi ayakları üzerinde duran, çalışan ve hem kendisine hem de ailesine bakan, ülkesini seven ve sayan Amerikalı birey, bu anlatının beslendiği Amerikan rüyasının da birincil ve vazgeçilmez unsurlarındandır.

Önceki bireyci anlatıya ek olarak Amerikan bireyi arketipi aynı zamanda sosyal ve işbirlikçi bir kimse olarak tanımlanır. Bu noktada Reich, cömert cemaat temasını başarılı bireyin hemen altına konumlandırır. Reich, cömert cemaati "amme menfaati için birlikte kollarını sıvayıp işe girişen komşular ve arkadaşlar" olarak tanımlar (Reich, 2005, s. 16). Bu tema, aslında dünyanın geneli için de uyarlanabilir. Dünyanın hemen her yerinde insanlar yardımlaşarak bir işin üstesinden gelirler. Ancak

Amerika bağlamında bu, bir tür anarşi korkusuna karşılık gelir. Aynı zamanda suçun az olduğu, insanların birbirlerine yardım ettikleri küçük Amerikan kasabası imajı uyandırır.

Cömert cemaatin umut vaat ettiği Amerikan anlatısında kapılardaki kalabalıklar, bir korkuya ve endişeye karşılık gelir. Reich, korku başlığı altına yerleştirdiği kapılardaki kalabalıkları, "Amerika Birleşik Devletleri, karanlık bir dünyada faziletin timsalidir. Eşsiz olarak kutsanırken bir yandan da yabancı tehditlerin tehlikesi altındadır" şeklinde tanımlar (Reich, 2005, s. 16). Reich'in Amerikan Anlatıları'na göre kapılardaki kalabalıklar temasıyla Amerikan halkı iyi insanlar, yabancı ülkelerin halklarıysa birer tehlike unsuru olarak kodlanır. Cumhuriyetçiler'in göçmenlerle ilgili ırkçı söylemlerinin ve sıkı göçmen politikalarının altında yatan anlatı da tam olarak buna karşılık gelir. Bunun yanı sıra bunu doğrular nitelikteki gelmiş geçmiş tüm ABD hükümetlerinin dış politikaları da örnek gösterilebilir. ABD'nin diğer ülkelere "demokrasi götürmesi", bu üstenci bakışa güzel bir örnektir. Hollywood da bu noktada bu anlatı teması üzerinden hareket ederek ABD'nin iyi çocuk, yabancı ülkelerin, özellikle de Orta Doğu ülkelerinin kötü çocuk olarak tasvir edildiği pek çok film çeker ve yayınlar. Bu, aynı zamanda ABD'lilerin iyi ve mutlu hissetmelerini de sağlayan bir unsur hâlini alır.

Reich'in korku başlığı altında yer verdiği son anlatı temasıysa tepedeki çürümedir. Tepedeki çürüme, başarılı bir kimsenin yozlaşmasıyla ortaya çıkan, büyük oranda cömert cemaat temasının yok sayılmasıyla gelişen bir neticedir. Reich, tepedeki çürüme temasını, "üst sınıflardaki yozlaşmanın, çökmenin ve sorumsuzluğun bir neticesi olan yozlaşan elitler. Sade vatandaşa karşı bir komplo" şeklinde tarif eder (Reich, 2005, s. 16-17). Yakın zamanda 45. ABD Başkanı seçilen Donald Trump'ın seçim dönemi boyunca seçmenler üzerinde yarattığı "yozlaşan elitlerin ülkeyi yönettikleri ya da yönetmeye talip oldukları" yönündeki algının da kaynağı budur.

Tepedeki çürüme temasının Amerikan anlatısındaki yeri geçmişe, Amerikan Bağımsızlık Savaşı'na kadar uzanır. O dönemin İngiliz yöneticilerinin yoz ve umursamaz kimseler olarak resmedilmeleri, Amerikan halklarının bir araya gelip kenetlenmeleri için gerekli algının oluşturulması açısından önemli bir rol oynar. Bu

noktada temel ilke, bütün gücün tek elde toplanması durumunda yozlaşmanın kaçınılmaz olduğudur. “Balık baştan kokar” söyleminin de kaynağıdır.

Reich, bu çalışmasıyla anlatı kavramına yeni bir perspektif kazandırır. Anlatıyla yalnızca kurgusal öyküler anlatılmadığını, onunla aynı zamanda etkili bir politik ajandanın da yaratılabildiğini göstermek ister. Ana gayesi Demokratlar’a bir çıkış yolu göstermek olan Amerikan Anlatıları, anlatının diğer alanlara da uyarlanabilir olduğunu göstermesi açısından önemlidir.

1.2.12. Tobias’ın 20 Olay Örgüsü

İletişim profesörü ve belgesel film yapımcısı Ronald B. Tobias, 1993 yılında yayımlanan *20 Master Plots and How to Build Them* adlı çalışmasıyla 20 temel olay örgüsünden söz eder.

1. Görev: Kahramanın bir şeyi, bir kimseyi ya da bir yeri aradığı olay örgüsüdür (Tobias, 1993, s. 59-70). Bu, kahramanın kendisini aradığı içsel bir arama süreci de olabilir. Mesela gerçekleştirdiği serüven, içsel bir serüvenin sembolik bir yansıması olabilir. Bu süreçte kahramana bir kimse ya da bir grup eşlik edebilir. Kahramana eşlik eden bir kimsenin ya da grubun eksiklikleri, kahramanın yiğit kimliğiyle doldurulur. Yani onun ya da onların üstesinden gelemediklerini kahraman yiğitliğiyle başarır.

2. Macera: Kahramanın bir maceraya atıldığı olay örgüsüdür (Tobias, 1993, s. 71-78). Bu macera bir görevle ilgili olabilir. Nihai bir amaca yönelik olabileceği gibi kahramanın kişisel gelişimiyle de alakalı olabilir. Aksiyonun yoğun olduğu bir olay örgüsüdür.

3. Kovalamaca: Bu olay örgüsünün odak noktasında bir kovalamaca vardır (Tobias, 1993, s. 79-85). Bu olay örgüsünde bir kimse ya da bir grup, bir başka kimseyi ya da bir başka grubu kovalar. Bazı durumlarda yalnızca bir kimse, bir grup tarafından da kovalanabilir. Anlatıya göre kovalanan kişi sonunda yakalanabileceği gibi kaçmayı da başarabilir.

4. Kurtarma: Kurtarmadan kasıt, bir kimsenin kurtarılmasıdır (Tobias, 1993, s. 86-92). Bu kimse, kahraman tarafından kurtarılmalıdır. Bu olay örgüsü içerisinde kahraman, düşman ve kurban arasında bir üçgen oluşturulabilir. Genellikle bu olay

örgüsünde kahraman ve düşman arasında, kurban kurtarıldıktan sonra büyük bir yüzleşme gerçekleşir.

5. Kaçma: Kurtarmanın tam tersi olan kaçmada bir kimse, belli bir kimseden yardım alarak ya da tamamen kendi başına bir yerden ya da bir kimseden kaçar (Tobias, 1993, s. 93-98). Kaçışın ardından kovalamaca olması mümkündür.

6. İntikam: Bu olay örgüsünde bir kimse, ona yanlış yaptığını düşündüğü bir kimseden ya da bir gruptan intikam alır (Tobias, 1993, s. 99-110). Bu, duygusal ya da fiziksel bir intikam olabilir.

7. Bilmece: İzleyiciyi eğlendiren ve olan biten karşısında onların da kafa yormalarını sağlayan bir olay örgüsüdür (Tobias, 1993, s. 111-123). Kahraman, bilmeceyi çözmeden önce ipuçlarını toplar. Topladığı ipuçları aracılığıyla büyük bilmeceyi çözmeyi başarır. Bazı durumlarda kahramandan, bilmeceyi belli bir süre içerisinde çözmesi istenir. Aksi hâlde kahramanın başı tehlikeye girer.

8. Rekabet: İki kişi ya da iki grup arasındaki rekabet bu olay örgüsünün merkezindedir (Tobias, 1993, s. 124-130). Yalnızca bir tarafın kazanacağı bir yarış hâli vardır. İki taraf da değerli bir kaynağı elde etmek ya da sevdikleri bir kimsenin kalbini kazanmak için yarış hâlindedir.

9. Mazlum: Rekabete benzer bir olay örgüsüdür. Ancak bu olay örgüsünde taraflardan biri, diğerine karşı sınırlı bir güce sahiptir (Tobias, 1993, s. 131-137). Mazlum olan taraf sonunda kazanır.

10. Baştan Çıkarma: Bu olay örgüsünde bir kimse, başka bir kimse ya da bir şey tarafından baştan çıkarılır (Tobias, 1993, s. 138-145). Bu, genellikle ahlaki bir baştan çıkarılmadır. Bu yüzden kahramanın çatışması çoğunlukla içsel olur. Kahramanın iç sesine karşı verdiği bir savaştır.

11. Metamorfoz: Kahramanın fiziksel olarak dönüşüm geçirdiği fantastik bir olay örgüsüdür (Tobias, 1993, s. 146-152). Kahraman, çoğunlukla bir yaratık formuna dönüşür. Bazı durumlarda bir hayvana, ruhani bir varlığa veya bir uzaylı formuna da dönüşebilir. Kahraman, yeni formuyla belli bir gaye için mücadele vermeye başlar.

Sonunda kahraman feraha kavuşur. Bu feraha kavuşma, genellikle büyük bir aşkla gerçekleşir.

12. Dönüşüm: Bu olay örgüsünde kahraman, bir dizi beklenmedik olay sonrasında dönüşüme uğrar (Tobias, 1993, s. 153-159). Bu dönüşüm içseldir. Sonunda kahramanın daha iyi bir kimse olmasına neden olur.

13. Olgunlaşma: Dönüşüme benzer olarak bu olay örgüsünde kahramanın olgunluğa erişmesi söz konusudur (Tobias, 1993, s. 160-167).

14. Aşk: Bu olay örgüsü iki âşık arasındadır (Tobias, 1993, s. 168-181). Birbirlerini çok seven iki âşık, bir şekilde yollarını ayırmak zorunda kalabilirler. Nihayetinde olay örgüsü, iki âşığın kavuşmalarıyla sonlanır.

15. Yasak Aşk: Bu olay örgüsüyse bir yasak aşkla ilgilidir (Tobias, 1993, s. 182-190). Birbirlerine âşık olmaları sosyal normlar açısından sakıncalı görülen iki kişinin içsel çatışmalarını işler.

16. Kendine Kıyma: Bu olay örgüsünde bir kimse, bir başkasının verebileceğinden daha fazlasını verebilme cesaretini gösterir ve kendi canına kıyar (Tobias, 1993, s. 191-200). Bu anlık gelişen bir süreç de olabilir. Yine de kahramanlığın karar verme ve alınan bu kararı yerine getirme doğasını yansıtır.

17. Keşif: Kahramanın muazzam ya da dehşet verici bir keşif yapmasıyla ilgilidir (Tobias, 1993, s. 201-208). Kahramanın kararları odak noktadadır. Keşfin büyüklüğü ve önemi en başta bilinmeyebilir. Bu niteliği anlatının devamında ortaya çıkabilir.

18. Aşırılık: Bu olay örgüsünde kahraman, genel geçer kabullerin ötesine geçer (Tobias, 1993, s. 209-217). Kahramanın bu noktadan sonraki davranışlarının bir sınırı olmaz. Kahramanın toplum tarafından tasvip edilmesi olanak dışıdır.

19. Yükselme: Bu olay örgüsünde kahraman, baştan sona bir yükselme yaşar (Tobias, 1993, s. 218-227). Anlatının başındaki kahramanla anlatının sonundaki kahraman arasında büyük bir fark vardır. Anlatının sonunda kahraman daha iyi bir insana dönüşür.

20. Alçalma: Bu olay örgüsünde kahraman, anlatının başından sonuna doğru bir düşüş içerisindedir ve anlatının sonunda, başında olduğu konumdan daha alçak bir konuma iner (Tobias, 1993, s. 218-227).

1.2.13. Parker'ın Olay Örgüleri

İngiliz senarist ve eğitmen Phil Parker, 1999 yılında yayımlanan *The Art and Science of Screenwriting* adlı çalışmasıyla televizyon ve sinema anlatısında tespit ettiği 10 olay örgüsünden bahseder.

1. Romans: Bu olay örgüsünde kahraman, bir şeyi ya da bir kimseyi kaybeder (Parker, 1999, s. 77). Kahramanın kaybettiğini geri kazanma gibi bir arzusu vardır. Kaybettiğini geri kazanmada karşısına çıkan engellerle çatışma hâlindedir. Nihayetinde yitirdiğini geri kazanır. 1989 yapımı *When Harry Met Sally…* örnektir.

2. Fark Edilmeyen Erdem: Bu olay örgüsünde erdemli bir kimse, mükemmel bir kimseye âşık olur (Parker, 1999, s. 77). Aşkının peşinden giderken önüne engeller çıkar. Aşkına yardım ederek erdeminin fark edilmesini sağlar. 1990 yapımı *Pretty Woman* örnektir.

3. Ölümcül Hata: Başarılı bir kimse, kişisel çıkarları adına önüne çıkan tüm fırsatları değerlendirir. Bu uğurda başkaları üzerinde hasarlar bırakmaktan geri durmaz. Bu hasarları fark eder ve onarmak ister, ama onu başarıya ulaştıran şeyler nihayetinde onun sonu olur (Parker, 1999, s. 77). *Macbeth* buna örnektir.

4. Geri Ödenmesi Gereken Borç: Bir kimse, bir şeyi ya da bir kimseyi ister, ancak onun yüksek bir bedeli vardır. Bedeli kabul eder, ancak ödemekten kaçınır. Nihayetinde bedeli ödemek zorunda kalır (Parker, 1999, s. 78). 1931 yapımı *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* örnektir.

5. Örümcek ve Sinek: Bu olay örgüsü, ismini İngiliz şair Mary Howitt'in aynı isimli şiirinden alır. Tıpkı şiirde olduğu gibi bu olay örgüsünde de bir kimse, bir diğer kimseden bir şey yapmasını ister, ancak ona sözü geçmez. Onu etkileyebilecek güce sahip değildir. Bu yüzden onu oyuna getirmeye çalışır. Sonunda da başarılı olur (Parker, 1999, s. 78). 1944 yapımı *Double Indemnity* örnektir.

6. Geri Alınan Ödül: Bir kimse, sahip olduğu tanrı vergisi bir yeteneğini yitirir. Kaybettiğini geri kazanmak için bir serüvene atılır ve başından geçen yeni durumlar onun kişiliğini etkiler (Parker, 1999, s. 78). 1988 yapımı *Rain Man* buna örnektir.

7. Görev: Bir kimse, bir kimseyi ya da bir şeyi bulmalıdır. Aradığını nihayetinde bularak görevi başarıyla tamamlar. Anlatının sonunda büyük bir ödül olabilir (Parker, 1999, s. 78-79). 1977 yapımı *Star Wars* örnektir.

8. Geçiş Töreni: Bir kimse, hayatta yeni bir evreye ulaşmak üzere olduğunun farkındadır. Geçişin tamamlanması için ne yapması gerektiğini araştırır. En başta neye ihtiyacı olduğunu zaten bildiğini düşünür, daha sonra ona hiçbir şey bilmediğini gösteren bir durumla karşılaşır, nihayetindeyse doğru yolu bularak dönüşümünü gerçekleştirir (Parker, 1999, s. 79). 1986 yapımı *Stand by Me* örnektir.

9. Avare: Bir kimse, yeni bir yere ulaşır ve ulaştığı bu yerde bir sorunla karşılaşır. Yüz yüze gelinen bu yeni sorunla kişinin bir önceki yerinden neden ayrıldığıyla ilgili bir paralellik kurulur. Sorun çözülür ve yolculuk sürer. Benzer desen tekrar eder (Parker, 1999, s. 79). 1953 yapımı *Shane* buna örnektir.

10. Alt Edilemez Karakter: Büyük bir kahramanlık sergileyen bir kimse, bir başka sınavla karşılaşır ve onu da alt eder (Parker, 1999, s. 79). 1988 yapımı *Die Hard* örnektir.

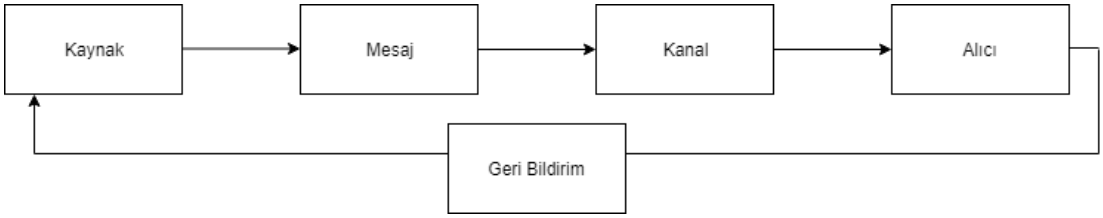
1.3. Etkileşim Kavramı

Etkileşim kavramını tanımlamadan önce iletişim kavramını kısaca izah etmek doğru olur.

İletişim sözcüğü, dilimize İngilizce'deki "communication" sözcüğünden geçmiştir. Latince bir sıfat olan "communis" kelimesinden türetilmiştir (Communication, tarih yok). Duygu, düşünce ya da bilgilerin akla gelen her türlü yolla bir başkasına aktarılması, bildirişim, haberleşme olarak da tarif edilebilir (İletişim, tarih yok).

Genel hatlarıyla iletişimi oluşturan öğeler kaynak, mesaj, kanal, alıcı ve geri bildirimdir. Kaynaktan gönderilen iletinin alıcıya ulaşması sürecini ifade eder. Bu

temel şemada kaynak, mesajı oluşturan ve gönderen taraf; alıcıysa mesajı alan konumundadır.



Şekil 2: Klasik iletişim şeması.

Sanatın temel manada bir iletişim türü olduğunu öne süren görüş bağlamında bu temel iletişim şemasını geleneksel filme uyarlarsak, kaynağın filmi oluşturan sanatçı, alıcınınsa filmi seyreden izleyici olduğu sonucuna varırız (Bek, 2013). Burada tek kanal üzerinde tek yönlü bir iletişim hâli söz konusudur. Bu şemada izleyicinin geri bildirimi, yalnızca filmi seyrettikten sonra, filmin yönetmenine göndereceği bir mesajla olabilir. Bu geri bildirim anlık değildir ve filmin bütünlüğünü herhangi bir değişikliğe uğratmaz.

Etkileşim sözcüğü, dilimize İngilizce'deki "interactive" kelimesinden geçer. Latince kökenli "inter" edatıyla yine Latince kökenli "activus" sıfatının bir araya gelmesiyle oluşur. Karşılıklı hareket eden ve değişiklik yaratan anlamı taşımakla birlikte, özünde çift yönlü bir iletişimi ifade eder (Interactive, tarih yok).

Oğuzhan Özcan, *İnteraktif Media Tasarımında Temel Adımlar* adlı çalışmasında, günümüzde medya alanında kullanılan etkileşimin temelinin Antik Çin'de oynanan gölge oyununa kadar uzandığını belirtir. Eski Çin evlerinin pencereleri kâğıtla kaplı olduğundan, geceleri odalar aydınlatıldığında içerideki insanların gölgeleri kâğıt üzerine yansır ve zaman içerisinde evin önünden geçen insanlar için bu gölgeleri seyretmek bir oyuna dönüşür (Özcan, 2003, s. 20).

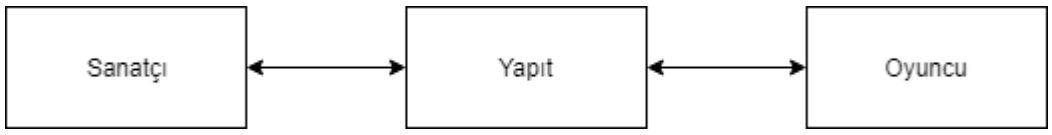
Felsefesi Avrupa'ya dayanan ve günümüzde de çoğunlukla çocuk oyunu olarak oynanan shadowgraphy ya da diğer adıyla ombromanie, insanlık tarihinin bilinen en eski gölge oyunu türüdür. Bu tür bir gölge oyununda sanatçı, bir ışık kaynağının önünde durarak el ve parmaklarıyla çeşitli canlı ve cansız varlık gölgesi yaratır, bunları hareket ettirerek oynatır (Özcan, 2003, s. 21).

Erken dönem gölge oyununun bir diğer ayağı da Asya Şamanları'na ve onların dinsel törenlerine uzanır. Bu törenlerde ölen kişinin derisi yüzülerek onun ateş çevresinde, duvarlarda ve yerlerde oluşan gölgesi oynatılır (Özcan, 2003, s. 21).

İlk teatral gölge oyunuysa M.Ö. 1000 yılında Güney ve Doğu Asya'da oynanır. 17. Yüzyıl'da giderek popüler hâle gelen bu sanat, Türk ve Avrupa kültürlerine kadar uzanarak günümüze değin ulaşır (Özcan, 2003, s. 21).

Gölge oyununun etkileşimli medya açısından önemi, tıpkı tiyatroda olduğu gibi gösteriyle katılımcı arasında bir iletişim köprüsü kurmasında saklıdır. Ombromanie sanatında sanatçıyla izleyicilerin aynı mekânda bulunmaları ve seyircilerin diledikleri anda oyuna müdahale ederek kendi oluşturdukları gölgeleri sahneleyebilmeleri etkileşimin en güzel örneğidir (Özcan, 2003, s. 24).

Geleneksel filmden farklı olarak oyunda iletişim süreci etkileşime dayalıdır. Geleneksel izleyicinin aksine oyuncu, oyunda aktif bir katılımcıdır. Klasik iletişim sürecinin aksine, oyuncunun oyuna eş zamanlı olarak geri bildirimde bulunabilmesi, oyunda iletişim sürecinin aynı kanal üzerinde, çift yönlü gerçekleştiğini gösterir.



Şekil 3: Oyunlarda etkileşimli iletişim şeması.

Geleneksel film seyircisiyle oyuncu arasındaki temel fark da iletişim sürecinden kaynaklıdır. Geleneksel film seyircisi, maruz kaldığı yapıtın bütünlüğünü değişime uğratacak herhangi bir geri bildirimde bulunamaz. Yapabileceği tek şey filmi seyretmek ve sonrasında belki filmin yönetmenine bir elektronik posta göndererek düşüncelerini ona iletmek olabilir. Bu da maruz kaldığı yapıtın yapısını o anda değişime sokacak bir geri bildirim sayılmaz. Olsa olsa yönetmenin bir sonraki filmini etkileyecek bir geri bildirim olarak değerlendirilebilir. Buna karşın oyuncu, oynadığı oyuna o anda müdahale edebilecek yetilere sahiptir. Yapacağı seçimlerle oyunun olay örgüsünde kararlar alabilir ve onu değiştirip düzenleyebilir.

Soyut ve düşünsel manada her sanat yapıtı bir nebze etkileşimli olabilir. Ama somut bir etkileşimden söz edildiğinde geleneksel film kapalı bir yapıtken, oyun açık

ve devingen bir yapıttır. Çalışmanın *Anlatıda Açıklık ve Kapalılık* adlı bölümünde de incelendiği gibi Eco'nun ortaya koyduğu yaratıcı ve yorumcu arasındaki diyalektik, oyunlarda da açıkça gözlemlenir.

Burada verilen örneklerden de anlaşılacağı üzere insan için etkileşim, çağlar boyunca önemini korur. Bu, en eski gölge oyunundan günümüz oyunlara kadar uzanan etkileşimli iletişim sürecinde net bir şekilde ortadadır. Etkileşimin insan için önemine vurgu yapan bir Çin atasözüyle bu bölüme son verilebilir:

Duyduğumu unuturum,

Gördüğümü hatırlarım,

Yaptığımı anlarım.

1.4. Oyun Kavramı

Oyunların analiz edilebilmesi için bir çerçeve oluşturulması gerekliliği ortadadır. Bu bölümün amacı, bu çerçevenin oluşturulmasında katkısı olan isimleri ve onların görüşlerini bir araya getirmektir. Bunun için öncelikle oyun kavramı, *Erken Dönem Oyun Çalışmaları* adlı başlık altında ele alınmıştır. Ardından *Çağdaş Oyun Çalışmaları* adlı bölüm altında, günümüz oyun çalışmalarına dair yaklaşımlar ayrıntılı bir biçimde ortaya konmuştur. Bu noktada karşılaşılan görüş ayrılıkları, *Ludoloji ve Naratoloji Tartışmaları* adlı başlık altında ayrıca toplanmış ve yine bu bölüm içerisinde ayrıntılı bir şekilde incelenmiş ve tartışılmıştır. Son olaraksa *Çağdaş Oyun Çalışmalarında Orta Yol Arayışı* adlı başlık altında çağdaş oyun çalışmalarında gelinen son nokta ve bu hususta orta yol arayışları üzerinde durularak bu bölüm noktalanmıştır.

1.4.1. Erken Dönem Oyun Çalışmaları

Oyunlar, birer sosyal ve kültürel etkinlik olarak insanlık tarihi içerisinde önemli bir yere sahiptir. İnsan var olduğundan bu yana oyunlar vardır ve insan var olduğu sürece de varlığını sürdürür. Oyun kavramının dijital bir boyutu olan ve 1958 yılında *Tennis for Two*'yla ortaya çıkıp günümüze değin uzanan oyunlarsa giderek popüler hale gelerek çağımızın eğlence sektörünün bir numaralı ayağı konumundadır.

Bugün oyun endüstrisinin sinema endüstrisiyle yarıştığı bir zamana tanıklık edilir. Böylesi bir ortamda akademinin oyunlara ilgi göstermemesi beklenemez. Akademinin oyunlarla olan ilişkisiyse yalnızca 20 yıl öncesine uzanır. Hâliyle akademi için oldukça yeni bir alan sayılır.

Danimarkalı oyun kuramcısı ve tasarımcı Jesper Juul, 2009 yılında yayımlanan *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players* adlı çalışmasıyla akademinin oyunlara olan ve giderek yükselen ilgisini bir "altına hücum" benzetmesiyle tanımlar. Juul'a göre akademi, bundan 20 yıl evvel oyunların henüz keşfedilmeyen unsurlarını ilk kez ortaya koymak için bir yarış içerisine girer. Bu yarışla oyunların insanın diğer oyunları ve kültürel formlarıyla olan benzerlikleri ve farklılıkları tespit edilmek istenir (Juul, A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players, 2009, s. 11).

Juul, 2005 yılında yayımlanan *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* adlı çalışmasında, oyun çalışmalarının temel iki metninin Hollandalı tarihçi Johan Huizinga'nın 1950 yılında yayımlanan *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*'ı ve Fransız sosyolog Roger Caillois'in 1961 yılında yayımlanan *Man, Play and Games*'i olduğunu belirtir (Juul, Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds, 2005, s. 10). Bu çalışmalar kendi alanında büyük ses getirse de özünde oyun kavramına sosyokültürel bir bakış açısıyla yaklaşır. Bu da oyun kavramını yalnızca insanlığın kültürel gelişimi içerisinde sınırlı olarak ele alan bir yaklaşımdır. Juul da bunun üzerinde durur. Ona göre erken dönem oyun çalışmalarında Huizinga'nın katkıları yadsınamaz. Ancak onun oyun kavramına yaklaşımı sınırlıdır. Huizinga, oyunu tüm kültürlerin merkezinde yer alan ortak bir miras olarak görür. Buna karşın kavramın kendisine yönelik tartışmalarıysa oldukça kısırdır (Juul, Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds, 2005, s. 10).

Gerçekten de Juul'un belirttiği gibi erken dönem oyun çalışmalarında Huizinga'nın yeri yadsınamaz. Kendisinin ortaya koyduğu büyü çemberi konsepti, çağdaş oyun çalışmalarına büyük katkı sağlar. Konsept, Amerikalı oyun tasarımcıları

Katie Salen ve Eric Zimmerman tarafından çağdaş oyun çalışmalarına yeniden kazandırılır (Nieuwdorp, 2005, s. 6).

1.4.2. Çağdaş Oyun Çalışmaları

Norveçli oyun kuramcısı Espen J. Aarseth, çağdaş oyun çalışmalarında önde gelen isimlerden birisidir. 1997 yılında yayımlanan *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* adlı çalışmasıyla dünyayı ergodik edebiyat ve sibermetin konseptleriyle tanıştırır. Her iki konsept de genel anlamda elektronik metin çalışmalarını ve çağdaş oyun çalışmalarını derinden etkiler.

Aarseth, çalışmasıyla doğrudan oyunları hedef almaz. Daha ziyade spesifik bir metin türünü çalışmasının odak noktası yapar. Buna karşın çalışması büyük ses getiren Aarseth, söylediklerileyle çağdaş oyun çalışmalarının da kurucu isimlerinden biri olarak anılır.

Aarseth, bazı metinlerle geleneksel edebiyat kuramları aracılığıyla başa çıkılamayacağı fikrini savunur. Ona göre sibermetin, geleneksel edebiyat kuramlarıyla incelenemeyecek metinlerden biridir. Sibermetin, ayarlanabilir ve oynanabilir metin olarak tarif edilebilir (Klevjer, 2007, s. 44). Sibermetnin geçmişine bakıldığında kavramın hipermetin kavramının bir üst evresi olduğu anlaşılır. Hipermetin kavramı, internetin gelişmesiyle ortaya çıkan bir kavram olmakla birlikte okuyucuya bir metni yalnızca çizgisel olarak değil, aynı zamanda dallanarak okuyabilme imkânı sunar. Anti-çizgisel olan hipermetnin merkezinde doğal olarak etkileşim yatar. Onun bir üst evresi olarak görülebilen sibermetinse okurun metin içerisinde çoklu okuma yapmasının ötesinde, metni üretebilmesine olanak tanır. Bu açıdan okur, yalnızca bir okur olmakla kalmaz, aynı zamanda bir yazara da dönüşerek metne girdiler girer. Bu bağlamda Aarseth de ergodik edebiyat konseptini ortaya atar. Ergodik edebiyat konsepti, okuyucunun metnin materyal inşasında çalışması, bu inşaya ortak olması şeklinde kısaca tanımlanabilir (Klevjer, 2007, s. 44).

Aarseth, ergodik edebiyatta okurun, metinde hareket edebilmesi için basit olmayan bir dizi çaba içerisine girmesi gerektiğini vurgular. Bunu yaparken, ergodik edebiyatı ergodik olmayan edebiyatla da kıyaslayarak meselenin daha kolay anlaşılabilmesini sağlar. Aarseth'e göre ergodik olmayan edebiyatta okurun metinde

hareket edebilmesi için yapması gereken şey sadece gözlerini metin üzerinde kaydırması ve sayfaları çevirmesidir (Aarseth, 1997, s. 1).

Aarseth, geleneksel edebiyat kuramlarının, sibermetin gibi anti-çizgisel metinleri ele almada yetersiz kalacağını öne sürerek, farkında olarak ya da olmayarak yeni bir disiplinin oluşumuna katkıda bulunur. Aarseth'in bu görüşleri, çağdaş oyun çalışmalarının ortaya çıkmasında önemli bir ateşleyicidir. Bu sebepten ötürü öne sürdüğü ergodik edebiyat ve sibermetin yaklaşımlarıyla çağdaş oyun çalışmalarında öncü figürlerden biri olarak görülür.

2016 yılında Avrupa Araştırma Konseyi tarafından oyunları araştırması için kendisine 2,3 milyon dolar ödenek ayrılan Aarseth (Maiberg, 2016), çalışmanın devamında fikirleri üzerinden ele alınan meslektaşı Finlandiyalı araştırmacı Markku Eskelinen gibi çağdaş oyun çalışmalarının yekpare bir disiplin olması gerekliliği savunur. Ona göre çağdaş oyun çalışmaları, başlı başına bir disiplin olarak edebiyat, tiyatro ve sinema gibi diğer disiplinlerin etkisinden uzak durmalıdır. Bu düşünceye göre oyunlar, tıpkı sibermetin gibi daha önce görülmemiş yepyeni bir metin türüdür ve edebiyat, tiyatro ve sinemanın geleneksel kuramlarıyla ele alınması mümkün değildir. Bu da çağdaş oyun çalışmaları içerisinde bugüne dek süregelen bir kutuplaşmanın temelini atar.

1.4.2.1. Ludoloji ve Naratoloji Tartışmaları

Aarseth'in ergodik edebiyat ve sibermetin üzerine söyledikleri, çağdaş oyun çalışmalarındaki kutuplaşmanın miladı olarak alınabilir. Çağdaş oyun çalışmalarının en hararetli konularından biri olan oyunlar ve anlatı ilişkisi, bu ilişkinin sorunlu bir ilişki olduğu ya da bu ilişkinin oyunların geleceği olduğu savları, akademide iki zıt cephenin oluşmasına vesile olur. Bu cepheler oyunlarda anlatıyı tamamen ya da kısmen dışlayan ludolojistler ve oyunlarda anlatıyı kayda değer bir unsur ya da oyunların geleceği olarak gören narativistlerdir.

Ludoloji terimini ilk kez 1999 yılında Uruguaylı oyun tasarımcısı ve akademisyen Gonzalo Frasca'nın ortaya attığı düşünülür. Ancak Frasca, genel kanının aksine terimi ilk kullananın ne kendisi ne de Aarseth olduğunu söyler ve 1999 yılında yayımladığı *Ludology Meets Narratology* adlı çalışmasıyla terimin daha geniş

çevrelere ulaştığını, Juul'un 2000 yılında yayımlanan *What Computer Games Can And Can't Do* adlı çalışmasıyla da terimin iyiden iyiye popüler hâle geldiğini kabul eder (Frasca, Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place, 2003, s. 2).

Frasca, 2003 yılında yayımlanan *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology* adlı makalesiyle terimin Latince oyun anlamına gelen "ludus" sözcüğünden türetildiğini açıklar ve ludolojiyi, oyunun ve oyuna dair aktivitelerin incelendiği bir disiplin olarak tanımlar (Frasca, Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology, 2003, s. 1).

Frasca, ludolojistleri kendisiyle birlikte Eskelinen ve Juul olarak belirtir. Ludolojistler olarak Aarseth'in çalışmalarından ilham aldıklarını, ama Aarseth'in kendisini asla ludolojist olarak tanımlamadığı için onun adını zikretmekten kaçındıklarını da sözlerine ekler (Frasca, Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place, 2003, s. 3). Bu bağlamda ludolojik görüşün Aarseth'in ergodik edebiyat ve sibermetin söylemleri üzerine oturduğu söylenebilir.

Ludolojistler, çağdaş oyun çalışmalarında anlatı analizini kısmen ya da tamamen dışlarlar. Bilhassa oyunlar ve anlatı arasında herhangi bir bağ olmadığı konusunda kesin ve hemfikirlerdir. Bir oyunda anlatı analizi yerine oyunun şeklî yapısının ve oynanışının analiz edilmesinin daha doğru olduğunu savunurlar.

Ludolojistlerin karşısında yer alan narativistler içinse çağdaş oyun çalışmalarında anlatı, görmezden gelinemeyecek kadar önem arz eden bir konudur. Frasca, narativistleri tanımlarken onların oyunların anlatıyla olan bağına ve bu bağın göz ardı edilemeyeceğine dair yorumlarına referans verir. Frasca'ya göre narativistler, oyunları naratoloji yardımıyla çözümlemeye çalışırlar (Frasca, Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place, 2003, s. 3). Ludolojistlere göre narativistlerin en başta düştükleri hata da budur: Yepyeni bir metin türüne, geleneksel bir kuramla yaklaşmaları.

Frasca, naratolojistleri tanımlarken zorluk çektiğini söyler, çünkü çok az ismin kendisini açıkça narativist olarak tanımladığını belirtir. Bu noktada Amerikalı edebiyat, medya ve iletişim profesörü Janet H. Murray'i ve Amerikalı medya

profesörü Henry Jenkins'i narativistlerin önemli iki ismi olarak öne sürmeden geri durmaz (Frasca, Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place, 2003, s. 3).

Çağdaş oyun çalışmaları içerisinde yaşanan bu kutuplaşmanın kaynağında oyunlar ve anlatı ilişkisi saklıdır. Oyunlar ve anlatı ilişkisinin sorgulanmaya başlanması, tartışmaların fitilini ateşler. Bu entelektüel cepheleşmenin tarihsel süreci incelendiğinde, iki önemli ismin görüşlerinin bu kutuplaşmaya zemin hazırladığı açıkça görülebilir. Bu isimlerden ilki Murray, diğeriyse Aarseth'tir. Murray'nin görüşleri narativist cephenin savını şekillendirirken, Aarseth'in görüşleriyse ludolojist cephenin görüşlerine temel oluşturur.

Murray, 1998 yılında yayımlanan *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* adlı çalışmasıyla narativist perspektifi bir bakıma inşa eden isim olur. Murray'nin çalışmasının öncülük ettiği narativist düşünceye göre oyunlar, insanlığın bu zamana kadar geliştirdiği anlatı mecralarından ayrı görülemez. Bu bağlamda oyunların önceki anlatı mecralarından ayrı düşünülmesi olası değildir. Aksine oyunlar, bu anlatı mecralarının bir devamı, bir uzantısı niteliğindedir. Bu görüşe göre oyunlar, kendinden önceki anlatı kuramlarından ve tartışmalarından ayrı ele alınamaz (Şengün, 2015, s. 211).

Narativist görüş, oyunları, önceki anlatı kuramlarından ve tartışmalardan koparmaz. Ludolojistlere göreyse bu büyük bir hatadır, çünkü oyunlar yepyeni bir metin türüdür ve onlara geleneksel kuramlarla yaklaşılamaz. Yaklaşılsa bile bu doğru olmaz. Bu yüzden ludolojistler, narativistlerin oyunlarda yalnızca tek bir unsur olarak anlatıyı ele alma hatasına düştüklerini savunurlar. Narativistlere göreyse oyunlar, önceki anlatı mecralarından ayrı kurgulanamayacak yepyeni bir anlatı ortamıdır. Bu gerçeği görmenin, oyunların etkileşimli doğasını ve oyun yönünü inkâr etmek anlamına gelmeyeceğini belirtirler.

Murray, oyunların potansiyelinin onun anlatı düzeyinde yattığını öne sürer (Murray J. H., 1997, s. 185-186). Argümanları, oyunların anlatının geleceği adına büyük bir öneme sahip olduğu yönündedir. Sahiden de bakıldığında oyunların anlatı potansiyeli dikkat çekicidir. Fakat Murray'nin görüşlerinin hayli ütopik olduğu da

düşünülebilir. Zaten bu düşüncelerini bir arada topladığı çalışmasının ismi de Amerikan bilimkurgu dizisi *Stark Trek*'teki Holographic Environment Simulator'dan, yani kısa hâliyle Holodeck teknolojisinden gelir. Hayli ütopik bir teknoloji olan Holodeck, farklı gerçekliklerin ve mekânların yaratıldığı, insanların da bu mekânlarda farklı rollere bürünebildikleri bir simülasyon ortamıdır. Sınırları ve olasılıkları belirsiz bir teknolojidir (Holodeck, tarih yok). Murray de oyunları bu ütopik teknolojiye benzetir. Murray'e göre oyunlar da dijital ortamlar ve mekânlar kurgular ve oyuncular bu dijital ortamlarda birbirinden farklı rollere bürünerek sınırları belirsiz bir dizi etkileşim içerisinde anlatının bir parçasına dönüşürler. Murray'e göre oyunların olgunluğa erişmesi için öykü anlatıcılarına ihtiyaç vardır. Bu öykü anlatıcılarını siberozanlar olarak tanımlayan Murray, oyunların dijital çağın Shakespeareleri'ne emanet edilmesi gerektiğini belirtir (Murray J. H., 1997, s. 284).

Oyunlarda anlatının önemi üzerinde duranlar genellikle edebiyat, tiyatro ve sinema gibi disiplinlerden gelen isimlerdir. Bu disiplinlerde geliştirilen kuramları oyunlara uyarlarlar. Ancak burada düşülen hata, oyunlarda anlatının yalnızca onun bir düzeyi olduğu gerçeğidir. Bütün bir oyunun yalnızca anlatıdan ibaret olduğunu düşünmek hatalı ve oyunları anlamamak olur. Oynanış, narativistler için çoğunlukla ikinci planda görülebilse de bir oyunun belki de en önemli unsurlarından biridir.

Oyunlarla anlatı ilişkisi meselesine dair yakın zaman öncesinde yapılan bir tartışma, bugün hâlen geçerliliğini korur. Yapımcı, yönetmen ve editör Kurt Lancaster, sinemacı kimliğiyle Hyperbole Studios tarafından geliştirilen 1993 yapımı *Quantum Gate* adlı, etkileşimli film etiketi altında pazarlanan oyunu inceler. Lancaster, tasarımcıların oyunun sonuna bir video klip koymak yerine onu başlı başına bir oynanış olarak sunmalarını eleştirir. Lancaster, yapımcıların bu kararının *Quantum Gate*'in oyuncu üzerinde bıraktığı dramatik etkiyi zayıflattığını öne sürer. Lancaster, yapımın sonunun bir video klip hâlinde sunulmasının dramatik anlamda hem daha etkili olacağını hem de sanatsal olarak daha güzel görüneceğini savunur (Lancaster, 2000, s. 120-121). Lancaster, sözlerinde haklı olabilir. Gerçekten de yapımın sonunda bir video klip kullanımı daha dramatik ve daha sanatsal bir etki uyandırabilir. Gelgelelim Lancaster'ın dikkatinden kaçan şey, *Quantum Gate*'in bir film değil, bir oyun olduğu gerçeğidir. Pek çok oyuncu, bütün bir bölümü bir video klip hâlinde

seyretmek istemeyebilir. Günümüzde Japon oyun tasarımcısı, senarist, yönetmen ve yapımcı Hideo Kojima'nın oyunlarda yoğun video klip kullanımı nedeniyle pek çok kez eleştiriye maruz kaldığı da bir gerçektir (Kojima Regrets MGS4 Cutscenes, 2008).

Murray'nin düşüncelerinin bazılarını ütopik olarak tanımlasak da bazı görüşlerinin doğru ve isabetli olduğu da açıktır. Örneğin Murray'nin oyunları incelemeye değer bir sanat formu olarak görmesi doğrudur. Bu sanat formunun yüksek potansiyele sahip bir sanat formu olduğu da bir gerçektir. Murray'nin bu noktada düştüğü hata, anlatıya odaklanmayan oyunları tamamen dışlamasıdır. Merkezine anlatıyı koymayan oyunları, yalnızca anlatı odaklı oyunların evrimindeki bir aşama olarak görür. Bu eksik ve problemli bir bakış açısıdır.

Murray'nin ütopik olarak tanımlanan görüşlerini açmamız gerekirse bu görüşleri, oyunlarndaki etkileşim ve kontrolle ilgili fikirleridir. Murray'nin Holodeck örneğiyle beden bulan görüşleri, gelecekteki oyunlarda çok yüksek bir etkileşim ve kontrol imkânı olacağı ön görüsü üzerine şekillenir. Öyle ki tıpkı *Star Trek*'teki Holodeck teknolojisi gibi oyuncu, oyunu yalnızca oynamakla kalmaz, aynı zamanda oyunda aklı, mantığı ve duygularıyla tek vücut bir karakter olarak vuku bulur (Murray & Jenkins, 1999, s. 35-37). Murray'nin bu gelecek kurgusunun günümüz teknolojisiyle pek de mümkün olmadığı açıktır. Bunun yanı sıra böylesi bir etkileşim ve kontrolün de hem oyunlara hem de oyun anlatısına zarar vereceği düşüncesi hem ludolojik cephede hem de narativist cephede hâkimdir (Poole S. , 2000, s. 96-100). Günümüz teknolojisi dâhilinde düşünüldüğünde, oyunlarda etkileşimin artmasıyla oyun anlatısının daha fazla sorun teşkil etmeye başlaması arasında bir korelasyon olduğu açıkça görülebilir. Günümüz teknolojisi ve olanakları böylesi bir etkileşim ve anlatı modeline izin veremez.

Aarseth, ludolojik görüşün öncüsü olarak görülür. Yukarıda da değinilen *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* adlı çalışmasıyla ludolojinin temel savını ortaya koyduğu söylenebilir. Aarseth'e göre oyunlar, insanlığın daha önce karşılaşmadığı yepyeni bir metin türüdür. Bu yüzden geleneksel anlatı kuramlarından ve tartışmalarından muaf tutulmalıdır (Şengün, 2015, s. 211).

Bu yeni metin türünün ayırt edici iki niteliğinden biri, temelinde bir anlatı yapısının değil, bir kural sisteminin yatmasıdır. Ludolojistlere göre oyunlarndaki bu kural sistemi, anlatıdan çok daha baskın ve hissedilirdir. Hâliyle bu, oyunların oynanış yönünü öne çıkarır. Yeni metnin ikinci ayırt edici yanıysa sibermetinsel oluşudur. Ludolojistler, oyunların sibermetinsel özellikler taşıdığını söylerler. Hâliyle geleneksel anlatı kuramlarının bu yeni metin yapısını çözümlemede yetersiz kalacağını iddia ederler.

Ludolojistler, oyunlara çok yönlü bir ludolojik modelle yaklaşırlar. Onlara göre oyunlar uzay, zaman, oyuncu yapısı, kontrol ve kurallardan oluşur (Brand & Knight, 2005, s. 6). Bir oyunun analizinde bu yapıların incelenmesi daha doğrudur. Görüldüğü gibi bu yapıların herhangi birinde anlatı yer almaz. Genel yapıda da anlatıya ayrıca yer verilmez.

Juul, oyunlarda anlatının olması ya da olmaması noktasında net bir görüş ifade etmekten kaçınır. Daha ziyade çalışmalarında oyunlarda anlatının yer almasının problem doğuracağından bahseder. Yani ona göre oyunlarla anlatı problemli bir ilişkiye gebedir. Bu problemin nedeniyse oyunların etkileşimli doğasında saklıdır. Juul'a göre etkileşim, oyun anlatısı için bir tehdittir. Bunun yanı sıra anlatının bütünlüğü için de bir sorun teşkil eder. Buradan hareketle etkileşimli bir öykünün olamayacağını öne sürer ve oyuncuyla oyun arasındaki ilişkinin, okurla öykü arasındaki ilişkiden tamamen farklı olduğunu ve ikisinin birbirine benzemediğini öne sürer (Juul, Games Telling Stories?, 2001). Hâliyle diğer ludolojistler gibi oyunların geleneksel anlatı kuramları ve tartışmaları dışında bırakılması gerektiğini savunur.

Juul, oyunlarla anlatının bazı benzerlikler gösteren, büyük ölçüde birbirinden farklı iki şey olduğunu ileri sürer. Juul, anlatının geçmiş zamanda gerçekleşen bir dizi olayla ilgili olduğunu belirtirken, oyunlarınsa oyuncunun şimdiki zamanda verdiği kararlarla alakalı olduğunu ifade eder. Anlatı, gelecekte geçen bir dizi olayı anlatsa bile geçmişte yazılandır. Oyunlardaysa durum tamamen farklıdır. Ona göre oyunlarnda, örneğin id Software'ın 1994 yapımı *Doom II* adlı birinci tekil şahıs shooter oyununda öykünün geçtiği öykü zamanı, anlatıcının bu öyküyü anlattığı

anlatım zamanı ve okurun bu anlatılanları okuduğu okur zamanı arasında hiçbir fark yoktur (Juul, A Clash between Game and Narrative, 1998, s. 30-31).

Juul'un bu yaklaşımının tamamen doğru olmadığı söylenebilir. Zira *Doom II* gibi anlatı unsurunun çok kısıtlı kullanıldığı bir yapımda bile oyuncuya, eylemlerinin gelecekte geçtiğine dair bir ön bilgi verilir. Senaryosu şimdiki zamanda geçen bir filmde de benzer bir deneyim yaşanır. Bu durum, öykü zamanıyla okur zamanının bir olduğu bir illüzyon yaratır. Oyunlardaysa bu mesafe çok daha sofistikedir. Oyuncu, bir oyuna, anlatısının geçtiği zamandan bağımsız olarak ona şimdiki zamanda etki eder. Juul'un bu fikrine narativist cepheden gelen yanıtsa genellikle oyunlarda anlatıya etki edenin oyuncunun kendisi olmadığı şeklindedir. Bu yaklaşıma göre oyuncu, anlatıdaki karakteri kontrol eden bir kimsedir. O karakterin kendisi değildir. Hâliyle o karakter aracılığıyla bir etkileşim içerisindedir (Majewski, 2003, s. 23).

Juul, argümanlarına oyunların durdurulabilen yapısı ve oyun boşlukları üzerinden devam eder. Örneklerini yine *Doom II* üzerinden verir. Ona göre tamamıyla şimdiki zamanda geçen *Doom II*'de oyuncu, yapımı dilediği anda durdurabilme özelliğine sahiptir. Bu, bir romandaki öykü anlatım aralığı değildir. Yalnızca yeni bir metin türü olan oyunlara has bir niteliktir. Juul'un oyun boşlukları olarak bahsettiğiyse oyunlarda kullanılan video kliplerdir. Oynanışa ara veren bu video klipler, oyunun filmsel bir düzeye çekilmesine sebep olur. Oyuncu, bu noktada oynanışa dâhil olamaz. Juul'a göre bu durum oynanışı tamamen durdurması nedeniyle bir soruna neden olur. Juul'un oyunlarla anlatı arasındaki ilişkiyi problemli görmesinin nedeni de budur. Juul'a göre bir oyun anlatısıyla bir etki yaratabilmek için oynanışını tamamen askıya almak zorundaysa bu, ortada bir problem olduğunun da kanıtıdır (Juul, A Clash between Game and Narrative, 1998, s. 32-33).

Juul, anlatının bir tekrara dayalı olduğunu söyler. Onun anlatı modelinde bir olay örgüsü ve bir anlatıcı yer alır. Anlatıcı, olay örgüsü içerisinde öyküyü tekrarlar. Juul'a göre oyunlarsa tekrara dayalı değildir. Oyunlar sabit bir sekans takip etmez. Hâliyle sabit sekanslı anlatıların sahip olduğu kaçınılmazlığa sahip değildir. Oyunlarda bir karakter, oyuncunun yanlış bir kararı yüzünden öldüğünde oyuncu, bu durumu kaçınılmaz bir kader olarak yorumlamaz. Sabit bir sekans takip eden

anlatılardaysa bu durum daha farklıdır. Bu durum kaçınılmazdır. Oyunlardaysa yalnızca oyuncunun bir hatasından ibarettir ve telafi edilebilir. Juul'a göre bu da oyunlarda gerçekleşen olayların oyuncu üzerindeki duygusal yansımalarını zayıflatır. Hâliyle bunu da oyunlarda anlatının önemsizliğine bir atıf olarak kullanır (Majewski, 2003, s. 25-26).

Juul, oyunların etkileşimli doğasının, oyun tasarımcılarının kronoloji üzerindeki seçeneklerini de sınırladığından bahseder. Juul'a göre bir romanda ya da bir filmde bir dizi olayı kronolojinin dışında aktarmak sorun değilken bu, oyunlarnda, oyunlar şimdiki zamanda gerçekleştiği için başlı başına bir sorun hâlini alır. Bu sebepten oyunlar, bunu mümkün kılabilmek için video kliplere başvurmak zorundadır. Juul'a göre bu da oyunlarla anlatı arasındaki problemli ilişkinin bir göstergesidir (Juul, Introduction to Game Time, 2004).

Juul'a göre anlatı, bir anlatımla kendini var eder. Bir anlatım yoksa anlatıdan da söz edilemez. Juul, Taito'nun 1978 yapımı *Space Invaders* adlı arcade oyununu örnek gösterir. Ona göre *Space Invaders*'da oyuncuya seçme imkânı oynanış esnasında değil, oynanış arasında sunulur. Herhangi bir anlatıcının varlığı belli değildir. Juul'un ikinci örneğiyse Cyan, Inc.'ın 1993 yapımı *Myst* adlı grafik adventure oyunudur. Anlatının varlığı bu yapımda daha aşikârdır. Ancak anlatıcı yalnızca anlatımın dünyasını, oyuncunun eylemlerinin gerçekleşeceği mekânları kurgular. Eylemlerin kendisi üzerinde herhangi bir söz hakkı yoktur (Juul, A theory of the computer game, tarih yok).

Juul'un bu görüşleriyle es geçtiği, diegetik ve mimetik anlatımlardır (Majewski, 2003, s. 26-27). Diegetik anlatı, bir öykünün nasıl anlatıldığıyla ilişkilidir. Mimetik anlatıysa anlatılanların nasıl gösterildiğiyle alakalıdır (Bordwell, Narration in the Fiction Film, 1985, s. 3). Mimetik anlatının hemen her oyunda kullanıldığı ortadadır. Nihayetinde oyuncunun neyi ve ne şekilde göreceğine, yine aynı şekilde neyi ve ne şekilde duyacağına karar veren bir tasarımcı vardır. Bazı durumlarda anlatıcı, oyuncunun ta kendisi de olabilir. Her ne olursa olsun oyunlarda anlatı, sorunlardan uzak bir alan değildir. Ancak anlatıyı yalnızca sorunlu bir alan gibi tanımlamak da doğru değildir.

Juul'un değindiği bir diğer konuysa tekrarlanabilirliktir. Juul'a göre kültürümüz sonsuz yapıt fikrine değer verir. Sonsuz yapıttan kasıt, tekrar ve tekrar okunduğu hâlde asla sıkıcı olmayan metinlerdir. Juul, sonsuz yapıt fikriyle günümüz edebiyat dünyasında yüksek edebiyat ürünü olarak sınıflandırılan klasik eserleri kasteder. Bu tür yapıtlar anlatılarıyla bu statüye erişir. Juul'a göre bu durum oyunlarda tam tersi çalışır. Oyunlarda esas olan tekrarlanabilirliktir. Yani bir oyun ne kadar iyiyse o kadar tekrar oynamalara açıktır. Ona göre bir oyunun bunu başarabilmesi için ilkin anlatıdan uzak durması gereklidir. Juul'un savına göre bir oyun anlatıdan ne kadar arınmışsa o kadar tekrar oynanabilirliğe sahiptir. Bir oyuna anlatı dâhil edildiğindeyse oyunun tekrar oynanabilirliği büyük ölçüde azalır, hatta yok olma noktasına gelir (Juul, A theory of the computer game, tarih yok).

Juul'un tekrarlanabilirlik üzerine söyledikleri de tartışmalıdır. Anlatı merkezli oyunların bir kere sona erdikten sonra bir daha oynanamayacağı düşüncesi, yapımın anlatısı yeterince etkili değilse geçerli kabul edilebilir (Majewski, 2003, s. 27-28). Amerikalı oyun tasarımcısı Ben Talbot, bu durumun oyunlarda anlatının varlığıyla alakalı olmadığını, aksine oyunların tasarım süreciyle ilintili bir konu olduğunu ifade eder. LucasArts'ın 1997 yapımı *The Curse of Monkey Island*'ı gibi kimi anlatı merkezli oyunlar tekrar oynamalara uygunken, *Myst* gibi kimi anlatı merkezli oyunlarsa tekrar oynamalara uygun olmayabilir. Burada sorun anlatının varlığında değil, oyunun genel tasarımında, metodolojisinde ve oyun motorundadır (Tablot, 2001).

Oyunlarda oynanışla anlatı ilişkisinin bir dizi teknik zorluk yarattığı aşikârdır. Fakat bu, oyunlarda anlatının yeri olmadığı anlamına gelmemelidir. Günümüz oyunlarda anlatının merkeze konumlanmasından, anlatının günümüz oyunlar içerisindeki önemi anlaşılabilir. Ayrıca en çok satan oyunlara bakıldığında da anlatı merkezli yapımların bu listelere en üst sıralardan girdiği görülebilir. Hâl böyleyken oyunlarda anlatıyı tamamen dışlamanın pek de makul olmadığı açıktır. Oynanışla anlatı arasındaki çatışmanın giderilmesi adına mevcut sorunların teknik çözümleri üzerinde çalışılması daha doğrudur.

Juul, bir oyunun anlatıyla olan ilişkisi ölçüsünde sorunlu bir yapıya sahip olacağı fikrini öne sürer. Ludolojist cepheden bir diğer isim olan Eskelinen'se daha da ileri giderek bir oyunda anlatının asla yeri olmadığını iddia eder. "Size bir top fırlatırsam durup da bunun bir öykü anlatmasını beklemem" derken de kastettiği oynanışta anlatının yeri olmadığı fikridir. Eskelinen için top atma oyunu yalnızca bir oyundur ve öyle de kalmalıdır. Aarseth gibi o da çağdaş oyun çalışmalarının edebiyat, tiyatro ve sinema gibi disiplinler tarafından ele geçirilme riski altında olduğunu öne sürer (Eskelinen, 2001).

Eskelinen'e göre oyunlarda anlatı, sadece bir pazarlama taktiğidir ve oyunlarda yalnızca oynanışın kendisi analiz edilmeye değerdir. Bu düşüncesinden de anlaşılır ki narativist cephenin en ucunda anlatının oyunlarda her şey olduğunu öne süren Murray bulunurken, ludolojist cephenin en ucundaysa anlatının oyunlarda hiçbir önemi ve yeri olmadığını öne süren Eskelinen yer alır.

Eskelinen'in top atma örneği, ilk bakışta oldukça tutarlı görünebilir. Fakat Jenkins'e göre Eskelinen'in bu benzetmesi sorunludur. Jenkins'e göre hayatta yalnızca top fırlatma oyunu yoktur. Gerçek hayatta pek çok farklı oyun vardır ve bunların birçoğunun da bir anlatıya sahip olduğu ortadadır. Çocuk oyunlarını ele alan Jenkins, genel kanının aksine bütün çocuk oyunlarının anlatıdan kopuk olmadığını, bazılarının anlatıya sahip olduğunu belirtir (Jenkins, Complete Freedom of Movement: Video Games as Gendered Play Spaces, 2000). Çocukların da oynadıkları rol yapma oyunları buna örnektir. Bu oyunlarda çocuklar kurgusal karakterlere bürünerek maceralara atılırlar. Oyun anlatısını yöneten bir yönetici bulunur. Yöneticinin kontrolünde başlayan anlatı, çocukların aktif katılımlarıyla gelişir ve sona ulaşır (Lancaster, 2000, s. 32-33).

Eskelinen, çağdaş oyun çalışmalarının farklı disiplinler tarafından sömürgeleştirildiğini öne sürer. Eskelinen, bu düşüncesini sıklıkla tekrar ederek çağdaş oyun çalışmalarının edebiyat, tiyatro ve sinema gibi alan dışı disiplinlerin etkisi altına girdiğini söylemeye çalışır. Eskelinen'in bu düşüncesinin tamamen yanlış olmadığı bir gerçektir. Bu noktada Eskelinen'in atladığı husus, oyunların henüz çok yeni bir alan olduğudur. Henüz hâlen keşfedilme aşamasında yeni bir fenomen olan

oyunları otonom bir disiplin olarak tayin etmek yanlış olur. Bunun yanı sıra oyunlara pek çok alandan bilim insanının ilgi duyması da oyunların ne kadar geniş bir perspektiften ele alınabileceğini göstermesi açısından önemlidir. Burada her disiplinden insana yer olmalıdır ki oyunların kıymeti bilinebilsin ve potansiyeli açığa çıkarılabilsin. Kaldı ki değişik disiplinlerin kendi bakış açısıyla bir fenomeni ele almasında da hiçbir sakınca olmamalıdır. Eskelinen'in asıl şikâyeti, özellikle edebiyatla birlikte anlatı kuramlarının çağdaş oyun çalışmalarında ağırlık kazanması ve narativist görüşün etkisini arttırması olabilir. Bu sebeplerden ötürü Eskelinen, oyunların yalnızca çağdaş oyun çalışmaları altında incelenmesi gerektiğini savunur. Burada incelenecek olan husussa oyunların anlatı düzeyi değil, oynanış düzeyi olmalıdır.

Eskelinen, oyunlarndaki anlatıları görmezden gelmez. Yalnızca bir oyunu analiz ederken anlatıyı kayda değer bir unsur olarak görmediğini ifade eder. Onun için anlatı, oyunların süsü olabilir. Buradan hareketle de oyunlarda anlatının yalnızca bir pazarlama aracı olduğunu iddia eder (Eskelinen, 2001).

Eskelinen, oyunlarda anlatı yerine oynanışın analize değer olduğu düşüncesini desteklemek için ilk versiyonu 1984 yılında yayımlanan Rus oyun tasarımcısı Alexey Pajitnov'un karo eşleme oyunu *Tetris*'i ele alır. Eskelinen'in bunu yapmaktaki amacı, ilk önce Murray'nin anlatı merkezli görüşlerini eleştirmek, ardındansa kendi analiz kriterlerini yapıta uyarlamaktır. Murray'nin *Tetris*'i gerçek hayatın bir metaforu olarak göstermesini (Murray J. H., 1997, s. 143-144) tamamen konu dışı bir yaklaşım olarak bulduğunu ifade eden Eskelinen, Murray'nin yapıtı incelemek yerine yapıtın içeriğini yorumlamayı seçerek en başta hataya düştüğünü ifade eder ve bunun yalnızca bir okuma olduğunu, bu okumanın da üstenci bir üslupta yapıldığını belirtir (Eskelinen, 2001).

Eskelinen'le ilgili problem, fikirlerini desteksiz sunması olabilir. Örneğin oyunlarda anlatının yalnızca bir pazarlama aracı olduğunu öne sürerken, buna dair herhangi bir somut kanıt ortaya koymaktan kaçınır. Oyunlarda anlatının yeri olmadığını iddia ederken de bunun sebebini açıklamaktan uzaktır. *Tetris* konusundaki görüşleri doğru olabilir. *Tetris* gibi yapımların içerik analizinden ziyade oynanış

analizine tabi tutulması daha yerinde neticeler sunabilir. Fakat Murray'i meseleye tek bir perspektiften bakmakla suçlarken kendisi de aynı hataya düştüğünün farkında değildir.

Eskelinen'in düşüncelerini desteklemek adına verdiği örnekler de yeterli değildir. Mesela kendisinin oyunlarda anlatı unsuruna hiç gerek olmadığı noktasında öne sürdüğü *Tetris* ve *Spacewar!* gibi oyunlar, sahiden de anlatısıyla dikkat çekmeyen yapımlardır. Ancak bu, diğer bütün oyunların da böyle olduğunu ya da böyle olması gerektiğini gösteren somut bir örnek değildir.

1.4.2.2. Çağdaş Oyun Çalışmalarında Orta Yol Arayışı

Son yıllarda çağdaş oyun çalışmalarında iki zıt kutbu bir araya getiren yeni çalışmalar ortaya konur. Ne kadar yeni olursa olsun, oyunlar da kendinden önceki medyaların standartlarından yararlanır, bir ölçüde onları temsil eder ve kendi içerisinde yeniden üretir. Tıpkı yeni medya kavramının geleneksel medyanın tanımından ayrı düşünülemeyeceği gibi, oyunlar da kendinden önceki medyaların bir uzantısı konumundadır ve onlardan tamamen bağımsız kurgulanamaz.

Amerikalı edebiyat kuramcısı Marie-Laure Ryan, 2006 yılında yayımlanan *Avatars Of Story* adlı çalışmasıyla ludolojik görüşle narativist görüşü bir potada eritir ve işlevsel ludo-narativizm kavramını ortaya atar. Ryan'a göre oyunlarda yeni medyumu eşsiz kılan bir düalizm vardır. Ona göre oyunlar, kurgusal bir dünyanın hayali deneyimleriyle oynanabilirliğin stratejik boyutunun birleşimidir (Ryan, Avatars Of Story, 2006, s. 203). Hâliyle oyunların ludolojik unsurlarıyla naratolojik unsurları birbirine geçmiş durumdadır.

Ryan, ludolojistleri yalnızca oyunların oyun boyutuna değinmeleri nedeniyle; narativistleriyse oyunları bir tek anlatı düzeyinde ele almaları sebebiyle eleştirir. Ryan, oyunları analiz ederken hem ludolojik hem de narativist bakış açılarından beslenilmesi gerektiğinin altını çizer.

Ryan'ın yanı sıra çağdaş oyun çalışmalarında orta yol arayışı içerisinde olan diğer isimlerse Jenkins ve Amerikalı oyun tasarımcısı ve bilim insanı Michael Mateas'tır. Jenkins, oyun mekânlarının tasarımı ve organizasyonu üzerine önemli bir

naratolojik çalışma yayımlar. Jenkins'e göre oyunların anlatı potansiyelleri üzerine tartışma yürütmek, oyunların diğer önemli niteliklerini yok saymak anlamına gelmemelidir (Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, 2004, s. 120). Mateas da Jenkins gibi oyunlarda anlatı olanakları üzerine çalışmalar yürütür. 2005 yılında Procedural Arts LLC'nin kurucu ortağı Andrew Stern'le birlikte geliştirdikleri *Façade* adlı oyun, yapay zekâ merkezli etkileşimli öykü anlatımıyla dikkat çeker. Yapım, 2006 yılında Slamdance Independent Games Festival'da Jüri Özel Ödülü'ne layık görülür. Mateas, *Façade*'yle oyunların anlatı potansiyelini keşfetmeyi amaçlar. *Façade,* etkileşimli drama yönüyle çalışmanın devamında da etraflıca incelenmiştir.

2. BÖLÜM: BİR ANLATI BİÇİMİ OLARAK VİDEO OYUNU

2.1. Laurel ve Murray'nin Neo-Aristotelesçi Yaklaşımları

Amerikalı dramaturg ve medya profesörü Brenda Kay Laurel, 1986 yılında tamamladığı *Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System* isimli doktora çalışmasıyla ilk kez bilgisayar temelli anlatıları dramatik bir sanat formu olan tiyatroyla özdeşleştirir. Yıllarca yazılım mühendisliği yapan ve Ohio Devlet Üniversitesi'nden tiyatro alanında yüksek lisans sahibi olan Laurel'ın teknolojiyle geleneksel dramayı bir çatı altında buluşturması sürpriz değildir (Laurel, Don, Brennan, & Shneiderman, 1992, s. 68). Bu yaklaşımıyla tarihte ilk kez etkileşimli anlatı kavramından söz eden Laurel, bilgisayar temelli anlatıları sistematikleştirebilmek için Aristoteles'in *Poetics*'inde ve onun kategorilerinden faydalanır.

Laurel'ın ortaya koyduğu bu sistemde bilgisayar programı, anlatının inşasından sorumlu olan yazar konumundadır. Katılımcının anlatı içerisindeki eylemleri, bilgisayar sistemi tarafından algılanarak anlamlı bir karşılığa oturtulur. Böylece katılımcının eylemleri, anlatının kurgusal dünyasına uyarlanarak öykünün biçimlenişini sağlar (Mateas, 2002, s. 22).

Etkileşimli anlatı kavramı, katılımcının doğrudan birincil kişi olarak öyküye dâhil olduğu ve ona etki ettiği bir anlatı formu olarak tarif edilir. Böylesi bilgisayar temelli anlatılarda öykünün ana yapısını ve harcını ortaya koyan bir yazarın varlığından söz etmek mümkünken, öykünün gidişatını asıl belirleyeninse yazardan ziyade katılımcının kendisi olduğu önemli bir ayrıntıdır (Mateas, 2002, s. 22).

Laurel, katılımcıyı, bir fantezi dünyasını deneyimleyen birincil kişi olarak tanımlar. Katılımcı, bu fantezi dünyasını deneyimlerken onun bir parçası olur ve burada etkileşim içerisine girerek gözlemlerde bulunur: Konuşur, yazışır, yaratır ve bir dizi dönüştürücü eylemde bulunur. Tüm bu kararlar süreci ve kararlarını harekete döken eylemleri, bilgisayar temelli anlatılarda olay örgüsünü biçimlendirir. Bu yüzden Laurel, bilgisayar temelli anlatılarda öykünün ve olay örgüsünün doğrudan birincil

kişinin etkileşim alanı içerisinde oluşturulduğunu ifade eder. Hâliyle sistemin yapısı, en baştan itibaren bu etkileşime açık olarak programlanmalıdır (Mateas, 2002, s. 22-23).

Laurel, bilgisayar ortamında gerçekleşen anlatıyla katılımcının ilişkisini, Aristoteles'in eylem, karakter, düşünce, dil, melodi (doku) ve gösteri (sahneleme) kategorilerinden faydalanarak inceler. Laurel, Aristoteles'in *Poetics*'ini bu alanda temel bir çalışma olarak gördüğü için onu çalışmasının temeline oturtur (Laurel, ResearchGate). Aristoteles'in drama kuramının oldukça bütüncül ve modellemeye açık olması da onu öne çıkaran başlıca unsurlarıdır. Bu noktada Laurel'ın bilgisayar temelli anlatıyı kuramsallaştırırken kendisine yol gösterici olarak edebiyattan ve sinemadan ziyade tiyatroyu ve drama kuramlarını seçtiği açıktır (Laurel, Computers as Theatre, 1993, s. 49-65).

Aristoteles, herhangi bir şeyin ve bir bütün olarak evrenin ortaya çıkmasına, varlık kazanmasına sebebiyet veren dört neden olduğunu ifade eder. Bunlar maddi neden, formel neden, etken neden ve ereksel nedendir. Yani bir şeyin ya da bir bütün olarak evrenin ortaya çıkmasına, şekil almasına sebep olan başlıca dört neden madde, form veya öz, etkin bir güç ve amaçtan ibarettir (Falcon, 2019). Laurel da bu dört nedenin her birini açarak onları bilgisayar ve insan etkileşimine uyarlar.

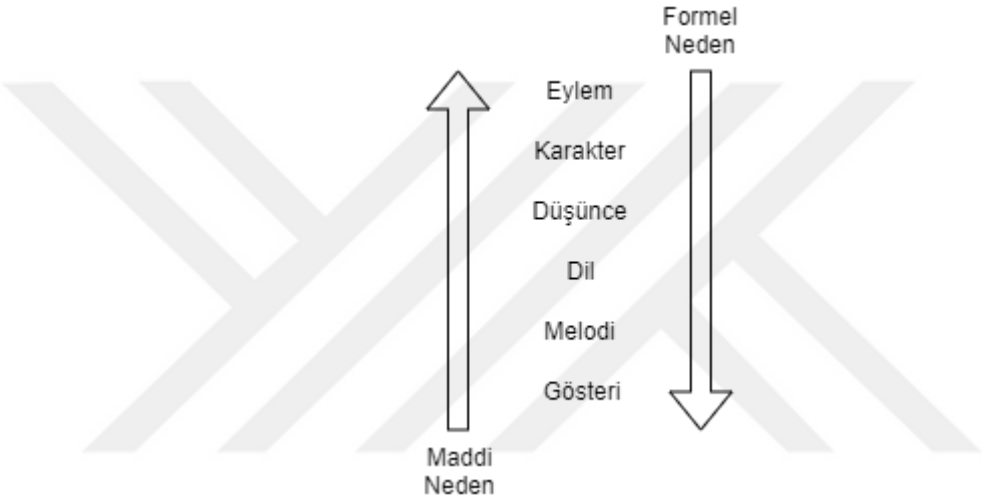
Maddi neden, bir şeyin hangi maddeden kaynaklı oluştuğunu gösteren nedendir (Falcon, 2019). Bir tiyatro oyununun maddi nedeni mizansendir. Bir tiyatro oyunu, mizansenden oluşur. Laurel'a göre bilgisayar temelli anlatıların harcını oluşturan etkileşimi mümkün kılan kullanıcı arayüzünün maddi nedeni de mizansendir. Bu, kullanıcıya sunulan ve onun geri bildirimine açık bir mizansendir.

Bir şeyin biçimsel nedeni, onun formel nedenini oluşturur (Falcon, 2019). Bir tiyatro oyununun formel nedeni, onu oluşturan eylem ve olay örgüsüdür. Laurel, insan ve bilgisayar etkileşiminin formel nedenini de eylemin temsili olarak açıklar.

Maddenin biçim kazanmasını sağlayan nedene etken neden denir (Falcon, 2019). Bir maddenin nasıl yapıldığıyla ilgilidir ve maddeyi ortaya çıkaran araç ve yaratıcıyı da ilgilendirir. Bir tiyatro oyununun etken nedeni, onun teknik inşasıdır.

Laurel'a göre bilgisayar ve insan etkileşiminde de bir kullanıcı arayüzünün etken nedeni, yine onun teknik inşasıyla alakalıdır.

Bir maddenin biçim kazanmasında bir de amaç bulunmalıdır. İşte bu amacı gösteren neden de ereksel nedendir (Falcon, 2019). Aristotelesçi yaklaşımda bir tiyatro oyununun ereksel nedeni, onun katarsis'idir. Bilgisayar ve insan etkileşimindeyse bir kullanıcı arayüzünün ereksel nedeni, onun kullanıcı tarafından başarıyla kullanılmasıdır.



Şekil 4: Aristoteles kategorilerinin nedensel ilişki şeması.

Laurel, Aristoteles kategorilerinin kalitatif sırasını, hiyerarşik düzende sergileyen kendine has bir şemayla ortaya koyar. Bu hiyerarşik düzende her bir kategori, altındaki ve üstündeki kategorinin maddi ve formel nedeni olarak gösterilir. Buna göre şemanın altından üstüne doğru kategorilerin maddi düzeyi, üstünden altına doğruysa kategorilerin formel düzeyi sıralanır.

Laurel, etkileşimli anlatı kavramı gibi çağdaş bir kavramdan bahsederken argümanlarını Aristoteles'in geleneksel drama kuramları üzerinden temellendirir. Bunu yaparken de Aristoteles kategorilerinin geleneksel tiyatroda ve bilgisayar temelli anlatılarda farklı karşılıkları olduğunu belirtir ve bu farkları bir tabloyla açıklamaya çalışır (Laurel, The Six Elements and the Causal Relations Among Them, 2003, s. 565):

Kategori	Geleneksel Tiyatro	Bilgisayar Temelli Anlatı
Eylem	Sergilenen bütün eylemler.	Sistem ve kullanıcı tarafından şekillendirilen bütün eylemler.
Karakter	Ajanlar.	Hem insan hem de bilgisayar temelli ajanlar.
Düşünce	Kognisyon, duygu ve mantık gibi seçime götüren içsel süreçler.	Hem insan hem de bilgisayar temelli seçime götüren içsel süreçler.
Dil	Kelimelerin seçimi ve düzeni: Dil kullanımı.	Her türlü sözel, işitsel, görsel işaretlerin ve diğer sözsüz fenomenlerin seçimi ve düzeni.
Melodi	Duyulan her şey.	İşitsel fenomende dokunun zevk veren algısı.
Gösteri	Görülen her şey.	Görsel, işitsel, kinestetik, elle tutulur vb. sergilenen eylemin duyusal düzlemleri.

Tablo 3: Aristoteles kategorilerinin geleneksel tiyatroda ve bilgisayar temelli anlatılarda karşılıkları.

Laurel, bilgisayar temelli anlatıları Aristoteles'in *Poetics*'i ışığında sistematikleştirirken, spesifik olarak oyun kavramından söz etmez. Bunun yerine, çalışmasını yürüttüğü 1980'li yılların ruhuna uygun olarak bilgisayar ortamında yaratılan ve sürdürülen her türlü anlatıyı kapsayan genel bir tanımda bulunur. Murray

de Laurel'ın geliştirdiği sistematik Neo-Aristotelesçi yaklaşımın bir benzerini, kendi perspektifinden yorumlar ve bunu yaparken de oyun kavramını kullanmak yerine bir çatı terim olan siberdrama kavramını ortaya atar.

Murray'e göre siberdrama, bilgisayar teknolojisinin mümkün kıldığı dijital medyada öykü anlatımının yeniden icat edilmesine karşılık gelir. Murray, oyunları da siberdrama kavramıyla açıklamaya çalışır. Hatta öyle ki siberdramanın başlangıcını oyunların ortaya çıkışına indeksler. Bu yüzden ona göre ilk siberdrama örnekleri, aslında oyun oynama isteğiyle dolup taşan çocukların ilgisini çeken basit shooter oyunlarıdır. Zamanla bu yeni medyumun öykü anlatma potansiyeli keşfedilir ve medyum doğal olarak yaygın bir öykü anlatma biçimine dönüşür (Murray J. H., 1997, s. 271).

2.1.1. Murray'nin Dijital Ortamı

Murray, dijital ortamı tarif ederken onun dört temel potansiyel yetiye sahip olduğunu söyler. Ona göre dijital ortamın bu ortak dört temel potansiyel yetisi prosedürellik, katılım, uzamsallık ve ansiklopedik olanaklardır. Hem ayrı ayrı hem de kolektif olarak bu dört niteliğiyle dijital ortamın, anlatı yaratımı için mükemmel bir araç olduğunu belirtir (Murray J. H., 1997, s. 72).

Murray, bu dört potansiyel yetiyi, etkileşimli ve gömülme olmak üzere iki ayrı kategoriye ayırır. Dijital ortamın prosedürel işleyişini ve katılıma açık oluşunu etkileşimli başlığı altında tartışırken, uzamsallık ve ansiklopedik olanaklarıysa dijital ortamın gömülme başlığında açıklar (Murray J. H., 1997, s. 72-73). Murray'nin dijital ortama yaklaşımını daha iyi anlayabilmek için bu kategorileri okumak gereklidir.

Etkileşimli kategorisi altında yer alan prosedürel olma yetisi, dijital ortamın bilgisayar teknolojisinin mümkün kıldığı bir yöntemsel dile sahip olmasıyla açıklanır. Bilgisayar sistemi, dijital ortama hâkimdir: Dijital ortamın sınırlarını belirleyebilir, kurallarını yazabilir, karakterlerini oluşturabilir ve anlatısını meydana getiren bileşenleri derleyebilir. Bilgisayar sistemi, bunu her defasında yeni baştan ve farklı biçimlerde yapabilir. Bilgisayar sisteminin bu özelliğiyse işleyişinin yöntemsel olmasıyla ilgilidir. Bu durumda bilgisayar sistemi yalnızca statik bilgiyi taşımakla

kalmaz, aynı zamanda daha kompleks bilgiler üretebilir ve işleyebilir (Murray J. H., 1997, s. 73-74).

Bu kategoride yer alan bir diğer yeti olan katılım, dijital ortamın tekrar bilgisayar teknolojisinin olanaklı hâle getirdiği bir insan etkileşimine açık olmasını ifade eder. Dijital ortam, prosedürel olduğu kadar katılımı da açık bir yapıdadır. Katılımcının aktif katılımına ve ondan gelecek her türlü girdiye tamamıyla açıktır (Murray J. H., 1997, s. 74-79).

İkinci kategori olan gömülmenin tarif edilen ilk yetisi, dijital ortamın uzamsal oluşudur. Yeni dijital ortamların en büyük niteliği, katılımcının üzerinde hareket edebildiği ve belirli eylemlerde bulunabildiği dijital mekânlar sunabilmesidir. Katılımcının deneyimleyeceği bir gömülme hissinin oluşabilmesi için de ilk kural dijital ortamın uzamsal olmasıdır (Murray J. H., 1997, s. 79-82).

Bu kategori altındaki sonuncu yeti olan dijital ortamın ansiklopedik olanaklarıysa bilgisayarların yüksek kapasitede veri depolama ve depolanan bu veriler arasında süratle bilgi akışı sağlayabilme özelliğiyle ilişkilidir. Sistem, kullanıcının bu bilgi yığınları arasında hızla hareket etmesine olanak tanır. Bu yüzden dijital ortam da her türlü bilginin hızlıca çağrılabildiği bir mekân olma potansiyeline sahiptir. Hâl böyle olunca Murray, bunun anlatı yaratımında çok önemli bir araca dönüşebileceği fikrini destekler (Murray J. H., 1997, s. 82-87).

Murray, bir film izlemekle bir oyunun parçası olmak arasında büyük bir gömülme farkı olduğunu öne sürer. Bir filmi izleyenler o filme yalnızca tanıklık ederlerken, bir oyunu oynayanlarsa aynı zamanda o oyunun bir parçasına dönüşürler. Birinde pasif durumdaki seyirciler, diğerinde aktif hâldeki katılımcılara, yani oyunculara dönüşürler. Sinema izleyicileri, izledikleri filmle en fazla soyut düzeyde bir etkileşim kurabilirlerken, oyunu oynayan oyuncular onunla somut düzeyde bir etkileşim içerisinde olurlar. Murray, dijital ortamın etkileşime açık, gömülme hissini üst düzeyde yaşatmaya müsait yapısı itibariyle onun bir olaya tanıklık etmeyi, bir olayın parçası olmaya dönüştürdüğünü söyler (Murray J. H., 1997, s. 99).

Murray, katılımcının dijital ortamdaki sınırlarının belirgin olması gerektiğini, hatta en başında katılımcıya bu sınırların açıkça gösterilmesi gerektiğini belirtir. Ona

göre katılımcının dijital ortamla sınır tanımayan bir etkileşim içerisine girmesi söz konusu olmamalıdır. Böylesi çılgınca bir etkileşim, katılımcının dijital ortamda yaşayacağı gömülme hissine ket vurur. Aksi durumdaysa katılımcının sınırlarını bilmesi, bunları deneyimleyerek keşfetmesi, dijital ortamda yaşayacağı gömülme hissine olumlu yönde katkı sağlar (Murray J. H., 1997, s. 102).

2.1.2. Murray'nin Estetik Kategorileri

Murray, Neo-Aristotelesçi bir yaklaşımla siberdramanın estetik kategorilerini de oluşturur. Bu estetik kategorileri, siberdramanın öyküleme potansiyelini gözler önüne sermesi açısından dikkat çekicidir. Murray'nin sözünü ettiği ve detaylıca irdelediği bu estetik kategorileri sırasıyla gömülme, amaçlı eylem ve dönüşümdür (Mateas, 2002, s. 23).

Murray, daha önce de belirttiğimiz gibi Star Trek'te kurgulanan, üç boyutlu dijital gerçeklikler yaratan Holodeck adlı simülasyon odasını, etkileşimli anlatının ideal bir modeli olarak görür ve esasında pek çok tezini de bu kurgusal teknoloji etrafında biçimlendirir. Holodeck kullanıcıları, Holodeck'in var ettiği dijital ortamlarda yeni karakterlere hayat verir, sentetik ajanlar arasında dil ve vücut hareketleriyle etkileşim içerisine girerler (Ryan, Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal, 2008, s. 2-3). Holodeck'in bu tanımı üzerinden Murray'nin ilk estetik kategorisi olan gömülme de irdelenebilir.

Gömülme, tam da Holodeck'in vaat ettiği gibi kullanıcının bir başka uzamda, bir başka bedende var olması ve orada çeşitli aksiyonlar gerçekleştirmesiyle ilişkilidir. Bu açıdan siberdrama anlatılarında bir içine gömülme durumu söz konusudur. Murray, bu metaforik kavramı "suya atlayan bir kimsenin vücudunun komple suya gömülmesi" olarak açıklar (Murray J. H., 1997, s. 98).

Gömülme kavramı, İngiliz şair, edebiyat eleştirmeni, filozof ve teolog Samuel Taylor Coleridge'in kuşkunun askıya alınması kavramıyla bağlantılı olarak okunabilir (Coleridge, 1956, s. Ch. XIV). Kuşkunun askıya alınması, bir kimsenin kurgusal bir gerçekliği, kendi fiziki ve mantıki gerçekliğiyle kıyaslamadan olduğu şekliyle kabul etmesidir (The Willing Suspension Of Disbelief, 2005). Coleridge'in gömülmesi, bir gönüllülük esasına dayalıdır ve bu hâliyle 20. Yüzyıl'ın kültürel medyumu olan

sinemaya uygundur. Macar asıllı Amerikalı psikolog Mihaly Csikszentmihalyi'nin gömülmesiyse dinamik sürecin bir parçası olmaktır. Csikszentmihalyi'nin gömülmeyle izah ettiği akıntıya kapılmaktır (Csikszentmihalyi, 1990). Bu hâliyle Csikszentmihalyi'nin gömülmesinin oyunlara daha uygun olduğu açıktır. Holodeck'te de tam olarak gerçekleşen budur. Murray, siberdramayı Holodeck'e benzetirken kastettiği gömülme hissi aslında tam olarak Csikszentmihalyi'nin görüşüne yakındır.

Özge Baydaş Sayılgan, gömülmeyi, geleneksel dramatik yapıda özdeşleşme kavramıyla ilişkilendirir. Sinema izleyicisi, öykünün ana karakteriyle psikolojik düzeyde bir özdeşleşme yaşayarak kendisini öykü dünyasının içine dâhil eder. Bir bakıma özdeşleşme, kişinin içerisinde bulunduğu kendi gerçekliğinden, fiziki ve duygusal konumundan, öykü dünyasının kurgusal gerçekliğine geçmesine sebep olur (Sayılgan, 2012, s. 121). Siberdramada izleyici artık yalnızca izleyici değil, içerisine girdiği dijital dünyada kararlarıyla söz sahibi olan aktif bir oynayıcıdır. Ryan, gömülmede estetik hedefi tutturabilmenin yolunu, olabildiğince doğal bir kullanıcı arayüzü tasarımından geçtiğini söyler. Ryan'a göre katılımcılar, gerçek dünyada nasıl etkileşime geçiyorlarsa siberdramada da öyle etkileşime geçmelidirler. Bu yalın etkileşim, sadece dil kullanımı ve vücut hareketleriyle gerçekleşmelidir ve kullanıcı arayüzü bu prensiplere uygun biçimde tasarlanmalıdır (Ryan, Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal, 2008, s. 3).

Murray'nin ikinci estetik kategorisi olan amaçlı eylem, katılımcının âdeta içerisine gömüldüğü dijital uzamda amaca yönelik eylemlerde bulunabilmesi demektir. Bu eylemler hem dijital dünyanın hem de katılımcının dijital uzamdaki karakterinin kaderini belirleyebilir. Katılımcının böylesi bir güce sahip olması, amaçlı eylemle izah edilir. İngilizce "agency" kelimesinden Türkçe'ye amaçlı eylem olarak çevirdiğimiz bu kavramın aslında motamot tercümesi vasıtadır. Bu vasıta, katılımcının fiziki gerçekliğiyle dijital uzamda etkileşim kurmasına aracılık edendir (Mateas, 2002, s. 24).

Amaçlı eylemde esas olan, katılımcının bu eylemleri, öykünün önceden belirlediği bir dizi istem yönü doğrultusunda gerçekleştirmesidir. Yani bu açıdan amaçlı eylemin, esasen dijital uzamda anlamlı eylemde bulunmak olduğu söylenebilir.

Amaçlı eylemde bulunan katılımcı, bu doğrultuda verdiği kararların neticesini de görebilmelidir (Murray J. H., 1997, s. 126).

Siberdramatik öyküde amaçlı eylemde bulunma misyonu, elinde kontrol gücü olan katılımcıya aittir. Bu eylemlerin istem yönünü siberdramatik anlatı belirlemelidir. Anlatı, kendi içerisinde bu eylemlerin inandırıcılığını, haklılığını ve nedenselliğini inşa etmelidir (Sayılgan, 2012, s. 121-122).

Murray'nin üçüncü estetik kategorisiyse dönüşümdür. Geleneksel dramatik yapıda dönüşüm, çalışmanın *Anlatı Yapıları* adlı bölümü altında da incelendiği üzere öykü karakterinin içerisinden geçtiği mücadele ve çatışma dolu bir dizi olayın sonunda ulaştığı duygusal ve durumsal değişime karşılık gelir. Bu duygusal ve durumsal dönüşüm, izleyiciyi Aristotelesçi anlamda bir arınma ve rahatlama anlamına gelen katarsis'e ulaştırır (Sayılgan, 2012, s. 122).

Geleneksel dramanın aksine siberdramada izleyici artık aktif bir katılımcıdır. Hâl böyle olunca aslında ana karakterin de ta kendisi oluverir. Oyuncunun verdiği kararlar doğrultusunda karakterin başından geçen olaylar, bu süreçte yaşadığı çatışmalar, olay örgüsünün değişmesine, dallanmasına vb. neden olabilir. Oyuncunun, oynadığı karakter ve olay örgüsü üzerinde bu şekilde etkili olabildiği oyunlarda dönüşümü yalnızca oyun karakteri geçirmez, aynı zamanda onu kontrol etme gücüyle donatılan oyuncu da geçirir (Sayılgan, 2012, s. 122).

Bu estetik kategorisini *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence* adlı doktora tezinde ayrıntılı olarak inceleyen Mateas, dönüşümün en az üç alt başlığa bölünebileceğini öne sürer. Mateas, bu alt başlıkları kılık değiştirme, birden çok dönüşüm ve kişisel dönüşüm olarak tespit eder (Mateas, 2002, s. 24).

Kılık değiştirme, oyuncunun etkileşimli deneyim süresince bir başkasının kılığına bürünmesine olanak sunan dönüşüm tipidir. Oyunların büyük bir bölümü bu dönüşüm kategorisine girer (Mateas, 2002, s. 24).

Birden çok dönüşüm tipinde oyun, oyuncunun bir tema etrafında birden fazla dönüşüm yaşamasına izin verir. Pek çok oyun, oyuncunun birden fazla karakteri

kontrol etmesine imkân sunarak bu dönüşüm kategorisine dâhil olur (Mateas, 2002, s. 24).

Kişisel dönüşümse Mateas'a göre yalnızca önceki iki dönüşümün başarıya ulaştığı oyunlarda rastlanılan bir dönüşüm tipidir. Bu dönüşüm tipinde oyun karakterini kontrol eden oyuncunun da karakterle birlikte içsel bir dönüşüm yaşaması sağlanır. Bu dönüşümün gerçekleştiği hâllerde oyunun başındaki oyuncuyla oyunun sonundaki oyuncu artık aynı kişi değildir (Mateas, 2002, s. 24).

2.2. Mateas'ın Etkileşimli Drama Yaklaşımı

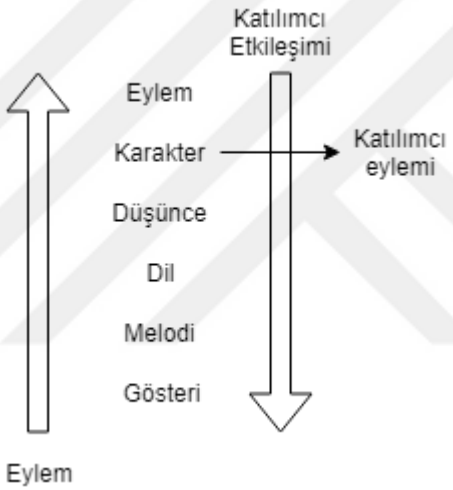
Mateas, ilkin Laurel'ın Aristotelesçi çerçeveyi bilgisayar temelli anlatılara uyarlamasıyla başlayan ve ardından Murray'nin etkileşimli anlatının estetik unsurlarını belirleyen siberdrama yaklaşımıyla süren tartışmaya, bu iki görüşü sentezleyerek yeni bir Neo-Aristotelesçi yaklaşım sunar. Mateas'ın gayesi, kendinden önceki fikirleri de içerisine alarak bütüncül bir anlayışla oyun anlatısını kuramsallaştırmaktır.

Oyunlar için siberdrama tanımı yerine etkileşimli drama tanımını kullanan Mateas, Aristoteles'in *Poetics*'inde tanımladığı kavram ve kategorilerle oyun anlatısını kuramsallaştırmaya, onun bir modelini ortaya koymaya çalışır. 2004 yılında yayımlanan *A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games* adlı makalesinde Mateas, oyun anlatısının kuramsallaştırılmasının önemi üzerinde durur. Oyun anlatısının kuramsallaştırılmasının, oyunlarda etkileşimin kavranabilmesi ve bu yolla etkileşimli bir anlatının inşasındaki güçlüklerin aşılabilmesi adına önemli olduğunu düşünür. Bu sorunu ortadan kaldırmak için Mateas, Aristoteles'in drama kuramını baz alan yeni bir oyun kuramı geliştirir (Mateas, A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games, 2001, s. 140-141).

Mateas, Murray'nin estetik kategorilerinin, etkileşimli öykü deneyiminin fenomenolojik kategorileri olduğunu söyler. Yani bu kategoriler, etkileşimli bir öyküye dâhil olmanın nasıl bir his olduğunu tarif eden kategorilerdir. Bilgisayar temelli anlatıları ele aldığı çalışmasında Laurel'ın başvurduğu Aristoteles'in kategorileriyse tiyatronun analizinde kullanılan, dramatik bir öykünün bölümlerinin

neden yapıldığını gözler önüne seren yapısal kategorilerdir. Mateas'a göre etkileşimli drama için kuramsal bir çerçeve geliştirmedeki en önemli husus, birincil şahıs deneyimlerin fenomenolojik unsurlarıyla büyük bir dikkatle inşa edilen öykülerin yapısal unsurlarını entegre edebilmektir (Mateas, A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games, 2001, s. 142).

Mateas, Laurel'ın Aristoteles kategorileriyle kurguladığı şemasına etkileşimi dâhil eder. Aristotelesçi modele etkileşimin eklenmesiyle Mateas hem maddi hem de formel düzeyde değişiklikler olduğunu belirtir (Mateas, A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games, 2001, s. 143).



Şekil 5: Mateas'ın etkileşimli drama şeması.

Bir oyunu oynayan oyuncu, Mateas'ın etkileşimli drama şemasında karakter düzeyini temsil eder. Kendi eylemlerini belirleyebilen oyuncu, artık bu modeldeki karakterin, yani protagonist'in ta kendisine dönüşür. Oyuncunun oyun içerisindeki eylemleri, formel nedensellik için yeni bir kaynak yaratır. Bu durum, Mateas'a göre, yeni bir formel neden olarak modelde yer bulur. Oyuncu, oyun içerisinde sorumluluk alarak yapının formel nedenselliğini belirler. Dilden gösteriye değin uzanan bir dizi formel aktivitenin sonucu olur. Ancak Mateas, oyuncunun aksiyona geçmesinin sınırları da olduğunu belirtir (Mateas, A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games, 2001, s. 144). Oyuncunun eylemleri, tıpkı Laurel'ın da dile getirdiği gibi bilgisayar sistemi tarafından kendisine sunulan maddesel kaynaklar ve modelde de karakter düzeyinin hemen üzerinde yer alan olay örgüsü tarafından sınırlandırılır.

Burada karakter düzeyinin altında bulunan olası eylemler, etkileşimli dramanın maddi nedenleridir. Bunlar, Laurel'ın tarif ettiği bilgisayar sisteminin görevini yapmasına yarar. Aynı anda hem oyuncunun gerçekleştirebileceği eylemleri kısıtlar hem de bazı eylemleri spesifik olarak öne çıkarırlar (Sezen, 2011, s. 359-360).

Mateas ve Stern, etkileşimli drama yaklaşımlarını pratikte test etmek için 2005 yılında deneysel bir çalışma olarak *Façade* adlı oyunu yaratırlar. Yapay zekâ destekli bir etkileşimli drama örneği olarak tanıtılan *Façade*'de oyuncu, Trip ve Grace isimli bir çiftin New York şehrindeki apartmanlarında düzenledikleri kokteylin davetlilerinden birini, uzun zamandır görmedikleri bir üniversite arkadaşlarını oynar. En başta kulağa çok hoş ve sıcak gelen bu fikir, oyuncunun çiftin evine gelmesi ve ardından Grace ve Trip arasında cereyan eden domestik bir tartışmayla yerini gerginliğe bırakır. Çiftin tartışması, oyuncunun kontrolündeki karakterin çiftin yaşadıkları apartman dairesinin sokak kapısı önüne varmasıyla başlar. Bu noktada oyuncu, çiftin tartışmasını sonuna kadar dinleyebilir ya da tartışmaları sona ermeden kapıyı çalabilir. İlk dramatik kararını burada veren oyuncu, daireye girdikten sonraysa asıl etkileşimli drama başlar.

Bütünleşik bir dil işleme yazılımıyla birlikte gelen *Façade*'de oyuncu, oyuna "cümleler" girerek kavga eden çiftle âdeta "konuşabilir". Oyuncunun dilediği sözcükleri yazarak her şeyi gözlerinden gördüğü protagonist'i konuşturması, bu yolla tartışmada çifti desteklemesi ya da onları daha da birbirlerinden koparması olasıdır. Hatta oyuncu daha da ileriye giderek kendisini daireden bile kovdurabilir. *Façade*, etkileşim ve dramanın ön planda olduğu bir yapım olarak vaat ettiğini sunabilmek adına üç boyutlu grafiklere ve seslendirme sanatına başvurur. Bunun yanı sıra devamlı aktif hâldeki yapay zekâ ve doğal dil işleme süreçleri de yapımın dramatik yönünü gözler önüne sermesinde önemli bir rol oynar. Öyle ki doğal dil işleme süreci, oyuncunun tıpkı etkileşimli bir tiyatro oyunundaymış gibi bir konudan diğerine atlamasına olanak sunar. Bu prosedürel yönüyle *Façade*, Mateas ve Stern'ün etkileşimli drama yaklaşımlarının pratikteki temsilidir (Mateas & Stern, Writing Façade: A Case Study in Procedural Authorship, 2008, s. 6).

2.2.1. Etkileşimli Dramaya Yöneltilen Eleştiriler

Etkileşimli drama kavramı gerek ludolojik cepheden gerekse de narativist cepheden çeşitli eleştirilere maruz kalır. Çalışmanın *Ludoloji ve Naratoloji Tartışmaları* adlı bölümünde de ele alındığı üzere narativistler genellikle edebî kuramdan gelenlerin temsil ettiği; hipermetni, etkileşimli anlatının özü olarak gören ve mevcut kuramlarla etkileşimli medyanın kuramını oluşturmaya çalışan cephedir. Ludolojistlerse büyük bölümü çağdaş oyun çalışmaları içerisinden gelenlerin oluşturduğu; hipermetin yerine doğrudan oyunları ve oynanışı etkileşimli formun özü olarak gören ve herhangi bir mevcut kuramdan etkilenmeden oyunların bağımsız kuramını ortaya koymaya çalışan cephedir. Ludolojistler, narativistler gibi oyunları incelerlerken edebiyat ve sinema gibi diğer disiplinlerden faydalanmazlar (Mateas, Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence, 2002, s. 32).

Mateas, her iki görüşün de etkileşimli drama konseptine mesafeli yaklaştığını belirtir. Çoğunlukla gelen eleştiriler, etkileşimli dramanın Aristotelesçi konseptinin kuramsal anlamda yetersiz ve sofistike olmadığı ve oyunla anlatının bir kombinasyonunun teknik olarak imkânsız olduğu yönündedir.

Frasca, etkileşimli dramanın Neo-Aristotelesçi konseptine üç spesifik eleştiride bulunur. Bu eleştirilerden ilki, Neo-Aristotelesçi etkileşimli dramanın oyuncuyla sistem arasında çözülmesi imkânsız bir savaş yarattığı; ikincisi, birincil ve üçüncül kişi perspektifinin karışıklığına neden olduğu; üçüncüsüyse tüm modelin prosedürel yönü itibariyle en başta teknik olarak imkânsız olduğu şeklindedir (Mateas, Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence, 2002, s. 32).

Frasca, etkileşimli drama konseptinin, kuvvetli bir yakınlaşma hissi ve katı bir dramatik olay örgüsü yaratmaya çalışması nedeniyle oyuncu ve bilgisayar sistemi arasında bir kontrol savaşına neden olacağını öne sürer. Frasca'ya göre bilgisayar sistemi, anlatının nasıl sona ereceğine karar verirse bu herhangi bir etkileşim özgürlüğünden yoksun bir final anlamına gelir. Şayet ki oyuncu anlatının sonunu belirlerse bu, etkileşim özgürlüğünü garantilese de herhangi bir finale sebep olmayacağı anlamı taşıdığını iddia eder. Oyuncunun, örneğin Gandi gibi tarihî bir figürü oynaması hâlinde bilgisayar sisteminin, oyuncunun canlandırdığı rolü ve olay

örgüsünü gözeterek etkileşim özgürlüğünü sınırlaması gerektiğini ya da bilgisayar sisteminin ancak bunları hiçe sayarak oyuncuya belli bir etkileşim özgürlüğü sağlayabileceğini ifade eder.

Mateas'a göre her iki argümanda da Frasca, öyküye bir kader gibi yaklaşırken, etkileşimi safi bir özgürlük olarak görür. Öykü, âdeta başı ve sonu belli bozulmaz bir bütünken etkileşim, oyuncunun istediğini yapabildiği uçsuz bucaksız bir özgürlük alanı olarak vurgulanır. Bu sebepten ötürü Frasca, öyküyle etkileşimin bir araya getirilemez iki farklı kavram olduğunu savunur. Öyküyle etkileşim bir araya getirilse de eninde sonunda sorunlu bir formasyon elde edilir (Mateas, Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence, 2002, s. 32).

Mateas, Neo-Aristotelesçi kuramın bütün gayesinin tam da etkileşimin açık uçlu tanımını amaçlı eylem yaklaşımıyla yenilemek olduğunu söyler. Mateas'a göre oyuncu ancak maddi ve formel düzeyler arasında bir denge olduğunda amaçlı eylemi deneyimleyebilir. Frasca'nın düşüncesinin aksine bunun gerçekleşmesi için oyuncunun canı ne isterse yapması gerekmez ya da bunun için sınırsız bir etkileşim özgürlüğüne ihtiyaç duyulmaz. Sadece maddi ve formel düzeyler arasında kurulan bir denge yeterlidir (Mateas, Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence, 2002, s. 32).

Frasca, ayrıca Neo-Aristotelesçi etkileşimli dramanın birincil ve üçüncül kişi karmaşasına sebebiyet verdiğini söyler. Anlatının hâlihazırda tamamlanan bir yapı olduğunu ve bu yapıda bir anlatan tarafın, bir de dinleyen tarafın bulunduğunu belirtir. Bunun aksine oyun sürekli hareket hâlinde olan bir yapıdır ve bir katılımcının etkin katılımına ihtiyaç duyar. Hâlihazırda statik olan bir yapıyla devinim hâldeki bir yapının birleştirilmesi mümkün değildir.

Mateas, Frasca'nın bu yaklaşımının, bir melez durumunu göz ardı etmesinden ötürü yetersiz ve zayıf olduğunu söyler. Buna örnek olarak bir üçüncü hâlden bahseder: Öykü anlatma hâli. Bir öykücünün, dinleyiciyle etkileşime girerek bir öykü anlattığı bu hâlde dinleyici hem dinleyici pozisyonundadır hem de katılımcı pozisyonundadır. Bu durumda öykü statik değildir, dinleyenlerle birlikte bir devinim içerisindedir. Mateas da Aristotelesçi etkileşimli dramanın buna çok benzediğini

söyler: Oyuncu, etkileşim aracılığıyla sistem tarafından önüne konan blok parçalarından kendine bir öykü biçimler (Mateas, Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence, 2002, s. 32-33).

Frasca'nın son eleştirisi de bu konseptin teknik olarak imkânsız olduğu yönündedir. Frasca'ya göre bir yazar için geleneksel bir olay örgüsünü kaleme almak zaten çok zorken, ondan oyuncunun aksiyonlarını önceden ya da aynı anda hesaplayarak birden fazla drama yazmasını beklemek olanaksızdır. Yapay zekânın mevcut konumu da düşünüldüğünde Frasca, etkileşimli drama konseptinin ve öne sürdüğü prosedürel işleyişin mümkün olmadığına inanır.

Mateas, etkileşimli drama sisteminin kendi başına öykü yazması gerekmediğini söyler. Böylesi bir durumda bile yapay zekânın beslendiği bilgi kaynağının bir insan yazar olduğunun altını çizer. Bu noktada tekrar *Façade*'yi hatırlamak yerinde olur. Her ne kadar prosedürel bir işleyişe sahip olsa da yapım, Mateas ve Stern'ün önceki girdilerinden beslenen prosedürel bir işleyişe sahiptir. Burada da yine yapay zekânın beslendiği kaynak en az bir insan yazar tarafından derlenen verilerin ta kendisidir. Bu durumda etkileşimli drama sisteminin yapması gereken tek şey, öykü anlatma potansiyeli sunan belirgin ve spesifik bir uzam temsil etmesi ve bu uzam içerisinde oyuncunun etkileşimi doğrultusunda hareket etmesidir. Frasca'nın argümanlarının aksine bilgisayar sistemi, oyuncunun gelişigüzel eylemlerini de anlamlandırıp onlara bir karşılık sunmak zorunda değildir. Bilgisayar sistemi, yalnızca maddi ve formel düzeyler arasında spesifik öykü uzamına denk gelen eylemleri karşılamakla yükümlüdür. Mateas, bunun da gerçekten üstesinden gelmenin zor bir problem olduğunu söyler. Fakat Frasca'nın argümanlarında iddia ettiği problematik durumdan çözülmesi çok daha kolay bir tablo sunar (Mateas, Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence, 2002, s. 33-34).

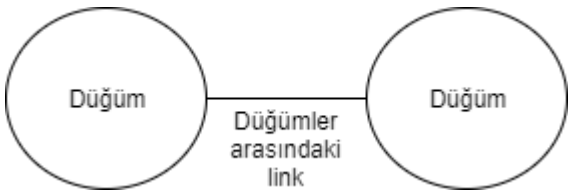
Ludolojik cephenin yanı sıra narrativist cephe de etkileşimli drama yaklaşımına kısmen de olsa mesafelidir. Narrativist cephenin bu konudaki görüşü de oyuncuya sunulan bu geniş etkileşim özgürlüğünün, oyun anlatısını sekteye uğratacağı fikri etrafında toplanır. Bu görüşe göre böylesi bir durumda yalnızca kısır ve ilginç olmaktan uzak öyküler anlatılabilir.

Mateas, bu argümanı öne sürenlerin oyunlara hipermetin muamelesi yaptıklarını söyler. Onlar için oyunlarda anlatı ve etkileşim, yalnızca yapısal bir ilişki içerisinde algılanabilir. Mateas, bu yapısal ilişki dışında herhangi bir yorum alanına imkân tanınmadığını söyler (Mateas, Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence, 2002, s. 34). Bu yüzden Mateas, ludolojistler ve narativistler arasında bir orta yolcu olarak konumlandırılabilir. Bu çalışmada Mateas'tan iki uç cephe arasında bir orta yol arayışı içerisinde olan bir isim olarak bahsedilmesinin sebebi de budur.

2.3. Oyun Anlatısının Seviyeleri

Araştırmacı bilim insanı Craig A. Lindley, 2005 yılında yayımlanan *Story and Narrative Structures in Computer Games* adlı makalesiyle oyunların öykü ve anlatı yapılarını inceler. Oyunlarda öykü ve anlatıya bilgisayar bilimleri perspektifinden bir bakış kazandıran Lindley, oyun anlatısının çizge kuramı bağlamında üç seviyeden oluşan bir yapı olarak modellenebileceği sonucuna ulaşır (Lindley, 2005, s. 18).

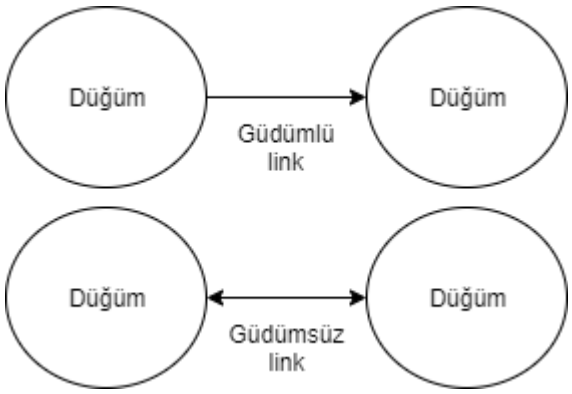
Bu modelin birinci seviyesi atomik seviyedir. Anlatının etkileşimli yapısının ana bileşenlerinin sunulduğu bu seviyede düğümler, düğümler arası linkler ve linkler üzerinde baskılar bulunur (Lindley, 2005, s. 18).



Şekil 6: Oyun anlatısının atomik seviyesi.

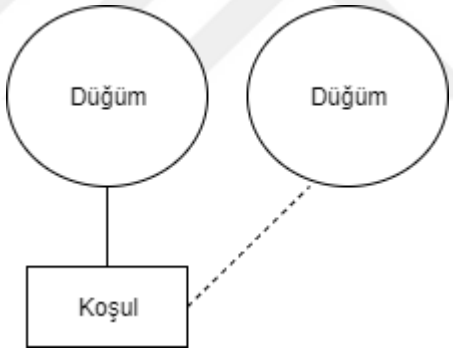
Lindley, linkler üzerinde baskıların dört çeşit olduğunu belirtir (Lindley, 2005, s. 18-19):

1. Linkler güdümlü ya da güdümsüz olabilir. Güdümlü linklerle linkler üzerinde ancak tek bir yöne hareket mümkündür (Lindley, 2005, s. 18).



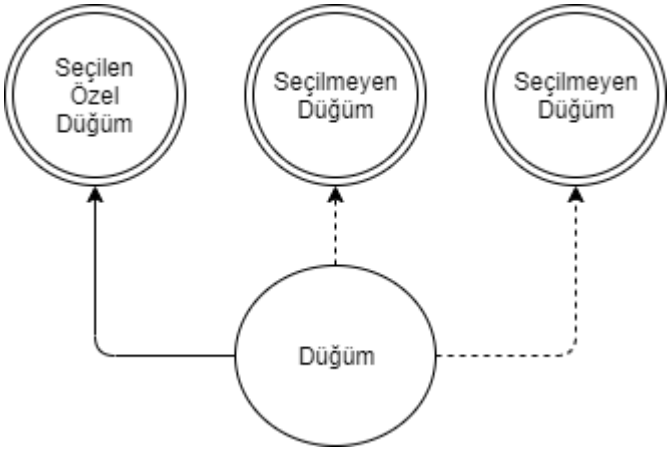
Şekil 7: Güdümlü ve güdümsüz linkler.

2. Linkler bir koşula bağlı olarak aktif olabilir. Böylesi linkler, gerekli bir objenin bulunması ya da bir düşmanın alt edilmesi gibi bir anlatı eşiği aşıldığında açılabilir. Bu link yapısı, aynı zamanda Murray'nin dinamik linkler olarak adlandırdığı yapının da aynısıdır. Her ikisinde de linklerin mevcut olabilmesi için en az bir koşulun yerine getirilmesi gerekir (Lindley, 2005, s. 19).



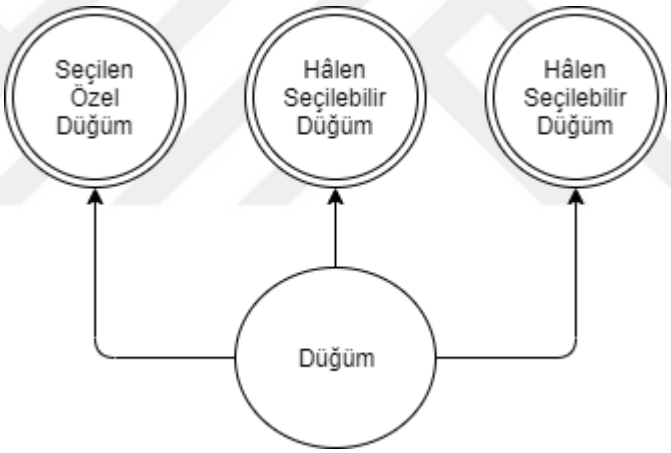
Şekil 8: Koşullu linkler.

3. Linkler özel düğümlere ulaşabilir. Özel düğümlerde ancak mevcut linklerden birinin seçilmesi gerekir. Örneğin üç link mevcuttur ve bu üç linkten sadece birinin seçilmesi gereklidir. Bu bağlamda seçilen linkin ulaştığı düğüm özeldir.



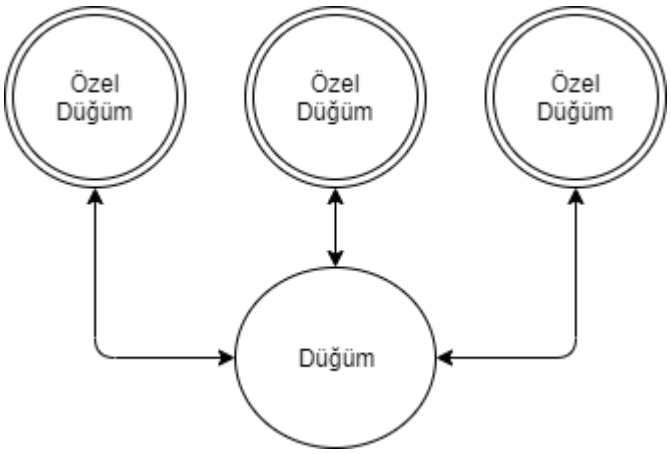
Şekil 9: Özel düğümler.

Bu durumun tam tersi de gerçekleşebilir. O zaman da linklerin ulaştığı düğümler özel olmaz ve bu durumda herhangi bir link seçilebilir.



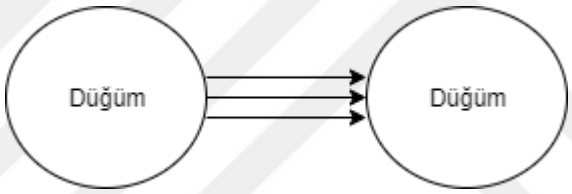
Şekil 10: Özel olmayan düğümler.

Bir üçüncü senaryodaysa dinamik seçim durumu oluşabilir. Bu durumda da her link ayrı ayrı kullanılabilir.



Şekil 11: Dinamik düğümler.

4. Düğümler tek bir linkle sınırlandırılabilir ya da birden fazla linkle bağlanabilir.



Şekil 12: Çoklu linkle bağlı düğümler.

Modelin ikinci seviyesi topoloji seviyesidir. Bu seviyede yazar, anlatısına genel şeklini verir. Burada yazarın öyküsünü nasıl biçimlendireceği, yukarıda bahsedilen atomik seviye bileşenlerini nasıl kullanacağı ve onları nasıl bir araya getireceği tamamıyla onun kararına kalır. Yazar tamamen özgürdür. Bu noktada çizge kuramı, yazara başvurabileceği çeşitli konseptler sunar (Lindley, 2005, s. 19):

1. Bütün çizge konseptinde bütün düğümler diğer bütün düğümlerle birbirine bağlıdır.

2. Çoklu çizge konseptinde düğümler üzerinde birden fazla link bulunur.

3. Yürüyüş konseptinde bir dizi link, bir düğümü bir başka düğüme orta düzey düğümlerle bağlar. Yol konseptinde tekerrür eden hiçbir düğüm bulunmaz. İz konsepti, içerisinde hiç tekerrür eden düğüm bulunmayan yürüyüş konseptinin bir çeşididir. Daire konseptiyse başladığı yere geri dönen yürüyüş konseptinin bir başka uyarlamasıdır.

4. Bir çizge, şayet en az bir düğümü ve çizge üzerindeki diğer düğümleri birbirine bağlayan bir yürüyüş konsepti varsa bütüncül bir çizgedir.

5. Güdümlü linkler içeren bir çizge, bir digraftır.

6. Bir düğümün derecesi, ona bağlı olan linklerin sayısıdır.

7. Çevrimsiz olan çizgeler orman konseptini oluşturur. Bu durumda hiç devirli düğüm bulunmaz. Ağaç konseptiyse güdümlü bir çevrimsiz çizgedir. Aynı zamanda bir çevrimsiz digraftır.

Modelin üçüncü seviyesiyse düğüm yapısıdır. Bu seviye, düğümlerin neden oluştuğuyla ilgilidir. Örneğin bir tasarımda düğümlerin dizilimi, anlatının çizgisel olmasını sağlayabilir. Bu durumda her bir düğüm bir oyun bölümünü temsil eder. Etkileşimli öykü olasılıklarıysa her bir düğüm içerisinde daha küçük ölçeklerdeki ağlar vasıtasıyla sağlanabilir (Lindley, 2005, s. 19).

Lindley, düğüm yapısı seviyesinde düğümlerin kullanım biçimlerine örnekler de sunar (Lindley, 2005, s. 20):

1. Müze tipinde her bir düğüm bir anlatı bileşeni içerir. Bu tip bir yapı bir bütün çizge örneğidir. Bu tip bir yapıda bir düğüm içerisindeki her bir obje, aynı düğüm içerisindeki diğer bütün objelerle bağlantı içerisindedir.

2. Paralel olay örgüsü tipinde paralel sekanslar yer alır ve bu sekanslar birbirine linklerle bağlanır. Açık bir digraftır.

3. Nodal ya da çıkmaz sokak tipinde yapı birbirine bağlı bir çizgedir.

4. Modüler ya da labirent tipinde yapı jenerik bir çizgedir, fakat belirli şartlar sağlandığında alt çizgelere de erişilebilir.

5. Açık yapı da müze tipine benzer, ancak müze tipinin aksine bir dizgeye ya da bütüncül bir çizgeye sahip değildir. Bu yapı daha ziyade dallanan bir çizgeye sahiptir.

2.4. Oyun Anlatısının Sorunları ve Çözüm Önerileri

Amerikalı profesör ve oyun tasarımcısı Ernest W. Adams, 1995 yılında Game Developers Conference'da *The Challenge of the Interactive Movie* adlı bir seminer verir ve verdiği bu seminer, Adams'ın etkileşimli filmler ve oyunlar üzerine yürüttüğü çalışmalarının miadı sayılır.

1995 senesinde video sıkıştırma teknolojilerinin yeni yeni ortaya çıkmaya başlaması ve CD-ROM'un gelişiyle birlikte film ve televizyon dünyasından profesyonel isimlerin oyunlarla ilgilenmeye başlamaları, etkileşimli anlatılar için bir dönüm noktasıdır. Adams, bu kritik dönüm noktasından bahsederken, aslında oyun endüstrisi adına endişe duyduğunu da gizlemez. Adams, yeni bir medyum olarak oyunların, geleneksel medya profesyonellerinin kontrolleri altına girmesinden korktuğunu açıkça ifade eder. Adams'a göre oyunların etkileşimli yapısını anlamaktan çok uzak geleneksel medya profesyonelleri, yeni medyumun gelişimini sekteye uğratabilecek geriletici bir etkiye neden olabilirler (Adams, 2013, s. 45).

Adams'ın da kurucu ortağı olduğu Game Developers Conference'ın ana gayesi de tam olarak bu soruna temas etmek ve bir bakıma geleneksel medya profesyonellerine, yeni medyumun etkileşimli doğasını daha iyi anlatabilmektir. Bu yüzden konferansın kuruluş ilkesinin oyunlara yabancı olan geleneksel medya profesyonellerine, oyunların etkileşimli doğasını açıklayarak onlara medyumun öykü anlatma potansiyelini göstermek olduğu söylenebilir.

Kurucu ortağı olduğu bu konferans dâhilinde çeşitli seminerler de veren Adams, verdiği bu seminerler süresince etkileşimli anlatıları anlayabilmek adına bir dizi ampirik çalışma yürütür. Katılımcılarla birlikte pek çok etkileşimli anlatı üzerinde duran Adams, yine de oyunların etkileşimli doğasını tam anlamıyla anlamakta ve anlatmakta zorlandığını söyler. Bu bir dizi ampirik uğraşın ardından Adams, meseleye tek bir hipotez üzerinden yoğunlaşmayı düşünür. Adams'ın ortaya koyduğu hipoteze göre etkileşimli anlatı denilen olgu, bir oyuncunun, bir öykü karakterini kontrol ettiği, bir öykü anlatan tek kişilik bir oyundur. Bu temel hipotezden yola çıkan Adams,

verdiği seminerler boyunca katılımcılarla birlikte etkileşimli anlatıların üç temel sorununu tespit ettiğini öne sürer (Adams, 2013, s. 45).

Bu problemlerden ilki, unutkanlık sorunu olarak adlandırılır. Bu sorun, öykü karakterini kontrol eden oyuncunun, kontrol ettiği karaktere ve onun dünyasına dair hiçbir şey bilmemesiyle alakalıdır. Adams, kurgusal gerçeklikte yer alan avatar'ın içerisinde bulunduğu dünyayı bilmesi ve tanıması, kendisinin ve çevresinin farkında olması gerektiğini öne sürer. Onu kontrol eden oyuncuysa doğal olarak bu dünyaya ve karakterin kendisine tamamen ya da kısmen yabancı olduğundan, avatar'ın bu zihinsel durumuna çok uzaktır. O hâlde oyuncu, öykü karakterinin içerisinde bulunduğu mekâna, karakterin bizatihi kendisine ve onun gerçekliğine tamamen yabancı ve uzaktır. Oyuncu, âdeta bellek yitimi yaşamış gibidir. Bu sorunun ismi de tam olarak buradan gelir (Adams, 2013, s. 45).

İç tutarlılık sorunu, Adams'ın tespit ettiğini ifade ettiği ikinci etkileşimli anlatı sorunudur. Adams, bu sorunun, iç tutarlılığı olan etkileşimli bir öykü deneyimi sunmanın zorluğundan kaynaklandığını söyler. Oyuncu, dijital ortamda özgür bırakıldığında ve aynı zamanda ondan belirli kararlar vermesi istendiğinde, oyuncunun bu kararları, oyunun öykülemesiyle ters düşebilir. Tasarımcıyla oyuncu arasındaki bu çatışmadan iç tutarlılık vuku bulur (Adams, 2013, s. 45).

Adams'ın tespit ettiği üçüncü problemse anlatı akışı sorunu olarak karşımıza çıkar. Adams'a göre oyun tasarımcısı, oyuncunun olay örgüsünü tıkamadığından ve dramatik çatışmanın yaşandığı sırada orada bulunduğundan emin olmak ister. Oyuncunun olay örgüsünü bilerek ya da bilmeyerek tıkaması ya da isteyerek veya istemeyerek dramatik çatışmadan kaçınması, bu sorunun kaynağını oluşturur (Adams, 2013, s. 46).

Adams'a göre bu sorunların temel nedeni, etkileşimli anlatıların doğasından kaynaklıdır. Çalışmasının *Oyuncu Özgürlüğü ve İyi Şekilde Oluşturulan Öyküler* adlı başlığı altında irdelediği bu mesele, tamamıyla oyun tasarımcısının oyun üzerindeki kontrol alanıyla oyuncunun oyunla etkileşimi arasındaki korelasyonla ilgilidir. Oyun tasarımcısı, iyi biçimlenen bir öykü sunmak ister. Bunun için oyun anlatısı üzerinde de belli bir hâkimiyet kurması gerekir. Adams'a göre oyun tasarımcısının

hâkimiyetiyle oyuncunun etkileşimli anlatı üzerindeki hareket sahası daralır ve oyuncunun özgürlüğüne ket vurulur. Adams'a göre oyun tasarımcısıyla oyuncu arasındaki bu çatışma, etkileşimli anlatıların en temel meselesidir. Ona göre burada iyi bir denge kurmak çok zordur: Oyuncu ne kadar özgür bırakılırsa oyun tasarımcısının iyi biçimlenen bir öykü anlatması aynı oranda zorlaşır (Adams, 2013, s. 46).

Adams, bu sorunların çözülmesi gereken sorunlar olmadığını da ifade etmekten kaçınmaz. Ona göre yukarıda sıralanan bu sorunlar tam anlamıyla çözülebilir sorunlar değildir. Yalnızca yeni bir medyumun doğasından kaynaklanan, onun asli unsurları olarak incelenebilir. Adams'a göre tüm bu sorunlar, bilgisayar teknolojisinin mümkün kıldığı etkileşimle geleneksel öykücülüğün harmanlanmasının bir sonucudur. Bunları tamamen ortadan kaldırmak mümkün olmasa da mevcut imkânlar dâhilinde gerek teknik gerekse de pratik bazı yaklaşımlarla bu sorunların etrafından dolaşılabilir (Adams, 2013, s. 46).

2.4.1. Unutkanlık Sorunu

Etkileşimli anlatı karakterine hayat veren oyuncu, kontrol ettiği karaktere ve içerisinde bulunduğu ortama yabancıdır. Adams, oyuncunun, kontrol ettiği karakteri ve içerisinde bulunduğu mekânı anlamlandırabilmesi için zamana ihtiyacı olduğunu belirtir. Oyuncu, oynadığı karakteri ve içerisindeki dünyayı anlamlandırabilmek için büyük bir keşfe çıkmak zorundadır. Bu yüzden oyuncu, etkileşimli anlatının mekânları arasında gezinir, karşısına çıkan nesneleri inceler ve ipuçlarını bir araya getirerek neler olup bittiğini anlamlandırmaya çalışır. Adams, oyuncunun bu hâlini, unuttuğu bir şeyi hatırlamaya çalışan bir kimseye benzetir. Oyuncu, sahiden de bir unutkanlık sorunuyla uğraşır gibidir (Adams, 2013, s. 48).

Tamamıyla etkileşimden kaynaklı bu sorun, geleneksel anlatılarda somut düzeyde bir etkileşim olmadığından, böylesi anlatılarda karşılaşılan bir sorun değildir. Geleneksel anlatılarda öykü karakterleri, içerisinde bulundukları gerçekliğin bilgisine vakıflardır. Bu sorunsa yalnızca etkileşimli anlatılara has, anlatının etkileşime açık doğasından ileri gelen bir problemdir. Adams, bu sorunun, oyuncunun, oyun dünyasına dair bir ön bilgiye sahip olmamasından kaynaklandığını dile getirir. Hatta

öyle ki Adams, bu sorunu sorun olmaktan çıkararak onu yeni medyumun ilk karakteristik özelliği olarak gösterir (Adams, 2013, s. 48).

Çoğu zaman oyuncunun oyun dünyasına olan yabancılığı büyük bir sorun teşkil etmez. Oyuncu, shooter oyunlarında olduğu gibi çok dar bir etkileşim imkânına sahipse veyahut side-scrolling oyunlarındaki gibi çizgisel bir olay örgüsü üzerinde hareket etmek durumundaysa unutkanlık sorunu, büyük bir problem teşkil etmez ve hatta çoğu zaman etkisini dâhi hissettirmez. Hâl böyle olunca oyuncu, içerisinde bulunduğu dünyayı sorgulamak gibi bir dürtüye kapılmaz. Büyük ölçekli açık dünyalı oyunlarndaysa durum daha farklıdır. Böylesi oyunlarda oyuncu, oyun dünyasını keşfedebileceği çok geniş bir özgürlük skalasına sahiptir. Adams, böylesi bir durumda iki senaryodan söz eder: İlk senaryoda ana karakter bir kâşiftir ve tanımadığı bir dünyayı keşfetmekle meşguldür. Bu birinci senaryoda işler yolunda gözükür, çünkü hem oyuncu hem de karakter nerede olduklarının bilgisine sahip değillerdir. İkinci senaryodaysa ana karakter çalıştığı iş yerinde, çalışma masasının hemen yanı başındadır. Karakter, nerede olduğunun bilgisine vakıfken, onu kontrol eden oyuncu, karakterin bu bilgisine vakıf değildir ya da kısmen vakıftır. Bu eksikliği gidermek isteyen oyuncu, karakteri kontrol ederek ofiste dolaşmaya başlar. Büyük bir araştırma içerisine girer. Bu senaryoda işler pek de yolunda değildir. Zira karakter nerede olduğunun bilgisine vakıfken, oyuncu bu bilgiden uzaktır (Adams, 2013, s. 48).

Adams, bu soruna iki şekilde çözüm getirilebileceğini öne sürer: İlk yaklaşım, oyuncunun kontrol ettiği karaktere bellek kaybı yaşatmaktır. Cognetics Corporation'ın 1986 yılında piyasaya sürülen *Amnesia* adlı metin temelli adventure oyunu, tam olarak ana karakteri hafıza yitimi yaşayan bir kimsenin öyküsünü anlatır. Frictional Games'in 2010 yılında piyasaya sürülen *Amnesia: The Dark Descent* adlı hayatta kalma odaklı korku oyunu da meseleye benzer bir yaklaşım sunar. Bu yapımda da ana karakter belleğini yitirmiş bir kimsedir. Tıpkı oyuncunun ta kendisi gibi nerede ve ne yaptığını bilmeyen karakter, korkutucu kalede neler olduğunu anlamaya çalışırken bir yandan hafızasının geri gelmesi için parçaları birleştirmeye çalışır. Adams, bu yaklaşımın gerçekçi olmadığını söylerken, etkileşimli öyküleri böylesi dar bir temaya sıkıştırmanın doğru olmadığını ekler (Adams, 2013, s. 48). Adams, haklıdır. En

nihayetinde her öykü aynı şeyi anlatamaz ve her öykü karakteri bellek yitimine maruz bırakılamaz.

İkinci yaklaşımdaysa oyun karakteri, tıpkı onu kontrol eden oyuncu gibi hiç bilmediği ve tamamen yabancısı olduğu bir dünyaya fırlatılır. Bu durumda en az oyuncunun kendisi kadar oyun karakterinin kendisi de içerisindeki dünyanın gerçekliğine yabancı kalır. Adams, bunun edebiyattaki karşılığının gizem ve polisiye öyküleri olduğunu belirtirken, merkezine kahramanlığı koyan öykülerin de bunlar arasında sayılabileceğini söyler. Yiğitlik anlatıları da pek çok oyunda karşımıza çıkar. Hatta Adams, çok fazla oyunda yiğitlik anlatılarının benzer yapısına rastlandığını ifade eder. Bu anlatılarda kahraman, tamamıyla yabancısı olduğu bir dünyaya giriş yapar, burada karşılaştığı sorunların üstesinden gelir ve yiğitliğini kanıtlayarak gerisin geri evinin yolunu tutar (Adams, 2013, s. 49).

Adams, her iki yaklaşımın da yetersiz ve kısır olduğuna inanır. Bu yaklaşımlardan hiçbiri, var olduğu mekâna aşina olan bir karakteri kontrol eden oyuncunun yaşadığı unutkanlık sorununa çözüm sunmaz (Adams, 2013, s. 49). Adams, bu sorunun kaynağı olarak, karakter temelli oyunları oynayan oyuncuların, bu yapımlarda aynı anda hem aktör hem izleyici hem de oyuncu olmalarını işaret eder (Adams, 2013, s. 23).

Seminerlerin üzerinden 10 yıl geçtikten sonra konuyla ilgili kaleme aldığı *Resolutions to Some Problems in Interactive Storytelling* adlı doktora tezinde Adams, geleneksel anlatılarda da ana karakterin içerisinde bulunduğu dünyayı bilmesine ve tanımasına rağmen okurun neler olup bittiğini anlayabilmesi için bir ön tanıtıma ihtiyacı olduğunu söyler. Adams, olay örgüsü başarıyla kurgulanan romanlarda ya da filmlerde bariz bir ön tanıtım kısmı bulunmadığını, çünkü bu ön tanıtımın anlatının içerisine kusursuzca yedirildiğini ve okurun buna dair bilgileri fark etmeden aldığını söyler. Adams, oyun tasarımcılarının da buna benzer, olay örgüsünün içerisine başarıyla gömülmüş ön tanıtımlar yapmayı öğrenmeleri gerektiğini ifade eder (Adams, 2013, s. 49-50).

İzleyicinin kurgusal dünya ve onun karakterleriyle bir biçimde tanıştırılması geleneği, aslında Antik Yunan'a ve Antik Yunan korosuna değin uzanır. Bugün bile

bazı tiyatro oyunlarında izleyicilere, tiyatro oyunu başlamadan evvel oyundaki karakterlerin tanıtıldığı kartlar dağıtılır. Çağdaş sinema böylesi bir çaba içerisine girmekten kaçınır. Ancak bazı durumlarda üst ses anlatıya, metne vb. başvurabilir. Bunlardan hareketle Adams, bu sorunu, başarılı bir ön tanıtım yapılmadan oyuncunun oyun dünyasına sokulmasına, yani başarısız bir in medias res'e bağlar (Adams, 2013, s. 50).

Bu soruna üçüncü bir çözüm olarak, oyunlarda kullanılan video sekansları gösterilebilir. Adams, oyuncuya herhangi bir etkileşim olanağı sunmayan bu ara sahnelerin gerekli ön bilgiyi aktarabileceğini ifade eder (Adams, 2013, s. 50). Clover Studio'nun 2006 yılında piyasaya sürülen aksiyon adventure oyunu *Ōkami*'de bu durumun en uç örneklerinden birine rastlanır. Yapım, yaklaşık 20 dakikalık bir ön tanıtım sekansıyla başlar. Oyuncu, bu süre boyunca neler olup bittiğini öğrenirken oyunla herhangi bir etkileşim içerisine giremez.

Zaman içerisinde video sekanslar da evrim geçirir. Video sekanslara etkileşimin dâhil edildiği hızlı zaman etkinliği özelliği, olay örgüsüne doğrudan etki edecek düzeyde ilk kez Japon oyun tasarımcısı, yapımcı ve mühendis Yu Suzuki'nin ilkin 1999 yılında Japonya'da, ardındansa 2000 yılında dünya genelinde piyasaya sürülen aksiyon adventure oyunu *Shenmue*'da kullanılır. Hızlı zaman etkinliği de video sekansa benzer. Ancak öykülemenin yapıldığı bu sekanslarda oyuncu, video sekanslarda olduğu gibi pasif değildir. Oyuncunun ekranda aniden beliren tuşlara, kısa zaman içerisinde basması gerekir. Oyuncu, ekranda beliren tuşa, doğru zamanda basmazsa ya da yanlış tuşa basarsa bu, olay örgüsünün gidişatını değiştirebilecek bir sonuca neden olabilir (Quick Time Event, tarih yok).

Adams, bu sorunun bir sanatkarlık sorunu olduğuna ve ancak usta sanatçıların elinde çözüme ulaşacağına inanır. Etkileşim barındırmayan geleneksel anlatı formlarında buna benzer bir sorun olmasa bile bu formlarda da anlatının belirli bir ön tanıtıma ihtiyacı olduğu ortadadır. Adams'a göre buradaki kritik nokta, bu ön tanıtımın nasıl yapıldığıdır. Ona göre iyi anlatılar, bu ön tanıtımı içerisine yediren ve bunu kimseye fark ettirmeyen anlatılardır. Oyunlarda durumun biraz daha göze parmak biçiminde olduğu da aşikârdır. *Ōkami* örneğinde olduğu gibi çok uzun ön tanıtım

sekansları kullanılarak oyuncunun gerekli ön bilgiye vakıf olması istenir. Adams'a göre çoğu oyun, oyuncuyu oyun dünyasına alıştırmak için bir alıştırma bölümü sunar. Gelgelelim çok azı bu alıştırma bölümünü aynı zamanda oyun dünyasını oyuncuya tanıtmak için bir fırsata çevirir. Adams, bu sorunu sadece usta sanatçıların çözebileceğine inanır (Adams, 2013, s. 50-51).

2.4.2. İç Tutarlılık Sorunu

Adams'a göre iç tutarlılık sorunu, etkileşimli anlatıda tasarımcının yüzleşmek zorunda kaldığı bir ikilemden doğar. Etkileşimli anlatı, doğası gereği katılımcıya belirli bir özgürlük alanı sunar. Bu gerçeğin yanında tasarımcı da bütüncül, iyi şekil verilmiş bir öykü deneyimi yaratmak ve bunu sunmak ister. Hâl böyleyken katılımcının özgürlük alanı içerisine girmeden tasarımcının bunu başarabilmesi hem teknik hem de sanatsal bir sorun hâlini alır (Adams, 2013, s. 52).

Adams, katılımcının etkileşimli anlatı deneyimini baltalayabileceği üç olası hâl olduğunu söyler:

İlk hâl, olay örgüsünü sabote etmektir. Katılımcı, etkileşimli anlatının olay örgüsüne zarar verecek bir tutum içerisine girebilir. Bunu kasten ya da istemeyerek yapabilir. Örneğin katılımcı, öykünün ilerleyen bölümlerinde karşılaşması gereken bir karakteri, anlatının henüz başında öldürebilir. Durum böyle olunca olay örgüsünün önceden belirlediği bir karşılaşma anı bizzat oyuncunun elleriyle tamamen imkânsız hâle getirilir (Adams, 2013, s. 52).

İkincisi, karakteri sabote etmek olarak tanımlanır. Katılımcı, etkileşimli anlatının olay örgüsü tarafından belli karakteristik özellikler üzerinden tanımlanan ve tasvir edilen, kontrolü katılımcının sorumluluğuna bırakılan öykü karakterini, karakteristik niteliklerine ters bir şekilde yönetmeyi seçebilir. Bu durumdaysa Adams, katılımcının karakteri sabote ederek bu soruna neden olduğunu izah eder. Jenkins'in "katılımcının özgürlüğüyle ortadan kalkan karakter" olarak tanımladığı bu durumda katılımcı, örneğin kahramanlık özelliğiyle tanımlanan bir öykü karakterini adeta kötücül bir halk düşmanı hâline getirebilir (Adams, 2013, s. 52).

Adams'ın sözünü ettiği üçüncü hâlse oyun dünyasını sabote etmektir. Bu durum, katılımcının etkileşimli anlatı dünyasına ait olmayan fikirleri bu dünyaya dâhil etmesiyle gerçekleşir. Oyuncu, bunu yazılı ya da sözlü yollarla yapabilir. 1920'li yılları konu alan bir anlatı dünyasında katılımcının Apollo görevinden söz etmesi, bu ihlal durumuna bir örnektir (Adams, 2013, s. 52). Laurel da doktora tezinde bu ihlal durumundan bahseder. Laurel'a göre etkileşimli anlatı sisteminin işlevselliği ve de bilhassa dramatik anlatının yaratımı ve sürdürülebilirliği için katılımcının oyun dünyası içerisine yeni ve yabancı fikirler empoze etmesinin önlenmesi hayati bir öneme sahiptir. Laurel'ın bunun için düşündüğü ve oyun yazarlığı sistemi olarak tanımladığı yapı, oyun senaryosu yazabilme ve oyun senaryosunu anlayabilme yeteneğine vakıftır. Ancak dışarıdan gelebilecek ve kurgusal gerçekliğin yasalarıyla ters düşebilecek her türden içeriğe karşı da korunmalıdır (Laurel, Toward The Design Of A Computer-Based Interactive Fantasy System, 1986, s. 103).

Adams, bir etkileşimli anlatının iç tutarlılığını bozan bu üç durumdan bahsettikten sonraysa katılımcının ne kadar fazla seçeneği ve eylemde bulunma özgürlüğü olursa bu üç durumdan en az birinin, ikisinin ya da tümünün gerçekleşme ihtimalinin bir o kadar arttığını ifade eder (Adams, 2013, s. 52).

Adams, iç tutarlılık sorunundan söz ederken evvela geleneksel anlatıyla çağdaş anlatı arasındaki farka dikkat çeker. Adams'a göre bir film izlendiğinde ya da bir kitap okunduğunda, yalnızca maruz kalınan öykü değerlendirilir ve bu bağlamda yapıtın iç tutarlılığı tartılabilir. Bu geleneksel sinema için de böyledir, edebiyat için de… Çağdaş anlatıdaysa durum farklıdır. Etkileşimin devreye girmesiyle özgürlük ortaya çıkar. Etkileşim, katılımcıyı özgürleştirir. Katılımcıya yapabileceği çeşitli şeyler sunulur ve onun bunlarla neler yapacağıysa bir başka sorunu doğurur. Katılımcının elindekilerle neler yapacağı büyük önem arz eder. Bu durumda geleneksel anlatının iç tutarlılık kuramı, çağdaş anlatıda karşılık bulamaz ve tamamen anlamını yitirir. Katılımcı, elde ettiği özgürlükle öykü karakteriyle saçma, anlamsız ve olay örgüsü bütünlüğünü bozacak her türden bağlam dışı davranışı sergileyebilir (Adams, 2013, s. 53).

Adams, bu noktada Superman örneğini verir. Superman, yanmakta olan bir binada mahsur kalan bir bebeği kurtarması beklenen bir süper kahramandır. Şimdi,

katılımcının bir etkileşimli anlatıda Superman'i kontrol ettiğini düşünelim. Deminki senaryo önümüzde olsun: Yanmakta olan bir bina ve içeride çaresizce ağlayan bir bebek. Superman'den bu bebeği derhâl kurtarması beklenir. Fakat Superman'i kontrol eden katılımcı, kendi iradesiyle Superman'in bebeği kurtarmasına izin vermez ve bebek yanarak yaşamını yitirir. Tasarımcının olmasını istediği şeyin bizzat katılımcı tarafından oldurulmaması durumu da iç tutarlılık sorunu olarak özetlenebilir (Adams, 2013, s. 53).

Bu soruna ismini Adams vermiş olabilir, ama ondan önce bu soruna değinen başka araştırmacılar da vardır. Adams, çalışmasının bir bölümünü de bu görüşleri değerlendirmeye ayırır (Adams, 2013, s. 56-66).

Murray, iç tutarlılık sorununun sözel boyutuyla ilgilenir. Dijital öykücülüğün olgunlaşmasının önündeki en büyük engeli, katılımcının dili kullanması olarak tanımlar. Murray'e göre katılımcıya sınırsız bir dil kullanma özgürlüğü sağlanırsa bu durum olay örgüsünün kontrolünün kaybolmasıyla sonuçlanır. Bunun yerine bir seçenek olarak katılımcıya bir menü üzerinden belirli seçenekler sunulması ve katılımcıdan bu seçeneklere sadık kalarak bir seçim yapması, kendisini bu yolla ifade etmesi istenebilir. Ama bu kez de amaçlı eylem sınırlanır ve dördüncü duvar karşımıza çıkar. Murray'e göre bu da bir çözüm olmaktan çok uzaktır (Murray J. H., 1997, s. 190-191). Murray, katılımcıyla tasarımcının uyum içerisinde çalıştığı ve her iki tarafı da "tatmin eden bir öykü" deneyiminden söz eder (Murray J. H., 1997, s. 202).

Stern, "iyi şekil verilmiş bir öykü" derken tam olarak iç tutarlılık sorununa kapı aralamayan bir etkileşimli anlatı idealinden bahseder (Stern, 2003). Ryan da benzer bir tanımda bulunur ve iç tutarlılık sorununda etkileşimli anlatı sisteminin iyi kurgulanmasına önem verir. Ryan'a göre iyi kurgulanan bir anlatı sisteminde iç tutarlılık sorunundan söz edilemez (Ryan, Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, 2003, s. 256-257).

Adams, bu sorunun çözülebilir bir sorun olmadığı fikrine sahiptir. Ona göre iç tutarlılık sorunu, etkileşimli anlatının aşması gereken bir engelden ziyade onun olabildiğince göz ardı etmesi gereken bir kusurudur. Sorunun kaynağı etkileşimli

anlatının doğasında saklı olduğundan bu sorun tam anlamıyla çözülemez, ancak tolerans gösterilebilir (Adams, 2013, s. 54).

Günümüzde bu soruna getirilen çözüm önerilerinden ilki, oyuncunun hareket sahasının sınırlandırılmasıdır. Laurel, buna etkileşimli anlatının kısıtlamaları der. Bu durumu, etkileşimli anlatı sisteminin iyi ve bütünlüklü çalışabilmesi için oyuncunun hareket alanının kısıtlanması olarak tanımlar (Laurel, Toward The Design Of A Computer-Based Interactive Fantasy System, 1986, s. 101-105). Laurel, bu kısıtlamaların oyuncunun neler yapabileceğini değil, neler yapmayı düşünebileceğini sınırlaması gerektiğini belirtir. Bu sağlanırsa oyuncunun davranışlarının kısıtlanmasına gerek kalmaz (Laurel, Toward The Design Of A Computer-Based Interactive Fantasy System, 1986, s. 107).

Amerikalı oyun tasarımcısı Jonathan Knight, bu soruna çözüm olarak bir koşullandırma yaklaşımı sunar. Knight'a göre oyuncu, oyun karakteriyle duygusal düzeyde hizalanmalı ve karakterin amaçlarına yönelik olarak koşullandırılmalıdır. Knight'a göre çağdaş tiyatronun çalışma yöntemlerinden biri de tam olarak budur (Hanscome, 1995, s. 51). Knight'ın sunduğu çözüm, oyuncuyla oyun karakteri arasındaki mesafeyi kısaltmak üzerine kuruludur. Bu sayede ikisinin de istekleri ve arzuları senkronize edilir. Bunun için insanın hayvani içgüdülerine başvurulmalıdır. Knight, oyuncuyu doğru yaptığında ödüllendirmenin, yanlış yaptığındaysa cezalandırmanın işe yarayan bir yöntem olduğunu savunur (Hanscome, 1995, s. 53).

Ryan, büyük ölçekli düşünülen bir etkileşimli anlatıda oyuncunun olay örgüsünü ihlal etmesinin önüne, yine oyuncunun amaçlı eylemini sınırlandırarak geçilebileceğini savunur. Murray'nin bir çözüm olmaktan çok uzak bulduğu bu yöntemle oyuncunun amaçlı eyleminin, anlatının olay örgüsüne zarar vermeyecek bir düzeye çekilip orada sabitlenmesi gerekliliği vurgular (Ryan, Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, 2003, s. 256-257).

Sorunun çözümü olarak öne çıkan ikinci yaklaşımsa oyuncunun özgürlüğü yerine öyküyü sınırlama ve öyküden feragat etmedir. Bu görüşe sahip olanlar, oyunlarda öyküye yoğunlaşmazlar. Onlar için oyuncunun özgürlüğü her şeyin

üzerindedir. Bu görüşe göre bir öykü, oyuncunun özgürlük alanını daraltıyorsa o hâlde o kötü bir öyküdür. Öykü, oyuncunun deneyimine göre şekillendirilmelidir; oyuncunun özgürlüğü, öykünün iyiliği ve refahı için konumlandırılmamalıdır. Bir bakıma bu görüşü savunanların oyunlarda iç tutarlılık sorununa ludolojik bir perspektiften yaklaştıkları ve bu doğrultuda bir çözüm sundukları da söylenebilir.

Bu görüşün öncülerinden biri Amerikalı oyun tasarımcısı ve yazar Chris Crawford'dur. Crawford, oyun tasarımcılarının kişisel tercihlerini oyunculara dayatmamaları gerektiğini söyler ve oyunculardan gelen her türlü mantıklı geri bildirimin ve onların doğal sonuçlarının oyunda karşılık bulması gerektiğini savunur (Crawford, 2005, s. 211). Bu yaklaşımıyla Crawford'un etkileşimli anlatıyı bir dizi bölümden oluşan bütüncül bir öykü deneyimi olarak görmediği açıktır. O, daha ziyade etkileşimli anlatı deneyimini, bir katılımcının bir öyküye verdiği cevaplar olarak algılar. Ona göre iç tutarlılık sorununun kaynağı da tasarımcıların etkileşimli anlatıyı yanlış algılamalarından kaynaklıdır. Etkileşimli anlatı bir dizi olayın bir araya getirildiği bütüncül bir öykü olarak algılandığında ve oyuncudan da bunu böyle algılaması ve buna göre aksiyon alması istendiğinde çatışma ortaya çıkar. Crawford, buna çözüm olarak etkileşimli anlatının bir dizi soru-cevap olarak algılanması gerektiğini ve etkileşimli anlatının bu anlayışla kurgulanması gerektiğini söyler.

Amerikalı oyun tasarımcısı ve bilimkurgu yazarı Greg Costikyan, iç tutarlılık sorununa dair en uç görüşlere sahip isimlerden birisidir. Costikyan, oyunların öykü anlatma gibi bir derdinin olmaması gerektiğini savunan görüşe mensuptur ve oyunlara öyküleme dâhil edildiğinde, iç tutarlılık sorununun ortaya çıkmasının kaçınılmaz olduğunu düşünür. Ona göre oyunlarda illaki bir öyküleme yapılmak isteniyorsa o hâlde bu ufak öyküleme bileşenleriyle sağlanmalıdır. Aksi hâlde bir oyunun baştan sona tek gayesinin bir öykü anlatmak olmaması gerektiğinin altını çizer (Costikyan, 2000, s. 52).

Bir diğer Amerikalı oyun tasarımcısı, yazar, senarist ve film yapımcısı Jordan Mechner da Costikyan'ın çizgisindedir. "Sinemada öykü kraldır… Oyunlardaysa hiç de öyle değildir" diyen Mechner, oynanışın öyküye hizmet etmek gibi bir vazifesi olmadığını, bu durumun tam tersi olduğunu düşünür. Oyunlarda öykünün amacı,

oynanışı desteklemek ve onu geliştirmek olmalıdır. Mechner'a göre yazarların görevi de herhangi bir sınırlama içerisine girmeyen ve tek gayesi oynanışı desteklemek olan öyküler yazmak olmalıdır (Mechner, 2010, s. 112).

Amerikalı araştırmacı Heather Barber, *Generator of Adaptive Dilemma-based Interactive Narratives* adlı doktora tezinde, oyuncunun özgürlüğüne önem veren bir tutumu destekler. Barber'a göre etkileşimli anlatı, tamamıyla oyuncunun karar ve eylemleriyle şekillenen ideal bir drama olarak tasarlanmalıdır. Bir oyun dünyası olarak önümüze serilen bu drama, oyuncunun aksiyonlarına bağlı olduğundan, ondan gelecek bildirimlere hiçbir şekilde ket vurulmamalıdır (Barber, 2008, s. 16).

2.4.3. Anlatı Akışı Sorunu

Çalışmanın *Anlatı Yapıları* adlı bölümünde de incelendiği üzere bütün öykülerde, dramatik tansiyonun zirveye ulaştığı bir doruk noktası yer alır. Ulaşılan bu zirvenin seyircide bir karşılık bulabilmesi içinse öncelikle seyircinin bir dizi tetikleyici olaya tanıklık etmesi gerekir. Bu öncü olaylar bir sıra hâlinde seyircinin karşısına çıktıktan sonra seyirci, nihayetinde öykünün doruk noktasına taşınır. Televizyon, sinema ve tiyatro gibi geleneksel anlatılarda seyirciyi dramatik tansiyonun doruk noktasına ulaştığı bu noktaya getirmek çok daha kolaydır. Kontrolün sizde olduğu bir tren hayal edin ve tren yolcularının da seyirciler olduğunu farz edin. Tren tamamen sizin kontrolünüzdeyken onun hangi güzergâhtan gideceği, bu sırada seyircilerin hangi duraklardan geçecekleri yine tamamen sizin inisiyatifinizdedir. Yapmanız gereken tek şey treni çalıştırmak ve hareket ettirmektir. Etkileşimli anlatı söz konusu olduğundaysa şimdi bu örneği tekrar hayal edin, ancak bir farkla: Tren artık yalnızca sizin kontrolünüzde değil. Artık seyircileriniz de sıradan birer tren yolcusu değiller. Geleneksel anlatıda olayların sırası önceden belliyken etkileşimli anlatıda katılımcının takınacağı tutuma göre bu olayların yeri ve sırası değişebilir. Katılımcının kasten ya da istemeyerek doruk noktasına giden olayların yerini ve sırasını değiştirmesine ve bu yüzden doruk noktasının öykü içerisinde olması gerekenden erken ya da geç gerçekleşmesine, bazı durumlardaysa hiç gerçekleşmemesine anlatı akışı sorunu denir (Adams, 2013, s. 69).

Adams, bu hususta iki meseleye dikkat çeker: Bunlardan ilki, bir etkileşimli anlatıda katılımcının, doruk noktasına ulaşmadan evvel tüm öncül olayları deneyimlediğinden nasıl emin olunacağıdır. İkincisiyse katılımcının, katılımının şart olduğu öncül olaylara katılmayarak olay örgüsünü bozmaktan nasıl alıkonacağıdır. Adams'ın bu meselelerle ilgili geliştirdiği üç argümanı mevcuttur. Aşağıda bu argümanları sırasıyla ele alınmıştır.

Adams'ın bu sorunun önüne geçmek için ortaya attığı birinci argüman, olay örgüsünü çizgisel yapmak ya da oyuncu özgürlüğünü azaltmaktır. Olay örgüsünün çizgisel olması, tıpkı geleneksel anlatılarda olduğu gibi oyuncunun öykünün doruk noktasına ulaşmadan önce geçmesi gereken bütün öncü bölümlerden geçmesini garanti eder. Bu durumda oyuncunun olay örgüsüne katılımı hiç yoktur ya da varmış gibi yapılır. Etkileşimli anlatının özünün katılım olduğu düşünülürse bu öneri bir çözümden ziyade bir kaçış gibidir. Soruna bir çözüm getirmekten ziyade sorunu göz ardı eden bir yaklaşımdır (Adams, 2013, s. 70).

İkinci argüman, gerçek zamanlı olay örgüsü ilerleme yönteminin kullanılmasıdır. Bu yöntemde olay örgüsü, oyuncunun hareketleriyle gerçek zamanlı olarak ilerler. Olay örgüsündeki her bir olayın gerçekleşmesi, oyuncudan ziyade zamana bağlıdır. Oyuncunun değiştiremeyeceği bu olay örgüsü süratle ilerlerken oyuncunun olay örgüsünü kaçırmaması, ona yetişmesi ve onu takip etmesi beklenir. Aksi hâlde oyunu kaybeder ve oyuna yeni baştan başlar. Adams, bunun da bir çözüm olmadığını ve oyuncuyu sürekli cezalandırmanın onu oyundan soğutacağını düşünür (Adams, 2013, s. 70).

Adams'ın sonuncu argümanıysa oyuncunun olay örgüsünü ilerletmesidir. Bu yöntemde oyuncunun bazı aksiyonları olay örgüsünü ilerletirken bazı aksiyonları ilerletmez. Oyuncunun doruk noktasına ulaşması için öncelikle bir dizi öncül olayı yaşaması gerekiyorsa o hâlde bu olaylar oyuncunun gerçekleştirmesi gereken bir dizi aksiyonla tanımlanabilir. Geleneksel adventure oyunlarında sıklıkla bu yöntemin kullanıldığı görülebilir. Burada bütün sorumluluk oyuncuya yüklüdür. Doğru zamanda doğru eylemi gerçekleştirmesi gerekir. Adams, bunun da oyuncuya mekanik bir his sunacağından yetersiz bir çözüm önerisi olduğunu düşünür (Adams, 2013, s. 70-71).

Adams, çalışmasının devamında anlatı akışı sorununa getirilen farklı çözüm önerilerini de sıralar ve inceler (Adams, 2013, s. 71).

Amerikalı ödüllü oyun ve anlatı tasarımcısı Mary DeMarle, soruna adını koymadan ondan bahseden isimlerden birisidir. Ona göre önceden kurgulanan olay örgülerinde, oyuncunun sağlıklı bir biçimde doruk noktasına ulaşması garanti altındadır. Zira olay örgüsü, oyuncunun katılımı da önceden göz önüne alınarak tasarlanır. Ancak bu tip bir olay örgüsünde oyuncu katılımı asgari düzeydedir. Bu sebepten ötürü DeMarle, oyuncuya bir tür katılım illüzyonu sunmanın yollarını tartışır. Oyuncunun olay örgüsüne doğrudan katılımını sağlamaktansa ona olay örgüsüne dâhil olduğu hissini yaşatmak daha makuldür (DeMarle, 2007, s. 73).

Amerikalı oyun tasarımcısı ve yazar Chris Bateman, editörlüğünü yaptığı, 2007 yılında yayımlanan *Game Writing: Narrative Skills for Videogames* adlı çalışmasında, bu meseleyle ilgili olarak *Keeping the Player on Track* başlıklı bir yazı kaleme alır. Bateman, bu sorunu, oyuncunun oyun dünyasında kaybolması olarak tanımlar. Bateman'a göre oyun içerisinde kaybolan oyuncu, ne yapacağını bilemez ve bu yüzden yapmaması gereken eylemleri yapmaya ve oyunun ileriki bölümlerinde gerçekleştirmesi gereken aksiyonları zamansızca gerçekleştirmeye başlar. Ona göre anlatı akışı sorunu bu şekilde otaya çıkar. Sorunun merkezinde anlatı değil, oyuncu vardır. Bateman, oyunu tanımlarken onun "bir dizi görevden ve maceradan oluşan bir sekans" olduğunu belirtir. Oyuncunun bu sekansı başından sonuna dek takip etmesiyle oyunun sona ermesi beklenir. Bu yapıda kesinlikle önemli olan bazı olaylar vardır. Bu olayların gerçekleşmemesi hâlinde öykü ilerlemez (Bateman, 2007, s. 87). Bateman'ın bu yaklaşımı, Adams'ın üçüncü argümanıyla birebir benzerdir: Oyuncu, hazır olmadığı ve gerekli aksiyonu gerçekleştirmediği sürece olay örgüsü ilerlemez. Hâliyle oyuncunun olay örgüsünde doruk noktaya erken ulaşması ya da onu tamamen es geçmesi imkânsız hâle gelir.

Bu soruna yapay zekâ destekli çözüm önerileri de sunanlar vardır. York Üniversitesi'nden araştırmacılar Heather Barber ve Daniel Kudenko, *Dynamic Generation of Dilemma-based Interactive Narratives* adlı çalışmalarıyla anlatı akışı sorununa yapay zekâ destekli bir çözüm sunarlar. Çalışmalarında GADIN (Generator

of Adaptive Dilemma-based Interactive Narratives) adlı yapay zekâ kontrolünde bir sistem tarif eden araştırmacılar, sistemin, oyuncuya teorik olarak beş jenerik şablondan faydalanarak sınırsız sayıda dramatik açmaz sunduğunu ifade ederler. Bu açmazlar aslında öykünün dramatik doruk noktalarıdır. Bunlar sınırsız sayıda olduğundan yalnızca bir doruk noktasından söz etmek imkânsızdır. Sistemin görevi tam olarak bu tür açmazlarla dolu bir oyun dünyasını kurmak ve idam ettirmektir. Bu sistemde oyuncunun bulunduğu konuma göre sürekli yeni bir açmaz oluşturulabilir. Hâl böyle olunca oyuncunun olay örgüsünün doruğunu kaçırması gibi bir durum söz konusu olmaz. Sistemde olay örgüsü prosedürel olarak yaratılır. Oyuncunun buna mâni olması da olası değildir. Araştırmacılar, sistemin, oyuncunun sürekli olarak bu açmazlardan kaçmaya çalışacağı fikrinden hareketle inşa edildiğini belirtirler. Oyuncu, bir çıkmazdan kaçmayı başardığında sistem, oyuncunun karşısına bir yenisini çıkarır. Bu yapay zekâ destekli anlatı yaratım süreci, oyuncunun eninde sonunda deneyimlemek zorunda kalacağı en az bir doruk noktasını mümkün kılar (Barber, 2008, s. 75).

Araştırmacı Malana Greeff ve Vali Lalioti, soruna farklı bir perspektif kazandırırlar. 2001 yılında yayımlanan *Interactive Storytelling with Virtual Identities* adlı çalışmalarında Greeff ve Lalioti, etkileşimli anlatı yazımı için geliştirilen bir yazım aracından söz ederler. Bu araç, etkileşimli anlatının katılıma açık doğasını da göz önünde bulundurarak spesifik bir doruk noktası oluşturmaz. Böylece anlatı akışı sorunu da ortadan kalkar (Greeff & Lalioti, 2001). Etkileşimli anlatının geleneksel anlatıdan farklı olarak ele alınması gerektiğini savunan görüş için anlatı akışı sorununa getirilen en doğru çözüm önerisidir.

2.5. Oyunlarda Mekânsal Anlatı

Jenkins, 2002 yılında yayımlanan *Game Design as Narrative Architecture* adlı makalesiyle çağdaş oyun çalışmaları içerisinde ludoloji görüşüyle naratoloji görüşünü uzlaştırmaya çabasına girer. Kendisini iki görüşten de beslenen bir orta yolcu olarak tanımlayan Jenkins, oyunların mekânsal doğası üzerinde durmanın öneminden bahseder. Jenkins'e göre bu iki görüşün uzlaşamadığı bir tartışma konusu olan anlatı ve oynanış arasındaki bitmek bilmez çatışma, oyunlarda mekânsal anlatıyla iki tarafı

da tatmin edecek yeni bir düzeye taşınabilir. Jenkins, oyunlarda mekânsal anlatının bu tartışmaya yeni bir soluk kazandıracağını düşündüğünden, spesifik olarak bu konuya yoğunlaşmanın önemli olduğunu vurgular (Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, 2002, s. 1-2).

Jenkins'e göre bütün oyunlar öykü anlatmak zorunda değildir. Tıpkı bütün bale performanslarının da bir öyküleme içermemesi gibi. Bu gerçekten bahsettikten sonra bir başka gerçeğe değinen Jenkins, bazı bale performanslarının öyküleme de içerebildiğini vurgular ve oyunlarda da durumun benzer olduğunu ifade eder. Tüm oyunlar öykü anlatmasa da birçoğu bir öykülemeye sahip olabilir (Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, 2002, s. 2). Hâl böyleyken Jenkins'in vurgulamaya çalıştığı, oyunlarda anlatının varlığını sorgulamanın komik olduğudur. İstense de istenmese de oyunlarda zaten anlatıya yer vardır. Jenkins, bundan sonrasıyla ilgilenir: Oyunlarda anlatı, nasıl daha iyi hâle getirilebilir?

Bu soruya yanıt arayan Jenkins, ilkin oyunların diğer tüm medyalardan farklı bir öykülemeye sahip olduğu gerçeğinin önemi üzerinde durur. Yani ona göre oyunlar, öykülerini farklı yollarla anlatır. Geleneksel anlatıların aksine oyunlarda öyküleme ilginç bir biçimde bambaşka yollarla sağlanabilir (Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, 2002, s. 2-3). Jenkins, biraz da bu farklı yolları araştırmak suretiyle oyunlarda anlatıyı daha iyi kılacak formüller geliştirmeye çalışır.

Jenkins, bu araştırmaları sırasında oyunların mekânsal niteliği üzerinde durur ve düşünür. Jenkins'in temel gayesi, çağdaş oyun çalışmaları altında önemli bir başlık olan oyunlarda mekânsallığı, anlatıyla harmanlayarak yorumlamaktır. Jenkins'e göre oyunların mekânsal doğası, aslında onun yeni ve önemli bir boyutuna da işaret eder. Çünkü oyunlar, en başından itibaren oyuncunun anlatısal mekânlar içerisinde dolaşımına olanak vermesiyle başlı başına bir öyküleme fonksiyonuna sahiptir.

Jenkins, oyun tasarımcılarının yalnızca bir oyun tasarlayıp onun içerisinde hareket eden grafikler, sesler, yazılar vb. materyallerle çeşitli öyküler anlatmadıklarını, aynı zamanda tüm bunları yaparlarken bir de bir dünya tasarladıklarını söyler. Bu argümanını temellendirme çalışması içerisine girdiği sırada örneklemini kutu oyunlarına kadar uzatır ve *Monopoly*'i ele alır. *Monopoly*, en başta herhangi bir anlatısı

olmayan bir kutu oyunu gibi görünür. Ancak oyuncular oyunu oynamaya başladıklarında, kendiliğinden bir anlatı da oluşmaya başlar. Oyun kendiliğinden oluşan bir anlatıya müsaittir. Bu, bir kimsenin nasıl fakirken birden zengin olduğu ya da zenginken nasıl bir anda fakirleştiğiyle ilgili bir anlatıdır. Bu anlatı, *Monopoly*'nin herhangi bir yerinde yazılı değildir. Bir yazarı yoktur. Bu anlatı, oyunun tamamıyla oyun mekânına yer veren karton kutusuyla ve oyuncunun bu kutu üzerindeki hareketleriyle ilişkilidir (Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, 2002, s. 3-4).

Jenkins, örneklemini çoğaltarak hemen ilk rol yapma oyunlarından bahsetmeye başlar ve bu oyunlarda Dungeon Master'ın ilk görevinin oyun anlatısını oluşturmak yerine oyun dünyasını oluşturmak olduğuna değinir. Oyuncular, Dungeon Master'ın kontrolü altında oluşturulup genişletilen bu oyun dünyasına girerek çeşitli aksiyonlarda bulunurlar. Jenkins, bu noktada rol yapma oyunlarının da anlatıyı mekânsallaştırdığına vurgu yapar (Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, 2002, s. 4).

İlk metin temelli oyunlarndan biri olan ve ilk versiyonu 1977-1979 yılları arasında Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels ve Dave Lebling tarafından yazılıp piyasaya sürülen *Zork*, tamamen metinlerden oluşan bir oyun olmasına rağmen oyuncu, bu metinler aracılığıyla tasvir edilen mekânlar arasında hareket edebilir. Jenkins, bu niteliğiyle *Zork*'un da mekânsal anlatıdan bir hayli faydalandığını belirtir (Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, 2002, s. 4).

O hâlde Jenkins, oyunlarda anlatıdan önce mekânlardan bahsedilmesinin önemli olduğunu düşünür ve Walt Disney Imagineering'in baş tasarımcısı Don Carson'ın bir demecine yer verir. Carson, oyun tasarımcılarının Disney'nin eğlence parkı tasarımlarından ilham almaları gerektiğini söyler. Disney'nin eğlence parklarında öykü bileşenleri âdeta mekâna dağıtılmış vaziyettedir. Kapıdan içeri adımını atan ziyaretçiler, bu öykü bileşenleriyle etkileşime girmeye başlarlar. Bu aşamadan itibaren bütün anlatım mekânsaldır. Tasarımcılar, öykülerini mekânlar üzerinden aktarırlar. Carson, oyun tasarımcılarının da oyunları tasarlarlarken benzer

bir prensibe bağlı kalmaları gerektiğini belirtir (Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, 2002, s. 5).

Jenkins'e göre mekânsal anlatı çağrışımsaldır ve bu onun en büyük kozudur. Mekânsal anlatı, çağrışımlar üzerinden hareket eder. Tüm anlatısını bu çağrışımlar üzerine kurar. Eğlence parklarını ziyaret edenler, hayatları boyunca fantezilerinde canlandırdıkları hayalî mekânları fiziksel olarak deneyimleme fırsatına erişirler. Yaşadıkları duygusal değişimlerin bütün sihri çağrışımda saklıdır. Hayallerindeki fantezi dünyalarını onlara çağrıştıransa içerisinde bulundukları fiziksel mekân ve onunla kurdukları ilişkidir. Bu tür yapılarda yeni bir anlatı yaratmak yerine mevcut anlatıyı çağrışımlarla yeniden aktarmak hedeflenir. Jenkins, oyunların da buna benzer mekânsal yapılar olarak kurgulanabileceğini söyler ve 2000 yılında piyasaya sürülen Amerikalı oyun tasarımcısı American McGee'nin *American McGee's Alice* adlı oyunu örnek olarak gösterir. *American McGee's Alice*, aslında İngiliz yazar Lewis Carroll'ın *Alice's Adventures in Wonderland* adlı romanının bir oyun yorumudur. Yapım dikkatli okunduğunda, McGee'nin, Carroll'ın tasarladığı Alice mekânlarını yeniden yorumlayarak onları etkileşimli bir ortama aktardığı görülebilir. Oyuncu, *American McGee's Alice*'i oynarken âdeta *Alice's Adventures in Wonderland* temalı bir eğlence parkında gibidir (Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, 2002, s. 6).

Jenkins, mekânsal anlatıların gömülü anlatılardan oluştuğunu söyler. Jenkins'e göre mekânsal anlatılarda bilgi iletimi, oyuncuyla oyun arasında düz bir çizgi gibi düşünülmemelidir. Bu noktada dağınık pek çok çizgiyi düşünmek daha yerindedir. Çünkü bu tür anlatılarda bilgi, farklı mekânlar, farklı kanallar ve farklı yapılar üzerinden oyuncuya iletilir. Bu şekilde düşünüldüğünde, oyun dünyası ve onu oluşturan mekânları bir tür ansiklopediye de benzetilebilir. Gömülü anlatılar, mikro anlatılar olarak da ele alınır. Bir oyunda, oyuncunun dikkatini çekebilecek minik ölçekli anlatı bileşenleri mikro anlatıları oluşturur. Bunlar ara sahneler, oyuncunun bölüm içerisinde toplayacağı yazılı belgeler, dinleyeceği ses kayıtları ve videolar gibi her türden anlatı içeren materyal olabilir. Jenkins, oyuncunun bölüm içerisindeki hareketleriyle ilişkilendirdiği bu anlatı yapısının ara sahnelerle sağlanmasınıysa sinemanın ilk yıllarındaki sessiz filmlerin ara başlık kullanımına benzetir. Jenkins'e göre ara sahneler de tıpkı ara başlıklar gibi formun sanatsal niteliğini zayıflatan

beceriksiz bir görsel kullanımdır (Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, 2002, s. 6-9).

Jenkins, gömülü anlatılar için oyun tasarımcılarının dijital mekânlar üzerinde titizlikle çalışmaları gerektiğini söyler. Bu türden mikro anlatıları oyuncuya sunmak için oldukça mantıklı yollara başvurmaları gerektiğini belirtir. Jenkins, oyun tasarımcılarının ilham almak için melodramaları incelemelerini önerir. Ona göre melodramalar, içsel olanın dışsal olarak gösterimi üzerine kuruludur. Bunu kostüm tasarımı, sanat yönetimi ve ışık gibi kanallar aracılığıyla sağlar. Oyunlarda mekânsal anlatının başarılı olması da aslında tamamen oyun tasarımcısının yönetimine bağlıdır (Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, 2002, s. 10).

Jenkins, mekânsal anlatıların yukarıda sıralanan bütün nitelikleri göz önüne alındığında, onun kendiliğinden anlatı yaratma potansiyeline sahip olduğunu vurgular. Bu, mekânsal anlatıların üçüncü niteliği olarak Jenkins tarafından tartışılır. 2000 yılında Maxis tarafından geliştirilen ve Electronic Arts tarafından piyasaya sürülen yaşam simülasyonu *The Sims*, Jenkins'in bu açıdan örnek verdiği ve üzerinde durduğu bir oyundur. Tasarımcısı Will Wright tarafından "oyuncak bebek evi" olarak tanımlanan *The Sims*'te herhangi bir öyküleme söz konusu değildir (Seabrook, 2006). Oyuncu, oyuna, öncelikle kendi karakterini ve dilerse diğer aile bireylerini yaratarak ve kendisine yaşamak için harita üzerinden bir ev seçerek ya da dilerse kendi evini sıfırdan inşa ederek başlar. Herhangi bir yazılı senaryosu bulunmayan *The Sims*'te anlatı, oyuncunun bu evde gerçekleştirdiği aksiyonlara göre kendi kendiliğinden oluşur. Oyuncu, âdeta yarattığı karakterleri oynayarak bir anlatı yaratımına neden olur. Bu karakterler de tıpkı insanlar gibi yemek yiyip uyurlar, sabah uyanıp işe gider ve para kazanırlar, sosyalleşip yeni arkadaşlar edinirler ve birbirleriyle sevgili olup evlenip yeni bir yuva kurarlar. Nihayetinde bu karakterler de büyüyüp gelişir ve yaşlanıp ölürler. *Monopoly*'yle başladığı örneklemini *The Sims*'e değin genişleten Jenkins, böylece mekânsal anlatıların kendiliğinden anlatı yaratabilme fonksiyonu üzerinde durur. Bu olayların hiçbiri öncesinde oyun tasarımcısı tarafından düşünülmez, tasarlanmaz ve programlanmaz. Hepsi oyuncunun oyunu oynaması sırasında kendiliğinden gelişen ve gerçekleşen olaylardır (Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, 2002, s. 11-13).

Çalışmanın *Oyunlarda Anlatı Yapıları* adlı bölümünde, Jenkins'in mekânsal anlatılar üzerinden başlattığı tartışmayla gelişen etkileşimli anlatı yapılarına detaylıca değinilmiştir. Bu bölüm öncesinde Jenkins'in yaklaşımının ayrı bir başlıkta, bu bölüme bir ön izleme mahiyetinde sunulmasının önemli olduğu düşünülmüştür. Zaten gelecek bölümde de Jenkins'in yolunu açtığı mekânsal anlatılar, *Eğlence Parkı* ve *Oyun Blokları* olarak iki ayrı başlık altında, yine kapsamlı bir şekilde, yeni örneklerle irdelenmiştir.

2.6. Oyunlarda Anlatı Yapıları

Çalışmanın bu bölümünde, oyunlarda anlatı yapıları incelenmiştir. Çoğunlukla bu alanda yapılan çalışmaların es geçtiği bir husus olan çizgisel anlatılara da bir başlık altında değinilmiştir. Her ne kadar etkileşim kavramıyla bağdaşmadığı iddia edilse de geçmişten günümüze pek çok oyunda çizgisel anlatıya rastlandığı bir gerçektir. Hâl böyle olunca bir anlatı yapısı olarak çizgisel anlatıyı ve türlerini ele almamak yanlış olur. Bunun için Amerikalı yazar, eğitimci ve anlatı tasarımcısı Robert McKee'nin temel anlatı yaklaşımından faydalanılmıştır. McKee'nin çizgisel anlatıları göz önünde bulundurarak geliştirdiği yaklaşımında geleneksel yapı, minimal yapı ve anti-yapı olmak üzere üç kategori vardır. Bu noktada gayemiz, McKee'nin çizgisel anlatılar bağlamında ortaya koyduğu anlatı yaklaşımını oyunlara uyarlamaktır.

McKee'nin yaklaşımının ardından Polonyalı oyun tasarımcısı Jakub Majewski'nin *Theorising Video Game Narrative* adlı yüksek lisans tezinde ortaya koyduğu dört anlatı yapısı üzerinde durulmuş ve her biri kendi başlığı altında detaylıca incelenmiştir. Majewski'nin sunduğu dört temel anlatı yapısından ilki elmas modeli, ikincisi dallanan anlatılar, üçüncüsü eğlence parkı ve dördüncüsüyse oyun bloklarıdır. Elmas modelinde oyuncu, önceden kurgulanan bir olaydan diğerine doğru hareket eder. Oyuncunun bu olaylar arasında geniş bir hareket alanı vardır. Dallanan anlatılarda oyuncu, önceden tasarlanan olay örgüsü üzerinde belirli seçimler yaparak olay örgüsünün gidişatını etkileyebilir. Eğlence parkı, Jenkins'in mekânsal anlatısının hemen hemen aynısıdır ve Majewski de burada Jenkins'le neredeyse aynı şeyleri öne sürer. Bu yapıda oyuncu, pek çok anlatı olanağına sahip bir eğlence parkında gibidir

(Majewski, 2003, s. 52). Dördüncü ve son anlatı yapısı olan oyun bloklarıysa oyun tasarımcısının anlatı için gerekli temel bileşenleri oluşturduğu, genel çerçeveyi belirlediği; başı ve sonu belirli, bütüncül bir anlatı yaratmadığı; oyuncunun ortadaki anlatı bileşenlerini kullanarak kendi anlatısını kendisinin yaratabildiği bir anlatı modelidir (Majewski, 2003, s. 54-55). Jenkins'in mekânsal anlatısına ve kendiliğinden ortaya çıkan anlatıya benzerdir.

Bu dört anlatı yapısı içerisinde en popüler olanı elmas modelidir. Dört yapı arasında çizgisel anlatıya en çok benzeyendir. Teknik olarak kullanımının daha basit olması ve maliyetinin düşük olması nedeniyle elmas model tercih edilir. Günümüzde maliyetlerin düşmesi ve gelişen teknolojiyle birlikte elmas model kullanımı yerini dallanan anlatıya bırakır. Eğlence parkıysa çoğunlukla rol yapma oyunlarında rastlanan, bir ana olay örgüsü olan; bunun yanı sıra oyuncunun bir müzede gezer gibi oyun dünyası içerisinde gezebildiği ve yeni olay örgüleri açabildiği bir anlatı modelidir. Bu tür anlatılar çoğunlukla büyük bir dünya tasarımına ihtiyaç duyar (Majewski, 2003, s. 52-53).

Dallanan anlatıda da elmas modelinde de oyuncuya seçme hakkı sunulur. Ama dallanan anlatıdan farklı olarak elmas modelinde oyuncunun seçimleri, oyunun sonuna etki etmez. Dallanan anlatıda anlatının finali oyuncunun seçimleriyle değişebilirken elmas modelinde bu durum geçerli değildir. 1998 yılında Blizzard Entertainment tarafından geliştirilip piyasaya sürülen *StarCraft: Brood War*'da anlatı elmas modeline sadık kalınarak tasarlanır. Oyuncu belli bir noktaya ulaştığında ondan, iki olası görevden sadece bir tanesini seçmesi istenir. Bu noktada bir seçim yapan oyuncu, hangi görevi seçerse seçsin anlatının finali aynıdır.

Majewski, bu dört yapının tek başına kullanıldığı gibi bir arada kullanıldığı oyunlar da olduğunu belirtir. Oyun tasarımcılarının bu dört yapı içerisinden bir tanesini seçip ona bağlı kalmaları gerekmez. Majewski, katı bir şekilde elmas modelini kullanan oyunlar olduğu gibi, başta bu modeli kullanıp sonrasında dallanan anlatıya dönüşen oyunlar da olduğunu belirtir (Majewski, 2003, s. 53).

Elmas modeli, dallanan anlatılar, eğlence parkı ve oyun blokları tamamen etkileşime dayalı anlatı yapılardır. İlk üçünde oyuncunun seçimleri önemliyken,

dördüncüsünde oyuncu kendi anlatısını yaratabilir. Bu yüzden bu anlatı yapıları çalışmanın devamında etkileşimli doğaları gözetilerek incelenmiştir. Çizgisel anlatılarsa diegetik yönüyle göz önündedir. Bu yüzden çizgisel anlatılar da bu bağlamda incelenmiştir.

2.6.1. Çizgisel Anlatılar

Geleneksel öykücülüğün en eski ve muhtemelen en çok kullanılan anlatı yapısıdır. Edebiyatta, sinemada ve tiyatroda anlatıların büyük bir bölümü çizgisel bir anlatı yapısına sahiptir. Çalışmanın *Anlatı Yapıları* adlı bölümünde de incelendiği gibi bu yapıda sıklıkla üç, dört ya da beş perdeli bir anlatı modeli izlenir.

McKee'nin çizgisel anlatıları modellerken değindiği ilk kategorisi geleneksel yapının karakteristik özellikleri, çalışmanın *Campbell'ın Monomit'i* adlı bölümü altında ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir. Bunları özetlemek gerekirse bu anlatı yapısında olayların birbirine sıkıca bağlı olduğu söylenebilir. Öyle ki bu olayların yerleri değiştirilemez, değiştirilirse de anlatının bütünlüğü yok olur. Birbirine sıkıca bağlı bu olaylar neden ve sonuç ilişkisine sahiptir. Bu nedensel ilişki içerisinde ilerleyen anlatı, kapalı uçlu bir final bölümüyle son bulur. Anlatının görselleştirilmesi gerekirse bu durumda çizgisel anlatı düz bir çizgi olarak düşünülebilir. Bu çizgisel zamanda tek bir kahramanın öyküsü vardır ve kahramanın dışsal çatışmaları yoğunluktadır. Burada bir bütünlük hissi, bütüncül bir gerçeklik duygusu vardır (McKee, 1997, s. 45).

Minimal yapı da geleneksel yapıya benzer olmakla birlikte ondan bazı noktalarda ayrılır. Bu yapının en belirgin özelliği, geleneksel yapının kapalı finalinin aksine açık uçlu bir finale sahip olmasıdır. Bu, izleyicinin anlatının nasıl sona erdiği üzerine fikir yürütebilmesine olanak sağlar. Minimal yapıda ayrıca birden fazla ana karaktere yer verilir. Bu kahramanların dışsal çatışmalar yerine içsel çatışmaları konu edilir. Ana karakterlerse geleneksel yapıda aktif hâldeki kahramana nazaran daha pasiflerdir (McKee, 1997, s. 46).

Son olarak McKee'nin değindiği anti-yapı, adından da anlaşılacağı üzere bütün geleneksel yapıları reddeden bir anlatı yapısı olarak ortaya çıkar. Bu yapıda her şey

tesadüfler üzerine kuruludur. Zaman çizgisel değildir. Gerçeklik berrak değildir, tutarsızlıklar vardır (McKee, 1997, s. 46).

McKee, geleneksel yapı, minimal yapı ve anti-yapı olarak belirlediği bu üç kategorinin tek başına da birlikte de kullanılabileceğine dikkat çeker. Bu noktada sinemayı örnek vererek, sinemanın bu üç kategorinin birleşimiyle ortaya çıkan melez anlatılarla dolu bir sanat formu olduğunu söyler (McKee, 1997, s. 56-57). Majewski, Japon yönetmen Akira Kurosawa'nın 1954 yapımı *Seven Samurai* adlı filmini örnek verir. Bir kahramanlık anlatısı olarak geleneksel anlatı içerisine giren yapımda aynı zamanda bir değil birden fazla kahraman vardır ve bu kahramanlar birlikte çalışarak tek bir dışsal sorunun üstesinden gelmek için mücadele gösterirler. Geleneksel yapıyla minimal yapının bir melezi olarak dikkat çekici bir örnektir (Majewski, 2003, s. 58).

McKee, sinema filmlerinde en fazla geleneksel yapıya başvurulduğunu belirtir (McKee, 1997, s. 46). Oyunlarda da aynı durumun geçerli olduğunu savunan görüşler vardır. Minimal yapıda pasif durumdaki ana karakterin bir oyun içerisinde düşünülmesi imkânsızdır. Teknik olarak bunun mümkün olmadığı göz önüne alınırsa oyunlarda bir kahraman anlatısı olarak geleneksel anlatının daha işlevsel olduğu açıktır.

Majewski, anti-yapının da oyunlar için uygun olmadığı görüşündedir. Ona göre bir oyunun anti-yapıda tasarlanması demek, bu durumun oyun gerçekliği içerisinde bir tutarsızlığa neden olması anlamına gelir. Bu da oyun tasarımı adına bir sorun teşkil eder. Majewski, Lucasfilm Games tarafından geliştirilen ve piyasaya sürülen 1990 yapımı point-and-click grafik adventure oyunu *The Secret of Monkey Island*'ın tutarsız gerçekliğiyle bir anti-yapı örneği olabileceğini, ama buna karşın bunun bir soruna neden olmadığını belirterek istisnai durumlar olabileceği üzerinde durur. 17. Yüzyıl'da geçen bir kurgusal gerçeklikte 20. Yüzyıl'a dair bilgiler görmek bir muğlaklık yaratır. Ancak yapım bunu o kadar başarılı yapar ki herhangi bir anlatı sorununa neden olmaz (Majewski, 2003, s. 60).

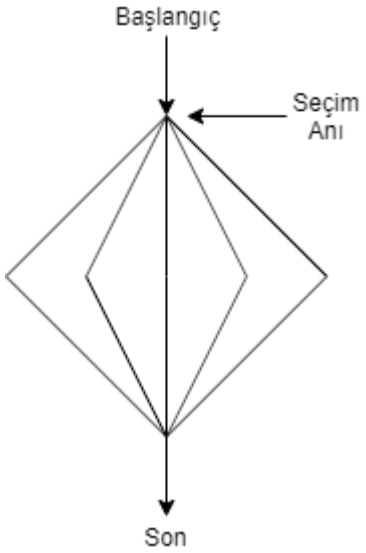
Anti-yapının tesadüfi oluşu, oyunların en önemli niteliğinden biridir. Bu açıdan düşünüldüğünde oyunlarda belirli bir anti-yapı kullanımının mümkün olduğu da söylenebilir. Bethesda Game Studios tarafından geliştirilen 2011 yapımı aksiyon rol

yapma oyunu *The Elder Scrolls V: Skyrim*'de oyuncu büyük bir görevi tamamladıktan sonra ödülünü almak için geri dönerken yolda rastgele bir düşmanla karşılaşıp onun tarafından öldürülebilir.

Majewski, çizgisel anlatı oyunlar bağlamında düşünüldüğünde, bütün oyunların aslında çizgisel anlatı içerisinde değerlendirilebileceğini savunur. Ona göre bir oyun anlatısı çizgisel olmasa dâhi nihayetinde oyuncu için günün sonunda başı ve sonuyla çizgisel bir anlatı deneyimi olur. Yani oyuncu, oyun anlatısı içerisinde dilediği kadar seçim yapsın, istediği kadar alt anlatılara ulaşsın, günün sonunda oyuncu için tüm bu deneyim tek ve çizgisel bir anlatı olarak zihninde yer bulur. Hâl böyle olunca bu deneyimi McKee'nin çizgisel anlatı kategorileriyle değerlendirmek de söz konusudur (Majewski, 2003, s. 61).

2.6.2. Elmas Modeli

Oyunlarda en sık başvurulan anlatı yapısı olan elmas modeli, oyun tasarımcıları için çizgisel bir anlatıyı, çizgisel olmayan bir anlatı ortamına, olay örgüsü kontrolünden fedakârlık etmeden aktarmanın en kolay yoludur. Bunun sebebi, esasında elmas modelinin de çizgisel bir anlatı olmasıdır. Teknik olarak çizgisel bir anlatı olan elmas modeli, bir tür etkileşim illüzyonu yaratarak oyuncunun sanki dallanan bir anlatı yapısı içerisindeymiş gibi hissetmesine neden olur.



Şekil 13: Örnek bir elmas modeli.

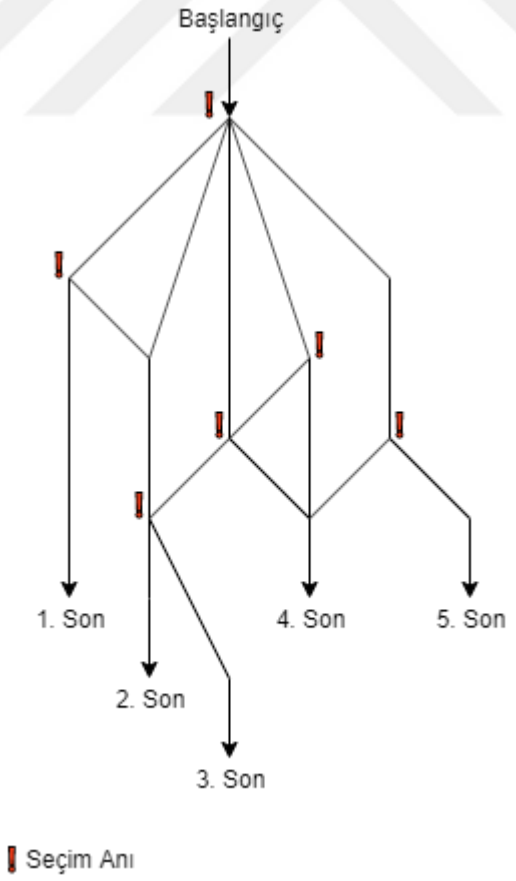
Elmas modeli, gerçekte bir elmas taşına benzetilebilir. Söz konusu yapıda tek bir baş ve tek bir son yer alır. Her oyuncu, anlatıya başlangıç kısmından başlar. Oyuncu, anlatıda belli bir yol kat ettikten sonra bir seçim anına ulaşır. Oyuncunun burada vereceği karar, anlatının bir süre boyunca tıpkı bir elmas taşı gibi genişlemesine neden olur. Bu genişleme, oyuncunun önündeki seçeneklerin niceliğine göre değişebilir. Oyuncu, hangi seçeneği seçerse seçsin, bir süre sonra bu genişleme bir doygunluğa ulaşarak bu kez daralmaya başlar ve nihayetinde tüm olası seçim uçları tek bir noktada birbiriyle buluşur. Buradan sonra tüm uçlar bir uç olarak anlatıyı tek bir sona taşır. Buradan da anlaşılacağı gibi aslında oyuncunun yaptığı seçimin anlatının gidişatı üzerinde herhangi bir etkisi olmaz. Oyuncunun gerçekleştirdiği seçim, yalnızca oyuncuda bir özgürlük illüzyonu oluşmasını sağlar. Oyuncunun verdiği kararla anlatının seyrini değiştirdiği düşüncüsü yaratılır (Jensen, 2000, s. 96-99).

Elmas modeliyle çizgisel bir anlatının etkileşimli bir ortama aktarılması ve dallanan bir anlatıymış gibi sunulması oldukça yaygın ve pratik bir kullanımdır. Geleneksel medyaya aşina oyun tasarımcıları için geleneksel anlatıların oyunlara uyarlanması noktasında elmas modeli en iyi uygulamadır. Oyuncu, bütüncül bir olay örgüsü içerisinde pek çok olayla karşılaşırken hangisinin kendi kararıyla oluştuğunu, hangisinin kendiliğinden meydana geldiğini kestiremez. Burada oyuncuya sunulacak herhangi bir seçim anı, oyuncunun olay örgüsünü etkileyeceği izlenimini yaratır. Bu hem oyun tasarımcısı için hem de oyunu deneyimleyen oyuncunun kendisi için bir kazanımdır.

Oyun anlatıları içerisinde uygulanabilirlik açısından en pratik anlatı yapısının elmas modeli olduğu açıkça ifade edilebilir. Bu anlatı modelinde de tıpkı geleneksel anlatılarda olduğu gibi oyun tasarımcısının olay örgüsü üzerinde kuvvetli bir hâkimiyeti söz konusudur. Bu sanatsal kontrole rağmen oyuncudan belli bir noktada ya da birden fazla noktada belirli bir seçim yapması talep edilir. Böylece oyun tasarımcısı, sanatsal otoritesini kaybetmeden oyuncuya belli bir etkileşim alanı açmış olur. Oyuncunun anlatı içerisinde söz sahibi olduğunu hissetmesi, olay örgüsü üzerinde bir şeylere etkide bulunmuş olabileceği hissini yaşaması önem kazanır. Yaratılan bu illüzyon sayesinde çizgisel bir anlatı, dallanan bir anlatıymış gibi sunulur. Bu, yapım maliyetlerine de ekstra bir yük yaratmaz.

2.6.3. Dallanan Anlatılar

Dallanan anlatılar, oyuncunun olay örgüsü üzerinde en fazla hâkimiyet kurduğu anlatılar olmasıyla dikkat çeker. Bu anlatılarda olay örgüsü düz bir çizgi gibi tasavvur edilmez, tamamıyla anti-çizgisel bir yapı söz konusudur. Dallanan anlatılar, gerçekten de dallanan yapısıyla bir ağaç ve onun dalları gibidir. Bu anlatı yapısında da oyuncudan belli noktalarda bazı kararlar vermesi istenir. Ancak bu seçim anları, elmas modelindeki gibi sınırlı değildir. Burada amaç, elmas modelinde olduğu gibi yalnızca bir özgürlük illüzyonu da yaratmak değildir. Bu seçim anları birden fazladır ve oyuncunun her bir kararı, olay örgüsü üzerinde irili ufaklı bir etkiye sahiptir. Bazı durumlarda oyuncunun eylemleri, oyunun gidişatını belirleyerek direkt olarak anlatının sonunu dâhi değiştirebilir. Zaten dallanan anlatılarda çoğunlukla tek bir son değil, birden fazla son mevcuttur. Oyuncunun anlatının sonunda hangi finale ulaşacağına yine oyuncunun kendi karar ve eylemleri belirler.



Şekil 14: Örnek bir dallanan anlatı modeli.

Dallanan anlatılarda oyuncunun bazı karar ve eylemlerinin, çizgisel anlatılardakinin aksine geri dönüşü olmayabilir. Örneğin oyuncu, anlatının bir kısmında karşılaştığı bir düşmanı alt edemez ve ona yenilirse anlatı oyuncunun aldığı bu mağlubiyetle kaldığı yerden devam edebilir. Oyuncu, anlatının ilerleyen bölümlerinde aynı düşmanla tekrar karşılaşabilir. Düşman bu kez çok daha güçlenmiş olabilir ve onu alt etmesi bu kez bir hayli zor olabilir. Buradan da anlaşılır ki dallanan anlatıya sahip oyunlarda bazı yenilgiler, oyuncunun ilgili bölümü yeni baştan oynamasını gerektirmez. Aksine, bu tür yenilgilerle anlatı dallanır, öykü karakterinin ve onu kontrol eden oyuncunun bir sonraki karşılaşmaya kadar gelişmesi hedeflenir. Bu da oyuncunun anlatıya daha fazla bağlanmasını sağlar.

1990'lar öncesi dallanan anlatı kullanan oyunların sayısı teknik olanakların kısıtlığı ve maliyetlerin çok yüksek olmasından ötürü bir elin parmağını geçmez. Bu tür anlatılarda oyuncuya sunulan her bir seçim sıradan bir seçim illüzyonundan fazlası olduğu için, alternatif olay örgülerinin yazılması gerekir. Alternatif olay örgüsü yazımı, yazarlara ekstra iş yükü olarak geri döner. Bu yazılanların oyun dünyasına aktarılması, fazladan seslendirme ve ara sahne çekimini gerektirir (Majewski, 2003, s. 70). Sega AM2 tarafından geliştirilen ve ilkin 1999 yılında Japonya'da, 2000 yılındaysa tüm dünyada piyasaya sürülen aksiyon adventure oyunu *Shenmue*, döneminin en yüksek bütçeli oyunudur. Yapımın bütçesi 50 milyonla 70 milyon dolar arasındadır (Sheffield, 2011). Bu büyük bütçenin sebebiyse yapımın tamamıyla dallanan anlatı modelinde kurgulanmasındandır. 90'lı yılların ardından gelişen yeni teknolojinin olanaklarıyla dallanan anlatıya olan rağbet artar. Özellikle oyunlar üzerinden etkileşimli bir öykü anlatma gayesi içerisinde olan tasarımcıların ve yapımcıların 2000'lerin ardından kullanmaya ağırlık verdikleri bir anlatı modelidir.

Dallanana anlatıda üretim maliyetlerinin çok yükselmesi bir sorundur. İkinci bir soruna da *Gabriel Knight* adlı point-and-click adventure oyununun da yapımcısı olan Amerikalı oyun tasarımcısı ve yazar Jane Jensen değinir. Ona göre bu tip dallanan anlatılarda birden fazla son olması, oyuncuda "tek bir doğru son" olduğu izlenimi yaratır. Bu hisse kapılan oyuncu, bu durumda en doğru kararın hangisi olduğunu hesaplayarak anlatıyı "en doğru şekilde" oynamaya ve bitirmeye kurgulanır (Jensen, 2000, s. 97). Bu görüşe, Amerikalı oyun tasarımcısı Richard Rouse III gibi oyunlarda

dallanan anlatının önemine dikkat çeken isimlerden itiraz gelir. Rouse III, oyuncuların anlatı içerisinde çizgisel bir anlayıştan çok dallanan bir anlayış istediklerini ve bu dallanan yapı içerisinde de başarısız olmaya açık olduklarını söyler (Rouse III, 2001, s. 14). Çalışma için görüşülen ve 10 yıldan fazla bir zamandır oyunlarla ilgilenen oyuncular Ceren Karakullukçu ve Enes Akmeşe, Jensen'la aynı fikri paylaşmadıklarını belirterek "Bu tarz dallanan anlatıya sahip oyunlarda en baştan itibaren varmamız gereken tek bir doğru son olduğuna inanmıyoruz. Kararlarımızı o anda veriyoruz" açıklamasında bulundular (Karakullukçu & Akmeşe, 2019).

Oyuncuların neden Jensen'ın sözünü ettiği gibi tek bir doğru son varmış gibi hissedebilecekleriyse oyun kavramının kazanma ve kaybetme niteliğinde saklı olabilir. Bu anlayışla dallanan anlatılara yaklaşıldığında, örneğin oyuncunun kontrolündeki ana karakterin kurtarması gereken bir yan karakterin hayatını kurtaramadığında bunu dert edinmesi ve bu süreci başarısızlık olarak görmesi normal karşılanabilir. Her ne kadar anlatı devam ediyor olsa da kaybettiği hissine kapılan oyuncu, bu hatayı telafi etmek için anlatıyı geri sarabilir ve ilgili bölümü bir daha oynayabilir. Çalışma için röportaj yapılan oyuncular Karakullukçu ve Akmeşe de bu tip anlatılar içerisinde bazı kararlarından pişmanlık duyabildiklerini, ancak sırf bu yüzden herhangi bir oyunda kaydı geri alma gereği duymadıklarını belirttiler. Hatta Akmeşe, bu tür anlatılarda özellikle riskli kararlar alarak neler olabileceğini görmek istediğini belirtti.

Elmas modelinin aksine çizgiselliği tamamen yıkma gayesi taşıyan dallanan anlatı, potansiyeli açısından dikkat çekici bir anlatım olanağı sunar. Oyuncuya birden fazla seçenek sunması, etkileşimin yoğunlaşması ve oyuncunun gömülme hissini daha fazla yaşayabilmesi adına da çok mühimdir. Bazı durumlarda oyuncunun kontrolü tamamen kendi elleri arasında hissetmesi de benzer şekilde oyuncunun anlatıya daha sıkı bağlanmasını, anlatı karakterleriyle daha yakın bağlar kurmasını kolaylaştırır. Hâl böyle olunca günümüzün en popüler oyunların da dallanan anlatıya sahip olması tesadüf değildir (Branching Story Line, 2019).

Fransız oyun tasarımcısı David Cage yönetimindeki Quantic Dream'in 2010 yılında piyasaya sürülen *Heavy Rain* adlı etkileşimli drama ve aksiyon adventure oyununda dallanan anlatının en önemli kullanımlarından birine rastlanır. Gelişmiş bir

dallanan anlatı sistemine sahip olan yapımda oyuncu, öykünün belli noktalarında çeşitli kararlar verir. Oyuncunun verdiği bütün bu kararlar, anlatının nasıl dallanacağına doğrudan etki eder.

Heavy Rain, karakter temelli bir anlatı olarak oyuncuya kontrol edeceği dört farklı karakter sunar. Oyuncu, anlatı süresince bu dört karakteri de belli aralıklarla canlandırır. Bu karakterler arasında de facto protagonist olarak Ethan Mars'tan söz edilebilir. Mars, oğlu Origami Killer adlı seri katil tarafından kaçırılınca hayatı paramparça olan bir babadır.

Bir diğer karakter, Scott Shelby'dir. Emekli bir polis memuru olan Shelby, varını yoğunu Origami Killer'ı bulmaya adamış bir özel dedektif imajı çizer. Anlatı içerisinde oyuncunun bağ kurmakta zorlanmayacağı bir karakter olarak tasarlanan Shelby, aynı zamanda anlatının antagonist'i, yani Origami Killer'ın ta kendisidir. Oyuncunun bu gerçeğin farkında olmadan öykünün kötü karakterini de kontrol kontrol etmesi, ilginç bir etkileşimli anlatı deneyimi yaratır. Bunun öykücülük içerisinde, bilhassa da polisiye öykücülükte doğru olup olmadığıysa farklı bir tartışma konusudur ve burada bu tartışmaya girilmemiştir.

Üçüncü kontrol edilebilir karakter, Madison Paige'dir. Paige, uyku sorunları yaşayan, Origami Killer vakasını araştırmakta olan bir gazetece olarak tasvir edilir.

Dördüncü karakterse Norman Jayden'dır. Jayden, Origami Killer soruşturmasını yürüten polis memurudur.

Heavy Rain'de, en uçlarda olmak üzere iki son bulunur. Bu en uçlardaki iki sondan bir tanesinde tüm karakterler ölürken, kimse Origami Killer'ı yakalayamaz. Bir diğerindeyse tüm karakterler yaşarken, Origami Killer'ı yakalanır.

Bu en uçlardaki iki finalin arasında, dallanan anlatı içerisinde verilecek kararlar sonrasında varılacak olası diğer sonlar da mevcuttur. Örneğin bazı karakterlerin öldüğü ve Origami Killer'ın yakalandığı bir son mümkünken, bazı karakterlerin yaşadığı ve Origami Killer'ın yakalanmadığı bir son da mümkündür.

Sadece Ethan Mars karakteri için yedi olası son mevcuttur:

Sona Verilen İsim	Netice	Kapanış Sahnesi
Ethan'ın Mezarı	Ethan ölür.	Shaun, babasının mezarı başında ağlar ve oradan annesiyle ayrılır. Madison ve/veya Scott hâlâ yaşıyorsa onu/onları da bu sahneyi uzaktan izlerken görürüz.
Yeni Bir Başlangıç	Ethan yaşar ve hapsedilmez. Shaun kurtulur. Madison'la asla öpüşmez, Madison'ı reddeder ya da Madison ölür.	Ethan ve Shaun yeni evlerine taşınmak üzere hazırlanırlar. Shaun, Ethan'a sonsuza dek birlikte olacaklarını söyler ve Ethan neşeyle oğlunu kovalar.
Yeni Bir Hayat	Ethan yaşar ve hapsedilmez. Shaun kurtulur. Madison'la öpüşür, Madison'ı affeder ve Madison kurtulur.	Ethan, Madison ve Shaun yeni evlerine taşınmak üzere hazırlanırlar. Böylece Ethan ve Madison'ın artık evli oldukları ima edilir. Ethan neşeyle oğlunu kovalarken Madison gülümser.
Origami Blues	Ethan yaşar ve hapsedilmez. Shaun ölür. Madison'la asla öpüşmez,	Motel odasında bir başında oturan Ethan, silahını çıkarır ve kendisini öldürür.

	Madison'ı reddeder ya da Madison ölür.	
Yağmurdaki Gözyaşları	Ethan yaşar ve hapsedilmez. Shaun ölür. Madison'la öpüşür, Madison'ı affeder ve Madison kurtulur.	Ethan ve Madison, Shaun'un mezarını ziyaret ederler. Ethan mutsuzken Madison onu desteklemeye çalışır. Kendisiyle yeni bir hayata başlamasını, yeni bir aile kurmasını söyler. Ethan, Madison'a beklemesini söyler ve Madison arkasını dönünce Ethan silahını çıkarıp kendisini öldürür. Madison, Ethan'ın cansız bedenine bakarak ağlar.
Çaresiz	Ethan hapsedilir. Shaun ölür.	Ethan, Origami Killer olarak suçlanır ve ceza evine konur. Ethan, hücresinde kendisini asarak öldürür.
Suçsuz	Ethan hapsedilir. Shaun yaşar.	Ethan'ın suçsuz olduğu kanıtlanınca cezaevinden tahliye edilir. Shaun ve Grace tahliyesinde bulunurlar. Ethan ve eşi Grace'in ilişkilerini onararak hayatlarına

		devam edecekleri ima edilir.

Tablo 4: Heavy Rain'in Ethan Mars karakteriyle ilişkili olası sonları.

Madison Paige için üç olası sondan söz edilebilir:

Sona Verilen İsim	Netice	Kapanış Sahnesi
Ölü Kahraman	Madison ölür.	Britney Sanders, Madison'ın mezarı başında, onun trajik ölümünü haber eder. Eğer Ethan yaşıyorsa bu sahneyi uzaktan izlediği görülür.
Kahraman	Madison kurtulur. Depoya ulaşır. Shaun yaşar. Ethan onu asla öpmez, onu reddeder, hapsedilir ya da ölür.	Madison, Shaun'u kurtarır ve kahraman olarak ilan edilir. Bir talk show'a konuk olur ve Heavy Rain adında bir kitap yazar. Bir imza gününde Vincent adında biri ona kitabını imzalatırken onun daha azılı bir düşmanı hak ettiğini söyler. Madison başını kaldırdığında, o kişinin gitmiş olduğunu görür.
Kare	Madison kurtulur, ama depoya ulaşamaz. Ethan onu asla öpmez, onu	Madison'ın uyuma sorunu daha da kötüleşir ve düşle gerçeği ayırt edemeyecek

	reddeder, hapsedilir ya da ölür.	noktaya gelir. Sam, cep telefonuna sağlığıyla ilgili endişeleri olduğuna dair bir mesaj gönderir. Madison'ın çevresini, öykünün başındaki baskıncılar sarar ve Madison'ın büyük bir ruhsal sıkıntıya sürüklendiği ima edilir.

Tablo 5: Heavy Rain'in Madison Paige karakteriyle ilişkili olası sonları.

Norman Jayden için dört olasılık mevcuttur:

Sona Verilen İsim	Netice	Kapanış Sahnesi
Yüklendi	Norman ölür.	Yüzbaşı Perry, Carter Blake'i Norman'ın cenazesine davet eder, ancak Blake bunu reddeder. Perry, Blake'in, Norman'ın ARI gözlüğünü elinde bulundurmasına izin verir. Blake gözlüğü takar ve Norman'ı simülasyon ortamında görür. Norman'ın bilincini dijital ortama aktardığı ima edilir.

İstifa	Hem Norman hem de Shaun kurtulur; ama Norman depoya ulaşamaz.	Norman, soruşturmayı sonlandıramadığı için FBI'daki görevinden istifa eder. Normal bir hayat yaşamak istediğini söyler. Patronu, ARI gözlüğünün kendisinde kalabileceğini söyler. Norman bunu reddeder. Gözlüğü bırakır.
Soruşturma Kapandı	Hem Norman hem de Shaun kurtulur ve Norman depoya ulaşır.	Norman, bir kahraman gibi karşılanır ve bir talk show'a konuk olur. Sonra, bir tuvalette Triptocaine maddesini klozete dökerken görülür ve bağımlılıktan kurtulduğu ima edilir. Daha sonra ofisinde ARI gözlüğüyle çalışırken görülür. Çalışma masasında minyatür tanklar görür. ARI gözlüğünü çıkardığı zaman da tanklar oradadır. Tripto bağımlılığı ve ARI gözlüğünün beynine hasar verdiği ima edilir.
Kandırmaca	Norman kurtulur, ama depoya ulaşamaz. Shaun ölür.	Norman, ARI gözlüğü olmadan bir simülasyonda, Shaun

		Mars'ı kurtaramadığı için duyduğu öfkeyi dile getirir. Dış ses, çözüm olarak Triptocaine kullanımının zararlarından bahseder. Dış ses, Norman'ın kendisinin dijital kopyasıdır. Norman'ın gerçek bedeni bir otel odasında görünür, aşırı dozdan ölmüştür.

Tablo 6: Heavy Rain'in Norman Jayden karakteriyle ilişkili olası sonları.

Scott Shelby içinse olası son sayısı üçtür:

Sona Verilen İsim	Netice	Kapanış Sahnesi
Origami Mezarı	Scott ölür.	Lauren, Scott'ın mezarı başındadır. Yaptıklarından dolayı onu lanetler, mezarına tükürür ve gider. Eğer Lauren ölüyse o hâlde önce John Sheppard'ın mezarı, ardından Scott'ın mezarı gösterilir.
Bir Annenin İntikamı	Hem Scott hem de Lauren yaşar.	Lauren, Scott'la bir sokakta yüzleşir ve oğlunun intikamını almak için Scott'ı vurur.

Cezasız Kalmış	Scott yaşar, Lauren ölür.	Scott, sokaktaki kalabalığı yararak yoluna devam eder.

Tablo 7: Heavy Rain'in Scott Shelby karakteriyle ilişkili olası sonları.

Oyuncu, *Heavy Rain*'in düğüm noktalarında vereceği kararlarla hangi karakterin yaşayacağına ve hangi karakterin öleceğine; Origami Killer adlı seri katilinse yakalanıp yakalanmayacağına ve Shaun Mars'ın kurtarılıp kurtarılamayacağına etkin bir biçimde karar verir. Bu açıdan bakıldığında *Heavy Rain,* piyasaya sürüldüğü yıl olan 2010'da dallanan anlatı kullanımını en etkin şekilde gerçekleştirmesiyle dikkat çeker. Quantic Dream, aynı dallanan anlatı sistemini geliştirerek sonraki oyun projelerinde de kullanır.

2.6.4. Eğlence Parkı

Elmas modeliyle çizgisel bir anlatı başarılı bir biçimde etkileşimli bir anlatıya dönüştürülebilirken, dallanan anlatıyla çoktan seçmeli bir olay örgüsü oluşturup açık uçlu ve yoğun etkileşimli bir anlatı inşa edilebilir. Bu iki anlatı modelinin peşinden gelen eğlence parkı modeliyse Jenkins'in mekânsal anlatı yaklaşımına çok benzerdir. Burada söz konusu olan tüm anlatının yayıldığı bir veya birden fazla mekândır. Bu yapıda, oyuncunun kararlarıyla şekillenen bir olay örgüsünden bahsetmek çok zordur. Bunun yerine bütün anlatı mekânlara yayılmış vaziyette oyuncunun karşısındadır. Oyuncu, doğru mekânlarda doğru seçimler yaparak anlatı içerisinde hareket eder. Burada belirtmek gerekir ki eğlence parkı modelinde anlatının büyük bölümü yine oyun tasarımcısı ve yazarı tarafından oluşturulur. Yani Majewski'nin belirttiği gibi bu yapı da tıpkı çizgisel anlatılar, elmas modeli ve dallanan anlatılar gibi aslında önceden kurgulanan bir anlatı yapısıdır. Burada belirtmek gerekir ki şimdi değinmekte olduğumuz eğlence parkı modeliyle bir sonraki bölümde değineceğimiz oyun blokları, teoride birbirine çok benzeyen iki anlatı yapısı olsa da pratikte ikisini birbirinden ayıran temel bir fark vardır. Oyun bloklarında, oyun tasarımcısı ve yazarı tarafından önceden oluşturulan bir anlatı yer almaz. Bu yapıda anlatı, tamamen kendiliğinden oluşmasıyla dikkat çekici bir özelliktir. Eğlence parkındaysa anlatı, önceden

hazırlanarak oyuncuya sunulur. Mekânsal anlatılar olması açısından birbirine benzeyen iki yapı arasındaki temel fark tam olarak budur (Majewski, 2003, s. 78).

Tamamı olmasa da pek çok rol yapma oyunu ve adventure oyunu bu anlatı yapısını kullanarak öyküsünü anlatır. *The Secret of Monkey Island*'da bütün anlatı farklı mekânlar ve mekânlara konan bulmacalar üzerinden sağlanır. Oyuncu, bu birbirinden farklı mekânlarda gezinerek bulmacalar çözer ve bu sayede anlatı içerisinde hareketini sağlar. Benzer şekilde 1997 yılında Interplay Entertainment tarafından geliştirilen *Fallout* adlı kıyamet sonrası bir dünyayı konu edinen rol yapma oyunu da anlatısını birbirinden farklı mekânlar üzerinden sunmasıyla dikkat çeker. *Fallout*'ta oyuncu, kıyamet sonrası bir dünyayı tasvir eden bu mekânlar aracılığıyla karakterlerle etkileşime geçer, onlarla konuşur ya da savaşır; gerekli görevleri yerine getirerek ve koşulları sağlayarak yeni mekânlara ulaşır ve bu yolla anlatıyı sürdürür. Özellikle rol yapma oyunlarında öykü karakterlerinin kişisel gelişimlerine fazlaca önem verilmesi, anlatı içerisinde alternatif olay örgülerine de gereksinim doğurur. Bu noktada yapımcıların eğlence parkı modelini uygulamaları, bu gereksinimin doğal bir sonucudur (Majewski, 2003, s. 80).

Tüm bu nitelikleriyle yapı, bir müzeye benzetilebilir. Bu yüzden bazı araştırmacılar bu yapıya müze tipi anlatı ismini de verirler (Lindley, 2005, s. 18). Bu noktada oyuncu, tıpkı bir müze ziyaretçisi gibidir. Oyun dünyası âdeta dev bir müze gibi tasarlanır. Oyuncunun önünde olası pek çok olay örgüsü mevcuttur. Örneğin *Fallout*'da oyuncu, ana olay örgüsünü takip etmek yerine yan olay örgüleriyle ilgilenmeyi yeğleyebilir. Bu noktada belirtmek gerekir ki oyuncu, dilediği noktada tekrar ana olay örgüsüne dönebilme özgürlüğüne de sahiptir. Bu tür bir anlatıda yeni mekânlar, yeni olası olay örgülerine gebedir. Böylece oyuncunun oyun içerisinde geçirdiği süre de katlanarak çoğalır. Daha güncel bir örnek olarak *The Elder Scrolls V: Skyrim* gösterilebilir. *The Elder Scrolls V: Skyrim*'in büyük ölçekli bir dünya haritası mevcuttur. Bu harita içerisinde oyuncunun yapabileceği tam 100 adet yan görev mevcuttur (Side Quests (Skyrim), tarih yok). Bu görevler aynı zamanda oyun dünyasını ve ona dair bilgileri oyuncuya sunan birer kılavuz niteliğindedir. Oyunun çekirdek hikâyesine katkı sağlar. Bunların yanı sıra yapımda üç kısımdan ve toplam 20 bölümden oluşan bir ana olay örgüsü de mevcuttur (Main Quest (Skyrim), tarih

yok). Ana görevlerle yan görevler bir araya getirildiğinde yaklaşık 200 saatten uzun bir oynama süresine tekabül eder (The Elder Scrolls V: Skyrim, tarih yok). *The Elder Scrolls V: Skyrim*'in bu denli popüler olmasının nedenlerinden biri de oyun dünyasının bu denli büyük ve bolca maceraya gebe olmasıdır.

2.6.5. Oyun Blokları

Yukarıda değinilen önceki üç anlatı yapısı, oyunların henüz tasarım aşamasında planlanan ve kurgulanan senaryoları anlatmaya yarayan anlatı modelleridir. Majewski'nin oyun blokları ismini verdiği dördüncü yapıysa aslında bakıldığında önceki üç anlatı yapısından öyküleme yönüyle farklıdır. Oyun bloklarında, oyunun yapım sürecinin herhangi bir aşamasında planlanan ve kurgulanan bir senaryo yer almaz. Yani aslında bu anlatı yapısına sahip oyunlarda önceden hazırlanan bir anlatı bulunmaz. Majewski, bu anlatı yapısına öykü yaratma sistemi adını verir ve bu sistemde oyun tasarımcısının herhangi bir anlatı tasarlayıp oyuncunun önüne sunmadığını, bunun yerine bir anlatı yaratma sistemi ve onun bileşenlerini derleyip oyuncunun kontrolüne bıraktığını söyler. Sistem üzerinde bu bileşenlerle oynamaya başlayan oyuncu, kendi anlatısını kendi yaratmaya başlar. Bu anlatı yapısının ismi de çoğunlukla çocukların oynadıkları LEGO vb. oyun bloklarından gelir (Majewski, 2003, s. 86).

Giderek popüler hâle gelen bir anlatı yapısı olmasıyla da ön plana çıkan oyun bloklarının bu denli revaçta olmasının altında, çalışmanın *Ludoloji ve Naratoloji Tartışmaları* adlı bölümü altında da incelenen, oyun tasarımcısıyla oyuncu arasındaki çatışmaya yeni bir perspektif sunması yatar. Demin de altı çizildiği gibi oyun bloklarında bir yazar tarafından önceden yazılan bir senaryo bulunmaz. Bu, tasarımcının ilgili eser üzerindeki tahakkümünü değiştirir. O hâlde oyuncunun oyun içerisindeki anlatı bileşenleriyle neler yapacağının da tasarımcının sanatsal otoritesiyle bir ilgisi kalmaz. Bu açıdan bakıldığında, oyun blokları yapısıyla çağdaş oyun çalışmaları içerisinde cepheleşmeye neden olan kritik tartışma konusunun da aşıldığı görülebilir. Oyuncunun, oyun tasarımcısıyla herhangi bir çatışma içerisine girmeden, elindeki bütün imkânları kullanarak kendi anlatısını inşa ettiği bu yapıyla tasarımcı ve oyuncu arasındaki bitmek bilmez çekişmenin sona erdiği iddia edilebilir.

Bu yapıyı biraz daha açmamız gerekirse ilkin bu anlatı yapısında önceden kurgulanan herhangi bir anlatının yer almadığı tekrar edilebilir. Onun yerine dijital bir uzam ve bu uzam üzerinde hareket edebilen en az bir karakter mevcuttur. Oyun iki boyutlu ya da üç boyutlu olabilir. Bu tamamıyla sanatsal ve teknik bir ayrıntıdır. Her hâlükârda oyuncu bir dijital uzama ve kontrol edebileceği en az bir karaktere sahiptir. Herhangi bir anlatıya sahip olmadan dijital uzam üzerinde hareket eden oyuncu, yaşadığı olaylar, çatışmalar ve çıkarımlarla âdeta kendi anlatısını yaratmaya başlar. Bunu hem dijital uzam üzerinde gerçekleştirdiği değişikliklerle hem de zihninde başarır. Burada anlatı tümüyle metin üzerinde değil, oyuncunun zihnindedir. Bazı durumlarda bunu teşvik eden görseller de olabilir. MicroProse tarafından geliştirilen ve 1991 yılında piyasaya sürülen *Sid Meier's Civilization* adlı sıra tabanlı 4X strateji oyunu bu noktada iyi bir örnektir. *Sid Meier's Civilization*'da herhangi bir büyük anlatı yer almaz. Onun yerine oyuncunun önünde büyük bir dünya haritası ve bu harita üzerinde bir tanesini seçip kontrol edebileceği 15 farklı uygarlık vardır (List of civilizations in Civ1, tarih yok). Oynayacağı uygarlığı belirledikten sonra dünya haritasında keşfe çıkan oyuncu, karşılaştığı zorluklar, çatışmalar ve savaşlarla yavaş yavaş yeni dostlar ve düşmanlar edinmeye başlar. Oyuncu bu süreçte barbarlarla savaşır, yeni yerleşim yerleri kazanır, toprağını ve sınırını genişletir ve giderek büyük bir ekonomiye ve uygarlığa dönüşür. Bu geçen zaman içerisinde *Sid Meier's Civilization*'ın yaptığı şey, oyuncunun önüne oynaması için oyun blokları bırakmaktan farksızdır. Bu blokları bir araya getirip birleştiren oyuncuysa âdeta kendi anlatısını kendisi yaratır.

Bu anlatı yapısını kullanan bir başka başarılı örnekse *The Sims*'tir. Oyun, yapımcısı Amerikalı tasarımcı Wright'ın "oyuncak bebek evi" tanımına birebir uyan bir sisteme sahiptir (Seabrook, 2006). Bir yaşam simülasyonu olarak düşünülüp pazarlanan yapımda oyuncu, yaşamlarından sorumlu olduğu bireyleri kontrol eder. Oyuncu bu noktada dilerse tek bir kimseyi kontrol edebileceği gibi dilerse geniş bir aileyi de oynayabilir. Bireylerin bütün yaşamsal faaliyetlerinden sorumlu olan oyuncu, onların ev, iş ve boş zamanlarıyla kendi anlatısını yaratır. Âdeta bir çocuğun oyuncak bebek evindeki Barbie bebekleriyle oynarken kendi anlatısını zihninde yaratması gibi bu da benzer bir sürece işaret eder. Gelişen, büyüyen, diğer karakterlerle ilişkiye giren,

evlenen, yeni yuva kuran, daha büyük bir ev satın alan, işe gidip gelen, yemek yiyen, dışarıda etkinliklere katılan, sosyalleşen, spor yapan, kitap okuyan, çocuk sahibi olan ve ardından yaşlanıp vefat eden bu karakterler, oyuncunun kendi anlatısını yaratmasında ona destek veren hareketli avatarlar'dır.

Sonuncu örnekse daha güncel bir yapım olan İsveçli oyun tasarımcısı Markus Persson tarafından geliştirilen ve Mojang tarafından 2010 yılında piyasaya sürülen *Minecraft* adlı sandbox oyunudur. Prosedürel bir anlayışla birbirine hiç benzemeyen üç boyutlu dijital uzamlar yaratan *Minecraft*, oyun bloklarına yaraşır bir şekilde sahiden de oyun bloklarından oluşan bir yapımdır. Oyuncunun bu dijital uzam üzerinde serbestçe dolaşabilmesine, etraftaki ağaçları kesip odun toplamasına, bu odunlarla evler, araçlar ve gereçler yapmasına, çevresindeki hayvanları yakalayıp onların etinden, sütünden ve yününden faydalanmasına, oyuncunun yer altına inerek madencilik yapmasına ve kendini geliştirip daha sağlam evler, araçlar ve gereçler yapmasına, bu sırada karşılaştığı bin bir çeşit düşmanla da mücadele ederek yaşamını sürdürmesine olanak sunan *Minecraft*, herhangi bir olay örgüsüne sahip değildir ve oyuncudan spesifik olarak herhangi bir şey talep etmez. Onun yerine oyuncuya sınırları çok geniş bir özgürlük alanı sunarak ondan bu alan içerisinde dilediğini yapmasını ister. Oyuncu isterse hiç gelişmez, isterse o kadar gelişir ki bu haritanın fatihi olur. Oyuncunun dilediğini dilediği gibi yapabilmesine izin veren açık oynanışıyla *Minecraft*, oyun blokları anlatı yapısının ulaştığı en uç örnek olarak rahatlıkla takdim edilebilir.

Bu anlatı yapısında verilen örnekler değerlendirildiğinde görülür ki oyuncu, tek bir karakterin kontrolünden ziyade bütün bir sistemin kontrolüne sahiptir. Bu anlatı yapısında önceden kurgulanan herhangi bir anlatı yoktur. Hâliyle bir üst öyküden ya da olay örgüsünden söz etmek mümkün değildir. Burada söz konusu olan şey oyuncunun oynaması için önüne bırakılan anlatı bileşenleridir. Oyuncu, bu bileşenlerle etkileşim içerisine girerek kendi anlatısını kendisi oluşturmaya başlar ve oluşturduğu bu anlatının büyük bir kısmı da oyuncunun zihninde temellendirilir. Bunlar yazılı anlatılar değildir.

3. BÖLÜM: MASS EFFECT 2 İNCELEMESİ

3.1. Araştırmanın Amacı

Oyunlara olan ilgi, son 10 yıl içerisinde bilgisayar ve web teknolojilerinin gelişmesiyle tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de süratle artmıştır. Dünya çapında bir milyarı aşkın oyuncu sayısı ve 70 milyar doları geçen cirosuyla sinema sektörünü geride bırakan oyun endüstrisi, disiplinler arası yapısıyla yaratıcı sektörlerin başını çekmektedir. Günümüzde oyunlar, cinsiyet ve yaş ayırt etmeksizin geniş kitlelere hitap eden bir mecra olmuştur. Newzoo'nun 2017 yılında yayınladığı *The Turkish Gamer* adlı çalışmasına göre Türkiye'de 30,8 milyon kişi oyun oynamaktayken, bunların %44'ünü kadın oyuncular oluşturmaktadır. Aynı araştırmada Türkiye'de oyunlardan kazanılan gelirse 773,9 milyon dolar olarak tespit edilmiştir (The Turkish Gamer | 2017, 2017).

Oyun teknolojilerinin gelişimiyle birlikte oyunlarda öykü anlatımının önemi de giderek artmış ve önem kazanmıştır. Günümüzde oyunların ana gayelerinden biri, farklı biçimlerde de olsa bir öykü anlatmaktır. Sony ve Microsoft gibi büyük şirketler, kendi oyun ekosistemlerini zenginleştirmek adına, özellikle anlatı temelli oyun projelerine yatırım yapmaktadır. Sony Interactive Entertaintment CEO'su Jim Ryan, PlayStation markasının başarısını anlatı temelli oyunlara borçlu olduğunu ifade ederken gelecekte de şirketin anlatı temelli oyun projelerine destek sunmaktan kaçınmayacağını ifade etmiştir (Fischer, 2019). Büyük ölçekli yapımların yanı sıra, düşük bütçeli anlatı projeleri için de her iki şirket bağımsız oyun geliştiricilerine destek olmakta ve bu stüdyolarla özel anlaşmalar yapmakta, bir kısmını bünyelerine katmaktadır. 2018 yılında Microsoft'un anlatı temelli oyun projeleriyle ün kazanan bağımsız oyun stüdyosu Obsidian Entertainment'ı satın alması, bunun sonuçlarından sadece biridir (McWhertor, 2018). Benzer şekilde Sony'nin anlatı temelli oyunlarıyla tanınan Kojima'nın oyun stüdyosu Kojima Productions'la özel anlaşmalar yapması da bu bağlamda değerlendirilir (Dyer, 2015). PlayStation 4'ün ve Xbox One'ın en çok satan oyunlarına bakıldığında da listenin anlatı temelli oyunların egemenliğinde

olduğu görülmektedir (Porter, 2019). Bütün bu göstergeler, gelinen noktada öykü anlatımının oyunlarda önemli bir konuma ulaştığının işaretidir.

Böylesi bir ortamda bu çalışmayla oyun anlatısına bir ışık tutulmak istenmiştir. Bunun için ilkin anlatı kavramı, anlatıda açıklık ve kapalılık gibi hususlara değinilmiş, kavrama getirilen kuramsal yaklaşımlar incelenmiştir. Oyun anlatısında etkileşim oldukça önemli bir etkendir. Bu yüzden etkileşim kavramına değinilmiş, peşinden oyun kavramı da açıklandıktan sonra erken dönem ve çağdaş oyun çalışmaları ayrıntılı biçimde irdelenmiştir. Çağdaş oyun çalışmalarında oyun ve anlatı ilişkisinden ortaya çıkan görüş ayrılıkları da ayrıntılı olarak incelendikten sonra meseleye üçüncü bir perspektif kazandırmaya çalışan Jenkins ve Mateas gibi isimlerin argümanları değerlendirilmiştir. Kavramsal tanımlamaların ardından oyun anlatısının daha iyi anlaşılabilmesi için Laurel'ın ve Murray'nin Neo-Aristotelesçi yaklaşımları, Murray'nin dijital ortamı ve estetik kategorileri ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir. Bu noktada literatüre olan katkısı açısından önemli bir isim olan Mateas'ın etkileşimli drama yaklaşımı da *Façade* örneğiyle birlikte, bu yaklaşıma getirilen eleştiriler de gözden geçirilerek okunmuştur. Oyun anlatısının seviyeleri, oyun anlatısının sorunları ve çözüm önerileri, son olaraksa oyunlarda gözlemlenen anlatı yapıları çalışmayı oluşturan diğer bölümlerdir.

Böylesi bir literatürden beslenen bu çalışmanın amacı, 2010 yılında BioWare tarafından geliştirilen ve Electronic Arts tarafından piyasaya sürülen *Mass Effect 2* adlı aksiyon rol yapma oyununun anlatısını yakın okuma yöntemiyle analiz etmek ve yapımın anlatı tasarım süreçlerini ve tasarım ilkelerini gözler önüne sermektir. Böylesi bir analizin, oyun anlatısına dair hem mikro düzeyde hem de makro düzeyde çıkarımlar yapılabilmesine imkân sağlayacağı düşünülmektedir.

3.2. Araştırmanın Kapsamı

Mass Effect 2, gerek akademisyenler gerekse de oyun profesyonelleri tarafından çağdaş oyun anlatısında önemli bir mihenk taşı olarak gösterilmektedir (Cowan, 2010) (Jørgensen, 2010) (McLean, 2010) (Metacritic, 2010). *Mass Effect 2*, *Mass Effect* serisinin ikinci ve devam oyunudur. Oyunun öyküsü, 24. Yüzyıl

Samanyolu Galaksisi'nde geçmektedir. Oyuncu, Komutan Shepard adındaki elit bir insan askeri canlandırmaktadır. *Mass Effect*'te Reaperlar'a karşı büyük bir zafer kazanan Shepard, *Mass Effect 2*'de de insan kolonilerine yeni bir tehdidi araştırmak üzeredir. Bunun için yeniden bir mürettebat kurması gereken oyuncu, mürettebatını paralı askerlerden, mühendislerden, bilim insanlarından ve psişik güçlerle donalı biotikler'den oluşturabilmektedir.

BioWare, 2007 yılında piyasaya sürülen *Mass Effect*'in ardından *Mass Effect 2*'de oyunun oynanışını etkileyen üçüncü kişi kamerasının geliştirilmesi, cephanenin sınırlandırılması ve yenilenebilir can gibi birtakım teknik geliştirmeler yapmıştır. Birinci oyunda yer alan siper mekaniği, ikinci oyunda da korunmuştur. Bütün bunlar elbette ki oyunun aksiyon sekanslarıyla ilgilidir. İlk oyunda olduğu gibi ikinci oyunda da oyunun bir bölümü çizgisel aksiyon sekanslarından oluşmaktadır. Bu sekanslarda Shepard'ı kontrol eden oyuncu, takım arkadaşlarıyla birlikte düşmanlara karşı mücadele vermektedir. Bu aksiyon sekanslarının haricinde oyunda bir de diyalog sekansları bulunmaktadır. Anlatının ilerletildiği bu diyalog sekansları, aksiyon sekanslarının aksine çizgisel değildir. Bu sekanslarda oyuncuya birden fazla seçenek sunulmaktadır. Bu seçeneklerin bir bölümü oyunun ikili ahlak sistemiyle de doğrudan alakalı olabilmektedir. Oyuncu, diyalog sekanslarında yapacağı seçimlere göre Shepard'ın ahlak düzeyini belirleyebilmektedir. Oyunun sonunda, oyuncunun oyunu hangi ahlak düzeyinde tamamladığına da oyuncunun bu sekanslarda verdiği yanıtlar belirleyici olmaktadır.

3.3. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmanın yöntemi olarak yakın okuma tekniği seçilmiştir. Yakın okuma, Amerikalı eğitimci, edebiyat eleştirmeni, şair ve editör John Crowe Ransom'la birlikte Yeni Eleştirmenler'in 1930'ların sonunda ve 1940'ların başında temellerini attıkları, yıllar içerisinde gelişen bir edebiyat kuramıdır. Kuramın kökeni hermeneutiğe uzanır (Gadamer, 2006, s. 29). Zaman içerisinde sinema ve oyun gibi farklı disiplinlere de uyarlanmıştır (Inman, 2003) (Wolfreys, 2000). Tekniğin oyun analizinde kullanılmasıyla ilgili bir dizi yol gösterici çalışma yapılmıştır (Bizzocchi, Lin, &

Tanenbaum, Games, narrative and the design of interface, 2011). Bunun yanı sıra tekniğin oyunlara uygulandığı çalışmalar da mevcuttur (Carr, 2009). Murray, *Hamlet on the Holodeck* adlı çalışmasında *Tetris*'i yakın okuma yöntemiyle ele almıştır (Murray J. H., 1997, s. 143-144). Yeni medya alanındaki çalışmalarıyla tanınan Rus bilim insanı Lev Manovich de *The Language of New Media* adlı çalışmasında Sovyet belgeselci Dziga Vertov'un 1929 yapımı *Man with a Movie Camera* adlı filmini yakın okuma yöntemiyle analiz ederek yeni medyanın yazınbilimini tartışmıştır (Manovich, 2001). Son olarak Amerikalı eğitimci ve etkileşimli medya uzmanı Drew Davidson, yeni medya üzerine çalışan akademisyenlerin yakın okuma yöntemiyle çeşitli oyunları analiz ettikleri derleme çalışmalarından oluşan *Well Played 2.0: Video Games, Value and Meaning* adındaki kitabı hazırlamıştır (Davidson, 2009).

Yakın okuma, bir metnin ayrıntılı bir incelemesi, yapıçözümü ve analizidir. Özünde, edebiyat çalışmaları içerisinde doğan bir edebiyat kuramıdır. Zaman içerisinde sinema ve oyun çalışmaları gibi diğer disiplinlere de uyarlanmıştır. Bu yönüyle sosyal bilimlere ait bir metodolojidir (Bizzocchi & Tanenbaum, 2011, s. 289). Bir eserin yakından okunması, eserin tasarımına ve tasarım süreçlerine dair iç görüleri ortaya çıkarır: Bu mikro düzeyde bir etkidir. Bununla birlikte bir eserin yakından okunması, o eserin ait olduğu medyumun doğasının daha derin ve daha iyi anlaşılmasını da sağlar: Bu da makro düzeyde bir etki yaratır (Bizzocchi & Tanenbaum, 2011, s. 312).

Salen ve Zimmerman, 2003 senesinde yayımlanan *Rules of Play: Game Design Fundamentals* adlı çalışmalarında oyunları, ayrı parçaların bir araya gelerek bir bütün gibi çalıştığı bir sistem olarak düşünürler (Salen & Zimmerman, 2004, s. 55). İkiliye göre oyunlar da özünde birbirinden farklı birimleri olan bütüncül bir sistemdir. Bu noktada Fransız filozof Gilles Deleuze da 1968 yılında yayımlanan *How Do We Recognize Structuralism?* adlı makalesiyle Yapısalcılık'ın meselesinin sistemler olduğunu vurgulamaktadır (Deleuze, 1968, s. 175). Bu yaklaşımlar birlikte okunduğunda, Yapısalcı bir yöntem olan yakın okumanın aslında oyun çalışmalarına çok da uzak olmadığını göstermektedir.

Yakın okuma, bir eserin ayrıntılı gözlemidir. Bu gözlem estetik, kültürel, psikolojik, sosyolojik, sosyokültürel gibi farklı perspektifler üzerinden gerçekleştirilebilir. Bu çalışmanın perspektifi olarak estetik, daha spesifik bağlamdaysa yazınbilimi (poetics) belirlenmiştir. Yazınbilimi, bir metnin üretiminde tercih edilen tasarım süreçleri ve tasarım ilkeleriyle ilgilenir. Bir metnin hangi tasarım süreçleri ve tasarım ilkeleri ışığında ortaya çıkarıldığı gibi meselelerle ilgilidir. Bu metin bir roman olabileceği gibi bir film ya da bir oyun da olabilir. Örneğin sinemanın üretim süreçlerini kurgu, sinematografi ve ses oluştururken tasarım ilkesiyse eylemin kesimidir. Yapılan bütün bu tanımlamalar ışığında yakın okuma tekniği, bütün gayesi bir metnin tasarım süreçlerini ve tasarım ilkelerini ortaya çıkarmak olan bir metin analiz formu olarak tarif edilebilir. Bu metin analiz formu ampirik bir sürece işaret eder (Bordwell, Poetics of Cinema, 2008). Tıpkı Aristoteles'in *Poetics*'inde Antik Yunan tragedyalarının tasarım süreçlerini ve tasarım ilkelerini analiz etmesi gibi tamamen gözleme dayalı, ampirik bir süreçtir.

Jenkins, ortaya çıkmakta olan yeni bir sanat formunun eleştirel analizinin, formun gelişiminde ve bütüncül bir medyum hâlini almasında oldukça kritik bir önemi olduğunun altını çizer (Jenkins, Games, the New Lively Art, 2005, s. 175). Yakın okuma yöntemine başvurulan bu çalışmada *Mass Effect 2* anlatısının tasarım süreçleri ve tasarım ilkeleri analiz edilmiştir.

Çalışmanın örneklemi olarak belirlenen *Mass Effect 2*'nin 2010 yılında piyasaya sürülen Windows versiyonu başından sonuna dek dört kez oynanmıştır. Oyunu birden fazla kez oynamanın, anlatının farklı açılarının ve olanaklarının gözlemlenebilmesi için önemli olduğu düşünülmüştür. Zaten oyunda isim, cinsiyet, kişilik ve sınıf seçimiyle birlikte ahlaki kararlar almaya yarayan ikili bir ahlak sistemi yer aldığından, oyun birden çok oynamaya müsaittir. Bu hususların en azından birinden ya da tamamından kaynaklı olabilecek ince nüansların tespiti adına da oyunun birden çok kez oynanmasının, böylesi bir çalışma için ideal olduğu düşünülmüştür.

Gerçekleştirilen bu dört farklı oynamada oyun toplamda 125 saat oynanmıştır ve bu süre içerisinde anlatının tasarım süreçleri ve tasarım ilkeleri dikkatlice belirlenmiştir. Bu oynamalar sırasında olay örgüsü içerisinde verilen bütün kararlar

dikkatlice kaydedilmiştir. Bu kararların olay örgüsüne etkisinin tartışılabilmesi için kararların üzerinden farklı oynamalarla tekrar geçilmiştir. Eğer mümkünse ilk oynamada verilen kararlarla diğer oynamalardaki kararların aynı olmamasına dikkat edilmiştir. Oyunun kurulum aşamasındaki karakter yaratım süreciyle aktüel aşamasındaki diyalog çarkı ve ahlak sistemi ayrıntılı olarak incelenmiştir. Araştırmaya dair değerlendirme ve önerilereyse araştırmanın *SONUÇ: DEĞERLENDİRME VE ÖNERİLER* başlığı altında yer verilmiştir.

3.4. Verilerin Değerlendirilmesi

3.4.1. Komutan Shepard

Mass Effect 2'de oyuncu, anlatıya başlamadan evvel bir karakter seçme ve yaratma ekranıyla karşılaşır. Buradaki gaye, anlatı sisteminin anlatı esnasında çekeceği bir dizi bilgiyi önceden oluşturmaktır. *Mass Effect*'te bu ekrana Profil Yapılandırma (Profile Reconstruction) adı verilmiştir. *Mass Effect 2*'deyse Lazarus Projesi (Lazarus Project) adıyla oyuncunun karşısına çıkmaktadır. Bunun sebebi, *Mass Effect*'in sonunda Shepard'ın bir intihar görevi neticesinde hayatını kaybetmiş olmasıdır. Shepard, *Mass Effect 2*'de Illusive Man önderliğindeki Cerberus'un geliştirdiği Lazarus Projesi tarafından tüm organları onarılarak hayata döndürülür. Oyuncuya da bu hayata döndürülüş sekansında Shepard'ını yaratma fırsatı sunulur.

Lazarus Projesi altında oyuncuya üç seçenek verilmiştir:

1. Aktarılan Yüzü Kabul Et (Accept Imported Face): *Mass Effect 2*, daha önce *Mass Effect*'i oynayıp bitirmiş oyuncuların kayıt dosyalarını okuyarak onların önceki profillerini oyuna aktarabilmektedir. Bu seçenek seçildiği takdirde oyuncu, oyuna *Mass Effect*'te yarattığı karakteriyle devam eder. Buna karşın oyuncu, karakterin fiziksel görüntüsünün dışında bir dizi seçimde daha bulunmak zorundadır.

2. Standart Görünüm (Default Appearance): *Mass Effect 2*'yi oynamak için serinin ilk oyununu oynamış ve bitirmiş olmak şart değildir. Oyuncu, bu seçimde bulunursa oyunu, sistemin onun için önceden belirlediği standart karakter profiliyle oynamaya başlayabilir.

3. Özel Görünüm (Custom Appearance): Oyuncu, karakter profilini baştan yaratmak isterse bu seçeneği seçmelidir.

Oyuncu, Shepard'ın ismini ve cinsiyetini belirleyerek karakter seçim sürecine başlar. İlkin Shepard'ın erkek mi yoksa kadın mı olacağına karar verilir. Karakterin cinsiyeti, karakterin romantik ilişki kurabileceği kişileri etkilemesi açısından önemlidir. Erkek Shepard'ın romantik birliktelik yaşayabileceği karakterler Miranda Lawson, Tali'Zorah ve Jack'tir. Kadın Shepard'ın romantik ilişki yaşayabileceği karakterlerse Jacob Taylor, Garrus Vakarian ve Thane Krios'tur. Bunlara ek olarak Shepard'ın cinsiyetinden bağımsız olarak ilişki yaşayabileceği karakterler de vardır. Bu karakterler Kelly Chambers, Samara ve Morinth'tir.

Shepard'ın cinsiyetinin ardından ismi belirlenir. Karakterin soyadı olan Shepard değiştirilemez durumdadır. Buna karşın oyuncu, karakterine dilediği ismi vermekte özgürdür. İsim belirlemenin ardından Shepard'ın yüzünün nasıl görüneceğine ilişkin de bir dizi seçenek sunulur. Bu seçenekler aracılığıyla oyuncu, Shepard'ın yüz yapısını, kafa şeklini, gözlerini, çenesini, ağzını, burnunu ve saç şeklini belirleyebilmektedir.

Bir sonraki aşamadan Shepard'ın sınıfı tespit edilir. Burada oyuncunun seçimine sunulan her bir sınıf kendine has bir dizi beceriyle birlikte gelmekte ve bu beceriler Shepard'ın oynanışına doğrudan etki etmektedir. Bu yüzden bu seçimim oldukça önemli olduğu söylenebilir. Bir önceki aşamada sunulan yüz yaratımı gibi yalnızca kozmetik bir amaç taşımamaktadır. Bu ekranda seçilebilir altı sınıf mevcuttur:

1. Asker (Soldier): Oyunun aksiyon sekanslarında oldukça etkili bir çatışma sınıfıdır. Bu savaşçı sınıf seçildiğinde Shepard ekstra cana, daha geniş bir silah kullanım yetkinliğine ve ağır zırh giyme özelliğine sahip olur. Taarruz tüfeğini kullanabilen tek sınıf olması itibariyle de aksiyon sekanslarında oldukça etkin bir sınıftır. Ashley Williams ve Richard L. Jenkins karakterleri bu sınıfa mensuplardır. Bu sınıfın zayıf noktası biotik ve teknoloji konularındaki eksikliğidir. Oyuncu, Lazarus Projesi altında Standart Görünüm'ü seçtiği takdirde Shepard bu sınıfa mensup olmaktadır.

2. Ajan (Infiltrator): Düşmanları etkisiz hâle getirmede oldukça iyi, teknolojiye aşina bir sınıftır. Bu yüzden savaşları hızlıca kazanabilmektedir. Shepard bu sınıfa mensup olduğunda alternatif rotalar yaratmada, iyi ekipmanlara erişim sağlamada ve çatışmalarda düşman saflarına karşı avantajlı bir pozisyon elde etmede başarılı olmaktadır. Aksiyon ve teknoloji yeteneklerini harmanlayan bu sınıfa mensup Shepard'ın becerileri çoğunlukla düşmanları etkisizleştirme üzerine yoğunlaşmaktadır. Tabanca ve keskin nişancı tüfeğini kullanmada yetkin ve başarılıdır. Oyuna hafif zırhla başlar ve zırhı orta seviyeye kadar yükseltilebilir.

3. Öncü Kolu (Vanguard): Güçlü bir muharebe sınıfıdır. Uzman sınıfıyla Asker sınıfının ofansif güçlerini harmanlamasıyla öne çıkar. Biotik yetenekleri aksiyon odaklıdır. Düşmanı etkisiz hâle getirme, zırhlarını etkisizleştirme ve onlardan kendisine kalkan yapma gibi özellikleri vardır. Oyuna hafif zırhla başlayan bu sınıfın zırhı orta seviyeye kadar yükseltilebilir. Tabanca ve pompalı tüfekte yetkin ve başarılıdır. Biotik korumaları yüksektir. Wrex gibi bütün Krogan Battlemasterlar'ı bu sınıfa mensuplardır.

4. Gözcü (Sentinel): Teknolojiyle biotikler'i kombine ederek çevreyi manipüle edebilen, düşman mevzilerini tespit edebilen ve takım arkadaşlarını savunabilen bir sınıftır. Çoğunlukla kinetik bariyerlerle ekip arkadaşlarını koruma altına alarak ve gelişmiş tıp bilgisi sayesinde ekibin sağlığıyla ilgilenerek çatışmalara doğrudan girmeyip geride kalan bir destek sınıfıdır. Herhangi bir silah ya da zırh puanı almaz, ancak tabancayla verimli olmaktadır. Kaidan Alenko bu sınıfa mensuptur.

5. Uzman (Adept): Zihin gücüyle fiziksel dünyayı etkileyebilen bitoik bir sınıftır. Oldukça güçlü bir manipülatördür. Çevredeki nesneleri ve düşmanları manipüle edebilir. Shepard, bu sınıfın bir mensubu olursa çoğunlukla düşmanların güçlerini azaltarak onları etkisiz hâle getirmeye odaklı hareket etmektedir. Ayrıca bu sınıf, yoğun miktarda hasar almasına karşın etkinliğini koruyabilmesiyle öne çıkar. Yalnızca hafif zırh giyebilir ve tabanca kullanarak uzmanlık puanı kazanabilir. Teknolojiden anlamaz.

6. Mühendis (Engineer): Teknoloji merkezli bir sınıftır. Belirli yetenekleriyle çevreyi kolayca manipüle edebilir, teknolojik araç ve gereçleri hızlıca tamir edebilir

ve onları geliştirebilir. Bu sınıfta oynanış çoğunlukla aksiyon sekansları sırasında savaş alanına şekil vermek, ekip arkadaşlarına can vermek ve düşmanların güçlerini azaltmak üzerine kuruludur. Düşmanları, onların silahlarını etkisiz hâle getirerek ve kalkanlarını indirerek etkisizleştirebilir. Düşman teknolojisini hack'leyerek ele geçirebilir. Yalnızca hafif zırh giyebilir ve tabanca kullanarak uzmanlık puanı edinebilir. Bunlara ek olarak birtakım tıbbi yeteneklere de sahiptir.

Bir sonraki ekranda oyuncu, Shepard'ın özgeçmişini belirlemektedir. Burada oyuncunun seçebileceği üç özgeçmiş bulunmaktadır: Uzaylı (Spacer), Dünyalı (Earthborn) ve Kolonici (Colonist). Bu da tıpkı Shepard'ın sınıfı gibi anlatıyı doğrudan etkileyen bir diğer hususdur. Shepard'ın geçmiş yaşamı, oyun boyunca diğer karakterlerin onunla nasıl konuşacaklarına ve ona nasıl davranacaklarına kadar bir dizi etki göstermektedir. Ayrıca Shepard'ın özgeçmişi, karakterin psikolojik profiliyle de birleşince, oyuna ne kadar Paragon ve Renegade puanıyla başlayacağını belirlemektedir. Bu da çalışmanın devamında inceleyeceğimiz oyunun ahlak sistemiyle doğrudan ilgili, anlatıyı etkileyen bir unsur olarak öne çıkmaktadır.

1. Uzaylı (Spacer): Shepard'ın ebeveynleri İttifak (Alliance) ordusunun mensuplarıdır. Bu yüzden Shepard'ın çocukluğu uzay gemilerinde ve uzay istasyonlarında geçmiştir. Aynı yerde birkaç yıldan fazla kaldığı görülmemiştir. Ailesinin izinde giden Shepard, 18 yaşına geldiğinde özel görev için seçilir. Oyuncu, ancak bu özgeçmişi seçerse Shepard'ın annesi Hannah Shepard'la kısa bir konuşma yapma fırsatına erişebilir. Bu özgeçmiş dışındaki diğer iki özgeçmiş seçildiği takdirde Shepard'ın hem annesi hem de babası ölmüş olur.

2. Dünyalı (Earthborn): Shepard, Dünya'yı çevreleyen megalopolislerin sokaklarında büyümüş bir yetimdir. 18 yaşına bastığında İttifak ordusu tarafından göreve çağrılır. Bu özgeçmişe sahip Shepard'a özel bir görev bulunur. Shepard, Citadel Wards'tayken, Shepard'ın gençliğinde mensubu olduğu çetenin bir üyesiyle karşılaşır. Çete üyesi, Shepard'dan bir arkadaşlarını kurtarması için yardım talebinde bulunmaktadır. Oyuncu, Lazarus Projesi altında Standart Görünüm'ü seçtiği takdirde de Shepard bu özgeçmişe sahip olmaktadır.

3. Kolonici (Colonist): Shepard, Attican Traverse'teki Mindoir isimli küçük bir sınır kolonisinde doğmuş ve büyümüştür. 16 yaşındayken Mindoir köle tacirlerinin baskınına uğrar ve bu baskında Shepard'ın ailesi ve dostları katledilirler. O sırada oradan geçmekte olan bir İttifak birliği Shepard'ın hayatını kurtarır. Birkaç sene sonra Shepard da İttifak birliğine dâhil olur. Bu özgeçmişe sahip Shepard'a da tıpkı diğer iki özgeçmişte olduğu gibi özel bir görev verilmektedir. Bu görevde Shepard, Mindoir'den kurtulan bir kimseye yardım etmektedir.

Shepard'ın psikolojik profili de anlatı açısından oldukça önemlidir. Seçilebilir üç psikolojik profilin de Shepard'ın İttifak'taki geçmişiyle ilgilidir.

1. Tek Kurtulan (Sole Survivor): Bir görevde her şey kötüye gitmiştir. Shepard, hayati tehlikesi olan bir durumun içerisine düşmüştür. Bu sırada pek çok insanın kolayca pes edeceği büyük bir fiziksel işkence ve psikolojik stresle başa çıkmak zorunda kalmıştır. Shepard, çevresindekiler düşerken hayatta kalmayı başarmıştır. Artık bu görevden geriye kalan tek kişi kendisi olmuştur. Neler olup bittiğini de bir tek o bilmektedir. Bu psikolojik profil seçildiğinde Shepard, oyuna hem Paragon hem de Renegade puanıyla başlar. Ayrıca UNC: Dead Scientists adlı görevde kullanabileceği özel bir diyalog seçeneği açılır. Oyuncu, Lazarus Projesi altında Standart Görünüm'ü seçtiği takdirde de Shepard bu psikolojik profile sahip olur.

2. Savaş Kahramanı (War Hero): Shepard, kariyerinin henüz başındayken zorlu bir düşman gücüyle yüz yüze gelir. Takım arkadaşlarını kurtarmak için kendi hayatını ortaya koyar ve düşmanı alt etmeyi başarır. Shepard'ın bu kahramanlığı madalyalarla ödüllendirilir. İttifak, Shepard'a en yüksek şeref madalyası olan Star of Terra'yı layık görür. Bu psikolojik profil, Shepard'a Paragon puanı sağlar ve UNC: Espionage Probe adlı görev için özel bir diyalog seçeneği sunar.

3. Zalim (Ruthless): Bu psikolojik profile sahip Shepard'ın askerî kariyeri boyunca edindiği en mühim ilke, kendisine verilen görevi her ne pahasına olursa olsun yerine getirme ilkesidir. Bu psikolojik profile sahip Shepard soğuk, çıkarcı ve acımasızdır. Bu yüzden ekip arkadaşları dâhil onun bu şöhretinden haberdar hemen herkes tarafından temkinle yaklaşılan bir kimsedir. Bu psikolojik profilde Shepard'a

Renegade bonusu ve UNC: Major Kyle adlı görevde kullanabileceği özel bir diyalog seçimi sunulur.

Yapılan özgeçmiş ve psikolojik profil seçimlerine göre Shepard'ın oyuna başlayacağı Paragon ve Renegade puanları da şu şekildedir:

Uzaylı + Savaş Kahramanı: 20 Paragon

Kolonici + Savaş Kahramanı: 15 Paragon

Dünyalı + Savaş Kahramanı: 10 Paragon

Uzaylı + Tek Kurtulan: 15 Paragon, 5 Renegade

Kolonici + Tek Kurtulan: 10 Paragon, 10 Renegade

Dünyalı + Tek Kurtulan: 5 Paragon, 15 Renegade

Uzaylı + Zalim: 10 Renegade

Kolonici + Zalim: 15 Renegade

Dünyalı + Zalim: 20 Renegade

3.4.2. Ahlak Sistemi

Oyunun kurulum aşamasında başlayıp aktüel aşamasında süregelen bir ahlak sistemi vardır. Ahlak sistemi, kurulum aşamasında Shepard'ın özgeçmişinin ve psikolojik profilinin belirlenmesiyle başlamakta ve aktüel aşamasında diyalog sekanslarında verilen kararlarla gelişme kaydetmektedir. Oyuncunun diğer karakterlerle nasıl etkileşime girdiği, Shepard'ın ahlak düzeyini belirlemektedir. Oyunun ahlak sistemi, İyi ve Kötü olmak üzere ikili bir yapıya sahiptir. Bu yapıda İyi'yi Paragon, Kötü'yüyse Renegade temsil etmektedir. Paragon, Shepard'ın merhametli yanını ve yiğitliğini öne çıkarırken Renegade'se onun acımasız ve umursamaz doğasını ifade etmektedir. Paragon düzeyi yüksek olan Shepard, takım arkadaşlarının güvenini kazanma konusunda başarılı olmakla birlikte onlarla daha derin ilişkiler kurabilir. Bu yönüyle pek çok zaman fiziksel bir mücadeleye dönüşebilecek durumları da kolayca defedebilmektedir. Bu düzeyi temsil eden renk mavidir. Renegade düzeyi yüksek Shepard'sa duyarsız ve gaddar eylemleriyle tanınır. Renegade düzeyi yüksek olan Shepard'a herkes güvenmez. Pek çok eyleminde takım

arkadaşları tarafından dâhi sorgulanır. Çevresindekiler ondan çekinirler ve hatta bazı durumlarda açıkça ondan korktuklarını gösterirler. Bu yönüyle tatlı dille çözülebilecek pek çok meselenin fiziksel bir çatışmaya dönüşmesine de sebep olmaktadır. Lazarus Projesi'yle yaşama döndürülen Shepard'ın bu süreçte yüzünde oluşan yaralar, Shepard'ın Renegade düzeyi yükseldikçe de derinleşmekte ve daha belirgin bir hâl almaktadır. Bu yönüyle bu ahlak düzeyinin bir de estetik boyutu olduğu ifade edilebilir. Bu ahlak düzeyini temsil eden renkse kırmızıdır.

Oyunun aktüel aşamasında ahlaki kararlar, diyalog sekanslarında verilmektedir. Oyuncunun diğer karakterlerle olan iletişiminde takınacağı tavırlar ve vereceği yanıtlar, Shepard'ın Paragon ve Renegade düzeyini belirlemektedir. Bu diyalog sekanslarındaki girdilerin bir kısmı Shepard'ın Paragon puanını arttırırken bir kısmıysa onun Renegade puanını yükseltmektedir.

Diyalog sekanslarında oyuncunun Paragon seçeneğini seçmesi Shepard'a Paragon puanı kazandırırken, Renegade seçeneğini seçmesiyle karaktere Renegade puanı kazandırmaktadır. Oyuncunun verdiği kararlarla Shepard'ın ahlak düzeyi belirlenmektedir. Günün sonunda toplanan bu puanlara göre Shepard'ın Paragon mu yoksa Renegade mi olduğu görülmektedir. Shepard'ın ahlak düzeyine göre oyunun devamında karşılaşacağı diyalog sekanslarında yeni diyalog opsiyonları ortaya çıkabilir. Örneğin Paragon puanı yüksek Shepard'ın karşısına daha fazla Paragon seçeneği, Renegade puanı yüksek Shepard'ın önüne daha fazla Renegade seçeneği çıkması olasıdır. Gelişen diyalog seçeneklerinden de anlaşılmaktadır ki Paragon Shepard, karşısındakini sözleriyle etkileyen, yiğit bir komutana dönüşürken Renegade Shepard'sa daha çok karşısındakini gözdağı vererek korkutan, manipülatör bir komutana dönüşmektedir.

Son kertede Shepard'ın ahlak düzeyinin belirlenmesinde karar merci oyuncunun kendisi olduğu açıktır.

3.4.3. Diyalog Çarkı

Diyalog çarkı, BioWare'ın pek çok oyununda kullandığı, oyuncunun oyun içerisindeki diğer karakterlerle etkileşime girdiği bir arayüz birimidir. Bu birim üzerinde belirli ifade seçenekleri yer almaktadır. Oyuncu, bu hazır ifade seçeneklerini

seçerek anlatıya etki etmektedir. Diyalog çarkı, bu yönüyle de etkileşimli bir yapıdır. BioWare oyunlarında yer alan diyalog çarkı, oyundan oyuna farklı nüanslar göstermektedir.

Mass Effect'teki kullanımında diyalog çarkı üzerindeki seçenekler, oyunun ikili ahlak sistemiyle ilişkilendirilmiş durumdadır. Çarkın sol tarafında diyaloğu derinleştirmeye yönelik Cazibe (Charm) ve Korkutma (Intimidate) ifade seçenekleri bulunmaktayken, çoğunlukla Shepard'ın belirli konular hakkında sorular sormasına neden olan Sorgulama (Investigate) seçenekleri çarkın orta bölümünde yer almaktadır. Çarkın üç bölüme ayrılan sağ tarafıysa genellikle konuşmaları kısa yoldan bitirmeye yönelik ifade seçeneklerinden oluşmaktadır. Shepard'ın ahlaki pozisyonunu belirleyen Paragon ve Renegade seçimleri de çark üzerindedir: Paragon'a ilişkin ifadeler çarkın üst kısmında yer alırken, Renegade ifadeleriyse çarkın alt kısmında bulunmaktadır.

Shepard'ın diyalog kurduğu karakterler, Cazibe ve Korkutma ifade seçenekleriyle etki altına alınabilirler. Cazibe'yle ilişkili ifadeler diyalog çarkında mavi renkle belirtilirken, Korkutma'yla ilişkili ifadelerse kırmızı renkle gösterilmektedir. Cazibe ve Korkutma, doğrudan Shepard'ın ahlak düzeyiyle ilişkilidir. Bir diyalog sekansında Shepard, gerekli Cazibe ve Korkutma gereksinimlerini karşılayamıyorsa oyuncu, bunlara ilişkin ifadeleri de seçememektedir. Seçilemeyecek ifadeler diyalog çarkı üzerinde gri renkle, silik bir şekilde gösterilmektedir. Bu durum, diyalog hâlindeki karakterin ikna edilme seviyesinin Shepard'ın ikna etme seviyesini aşmasıyla gerçekleşir.

Oyuncunun diyalog seçimleri, diğer karakterlerin Shepard'a yönelik yaklaşımlarını belirler. Bunun yanı sıra oyuncunun doğru diyalog seçimleriyle oyun içerisindeki satıcılardan indirimler kazanması, belirli karakterlerle romantik ilişkiler kurması mümkündür. Bunun haricinde oyuncunun diyalog seçimleri, Shepard'ın genel ahlak düzeyini belirleme noktasında kritiktir. Ayrıca belirli diyalog kararları, olay örgüsü içerisinde bazı çatışma durumlarının diyalogla çözülmesine, diyalogla hallolabilecek bazı çatışmalarınsa fiziksel çatışmaya dönüşmesine sebep olabilir.

Mass Effect 2'deyse diyalog çarkının daha basit bir hâle büründüğü görülmektedir. *Mass Effect*'teki Cazibe ve Korkutma seçenekleri, *Mass Effect 2*'de

oyunun ikili ahlak sistemiyle ilişkilendirilmiştir. Diyalog çarkı üzerindeki seçenekler, oyuncunun mevcut ahlak düzeyine göre değişiklikler göstermektedir. Bu durumda Cazibe ve Korkutma ifadelerinin kullanılabilmesi için Shepard'ın gerekli Paragon ve Renegade düzeyine sahip olması ön koşul hâline gelmiştir. Shepard'ın ön koşulu yerine getirememesi durumunda bu ifade seçenekleri kullanılamamaktadır.

Mass Effect 2'de diyalog çarkına yeni olarak araya girme (interrupt) sistemi eklenmiştir. Bu sistemde Shepard, diyalog sekansları esnasında direkt, sıklıkla da fiziksel eylemlerde bulunabilmektedir. Bu direkt eylemlerden Shepard bir biçimde fayda sağlamaktadır. Bu direkt eylemler için Shepard'ın belirli bir Paragon ya da Renegade puanına sahip olması gerekmez. Bu yeni araya girme sistemin *Mass Effect*'teki Cazibe ve Korkutma'dan temel farkı da herhangi bir ön koşul gerektirmemesidir. Oyunun diyalog sekansı sırasında ekranın sağ alt kısmında beliren mavi Paragon logosu ya da sol alt kısmında beliren kırmızı Renegade logosu, oyuncunun o anda araya girme eyleminde bulunabileceğini işaret etmektedir. Bu anda oyuncudan hızlı karar alması beklenir. Oyuncu, dilerse o an içerisinde diyaloğu bölerek araya girme eyleminde bulunabilir. Ancak oyuncunun bu eylemde bulunması bir şart değildir. Herhangi bir araya girme eyleminde bulunmaması bir ahlaki seçim olarak sistem tarafından kaydedilmez. Araya girmeyi seçtiği her durumdaysa Shepard'ın ahlak düzeyine yeni Paragon ya da Renegade puanı eklenmektedir. Tıpkı *Mass Effect*'teki Cazibe ve Korkutma'da olduğu gibi araya girme eylemleri de Shepard'ı bazı durumlarda fiziksel çatışmalardan kurtarabilirken, bazı durumlardaysa diyalogla çözülebilecek meseleleri fiziksel çatışmalara çevirebilir. Örneğin Shepard'a gözdağı vermekte olan bir Krogan askeri, o sırada patlayıcı bir deponun yanı başında olduğundan habersizdir. Shepard, bunu fark eder etmez ekranın alt kısmında derhal bir Renegade logosu belirir. Oyuncu, hızlı davranıp araya girme eyleminde bulunmayı seçerse Shepard, süratle silahına davranıp depoya ateş ederek onu havaya uçurur ve Krogan'ın orada ölmesine neden olur. Shepard'ın bu davranışı belki onu Krogan birliğiyle savaşmaktan kurtarmaz, ama en azından önderlerinden kurtulmuş olur. Henüz kendisine saldırmamış bir kimseyi öldürdüğü içinse bu araya girme eyleminin sonucunda ahlak düzeyine yeni Renegade puanları yazılmaktadır. Oyuncunun bu araya girme eyleminde bulunmaması durumundaysa Shepard'ın Renegade hanesine

herhangi bir yeni puan yazılmaz. Krogan lideri hayatta kalacağından Shepard'ın fazladan bir askerle daha savaşması gerekir.

3.4.4. Kritik Ahlaki Seçimler

Mass Effect 2'de oyuncu, pek çok seçim noktasından geçer. Bu seçim noktalarında oyuncunun vereceği kararlar, anlatı sistemi tarafından Shepard'ın ahlak düzeyini belirlemek için kullanılır. Shepard'ın Paragon'a mı yoksa Renegade'e mi yaklaşacağı, doğrudan oyuncunun bu seçim noktalarında vereceği kararlara bağlıdır. Araştırmanın bu bölümünde, *Mass Effect 2* anlatısına doğrudan etkide bulunduğu tespit edilen kritik seçim noktaları incelenmiştir.

1. Veetor

Shepard, bir anda ortadan kaybolan insan kolonisine neler olduğunu öğrenmek üzere Freedom's Progress'e gider. Burada, koloninin mekanik defans gücünün direnişiyle karşılaşır. Bir Quarian olan Veetor, yaşamından endişe ettiği için makinelere saldırı komutu vermiştir. Görevin sonunda Veetor'la yüzleşen Shepard, onu Migrant Fleet'e geri gönderip iyileştirir ya da sorgulanması için gemiyle Cerberus'a gönderir.

2. Mordin

Mordin, daha önce Genophage'te birlikte çalıştığı eski arkadaşı Maelon'u kurtarmak için Krogan vatanı Tuchanka'ya gider. Oraya vardığında Mordin, arkadaşını esir aldıklarını düşündüğü paralı askerlerin aslında onu esir almadıklarını öğrenir. Bunun üzerine Genophage'te nelere yol açtığının pişmanlığını bir kenara bırakıp bir tedavi üzerinde onlarla çalışmaya karar verir.

Bu noktada Mordin, Maelon'u vurmaya çalışır. Shepard, onu, bunu yapmaması için ikna edebilir. Daha sonra Shepard, Maelon'un datasıyla neler yapılacağına karar verebilir. Mordin'e bu veriyi saklamasını ya da yok etmesini söyleyebilir.

3. Jacob

Jacob, babası Ronald Taylor'ın uzay gemisinin mecburi iniş yaptığı Aeia gezegeninden yardım çağrısı alır. Shepard ve Jacob kaza alanını incelerlerken gemi mürettebatının bir noktadan sonra iki gruba ayrıldığını ve subayların tüm yiyecekleri

kendileriyle birlikte götürdüklerini öğrenirler. Gemi mürettebatı, zor şartlar altında zehirli gezegende hayatta kalmaya çalışmıştır. Bu da mürettebatın çıldırmasına sebebiyet vermiştir. Sağ kalan tek subay olan Ronald'sa elindeki makinelerle geri kalanlara hükmetmektedir. Nihayetinde Shepard ve Jacob onunla yüzleşirler.

Bu noktada Ronald, göz altına alınıp hapishaneye gönderilebilir ya da geriye kalan mürettebatın acısını dindirmek için orada onlara yem olarak bırakılabilir. Bu durumdaysa Ronald, mürettebata yem olmaktansa silahıyla intihar etmeyi yeğler ve kendi canına kıyar.

4. Miranda

Miranda'nın babası, Miranda'nın kardeşi Oriana'yı kaçırmayı planlamaktadır. Miranda, Shepard'dan bu konuda yardım ister. Shepard'la birlikte Oriana'yı kaçırmaya çalışanların icabına bakarlar.

Bu noktadan sonra Oriana, ona kimin yardım ettiğini bilmeden yaşamına devam edebilir. Miranda ikna edilerek kardeşine gerçek kimliğini de gösterebilir. Bu durumda kardeşi olan bitenden haberdar olur.

5. Jack

Jack, Pragia'ya yolculuk eder. Burası, Jack henüz küçük bir kız çocuğuyken Cerberus'un üzerinde deneyler yaptığı bir yerdir. Orada, deneylerden sağ kurtulan eski bir tanıdığı olan Aresh'le karşılaşır. Aresh, tesisi yeniden çalıştırmayı planlamaktadır.

Shepard, Jack'i Aresh'in işine karışmaması yönünde ikna edebilir ya da Jack'e Aresh'i öldürmesini emredebilir.

6. Garrus

Garrus, Omega'da ona ihanet edip bütün ekibinin ölmesine neden olan Sidonis'in Citadel'de olduğunu öğrenir. Shepard'dan ona yardım etmesini ister. Shepard'la birlikte Sidonis'i bulurlar.

Garrus, tam tetiği çekip Sidonis'i öldüreceği sırada Shepard onu öldürmemesi için ikna edebilir.

7. Samara

Samara, Shepard'dan Ardat-Yakshi'nin kız kardeşi Morinth'in yerini tespit etmesinde ona yardım etmesini ister. Ardat-Yakshiler vampir olduklarından ve toplum için büyük bir tehlike arz ettiklerinden Samara onu alt edip öldürmek istemektedir. Sonunda Samara ve Shepard, Morinth'le yüzleşirler.

Shepard, Morinth'e yardım etmeyi seçerse Samara ölür. Bu durumda Morinth, Normandy SR-2 mürettebatına katılarak Samara'nın yerine geçer. Aksi hâldeyse Samara onu öldürür ve görev başarıyla sona erer.

8. Tali

Tali, bir süredir araştırması amacıyla babasına çeşitli Geth parçaları göndermektedir. Bir gün Geth uyanır ve araştırma ekibini katleder. Ölenler arasında Tali'nin babası da vardır. Tali, Quarian donanmasına gizlice Geth soktuğu için vatana ihanetle suçlanır. Tali ve Shepard, Tali'yi temize çıkaracak deliller aramak üzere araştırma gemisine giderler. Buldukları deliller Tali'yi haklayacaktır, ancak bu durumda babasının itibarı zedelenecektir. Shepard ve Tali, suçlamaları konuşmak için Kuvvetler Komutanlığı'na dönerler. Tali, babasının saygınlığını yitirmesini istemez ve Shepard'dan kanıtlar hakkında sessiz kalmasını ister. Bu noktada üç olasılık vardır:

Birinci olasılıkta Shepard itiraz eder ve Tali sürgüne gönderilir.

İkinci olasılıkta Shepard delilleri sunar ve Tali'nin babası ölümünden sonra tüm saygınlığını kaybeder. Bu durum Tali'yi öfkelendirir.

Üçüncü olasılıktaysa Shepard bir konuşma yaparak Yönetim Kurulu'nu Tali'nin kendi halkına ihanet edecek biri olmadığı yönünde ikna eder. Bu şekilde hem Tali'nin ismi temize çıkmış olur hem de babasının saygınlığı korunmuş olur.

9. Legion

Legion, Shepard'a bir Geth birliğinin diğer Gethler'i Reaperlar'a dönüştürmeye çalıştığını, işlerin ters gitmesi sonucundaysa çalışmanın yürütüldüğü uzay istasyonunun virüsle kaplandığını söyler. Shepard, ekibiyle birlikte olaya müdahale ederek durumu kontrol altına alır.

Bu noktada Shepard, Gethler'i güçlendirebilmek için onların davranışlarını yeniden yazabilir veya istasyonu yok ederek Gethler'in yok olmalarını sağlayabilir.

10. Zaeed

Zaeed ve Shepard, Zorya'daki bir rafineriyi, Zaeed'in kurucularından birisi olduğu paralı asker grubu Blue Suns'tan temizlemek üzere Zorya'ya giderler. Orada, Vido Santiago'yla karşılaşırlar. Vido, Zaeed'in ve Blue Suns'ın ezeli düşmanıdır. İkili, bir çatışmaya girişirler. Zaeed, bir gaz borusunu vurunca büyük bir patlama olur ve Vido yaralanır. Bu patlama zincirleme bir reaksiyona dönüşmek üzeredir. Bütün rafineri ve içerisindeki çalışanlar tehlike altındadırlar.

Bu durumda Shepard, Vido'nun peşinden gitmeyi seçerse bütün rafineri işçileri hayatlarını kaybederler. Ama Zaeed, nihayetinde Vido'yu öldürmüş olur.

Shepard, rafineriyi kurtarırsa Vido kaçmayı başarır ve Zaeed, Shepard'a sadık kalma konusunda büyük bir hesaplaşma içerisine girer. Zaeed'in Shepard'a sadık kalabilmesi için ikna edilmesi gerekir.

11. Kasumi

Kasumi, partneri Keiji'yi öldüren silah tüccarı Donovan Hock'tan bir şey almak için Shepard'dan yardım istemeye gider. Kasumi'nin tüccardan almak istediği şey, Keiji'nin anılarının depolandığı bir kutudur. Birlikte gidip kutuyu alan ikili, kutunun içerisinde hassas bilgilerin yer aldığını keşfederler. Bu bilgiler yanlış ellere geçerse çok tehlikeli olabilir. Buna karşın Kasumi, Keiji'yle olan bağlarından ötürü kutuyu yok etmek istememektedir.

Bu durumda Shepard, kutuyu yok etmesi ya da saklaması konusunda ona telkin verebilir.

12. David Archer

Shepard ve Normandy SR-2 mürettebatı, dış dünyayla tüm iletişimini kesen bir Cerberus istasyonuna araştırma için gönderilirler. İstasyonda, Gavin Archer adında bir araştırmacının otistik kardeşi David Archer'ı, Geth'i kontrol etmek için tasarlanan bir Yapay Zekâ programına bağladığını öğrenirler. Yapay Zekâ programı kontrolden çıkarak istasyonu yok etmeye başlamıştır. Nihayet Shepard, David'i laboratuvarın derinliklerinde, makinelere bağlı vaziyette bulur.

Shepard, David'i Gavin'den kurtararak onun daha fazla istismar edilmesinin önüne geçebilir ve onu Grissom Academy adındaki özel gençler için kurulan okula gönderebilir.

Alternatif olarak Shepard, David'i Gavin'le bırakarak projenin devam etmesini sağlayabilir.

13. Jack, Miranda'ya Karşı

Oyunun bir bölümünde Jack'le Miranda büyük bir tartışma içerisine girerler. Sorun, Miranda'nın Jack'in çocukken Cerberus'ta yaşadıklarının yanlış olmadığını düşünmesidir. Shepard, bu tartışmada taraf seçebilir. Dilerse iki taraftan birine geri adım atmasını söyleyebilir. Bu, o tarafın Shepard'a olan bağlılığını zayıflatır. Bir diğer seçenekse iki tarafa da görevin başarıyla sona erebilmesi için alttan almasını söylemektir.

14. Legion, Tali'ye Karşı

Oyunun bir bölümünde Legion ve Tali tartışma içerisine girerler. Tali, Legion'ın izinsiz bir şekilde kendi aracıyla Quarian verisini Geth'e göndermeye çalıştığını öğrenir. Legion, bunu yalnızca kendi halkını güvende tutmak için yaptığı konusunda ısrarcıdır. Bu noktada Shepard, taraflardan birine geri adım atmasını söyleyebilir. Bu durumda o tarafın sadakatinde azalma olur. Bir diğer seçenekse iki tarafı da barıştırmaktır. Bu durumda Legion, bir daha asla hassas verileri Geth'e göndermeyeceğini söyler ve Tali de ona yardım etmeye karar verir.

15. Normandy SR-2 Mürettebatını Kurtarma

Shepard, bir görev için gemisinden uzaktayken Normandy SR-2 saldırıya uğrar. Shepard, bu durumdan haberdar olur ve bu kritik bilgiye rağmen herhangi bir aksiyon almadan başka görevlerle meşgul olmaya devam ederse bu durumda mürettebatın bir bölümü hayatını kaybeder.

16. Ekipleri Belirleme

Suicide Mission'dan Omega Relay'e kadar Shepard'ın ekip arkadaşlarını belli görevlere göndermesi gerekmektedir. Her birisinin yapabileceği ve yapamayacağı görevler vardır. Bu görev eşleştirmeleri sırasında buna dikkat edilmelidir. Aksi hâlde

göreve gönderilen ekip üyeleri hayatlarını kaybederler. Şayet işler hiç yolunda gitmezse sonunda Shepard da hayatını kaybeder.

17. Collector Üssünün Yok Edilmesi

Oyunun son görevinde Illusive Man, Shepard'la iletişime geçer ve ona Collector Üssü'ndeki teknolojiyle Reaperlar'ın yok edilebileceğini iletir. Bu noktada Shepard bir karar vermek zorunda kalır. Shepard, bu andan itibaren üssü korumaya karar vereceği gibi onu tamamen yok etmeyi de seçebilir.

3.4.4.1. En İyi Paragon ve En Kötü Renegade Olasılığı

Araştırmada, oyuncu ne kadar farklı yanıtlar verirse versin, oyuncunun nihayetinde ulaşabileceği iki temel son olduğu tespit edilmiştir. Bu oyun sonları, Shepard'ın Paragon ve Renegade düzeyiyle ilişkilidir ve oyuncunun hangi oyun sonuna ulaşacağı, oyun anlatısı süresince aldığı bir dizi ahlaki karara göre belirlenmektedir. Araştırmada, oyuncunun bu ahlak düzeylerine nasıl ulaşabileceği ve bununla ilgili olarak oyun içerisinde hangi kararları vermesi gerektiği de tespit edilmiştir. Her iki olası sonun da belirli ön gereksinimleri vardır ve oyuncunun bu ön gereksinimleri karşılaması hâlinde ilgili ahlak düzeyiyle oyun sona ermektedir.

1. En İyi Paragon Son

Her türlü ofansif ve defansif yükseltmenin yapılmış olması gerekmektir.

Potansiyel ekip üyelerinin ekibe katılmış olması gerekmektedir. Reaper IFF görevinden önce ekip üyelerinin kişisel sorunlarıyla ilgilenmiş olmak ve görevlerini tamamlamış olmak gerekir.

Reaper IFF görevinden sonra Legion'ı ekibe katmak ve onun şahsi meselesiyle de ilgilenmiş olmak gerekir.

Jack'in, Miranda'nın, Tali'nin ya da Legion'ın güvenini kaybetmemek gerekir. Bu karakterlerle girilen diyaloglarda tartışmaların başarısızlıkla sonuçlanması durumunda karakterlerin Shepard'a olan güveni azalmaktadır. Bunun önüne geçmek için özel Paragon ya da Renegade diyalog seçeneklerini seçmek bir yoldur.

Normandy SR-2 mürettebatı kaçırıldıktan hemen sonra Legion'ın kişisel görevini tamamlayıp Omega 4'e doğru yol almak gerekmektedir.

Kapıyı açmak için teknoloji uzmanı olan Tali ya da Legion'dan birini kullanmak gerekir.

Bir saldırı birliğini yönetmesi için savaş uzmanı olan Miranda, Jacob ya da Garrus'tan birini iki defa seçmek gerekir.

Long Walk adlı görevde güç kalkanı oluşturması için Samara, Morinth ya da Jack'ten birisi seçilmelidir.

Kurtarılanlara Normandy SR-2'ye kadar eşlik edilmesi gerekmektedir. Bunun için ekipten asker olmayan biri seçilmelidir.

Son göreve çıkmadan önce bir askerin geride bırakıldığından emin olunmalıdır.

Son görevde Collector Üssü yok edilmelidir.

Bu şartlar sağlandığında Shepard, oyunun sonunda En İyi Paragon ahlak düzeyine sahip olur. Oyuncu, oyuna kaldığı yerden devam edebilir.

2. En Kötü Renegade Son

Herhangi bir Normandy SR-2 yükseltmesi satın alınmamalıdır.

Zaeed ve Grunt ekibe alınmamalıdır.

Normandy SR-2 mürettebatı asgari düzeyde tutulmalıdır.

Reaper gemisindeki Geth devreye sokulmamalıdır.

Normandy SR-2, mürettebatıyla birlikte kaçırıldıktan sonra birden fazla görev yapılmalıdır. Bu durumda yalnızca Doktor Chakwas hayatta kalır.

Üç ana görev için uyumsuz askerlerden oluşan birliklerin gönderilmesi gerekmektedir.

Normandy SR-2 mürettebatına eşlik etmemek gerekir.

Shepard, Collector Üssü'nü yok etmemeyi seçmelidir.

Bu şartlar sağlanırsa oyuncu, oyunu En Kötü Renegade ahlak düzeyiyle bitirir. Bu durumda ilkinden farklı bir video sekansla Shepard'ın ölümüne tanıklık edilir. Oyun, bu sonla bittiği takdirde ancak bir daha baştan başlanırsa oynanabilir. Oyuncu, Shepard yaşamını yitirdiği için oyuna kaldığı yerden devam edemez. Hâliyle bu son bir başarısızlığa tekabül etmektedir.

SONUÇ: DEĞERLENDİRME VE ÖNERİLER

Mass Effect serisi, 2007 yapımı *Mass Effect*, 2010 yapımı *Mass Effect 2* ve 2017 yapımı *Mass Effect: Andromeda*'dan oluşan bir üçlemedir. Seriyi birbirine bağlayan yekpare bir üst anlatı ve ilk oyundan son oyuna kadar süregelen bütüncül bir olay örgüsü vardır. Buna karşın serideki her bir oyun bir diğerinden bağımsız olarak düşünülebilecek ve deneyimlenebilecek şekilde tasarlanmıştır. Bu araştırmanın örneklemi olarak ele alınan *Mass Effect 2* de bu bağlam içerisinde değerlendirilmiştir.

Anlatı, oyuncunun oyunun başından sonuna dek kontrol edeceği ana karakter olan Komutan Shepard karakterini belirlemesiyle başlar. Bu aşama Oyun Anlatısının Kurulum Aşaması olarak adlandırılmıştır. Bu noktada anlatı sisteminin aktüel aşamada kullanacağı önemli hususlar, doğrudan oyuncunun kendisi tarafından belirlenmektedir. Anlatı tarafından dikkatle işlenecek hususlar Shepard'ın cinsiyeti, sınıfı, özgeçmişi ve psikolojik profili olarak tespit edilmiştir. Shepard'ın sınıfı, oyuncunun oyun tarzını belirleyeceğinden diğer üç hususlardan ayrılmaktadır. Shepard'ın cinsiyeti, karakterin oyun içerisindeki diğer karakterlerle gireceği romantik birliktelikleri belirlemesi açısından öne çıkmaktadır. Shepard'ın ahlak düzeyine doğrudan etki eden özgeçmişi ve psikolojik profiliyse anlatının gidişatını doğrudan etkileyebilmesi açısından önem arz etmektedir. Bunlar dışında kalan Shepard'ın ön ismi ve görüntüsü gibi hususlar, anlatıya herhangi bir etkide bulunmamakta, anlatı sistemi tarafından kullanılmamaktadır. Bunlar yalnızca kozmetik unsurlar olarak dikkat çekmektedir.

Bir sonraki aşama, Oyun Anlatısının Aktüel Aşaması'dır. Anlatının aktüel aşaması içerisinde en temel faktör oyunun ahlak sistemidir. Oyuncunun oyun içerisinde karşılaşacağı ahlaki seçimler, anlatının gelişmesinde ve sonlanmasında kritik bir rol oynamaktadır. *Mass Effect 2*'nin ahlak sistemi ikili bir ahlak sistemidir. Bu Paragon ve Renegade olarak belirtilen iki uçlu ahlak yapısında ya iyiden söz edilebilir ya da kötü. Siyah ve beyazın olduğu bu senaryodaysa bir griye yer yoktur. Bu durumda oyuncunun vereceği bazı kararlar Paragon hanesiyle, bazı kararlarsa Renegade hanesiyle ilişkilendirilmiştir. Örneğin Shepard'a bilgi satmaya çalışan bir tüccara Shepard'ın "Teşekkür ederim" demesi, onun iki Paragon puanı kazanmasını

sağlarken, tüccara "Büyük bir zaman kaybısın" cevabını vermesiyse ona iki Renegade puanı olarak geri dönmektedir. Bu noktada anlatıyı ilerletecek başka herhangi bir gri seçenekten söz etmek mümkün değildir. Bu iki temel seçim dışında yalnızca ilgili konuyla ilgili alt başlıklara değinen yan seçimler yapılabilmektedir. Bunlar da ilgili diyaloğu ilerletmemekte, anlatıyı sürdürmemektedir. Anlatının sürmesi için oyuncunun Paragon ya da Renegade seçeneklerinden birini seçmesi gerekmektedir.

Her ne kadar büyük bir dallanan anlatı gibi görünse de *Mass Effect 2* anlatısı büyük oranda oyuncunun aksiyon sekanslarında ne yaptığından ya da diyalog sekanslarında hangi seçimleri gerçekleştirdiğinden bağımsız olarak hep aynı neticeye varmaktadır. Araştırmada, oyuncunun verdiği bazı kararlarla alt olay örgülerinde birtakım değişiklikler olduğu; bu kararlar neticesinde bazı karakterlerin yaşayıp bazılarınınsa öldüğü görülmüştür. Buna karşın oyunun, oyuncu oyunu ne şekilde oynarsa oynasın, her zaman düşmanın yenilmesiyle son bulduğu da tespit edilmiştir. Bu demektir ki oyuncunun oyun içerisindeki eylemlerinin, oyunun büyük anlatısına etkisi neredeyse hiç yoktur. Shepard'ın oyunu Paragon olarak mı yoksa Renegade olarak mı bitirdiğinden öte, bir ikinci son daha olduğu tartışmalıdır. Alternatif bir son olarak En Kötü Renegade Son gösterilebilirken, bu sonda da Shepard'ın hayatını kaybetmesi, oyuncunun oyuna devam etmesinin mümkün olmaması ve bu sonun *Mass Effect 3*'e aktarılamaması, bunun başarısızlıkla sonuçlanan bir son olduğu imasında bulunmaktadır. Hâl böyle olunca bu sonun, bir ödülden çok bir ceza olarak algılanmasının daha doğru olduğu görülmektedir. Oyuncu, hangi seçimde bulunursa bulunsun oyunun sonunda üstteki düşmanlar yok edilmektedir. Shepard'ın üssü korumasının ya da onu yok etmesinin anlatı düzeyine herhangi bir etkisi olmamakla birlikte, bu durum yalnızca oyunun ludik düzeyine etki etmektedir. Oyuncu, üssü korumayı seçerse Reaper Beyni (Reaper Brain), üssü yok etmeyi seçerse Reaper Kalbi (Reaper Heart) edinmektedir. Bunun yanı sıra oyun içerisindeki diğer görevlerin de büyük çoğunluğu aynı biçimde sona ermektedir. Örneğin Shepard, bazı görevlerle mürettebatını genişletme fırsatına erişmektedir. Bu görevlerde oyuncunun eylemleri ya da bu potansiyel isimleri nasıl ikna ettiği önemini kaybetmekte; bu isimler – eğer anlatı bunu gerektiriyorsa – er ya da geç Normandy SR-2 mürettebatının bir üyesi olmaktadırlar. Shepard'ın diğer karakterlerle etkileşimi söz konusu olduğunda, oyuncu

tutumunun çok önemli bir etken olduğu iması yapılsa da bunun aslında böyle olmadığı, oyuncu tutumunun bu noktada çok da büyük değişikliklere neden olmadığı görülmektedir. Bu veriler ışığında *Mass Effect 2*'nin dallanan anlatıya müsait yapısının aslında bir dallanan anlatıdan ziyade bir elmas modeli olduğu söylenebilir.

Mass Effect 2'de oyuncunun kritik ahlaki seçimleriyle anlatının mikro düzeyinde çeşitli etkiler oluşabilirken, anlatının makro düzeyinde benzer etkiler görülememektedir. Oyuncunun seçimleri, anlatının mikro düzeyine hapsedilmiştir. Buna güzel bir örnek olarak Garrus ve Sidonis arasındaki çatışma gösterilebilir. Bu çatışmaya mikro düzeyde baktığımızda Garrus, Shepard'ın yardımıyla Sidonis'i öldürmeye ya da öldürmemeye karar vermektedir. Bu durumda Sidonis'in hayatta kalması ya da kalmaması mikro düzeyde bir değişken olarak ele alınabilir. Makro düzeydeyse Garrus, Sidonis'i öldürse de öldürmese de Shepard'a sadık kalmaya devam edeceğinden herhangi bir değişken olarak kaydedilemez. Bu hâlde oyuncunun Garrus'u, Sidonis'i öldürmesi ya da öldürmemesi yönünde ikna etmesinin makro düzeyde hiçbir esprisi kalmamaktadır. İkinci bir örnek olarak oyunun son bölümü ele alınabilir. Burada da makro düzeyde çok az değişken olduğu görülmektedir. Oyuncunun oyun süresince gerçekleştirdiği seçimler ve bu seçimler ışığında şekillenen Shepard'ın ahlak düzeyi her ne olursa olsun oyuncu, oyunun son bölümünde evreni tehdit eden düşmanları yok etmek zorunda kalmaktadır. Bunun için kendisine sunulan "yok etmeme" seçeneğini seçse bile düşmanlar bir şekilde yok edilmiş olurlar. Buradaki temel değişkense bu olaydan sonra hangi karakterlerin sağ kalacakları ve hangilerinin öleceklerdir. Bunlar da tamamen anlatının mikro düzeyindeki değişkenleriyle ilgilidir. Tüm bu verilerden, oyun içerisindeki birtakım ahlaki seçimlerin büyük oranda bir dallanma illüzyonu yaratmaya yönelik olarak tasarlandığı sonucuna varılmıştır.

Anlatının, oyuncunun neyi, niçin yaptığını anlayabileceği ölçüde bütüncül olduğu da tartışmalıdır. Genel hatlarıyla bakıldığında anlatının oyuncuyu besleyecek çeşitli bağlam ve bilgiler sunduğu görülmektedir. Fakat oyuncunun daha fazla bağlama ve bilgiye ihtiyaç duyduğu anlar olduğu da gözlemlenmiştir. Böylesi kritik seçim noktalarında oyuncudan bir karar vermesi istendiğinde, oyuncu bu kararı eksik bağlam ve bilgiyle vermek zorunda kalmaktadır. Bu sınırlamalar, *Mass Effect 2*'nin diyalog

çarkının kısır yapısından da ileri gelmektedir. Diyalog çarkı, oyuncuya verebileceği kararları analiz etme olanağı sunsa da oyuncunun bu kararlar hakkında daha derin bilgiye ulaşmasını engelleyen bir tasarıma sahiptir. Böylesi bir bilgi ve bağlam eksikliği içerisindeki oyuncudan, o anda kendisine en yakın gelen seçeneği seçerek bir karar vermesi istenir. Vereceği bu kararın anlatıyı doğrudan etkileyeceği bilincinde olan oyuncunun bu noktadan sonra diyalog sekansından çıkıp araştırma yapması da mümkün değildir. Diyalog çarkının kısır yapısı, diyalog sınırlamaları ve oyuncunun istediği anda diyalog sekansından ayrılabilmesinin mümkün olmaması, *Mass Effect 2* anlatısının bilgi ve bağlam oluşturmasını sakatladığını göstermektedir.

Mass Effect 2, oynanışı iki kısma ayırmıştır. Oyunun bir kısmı aksiyon sekanslarından oluşmaktadır. Bu çizgisel sekanslarda oyuncu düşmanlarla savaşmakta, değerli eşyaları toplamakta, bilgisayarları hack'lemekte ve Shepard'la mürettebatın silah ve zırhlarını yükseltmektedir. Bu sekanslarda, oyuncunun tamamen pasif duruma geçtiği video klipler de seyredilmektedir. Oyunun bir diğer kısmıysa diyalog sekanslarından oluşmaktadır. Bu sekanslarda oyuncu, diğer karakterlerle diyalog kurmakta, meselelere dair bilgi toplamakta, onları çeşitli konularda ikna etmekte ya da onlara gözdağı vermekte ve yaptığı seçimlerle ahlak puanı toplamaktadır. Olay örgüsünün ilerletildiği kısım bu kısımdır. Aksiyon sekansları, olay örgüsünde geçilmesi gereken eşiklerdir. Buradan anlaşılmaktadır ki *Mass Effect 2*'de oyunun ludik eylemleriyle anlatı eylemleri birbirinden tamamen ayrılmış vaziyettedir. Oyunun ludik düzeyinde olup bitenlerin anlatı düzeyinde çok az yansıması olmaktadır. Hatta bu düzeyde gerçekleşen eylemlerin anlatı düzeyine hiç tesir etmediği de görülmektedir. Aynı şekilde anlatı düzeyindeki kararların da ludik düzeye pek az etkisi olduğu gözlemlenmektedir. Hâl böyle olunca aksiyon sekanslarında olup bitenlerle bu sekansların yoğunluğu ve şiddeti, diyalog sekanslarında olup bitenlerle bu sekansların dinginliğiyle örtüşmemektedir. Bu durumun oyunun ludik eylemleriyle anlatısını birbirinden koparması sonucunda gerçekleştiği tespit edilmiştir.

Mass Effect 2'de Shepard'ın mürettebatına katabileceği karakterler duygu dünyaları olan, oldukça iyi tasarlanmış karakterlerdir. Bu yaşayan karakterler, anlatının en önemli unsurları olarak parlamaktadır. Tüm anlatı, bu karakterler

üzerinden ilerletilmekte ve oyunun sonunda da gerçekleşen yıkımdan hangilerinin sağ kurtulacağı önemli bir rol oynamaktadır. Buradan da anlaşılmaktadır ki onlar olmazsa *Mass Effect 2*'den söz etmek de mümkün olmamaktadır. Oyundaki her bir karakter güçlü duygu dünyaları ve kendilerine has şahsiyetleri olan çok yönlü kişilikler olarak tasarlanmıştır. Yalnızca karakterlerin kendileri değil, aynı zamanda birbirlerine karşı olan ilişkileri de oldukça başarılı bir şekilde örülmüştür. Oyun boyunca bu karakterlerin birbirleriyle olan ilişkilerinde değişimler gözlemlenebilmektedir. Bunların statik değil dinamik ilişkiler olarak düşünüldüğü de açıkça görülebilmektedir. Bu noktada tüm mürettebatı içerisinde bulundurması açısından Normandy SR-2, küçük bir evren olarak düşünülebilir. Oyuncu, burada yeterli vakit geçirirse bu karakterlerin geçmişlerine ışık tutabilir, onların en gizli sırlarını öğrenebilir, onların etik ve ahlak yaklaşımlarına dair fikirlerini öğrenebilir. Oyun, her bir karakter için çok zengin bir geçmiş yazmakta, bu da oyuncunun onlarla geçireceği zamanı değerli kılmaktadır. Ayrıca bu çok yönlü karakterlerin birbirlerinden farklı etik ve ahlak ilkelerine sahip olmaları da birbirleriyle çatışma yaşamalarının önünü açmaktadır. Böylesi durumlarda oyuncu, yaşanan çatışmaları gidermekle yükümlüdür. Ekip üyeleriyle ilişki içerisine girebilen oyuncu, onların dertlerini dinleyip meselelerini çözmenin ötesinde onlarla romantik birliktelikler de kurabilmektedir.

Oyuncunun, anlatıya etkisini tesis etmek için öncelikle oyuncunun amaçlı eylemi sağlanmalıdır. Bu noktada oyun içerisinde oyuncunun belirli bir amaca yönelik eylemlerde bulunmasını sağlayan bir olay örgüsüne ihtiyaç vardır. Bu olay örgüsü içerisinde belli eylemlerde bulunan ve kararlar alan oyuncunun bu eylem ve kararlarının sonucunu görmesi gerekmektedir. Amaçlı eylem tesis edilmezse oyuncunun anlatı üzerinde bir etkide bulunması beklenmemelidir.

Dallanan anlatı bir illüzyon olarak kalıyorsa bu kötü bir uygulamaya işaret etmektedir. Bir pazarlama aracı olarak da olumsuz sonuçlar doğurmaktadır. Dallanan anlatı kullanılıyorsa bu dallanma olay örgüsünün bütününde, yani makro düzeyde görülmelidir. Dallanan anlatının oyun geliştirme maliyetini yükselttiği bir gerçektir. Maliyeti fazla yükseltmemek ve yine belli bir düzeyde dallanma sağlamak için Elmas Modeli'ne başvurulabilir. Bunun yanı sıra bazı hibrit anlatı modelleri de uygulanabilir.

Bu durumda oyun belli bir noktaya kadar çizgisel ilerleyip sonrasında anlatıda bir dallanma yaşanabilir. Bu tip hibrit anlatılar sıklıkla görülmektedir.

Günümüzde yazar bilgisayar modeli de bir çözüm olarak ortaya çıkmaktadır. Yazar bilgisayar modelinde oyun tasarımcıları ve yazarlar, ortak bir anlatı havuzu oluşturarak bu havuz içerisine anlatıya dair bütün unsurları yerleştirirler. Bunlara oyun bölümlerini oluşturan arka planlar, çevresel objeler, engeller, düşmanlar, çatışmalar, çeşitli görevler, temalar, ses ve müzikler vb. unsurlar dâhildir. Yazar bilgisayar modelinde oyuncu, oyuna her girişinde oyun, bu anlatı havuzundaki verileri kullanarak oyuncu için yepyeni olay örgüleri inşa etmektedir. Oyuncu içinse bu her bir oynamada yeni bir anlatı deneyimine karşılık gelmektedir. Günümüzde gelişme aşamasında olan bu uygulamada oyun anlatısını oluşturan oyun tasarımcıları ya da yazarlar değil, bilgisayar sisteminin kendisidir.

KAYNAKÇA

A Whiteboard History of Storytelling. (2012).	(BrandJuice, Prodüktör) Şubat 9, 2019 tarihinde YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=p6E8jpFasR0 adresinden alındı
Aarseth, E. J. (1997).	*Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature.* Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
Adams, E. W. (2013).	Resolutions to Some Problems in Interactive Storytelling. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*. Teesside University.
Aguirre, M. (2011).	An Outline Of Propp's Model For The Study Of Fairytales. *The Northanger Library Project (NLP) Tools and Frames*, 1-10.
Anlatı. (tarih yok).	Şubat 9, 2019 tarihinde Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük: http://www.tdk.gov.tr/ adresinden alındı
Apotheosis. (tarih yok).	Mart 9, 2019 tarihinde Merriam-Webster: https://www.merriam-webster.com/dictionary/apotheosis adresinden alındı
Aristotle. (2013).	*Poetics.* (A. Kenny, Çev.) Oxford: Oxford University Press.
Aslanyürek, S. (2004).	*Senaryo Kuramı.* İstanbul: Pan Yayıncılık.
Aşar, H. (2016).	Umberto Eco: Açık Yapıt ve Sınırsız Yorum Tartışması. *Temaşa, 7*(5).
Atta-Alla, M. N. (2012).	Integrating Language Skills through Storytelling. *English Language Teaching*, *5*(12), 1-13.

Bal, M. (1985).	*Narratology: Introduction to the Theory of Narrative.* Toronto: University of Toronto Press.
Barber, H. (2008).	Generator of Adaptive Dilemma-based Interactive Narratives. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*. The University of York.
Barthes, R. (1975).	An Introduction to the Structural Analysis of Narrative. *New Literary History, 6*(2), 237-272. doi:10.2307/468419
Barthes, R. (2002).	*S/Z.* Oxford: Blackwell Publishing.
Bateman, C. (2007).	Keeping the Player on Track. C. Bateman içinde, *Game Writing: Narrative Skills for Videogames* (s. 85-102). Boston, MA: Cengage.
Bek, M. G. (2013).	*Başka bir gezegen bu Galata Köprüsü - Planet Galata ve interaktif belgesel üzerine.* Şubat 9, 2019 tarihinde T24: https://t24.com.tr/yazarlar/bilinmeyen/baska-bir-gezegen-bu-galata-koprusu-planet-galata-ve-interaktif-belgesel-uzerine,8060 adresinden alındı
Bizzocchi, J., & Tanenbaum, J. (2011).	Well Read: Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences. D. Davidson içinde, *Well Played 3.0* (s. 289-316). Pittsburgh, PA: ETC Press.
Bizzocchi, J., Lin, B., & Tanenbaum, J. (2011).	Games, narrative and the design of interface. *International Journal of Arts and Technology, 4*(4), 460-479.
Booker, C. (2006).	*The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories.* New York, NY: Continuum.

Bordwell, D. (1985).	*Narration in the Fiction Film.* Madison, WI: University of Wisconsin Press.
Bordwell, D. (2008).	*Poetics of Cinema.* New York, NY: Routledge.
Branching Story Line. (2019, Ekim 17).	GiantBomb: https://www.giantbomb.com/branching-story-line/3015-1646/games/ adresinden alındı
Brand, J. E., & Knight, S. J. (2005).	The Narrative and Ludic Nexus in Computer Games: Diverse Worlds II. *DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*.
Campbell, J. (2010).	*Kahramanın Sonsuz Yolculuğu.* İstanbul: Kabalcı.
Carr, D. (2009).	Textual Analysis, Digital Games, Zombies. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*.
Chatman, S. (1978).	*Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film.* Ithaca, NY: Cornell University Press.
Choi, A. S. (2015).	*How stories are told around the world*. Şubat 9, 2019 tarihinde TED Ideas: https://ideas.ted.com/how-stories-are-told-around-the-world/ adresinden alındı
Coleridge, S. T. (1956).	*Biographia Literaria; or Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions.* New York, NY: E. P. Dutton.
Communication. (tarih yok).	Şubat 9, 2019 tarihinde Online Etymology Dictionary: https://www.etymonline.com/word/communication adresinden alındı

Connelly, M. F., & Clandinin, J. D. (1990).	Stories of Experience and Narrative Inquiry. *Educational Researcher, 19*(5), 2-14.
Costikyan, G. (2000, Eylül).	Where Stories End and Game Begins. *Game Developer*, s. 44-53.
Cowan, D. (2010).	*Critical Reception: Electronic Arts/BioWare's Mass Effect 2*. Kasım 16, 2019 tarihinde Gamasutra: https://www.gamasutra.com/view/news/117912/Critical_Reception_Electronic_ArtsBioWares_Mass_Effect_2.php adresinden alındı
Crawford, C. (2005).	*Chris Crawford On Interactive Storytelling.* Berkeley, CA: New Riders.
Csikszentmihalyi, M. (1990).	*Flow: The Psychology of Optimal Experience.* New York, NY: Harper Perennial.
Davidson, D. (2009).	*Well Played 2.0: Video Games, Value and Meaning.* Pittsburgh, PA: ETC Press.
Deleuze, G. (1968).	How Do We Recognize Structuralism? G. Deleuze içinde, *Desert Islands: and Other Texts* (s. 170-192). Cambridge, MA: Semiotext(e).
DeMarle, M. (2007).	Nonlinear Game Narrative. C. Bateman içinde, *Game Writing: Narrative Skills for Videogames* (s. 71-84). Boston, MA: Cengage.
Dyer, M. (2015).	*Kojima Productions and Sony Officially Announce Partnership*. Kasım 25, 2019 tarihinde IGN:

	https://www.ign.com/articles/2015/12/16/kojima-and-sony-officially-announce-partnership adresinden alındı
Eco, U. (1992).	*Açık Yapıt.* İstanbul: Kabalcı.
Eskelinen, M. (2001).	The Gaming Situation. *Game Studies, 1*(1).
Falcon, A. (2019).	*Aristotle on Causality.* (E. N. Zalta, Dü.) Ekim 10, 2019 tarihinde The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Spring 2019 Edition): https://plato.stanford.edu/archives/spr2019/entries/aristotle-causality/ adresinden alındı
Fischer, T. (2019).	*Sony Will Never Stop Making Narrative-Driven Games, Says PlayStation Boss*. Kasım 25, 2019 tarihinde Comic Book: https://comicbook.com/gaming/2019/06/07/playstation-ps4-sony-single-player-narrative-games/ adresinden alındı
Flood, A. (2016).	*Three, six or 36: how many basic plots are there in all stories ever written?* Mart 8, 2019 tarihinde The Guardian: https://www.theguardian.com/books/booksblog/2016/jul/13/three-six-or-36-how-many-basic-plots-are-there-in-all-stories-ever-written adresinden alındı
Frasca, G. (2003).	Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. *Ludology.org*.
Frasca, G. (2003).	Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. *Video/Game/Theory*.
Freytag, G. (1894).	*Freytag's Techniques of the Drama.* Chicago, IL: Scott Foresman and Company.

Friedman, N. (1955).	Forms of the Plot. *Journal of General Education, 8*, 241-253.
Gadamer, H.-G. (2006).	Classical and Philosophical Hermeneutics. *Theory, Culture & Society, 23*(1), 29-56.
Genette, G. (1983).	*The Narrative Discourse: An Essay in Method.* Ithaca, NY: Cornell University Press.
Greeff, M., & Lalioti, V. (2001).	Interactive Storytelling with Virtual Identities.
Hanscome, B. (1995, Aralık/Ocak).	The Play's The Thing. *Game Developer*, s. 50-55.
Holodeck. (tarih yok).	Mart 19, 2019 tarihinde Wikipedia: https://www.wikiwand.com/en/Holodeck adresinden alındı
İletişim. (tarih yok).	Şubat 9, 2019 tarihinde Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük: http://www.tdk.gov.tr/ adresinden alındı
Inman, J. A. (2003).	Electronic texts and the concept of close reading : a cyborg anthropologist's perspective. J. R. Walker, & O. O. Oviedo içinde, *TnT: Texts and Technology*. Cresskill, NJ: Hampton Press.
Interactive. (tarih yok).	Şubat 9, 2019 tarihinde Merriam-Webster: https://www.merriam-webster.com/dictionary/interactive adresinden alındı
Işığan, A. (2012).	Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun-Anlatı İlişkisi. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*. Ankara Üniversitesi.

Jenkins, H. (2000).	Complete Freedom of Movement: Video Games as Gendered Play Spaces. H. Jenkins, & J. Cassell içinde, *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games* (s. 262-265). Cambridge, MA: The MIT Press.
Jenkins, H. (2002).	Game Design as Narrative Architecture.
Jenkins, H. (2004).	Game Design as Narrative Architecture. N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan içinde, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (s. 118-130). Cambridge, MA: The MIT Press.
Jenkins, H. (2005).	Games, the New Lively Art. J. Raessens, & J. Goldstein içinde, *Handbook of Computer Game Studies* (s. 175-192). Cambridge, MA: The MIT Press.
Jensen, J. (2000).	Creating Characters, Storyboarding, and Design Docs. M. Saltzman içinde, *Game Design: Secrets Of The Sages* (s. 85-104). Indianapolis, IN: Macmillan Publishing.
Jørgensen, K. (2010).	Game Characters as Narrative Devices. A Comparative Analysis of Dragon Age: Origins and Mass Effect 2. *Journal for Computer Game Culture, 4*(2), 315-331.
Juul, J. (1998).	A Clash between Game and Narrative. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. University of Copenhagen.
Juul, J. (2001).	Games Telling Stories? *Game Studies, 1*(1).
Juul, J. (2004).	Introduction to Game Time. N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan içinde, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (s. 131-142). Cambridge, MA: The MIT Press.

Juul, J. (2005).	*Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.* Cambridge, MA: The MIT Press.
Juul, J. (2009).	*A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players.* Cambridge, MA: The MIT Press.
Juul, J. (tarih yok).	*A theory of the computer game*. Mart 18, 2019 tarihinde Jesper Juul: https://www.jesperjuul.net/thesis/4-theoryofthecomputergame.html adresinden alındı
Kalata, K. (2008).	*A Japanese RPG Primer: The Essential 20*. Şubat 9, 2019 tarihinde Gamasutra: http://www.gamasutra.com/view/feature/131985/a_japanese_rpg_primer_the_.php adresinden alındı
Karakullukçu, C., & Akmeşe, E. (2019, Ekim 17).	Video Oyunlarında Etkileşim ve Anlatı Üzerine Bir Görüşme. (C. Karakullukçu, Röportaj Yapan)
Klevjer, R. (2007).	What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*. University of Bergen.
Kojima Regrets MGS4 Cutscenes. (2008).	Mart 18, 2019 tarihinde Spong: https://spong.com/article/16088/Kojima-Regrets-MGS4-Cutscenes adresinden alındı
Kutlu, K. (2016).	Türün Kadar Konuş! P. Boulle içinde, *Maymunlar Gezegeni* (s. 7-8). İstanbul: İthaki Yayınları.
Lancaster, K. (2000).	*Warlocks and Warpdrive: Contemporary Fantasy Entertainments with Interactive and Virtual Environments.* Jefferson, NC: McFarland & Company.

Laurel, B. K. (1986).	Toward The Design Of A Computer-Based Interactive Fantasy System. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*. The Ohio State University.
Laurel, B. K. (1993).	*Computers as Theatre.* Boston, MA: Addison-Wesley.
Laurel, B. K. (2003).	The Six Elements and the Causal Relations Among Them. *The New Media Reader*, s. 564.
Laurel, B. K. (tarih yok).	*ResearchGate.* Ekim 10, 2019 tarihinde Computer as Theatre: https://www.researchgate.net/publication/30872091_Computer_as_Theatre adresinden alındı
Laurel, B. K., Don, A., Brennan, S., & Shneiderman, B. (1992).	Anthropomorphism: From Eliza to Terminator 2. *Conference on Human Factors in Computing Systems*, 67-70.
Lévi-Strauss, C. (1963).	*Structural Anthropology.* New York, NY: Basic Books.
Lindley, C. A. (2005).	Story and Narrative Structures in Computer Games.
List of civilizations in Civ1. (tarih yok).	Ekim 18, 2019 tarihinde Civilization Wiki: https://civilization.fandom.com/wiki/List_of_civilizations_in_Civ1 adresinden alındı
Maiberg, E. (2016).	*We Talked to the Scholar Who Just Got $2.3 Million to Study Games*. Mart 19, 2019 tarihinde Motherboard: https://motherboard.vice.com/en_us/article/aek35p/we-talked-to-the-scholar-who-just-got-23-million-to-study-games adresinden alındı

Main Quest (Skyrim). (tarih yok).	Ekim 17, 2019 tarihinde The Elder Scrolls Wiki: https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Main_Quest_(Skyrim) adresinden alındı
Majewski, J. (2003).	Theorising Video Game Narrative. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Bond University.
Manovich, L. (2001).	*The Language of New Media.* Cambridge, MA: The MIT Press.
Mateas, M. (2001).	A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games. *Digital Creativity*, *12*(3), 140-152.
Mateas, M. (2002).	Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*. Carnegie Mellon University.
Mateas, M., & Stern, A. (2008).	Writing Façade: A Case Study in Procedural Authorship.
May, S., & Watts, N. (2010).	*Write a Novel and Get it Published.* New York, NY: McGraw-Hill Education.
McKee, R. (1997).	*Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting.* New York, NY: ReganBooks.
McLean, M. (2010).	*Mass Effect: Leveraging A Science Fiction*. Kasım 16, 2019 tarihinde MattMcLean.net: https://mattmclean.net/mass-effect-well-played-journal/ adresinden alındı
McWhertor, M. (2018).	*Microsoft acquires Obsidian Entertainment*. Kasım 25, 2019 tarihinde Polygon: https://www.polygon.com/2018/11/10/17959500/obsidian

	-xbox-acquired-x018-new-vegas-pillars-eternity adresinden alındı
Mechner, J. (2010).	The Sands of Time: Crafting a Video Game Story. P. Harrigan, & N. Wardrip-Fruin içinde, *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media* (s. 111-120). Cambridge, MA: The MIT Press.
Metacritic. (2010).	Kasım 16, 2019 tarihinde Mass Effect 2 for PC Reviews: https://www.metacritic.com/game/pc/mass-effect-2 adresinden alındı
Murray, J. H. (1997).	*Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.* Cambridge, MA: The MIT Press.
Murray, J., & Jenkins, H. (1999).	Before the Holodeck: Translating Stark Trek into Digital Media. G. M. Smith içinde, *On a Silver Platter: CD-ROMs and the Promises of a New Technology* (s. 35-37). New York, NY: New York University Press.
Mutlu, E. (1998).	*İletişim Sözlüğü.* Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
Narrative. (tarih yok).	Şubat 9, 2019 tarihinde Merriam-Webster: https://www.merriam-webster.com/dictionary/narrative adresinden alındı
Nicholson, S. (2011).	The Problem of Woman as Hero in the Work of Joseph Campbell. *Feminist Theology, 19*(2), 182-193.
Nieuwdorp, E. (2005).	The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle. *DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play, 3*.

Özcan, O. (2003).	*İnteraktif Media Tasarımında Temel Adımlar.* İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
Parker, P. (1999).	*The Art and Science of Screenwriting.* Exeter: Intellect.
Paul, A. M. (2012).	*Your Brain on Fiction*. Şubat 9, 2019 tarihinde The New York Times: https://www.nytimes.com/2012/03/18/opinion/sunday/the-neuroscience-of-your-brain-on-fiction.html adresinden alındı
Polti, G. (1924).	*The Thirty-Six Dramatic Situations.* Franklin, OH: James Knapp Reeve.
Poole, A. (2013).	*Trajedi.* Ankara: Dost Yayınları.
Poole, S. (2000).	*Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution.* New York, NY: Arcade Publishing.
Porter, M. (2019).	*Top 10 best selling PS4 and Xbox One games of all time*. Kasım 11, 2019 tarihinde Dexerto: https://www.dexerto.com/gaming/top-10-best-selling-ps4-xbox-one-games-of-all-time-672674 adresinden alındı
Propp, V. (2001).	*Morphology of the Folk Tale.* Austin, TX: University of Texas Press.
Quick Time Event. (tarih yok).	Kasım 3, 2019 tarihinde Shenmue Wiki: https://shenmue.fandom.com/wiki/Quick_Time_Event adresinden alındı
Rebrović, M. (2014).	*Storytelling in design and engineering*. Şubat 9, 2019 tarihinde Merlin Rebrović:

	http://merlin.rebrovic.net/blog/storytelling-in-design-and-engineering adresinden alındı
Reich, R. B. (2005).	The Lost Art Of Democratic Narrative. *The New Republic*, 16-19.
Rimmon-Kenan, S. (1983).	*Narrative Fiction.* Londra: Methuen Publishing.
Rouse III, R. (2001).	*Game Design: Theory and Practice.* Plano, TX: Wordware Publishing, Inc.
Ryan, M.-L. (2003).	*Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media.* Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
Ryan, M.-L. (2006).	*Avatars Of Story*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
Ryan, M.-L. (2008).	Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal. *Interactive Storytelling: First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling*, 6-13.
Salen, K., & Zimmerman, E. (2004).	*Rules of Play: Game Design Fundamentals.* Cambridge, MA: The MIT Press.
Sapolsky, R. (2010).	*This Is Your Brain on Metaphors*. Şubat 9, 2019 tarihinde The New York Times: https://opinionator.blogs.nytimes.com/2010/11/14/this-is-your-brain-on-metaphors/ adresinden alındı
Sayılgan, Ö. B. (2012).	Bir Siberdrama Biçimi Olarak Dijital Oyun: 'Alice Harikalar Diyarında' Örneği. *Folklor/Edebiyat, 18*(72).

Schank, R. C., & Abelson, R. P. (1995).	Knowledge and Memory: The Real Story. R. S. Jr. içinde, *Knowledge and Memory (Volume VIII): The Real Story* (s. 1-85). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. University of Southampton. adresinden alındı
Schreiber, I. (2009).	*Level 9: Stories and Games*. Şubat 17, 2019 tarihinde Game Design Concepts: https://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/27/level-9-stories-and-games/ adresinden alındı
Seabrook, J. (2006).	*Game Master*. Kasım 11, 2019 tarihinde The New Yorker: https://www.newyorker.com/magazine/2006/11/06/game-master adresinden alındı
Sezen, T. İ. (2011).	Dijital İnteraktif Ortamlarda Anlatının Yeri ve İnşası. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*. İstanbul Üniversitesi.
Sheffield, B. (2011).	*GDC 2011: Yu Suzuki: 'Sega Will Probably Let Me Make Shenmue 3'*. Ekim 17, 2019 tarihinde Gamasutra: https://www.gamasutra.com/view/news/33329/GDC_2011_Yu_Suzuki_Sega_Will_Probably_Let_Me_Make_Shenmue_3.php adresinden alındı
Side Quests (Skyrim). (tarih yok).	Ekim 17, 2019 tarihinde The Elder Scrolls Wiki: https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Side_Quests_(Skyrim) adresinden alındı
Sözen, M. (2008).	Anlatıcı Kavramı, Sinematografide Anlatıcı Tipolojisi ve Örnek Çözümlemeler. *Journal Of Selcuk Communication, 5*(2), 167-182.
Stanzel, F. K. (1984).	*A Theory of Narrative.* Cambridge, MA: Cambridge University Press.

Stern, A. (2003).	*That Darn Conundrum.* Ekim 7, 2019 tarihinde Grand Text Auto: https://grandtextauto.soe.ucsc.edu/2003/10/22/that-darn-conundrum/ adresinden alındı
Şengün, S. (2015).	Sanal Hikaye Anlatıcılığı Çağında Yaşayan Bilimkurgu ve Fantastik Dünyalar Olarak Video Oyunları. S. Şahin, B. Öztürk, & D. A. Büyükarman içinde, *Edebiyatın İzinde: Fantastik ve Bilimkurgu* (s. 211-220). İstanbul: Bağlam Yayınevi.
Tablot, B. (2001).	Compete, Command and Conquer: Playing for Space at the International Games Cultures Conference. *IGCC 2001*, 1-5.
Teeter, P., & Sandberg, J. (2016).	Cracking the Enigma of Asset Bubbles with Narratives. *Strategic Organization, 15*(1), 91-99.
The Elder Scrolls V: Skyrim. (tarih yok).	Ekim 17, 2019 tarihinde HowLongToBeat: https://howlongtobeat.com/game.php?id=9859 adresinden alındı
The Turkish Gamer | 2017. (2017).	Kasım 11, 2019 tarihinde Newzoo: https://newzoo.com/insights/infographics/the-turkish-gamer-2017/ adresinden alındı
The Willing Suspension Of Disbelief. (2005).	Ağustos 11, 2019 tarihinde Philosophy Talk: https://www.philosophytalk.org/shows/willing-suspension-disbelief adresinden alındı
Tobias, R. B. (1993).	*20 Master Plots and How to Build Them.* Cincinnati, OH: Writer's Digest Books.
Todorov, T. (1969).	*Grammaire du Décaméron.* Mouton: The Hague.

Todorov, T. (1975).	*Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre.* Ithaka, NY: Cornell University Press.
Vogler, C. (2007).	*The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers.* Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
Wolfreys, J. (2000).	*Readings: Acts of Close Reading in Literary Theory.* Edinburgh: Edinburgh University Press.
Zak, P. J. (2014).	*Why Your Brain Loves Good Storytelling*. Şubat 9, 2019 tarihinde Harvard Business Review: https://hbr.org/2014/10/why-your-brain-loves-good-storytelling/ adresinden alındı