

T.C.
İSTANBUL BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

MEDYA VE İLETİŞİM SİSTEMLERİ ANABİLİM DALI
MEDYA VE İLETİŞİM SİSTEMLERİ BİLİM DALI

**İTERAKTİF BİR OYUN DENEYİMİ OLARAK
“DETROİT: BECOME HUMAN” OYUNU**

Yüksek Lisans Tezi

Tezi Hazırlayan
Merve Simay YAVER

İstanbul, 2024

T.C.
İSTANBUL BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

MEDYA VE İLETİŞİM SİSTEMLERİ ANABİLİM DALI
MEDYA VE İLETİŞİM SİSTEMLERİ BİLİM DALI

İTERAKTİF BİR OYUN DENEYİMİ OLARAK
“DETROİT: BECOME HUMAN” OYUNU
Yüksek Lisans Tezi

Tezi Hazırlayan
Merve Simay YAVER

Öğrenci No
2120042004

ORCID ID
0000-0001-6676-6453

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Burak YENİTUNA

İstanbul, 2024

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “**İnteraktif Bir Oyun Deneyimi Olarak “Detroit: Become Human” Oyunu**” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmamın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını, patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım. 12/06/2024

Merve Simay YAVER

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ
TEZLİ YÜKSEK LİSANS SINAV TUTANAĞI

12.06.2024

Enstitümüz *Medya ve İletişim* Anabilim Dalı *Medya ve İletişim Sistemleri* Programı yüksek lisans öğrencilerinden **2120042004** numaralı **Merve Simay YAVER**'in "*İstanbul Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim – Öğretim Yönetmeliği*"nin ilgili maddesine göre hazırlayarak, Enstitümüze teslim ettiği "*İnteraktif Bir Oyun Deneyimi Olarak "Detroit: Become Human" Oyunu*" konulu tezini, Yönetim Kurulumuzun 21/05/2024 tarih ve 2024/23 sayılı sayılı toplantısında seçilen ve Taksim yerleşkesinde toplanan biz jüri üyeleri huzurunda, İstanbul Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliğinin 29. maddesinin 3. fıkrası gereğince 45 dakika süre ile aday tarafından savunulmuş ve sonuçta adayın tezi hakkında "*OYBİRLİĞİ*" ile "*KABUL*" kararı verilmiştir.

İşbu tutanak, 2 nüsha olarak hazırlanmış ve Enstitü Müdürlüğü'ne sunulmak üzere tarafımızdan düzenlenmiştir.

DANIŞMAN

Dr. Öğr. Üyesi Bu*** YE***
(İstanbul Beykent Üniversitesi)

ÜYE

Prof. Dr. Mi*** DE***
(İstanbul Beykent Üniversitesi)

ÜYE

Doç. Dr. Üyesi Fe*** ZE***
(İstanbul Gelişim Üniversitesi)

Adı ve Soyadı : Merve Simay YAVER
Danışmanı : Dr. Öğr. Üyesi Burak YENİTUNA
Derecesi ve Tarihi : Yüksek Lisans (Tezli), 2024
Alanı : Medya ve İletişim Sistemleri
Anahtar Kelimeler : Dijital Oyun, Oyun İçi İnteraktivite, Oyun oynama pratikleri, Oyun Teknolojileri, Hikâye Anlatıcılığı

ÖZ

İTERAKTİF BİR OYUN DENEYİMİ OLARAK “DETROİT: BECOME HUMAN” OYUNU

Bir iletişim/etkileşim aracı olarak oyun; hem bireysel bir aktivite hem de toplumu oluşturan bireylerin bir araya gelerek gerçekleştirdiği kolektif bir eylem olarak karşımıza çıkmaktadır. Bununla beraber oyun, tarih öncesi dönemlerden itibaren bireyler arası etkileşimi sağlayan bir pratik ve bireyi toplumun norm ve değerlerine hazırlayan, adapte eden toplumsal bir olgudur. Teknolojinin toplum ve toplumu oluşturan bireylerin üzerindeki dönüştürücü etkisi çerçevesince oyun kavramı da teknolojik alanda yaşanan değişim/dönüşümden etkilenmiştir. Teknolojik alanda yaşanan gelişmeler oyun-makine-oyuncu etkileşimini farklı bir boyuta taşımış ve oyunun hikâye anlatıcısı özelliğini dönüştürerek geliştirmiştir. Dijital oyunlar ise günümüz modern dünyasında oyun kavramını ve oyun oynama pratiğini büyük oranda değiştirmiştir. Özellikle günümüz dijital oyunları içinde barındırdığı video grafikler ile oyuncuya sinematografik bir dilde hikâye aktarmakta ve oyuncu-makine etkileşimini farklı bir boyuta taşımaktadır. Bu varsayımdan hareketle çalışmada, “Detroit: Become Human” oyunu hem interaktif bir oyun olması hem de kendisini hikâye anlatıcısı konumunda göstermesinden dolayı “Temel Tetrad Kuramı” çerçevesince incelenmiştir. Çalışmanın araştırma kısmı, nitel araştırma deseni çerçevesince oluşturulmuş ve araştırmanın bulguları oyunun toplamda 31 bölümünün içerik analizi yöntemi ile incelenmesi ile oluşturulmuştur. Araştırmanın sonucunda, oyunun oyuncuya yüksek bir etkileşim sunduğu, bu etkileşim ile kendi kararları doğrultusunda hikâyeyi şekillendirme imkânı tanıdığı ve hikâye konusunun 2038’de geçmesi sebebiyle geleceğe bir projeksiyon tuttuğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Name and Surname : Merve Simay YAVER
Supervisor : Asst. Prof. Dr. Üyesi Burak YENİTUNA
Degree and Date : Master's (Thesis), 2024
Major : Media and Communication Systems
Keywords : Digital Game, In-Game Interactivity, Game Playing Practices, Game Technologies, Storytelling

ABSTRACT

AS AN INTERACTIVE GAME EXPERIENCE; “DETROIT: BECOME HUMAN”

As a means of communication/interaction, games are both an individual activity and a collective action carried out by the individuals who make up the society. In addition, games are a practice that enables interaction between individuals since prehistoric times and a social phenomenon that prepares and adapts the individual to the norms and values of society. Within the framework of the transformative effect of technology on society and the individuals who make up society, the concept of play has also been affected by the change/transformation in the technological field. Developments in the technological field have carried the game-machine-player interaction to a different dimension and transformed and developed the storytelling feature of the game. Digital games, on the other hand, have drastically changed the concept of gaming and the practice of playing games in today's modern world. Especially today's digital games convey a story to the player in a cinematographic language with the video graphics they contain and carry the player-machine interaction to a different dimension. Based on this assumption, “Detroit: Become Human” game was analyzed within the framework of “Tetrad theory” since it is both an interactive game and shows itself as a storyteller. The research part of the study was formed within the framework of qualitative research design and the findings of the research were formed by analyzing 31 chapters of the game with the content analysis method. As a result of the research, it was concluded that the game offers a high level of interaction to the player, gives the player the opportunity to shape the story in line with his/her own decisions through this interaction, and projection to the future since the story takes place in 2038.

İÇİNDEKİLER

Sayfa No.

ÖZ

ABSTRACT

RESİMLER LİSTESİ	iii
TABLolar LİSTESİ	iv
SÖZLÜK.....	v
GİRİŞ.....	1

1. OYUN KAVRAMININ TARİHSEL ARKA PLANINA BİR BAKIŞ

1.1. Oyun ve Oyun Kültürünün Doğuşu.....	5
1.2. Antik Dönemde Oyun Kültürü.....	8
1.3. Modern Dönem Öncesi Oyun	15
1.4. Modern Toplumda Oyun: Etkinlikten Endüstriye Oyun Kültürü	19
1.4.1. Erken Modern Dönem ve Modern Dönemde Oyun.....	20
1.4.2. Geç Modern Dönemden Dijital Döneme Oyun	24

2. İNTERAKTİF OYUN ÇERÇEVESİNCE DEĞİŞEN OYUN VE OYUN KÜLTÜRÜ

2.1. Bir Kavram Olarak İnteraktif Oyun	33
2.1.1. İnteraktif Oyunda Hikâye Anlatıcılığı	36
2.2. İnteraktif Oyun ve Bu Oyunu Etkileyen Teknolojiler	39
2.2.1. Yapay Zekâ	39
2.2.2. Metaverse	40
2.2.3. Blokzincir.....	41

3. DETROİT: BECOME HUMAN OYUNUNUN ANALİZİ

3.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi	43
3.2. Araştırmanın Kuramsal Çerçevesi	45
3.3. Veri Toplama Yöntemi ve Örneklem.....	47
3.4. Bulgular	52
3.4.1. Oyun İçi Bölümlerin Analizi.....	52
3.4.2. Karakter Analizi	55

3.4.3. Hikâye, Olay Örgüsü ve İletim Aracı Bağlamında Bölümlerin Analizi ..	61
SONUÇ	65
KAYNAKÇA.....	73
EKLER	
EK-1: Oyunun Her Bir Bölüm İçin Gerçekleştirilen Detaylı Analizi.....	83



RESİMLER LİSTESİ

Sayfa No.

- Resim 1.** İtalya Piazza Armerina'dan Roma Dönemine Ait Mozaik Üzerinde Bir
Çeşit El Topu Oynayan Bikinili Genç Kadınlar..... 10
- Resim 2.** Kraliyet Ailesi ve Soylular, Kraliyet Kutusundan Bir Turnuva İzliyor 18



TABLÖLER LİSTESİ

Sayfa No.

Tablo 1. Oyunun Ticarileşmesinden İtibaren Spesifik Özelliklere Bağlı Olarak Önemli Görülen Oyunlar	27
Tablo 2. Oyun Teknolojilerinin Nesilleri	29
Tablo 3. Kodlama Cetveli ve Kodların Açıklamaları	49
Tablo 4. Oyun Bölümlerinin Analizi	52
Tablo 5. Oyun İçinde Var Olan Karakterin Analizi	55
Tablo 6. Karakterlerin Oyun İçindeki Rol Durumuna Göre Analizi	59
Tablo 7. Karakterlerin Oyun İçi Türüne Göre (İnsan-Robot) Analizi	60
Tablo 8. Hikâye Örgüsünün İletim ve İletim Aracı Bağlamında Analizi	61
Tablo 9. Hikâye Anlatımının İletişim Araçları Bağlamında Analizi	62
Tablo 10. Hikâyelerin Konu Başlıklarına Göre Analizi.....	63
Tablo 11. Aktarılan Hikâyelerde Karakterlerin (İnsan-Robot) Temsiliyeti	64

SÖZLÜK

İnteraktif: Bir iletişim terimi olarak kullanılan interaktif kelimesi, İngilizce kökenli bir kelime olup Türkçeye çevrildiğinde etkileşimli olarak karşımıza çıkmaktadır. Kelime birbirini karşılıklı olarak etkileyerek iletişime geçmeyi ifade eder. Birbirini etkileyen nesneler içinde yine bu terim kullanılmaktadır. İnteraktif kelimesi genellikle sanal mecra ya taşınan uygulamalar çerçevesince kullanılmakta ve bu kullanım giderek yayılmaktadır.

Metaverse: Metaverse, geleneksel kişisel bilgisayarların yanı sıra sanal ve artırılmış gerçeklik cihazları aracılığıyla kalıcı çevrimiçi 3 boyutlu sanal ortamları destekleyen, İnternet'in varsayımsal bir yinelemesidir. Aynı zamanda evren ötesi ya da öte evren olarak da adlandırılan Metaverse, bilgisayarlar, android cihazlar, VR lensler ve çeşitli 3D kullanıcı ara yüzleri sayesinde içinde bulunulan zaman ve mekân boyutundan uzaklaşarak, fiziksel olarak içinde bulunulan evrenin ötesine geçme potansiyeli olarak da tanımlanmaktadır.

Artırılmış Gerçeklik: Gerçek dünyadaki fiziksel çevrenin ve içinde bulunan her şeyin, bilgisayar aracılığıyla oluşturulan; ses, görüntü, grafik ve GPS verileriyle zenginleştirilerek meydana getirilen, duyuşal girdilerle canlı, dinamik ve gerçek zamanlı olarak hissedip yaşamamızı sağlayan canlı veya dolaylı fiziksel görünümüdür. Kısaca kavram, fiziksel objelerin üzerine sanal görüntü bindirme anlamına gelir.

Sanal Dünya: Sanal dünya, çok sayıda birey tarafından erişilebilen simüle edilmiş bir ortamdır. Sanal ortam, kullanıcının algısal verilerini ve gerçek zamanlı kullanıcı davranışlarını ve tartışmalarını görüntüler. Sanal gerçeklik şu anda video oyunlarında kullanılmaktadır.

Blokzincir: Blokzincir, verilerin dijital ortamda şifrelenerek kaydedildiği bir tür kayıt defteri ya da kayıt listesi olarak tanımlanmaktadır. Veriler tarih sırasına göre birbirine zincir gibi bağlanmış bloklar hâlinde saklanır. Veriler herkesin görüntüleyebileceği bir şekilde kaydedilir. Bu da blokzincir kayıtlarının tek bir merkeze bağımlı olmadan şeffaf ve güvenli bir şekilde saklanmasını sağlar.

GİRİŞ

İlkel Çağ'dan bu yana insan oyun oynama eylemini gerçekleştirmektedir. Hatta bu durum Huizinga'nın "oyun oynayan insan/oyuncu insan" anlamına gelen Homo Ludens terimiyle kendine hayat bulmuş ve anlamsallaşmıştır. Oyun, binlerce yıl içerisinde gerek bulunduğu dönemin sosyo-ekonomik, kültürel, siyasi, toplumsal özelliklerinden etkilenmiş gerekse de etki ederek bilhassa kültürün en önemli taşıyıcısı rolünü üstlenmiştir. Kültürden bile eski bir edinim olduğunu belirten Huizinga, insanlardan önce hayvanlar arasında bile yapılan birçok davranışın oyun oynama eylemi olarak söylenebileceğini dile getirmiştir. Oyun, her dönemde kendine has yapısı, kuralları ve pratikleri bakımından sıklıkla çeşitli değişikliklere uğramış olsa da, insanın hayatındaki gereksinimler doğrultusunda dönüşüm yaşayarak günümüze kadar ulaşmıştır.

Bu bağlamda çalışmada, insan hayatının bu denli içinde yer alan ve özellikle iletişim alanında da önemli bir yer teşkil eden oyun kavramının Antik Dönem'den günümüze değin uzanan yolculuğu, bu yolculukta yaşadığı değişimler ve bu değişimlerin toplumsal açıdan sebepleri, oyunun günümüz teknolojisiyle yaşadığı değişim doğrultusunda neyi ifade ettiği ve oyunun içerisinde yer alan görece en önemli özelliklerinden olan etkileşim ve hikâye anlatıcılığı kavramlarının günümüz oyun oynama pratiğindeki konumu incelenecektir. Çalışmada, oyun kavramının ve oyun kültürünün doğuşu; Antik Dönem, Modern Dönem öncesi, Modern Dönem ve Dijital Dönem olarak birçok dönem içerisinde incelenecektir. Özellikle geçmişten günümüze uzanan oyun oynama pratiklerinde, oyunların yapısında, toplum içerisinde oyunun kendisine nasıl bir yer edindiği konusu irdelenecek ve dönemsel olarak değişimler açıklanmaya çalışılacaktır. Özellikle teknolojinin gelişmesi beraberinde oyunun interaktiflik bağlamında yaşadığı değişim gözlemlenerek, hikâye anlatıcılığı özelliği üzerinde var olan dönüşümler incelenecektir.

"Oyun Kavramının Tarihsel Arka Planına Bir Bakış" adlı ilk bölümde oyunun tarihsel süreç boyunca ilk örneklerine değinilecektir. Bu bölümde özellikle Antik Yunan ve Roma döneminin oyunları incelenecek, bu oyunların bireysel ve toplumsal açıdan yarattığı etkiler bahsedilecektir. Roma döneminde oynanan oyunların gösteri amaçlı Yunan döneminde ise oynanan oyunların daha çok yarış odaklı olduğu verilen

örnekler ile ortaya konulacaktır. Ayrıca bu dönem içerisinde oynanan çeşitli oyunların günümüzde oynanan oyunların temelini oluşturulduğuna da değinilecektir. Ardından “Modern Dönem Öncesi Oyun” başlığı altında oyun kavramının Orta Çağ insanı ve toplumu için ne ifade ettiğinden bahsedilecektir. Özellikle Antik Çağ’da oyun; eğlence, boş zaman etkinliği konumundayken, Orta Çağ’ın kaotik yapısından da etkilenen oyun kavramı, daha çok bireylerin askeri alanda becerilerinin geliştirebilmek ve stratejik anlamda gelişim sağlayabilmek adına gerçekleştirilen bir etkinliğe dönüşmüş olmasına değinilecektir. Çünkü bu dönemde savaş ve spor arasındaki bağlantı dikkat çekicidir. Bahsedildiği üzere bu dönemde oyun, dönemin kaotik yapısından etkilenmiş olup boş zaman etkinliği, eğlenme amaçlı gerçekleştirilen aktivite, deşarj olunan bir etkinlik olarak algılanmamış; özellikle savaşa hazırlık amacıyla bireyin kendisini gerek fiziksel gerekse zihinsel olarak geliştirilmesi için oynanmış veya düzenlenmiştir. Ayrıca, çalışmanın bu bölümünde Orta Çağ’da oynanan oyunların, toplumsal statükodan da etkilendiği düşüncesiyle, oyun çeşitlerinin soylu sınıf ve alt sınıfların gündelik yaşam pratikleri ve ekonomik koşulları çerçevesince yaşadığı değişim incelenecektir. Aydınlanma Çağ’ı ile bilimin ve bilimsel devrimler gerçekleşmiş ve neticesinde Modern Çağ olarak adlandırılan çağa geçilmiştir. Bu bilimsel gelişmeler neticesinde oyun algılanma biçimindeki değişime de değinilecektir. Özellikle bu dönemde ulus devlet fikri bağlamında ulus birliği ve milliyetçi bakış açısıyla spor müsabakalarına yüklenen anlam ve 1896’da yeniden başlayan Modern Olimpiyat Oyunları çerçevesince bu perspektifte yaşanan değişim irdelenecektir. Sanayi Devrimi doğrultusunda yaşanan teknoloji alanındaki gelişmeler oyun kavramını da doğrudan ve dolaylı yollardan etkilemiştir. Oyunun teknoloji alanında yaşanan gelişmelerce nasıl bir değişim yaşadığı ve Sanayi Devrimi’nin doğrultusunda serbest zaman kavramının yaşadığı değişim perspektifinde oyunun bu zamanda nasıl gerçekleştirildiğine, toplum için neyi ifade ettiğine de değinilecektir. Geç Modern Dönem olarak adlandırılan ve özellikle elektrik-elektronik alanında yaşanan gelişmeler doğrultusunda hayatımıza giren teknolojik araçlar aynı zamanda oyun oynama pratiğinde yaşanacak büyük değişimin de ayak sesleri olmuştur. Dijitalleşen dünya çerçevesince oyunun da dijitalleştiği bilinmektedir. Hatta yaşanan teknolojik gelişmeler neticesinde oyun oynama pratiği değişmiş ve oyunun ticarileşmiş olduğu söylenebilir. Çalışmanın birinci bölümünde dijital oyun

kavramının gelişimi, dijital oyunların üretim amaçları ve oyun kavramının dijitalleşme adına nasıl bir değişim yaşadığı da incelenecektir. Dijital oyunların ilklerine değinilmiş ve dijitalleşen dünya içerisinde oyunun ticarileşmesinin, oyun oynama pratiği adına nasıl bir dönüşüm yarattığı araştırılacaktır. Bu açıdan bakıldığında birinci bölüm oyun kavramının insanlık tarihi için bireysel, toplumsal, kültürel ve ekonomik olarak her zaman etkin bir etkileşim olduğunu ortaya çıkarmak amacı ile kaleme alınmıştır.

“İnteraktif Oyun Çerçevesince Değişen Oyun ve Oyun Kültürü” adlı çalışmanın ikinci bölümünde ise oyun, içerisinde bulundurduğu etkileşim ve hikâye anlatımı perspektifinden incelenecektir. Öncelikle interaktivite/etkileşim kavramının neyi ifade ettiği ve günümüz dijital oyunları içerisinde kendini nasıl gösterdiği anlatılacaktır. Dijital oyunların etkileşim özelliği doğrultusunda oyuncuya sunduğu oyun deneyimi, oyuncu-makine, oyuncu-oyuncu, oyuncu-oyun çerçevesince incelenecektir. Oyunun aynı zamanda hikâye anlatıcısı konumunda olması sebebiyle interaktif oyunlarda hikâye anlatıcılığı irdelenecek ve oyunun hikâye anlatımı gerçekleştirmesi sınıflandırmalarla ele alınacaktır. Ayrıca oyunun teknoloji alanında yaşadığı değişim doğrultusunda hem etkileşim açısından hem de hikâye anlatımı açısından etkilendiği teknolojiler bağlamında oyun araştırılacaktır. Özellikle günümüz yapay zekâ teknolojisinin oyun üzerinde nasıl değişimler yaşanmasını sağladığı ve yapay zekâ temeline sahip olan; Metaverse, VR teknolojisi, Blokzincir gibi birçok teknolojinin oyun tasarımı ve dijital oyunların hikâye akışı içerisinde nasıl kullanım alanlarına sahip oldukları irdelenecektir. Özellikle yapay zekâ teknolojisinin hızlı gelişimi doğrultusunda hayatın hemen hemen birçok yerinde gelişim göstermesi, oyun kavramı üzerinde de yadsınamayacak bir değişime sebebiyet tanımıştır. Bahsi geçen teknoloji sayesinde oyun kavramı adına yaşanan değişim, oyuncunun oyun oynama pratikleri ve hikâye anlatımı perspektifinde ele alınacaktır. Araştırmanın ikinci bölümünde oyun kavramının yaşadığı içeriksel, mekanik ve hikâye odaklı değişimler irdelenecektir.

Çalışmanın araştırma evrenini oluşturan “Detroit: Become Human” oyununun, arka planında var olan yapay zekâ teknolojisi doğrultusunda oyuncuya hikâye örgüsü içerisinde seçenekler sunarak tercih yapmasını istediği ve bu seçenekler doğrultusunda oyunculara birbirinden farklı deneyimler sunduğu söylenebilir. Bu bağlamda oyun,

içerisinde barındırdığı hikâye aktarımlarıyla aynı zamanda geleneksel hikâye anlatıcılığının dijital bir yansıması olarak sunulmaktadır. Bu durum oyun içerisinde ise oyuncu-oyun, oyuncu-makine etkileşimini artırmaktadır. Bu doğrultuda “Detroit: Become Human” adlı oyun, oyun oynama pratiği bağlamında ve dijital oyun sektörü içerisinde yaşanan tüm değişim/dönüşümleri bünyesinde barındırmaktadır. Bu bağlamda araştırmanın varsayımı; Dijital oyunların günümüz modern dünyasında oyun kavramı ve oyun oynama pratiğini büyük oranda değiştirdiği üzerinedir. Bu varsayımdan yola çıkarak aşağıdaki gibi belirlenen araştırma sorularına cevap aranacaktır.

1- Detroit: Become Human oyunu, oyuncu-makine etkileşimini nasıl bir hikâye aktarımı sunarak artırmaktadır

2- Detroit: Become Human içerisinde yer alan hikâyeleri nasıl aktarılmaktadır?

3- Detroit: Become Human aktarım yaptığı hikâyeleri nasıl güçlendirmektedir?

4-Detroit: Become Human oyunu oyuncu-makine etkileşimini nasıl gerçekleştirmektedir?

Bu doğrultudan hareketle, çalışmanın araştırmasında ise, bahsedilen tüm tarihsel ve teknolojik gelişmelerin oyun kavramı üzerinde gerçekleştirdiği değişimler doğrultusunda, “Detroit: Become Human” oyunu hem konusu ve hikâye anlatıcılığı açısından hem de interaktif oluşu bağlamından nitel araştırma deseni çerçevesince incelenecektir. Çalışmanın verileri ilgili oyun üzerinden içerik analizi yapılarak toplanacaktır. Çalışmanın kuramsal çerçevesi Jesse Schell’in Temel Tetrad kuramı ile oluşturulmuş olup bu kuram bağlamında Detroit: Become Human oyunu; mekanik, hikâye, estetik ve teknoloji unsurları doğrultusunda araştırılacaktır.

Çalışma, gerçekleştirilen literatür taraması ve araştırma bulguları doğrultusunda “oyun kavramının, oyun oynama pratiğindeki ve hikâye anlatıcılığı rolündeki teknoloji bağlamında yaşadığı değişimi” belirtilerek bitirilecektir.

1. OYUN KAVRAMININ TARİHSEL ARKA PLANINA BİR BAKIŞ

Oyun kavramının ansiklopedik karşılığı, “oyun, genel olarak oyalama veya eğlence için yapılan ve genellikle bir yarışma veya rekabet içeren bir durum oluşturan herhangi bir faaliyeti içeren evrensel bir rekreasyon biçimi” (Britannica, 2022) olarak karşımıza çıkmaktadır. Kavram Türk Dil Kurumu Sözlüğü’nde ise “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” (Tdk, 2021) şeklinde yer almaktadır. Ancak, toplumsal ve kültürel bir perspektiften incelendiğinde oyun kavramı, hem insanlık tarihinin en eski edinimlerinden hem de kültür ile iç içe geçme özelliğinden dolayı toplumsal değişim pratiklerinin merkezinde yer alarak kültürün taşıyıcısı olmuştur (Gülsoy, 2019, s. 318). Steinkuehler’a göre ise (2006, s. 97) oyun, aynı zamanda bireysel ve kolektif aktivitenin, zaman içindeki değişim ve dönüşümünün izinin sürülmesini sağlayarak toplumun daha detaylı bir şekilde araştırılmasına olanak tanır.

“Oyunun geçmişi, uygarlık tarihinde bilinen ve bahsedilen en ilkel kabile ve toplumlara kadar gitmektedir” (Bardak ve Topaç, 2022, s. 24). Bununla beraber oyun, içinde var olduğu toplumun özelliklerinden de beslenir. Bu bağlamda oyun kavramının, toplumsal ve kültürel bir rol oynaması gerekçesiyle çalışmanın bu bölümünde, oyunun; toplumsal işlevi, ekonomi-politik yönü, geçmişten günümüze değişen oyun oynama pratiklerinin tarihsel gelişim ve değişim süreçleri aşağıda belirlenen başlıklar altında incelenecektir.

1.1. Oyun ve Oyun Kültürünün Doğuşu

Tarihsel süreç boyunca, insan türünü ve bu türün geçirmiş olduğu evrimsel süreci tanımlayabilmek için çeşitli kavramlar belirlenmiştir. Bu kavramların her biri dönemsel olarak insanoğlunun çeşitli özelliklerine gönderme yapmaktadır. İnsanoğlunun geliştirdiği ilk ürünler olan taş aletlerinin yapıldığı Eski Taş Çağı olarak da bilinen, Paleolitik Çağ’da farklı insan özellikleri bağlamında birçok tür belirlenmiştir. Yaklaşık 2 milyon yıl süre gelen bu dönem ise alt, orta ve üst Paleolitik Dönem olarak sınıflandırılmıştır. Alt dönemde gruplandırılan türleri sıralamak gerekirse; Homo Habilis, Homo Rudolfensis, Homo Erectus, Homo Ergaster, Homo Antecessor ve Homo Heidelbergensis bu dönemde çeşitli hünelerleri doğrultusunda

isimlendirilmiş insan türleridir. Orta Paleolitik Dönem’de Homo Erectus türü yerini Neandertal türüne devretmiştir. Üst Paleolitik Dönem’de ise Homo Sapiens Sapiens adlı insan türü ortaya çıkmıştır. Özelliklerine ya da bir başka deyişle hünerlerine göre belirlendiği söylenen bu başlıca türlerden, Homo Habilis becerikli insan, Homo Erektos dik yürüyen insan olarak sınıflandırılmıştır (Şimşek, 2017). Tarih öncesi dönemdeki insan türünü tanımlayabilmek adına kullanılan kavramlardan birisi de; düşünen ve aklını kullanabilen insan özelliğine atıfta bulunan Homo-Sapiens’tir. “Kendi bilincinin, düşünme yetisinin farkına varan Homo-Sapiens gelişmiş aletler kullanarak doğayı manipüle etmiş ve yaşadığı çevreyi değiştirmeye başlayarak kendi kültürünü oluşturmuştur” (Kapır, 2022, s. 9). Bu kavram sonrasında, düşünebilen ve aklını kullanabilen bir varlığın tüketim gerçekleştirilmesi yanı sıra üretim ya da imalat faaliyetini de gerçekleştirebileceği düşünülmüş ve Homo-Sapiens kavramına ek olarak Homo Faber kavramı ortaya atılmıştır. Bu sınıflandırmaya ek olarak Johan Huizinga ise insan türlerinde oyun oynama kavramını ana temel olarak ele almış ve bu doğrultuda yeni bir sınıflandırma gerçekleştirmiştir. Huizinga, yapımcı insan özelliği ile yer alan Homo Faber ve düşünür insan olarak bilinen Homo Sapiens türlerine karşın üçüncü bir insan türü olan Homo Ludens’i (oyuncu insan) ortaya koymuş ve sınıflandırmayı çeşitlendirmiştir (And, 2012, s. 27).

Huizinga (2006, s. 13), Homo Faber kelimesinde yer alan ikinci kelime ‘Faber’ için; “oyşa bu ikinci terim bizi tanımlamaya o kadar da uygun değildi, çünkü faber birçok hayvanı niteleyebilir. Ve imal etme konusunda doğru olan, oyun oynama konusunda da doğrudur: birçok hayvan oyun oynar. Buna karşılık Homo Ludens, yani ‘oyun oynayan insan’ terimi bana imal etmek kadar esaslı bir işlevi ifade ediyormuş, ve buna bağlı olarak da Homo Faber teriminin yanında yer almayı hak ediyormuş gibi gelmektedir” düşüncesi doğrultusunda Homo Ludens kavramı ortaya atarak insana, ‘oyun oynayan insan’ bağlamında farklı bir perspektif kazandırmıştır. Huizinga, oyun oynama eyleminin kültürden de eski olduğunu şu sözler ile betimlemektedir: “Oyun kültürden daha eskidir. Nitekim, kültür kavramını ne kadar daraltsak da bu kavram her halükârda bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir. Kuşkusuz, şunu hiç çekinmeden ifade edebiliriz: İnsan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır... Oyun, en basit biçimlerinde ve hayvan hayatının içinde bile, tamamen

fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden daha fazla bir şeydir” (Huizinga, 2006, s. 17-18). Bahsedildiği üzere oyun, insanlık tarihinin en eski edinimlerinden birisidir. Bu bağlamda oyun edinimini Canlı ve Demirarslan (2020, s. 60) şu şekilde ele almıştır;

Oyun tarihi, Dünya üzerinde var olan ilk canlıya dayanır. Hayatta kalma iç güdüsüyle hareket eden canlıların, beslenme, saklanma, barınma, iletişim kurma için harcadıkları tüm çaba bir tür oyundur. Yavruların öz bakımını yapan kişi ile kurduğu ilk iletişim, canlının hayatında oynadığı ilk oyundur.

Görüldüğü üzere, “tapınma, şiir, müzik, dans, bilim, ilkel dönemlerde hep birer oyun olarak yer almıştır” (Aydoğan, 1999, s. 12). Bununla beraber “oyun”, Antik dünya içinde önemli bir yere de sahiptir. Örneğin Antik Çağ’da, zar oyunu olarak da adlandırılan birçok oyun çeşidinin, günümüze dek oynanmaya devam edildiği bilinmektedir. Bu bağlamda, özellikle sosyal bilimler çatısı altında oyun oynama etkinliği üzerinde birçok akademik çalışmanın gerçekleştirildiği bir konudur. Ayrıca, toplumun kültürel değerlerini yansıtması; dini ritüellerin içerisinde kendine yer bulabilmesi; toplumsal hiyerarşinin belirlenmesinde rol oynaması; bazen cinsel güç ile eşleştirilmesi bazen de imtiyazlı sınıfı eğlendirmek amacıyla düzenlenmesi oyunun en önemli özelliklerinden biridir. Bununla beraber oyun kavramı üzerine yapılan çalışmalarda oyun; tarihsel süreç içerisinde sosyo-ekonomik yapılanmada meydana gelen değişim ve dönüşümlere ışık tutması özelliğinden dolayı ayrı bir önem atfedilerek incelenmiştir. Hatta, Kurke’e göre oyunlar üzerine yapılan bilimsel araştırmalar önemsiz gibi gözükebilir. Fakat oyun kavramının içinde var olan kültürün aşılması ve oyunun kültürle özdeşleşip kültürü taşıyıcı bir unsur haline getirmesi aslında oyunun oldukça önemli bir alanı temsil ettiğini göstermektedir (Kurke, 1993, s. 248). Bu sebeple, oyun kavramının tarihsel süreç içerisindeki yaşadığı değişimleri incelemek aynı zamanda toplumun yapısını da derinlemesine incelemek amacı taşımaktadır (Gülsoy, 2019, s. 317). Bu bakış açısından hareketle aşağıda belirlenen başlıklar altında oyunun toplumsal açıdan tarihi incelenecektir.

1.2. Antik Dönemde Oyun Kültürü

Antik Çağ olarak adlandırılan dönem, M.Ö. 8000 yılından M.S. 476 yılına kadar olan tarihsel sürecin sınıflandırılmasına denir. Bu dönemde, önemli medeniyetler oluşmuş ve gelişmiştir. Özellikle bu medeniyetlerden bahsedecek olursak, MÖ. 3000 yılında Mezopotamya, MÖ. 1700 yılında Minos Krallığı, MÖ. 1200 yılında Hitit İmparatorluğu, MÖ. 750 yılında Yunanistan ve MÖ. 753 yılında Roma İmparatorluğu'ndan söz edebiliriz. Bahsi geçen bu medeniyetlerin kültür, sanat, felsefe gibi alanlara yaptığı birçok önemli katkı vardır. Bu dönemde özellikle felsefi alanda gerçekleştirilen teorik çalışmalar günümüz modern biliminin bile temellerini oluşturmaya katkı sağlamıştır. En eski sosyal edinimlerden birisi olan oyun oynama üzerine ise dönemin filozofları da çeşitli fikirlerde bulunmuştur (Akın, 2008, s. 6).

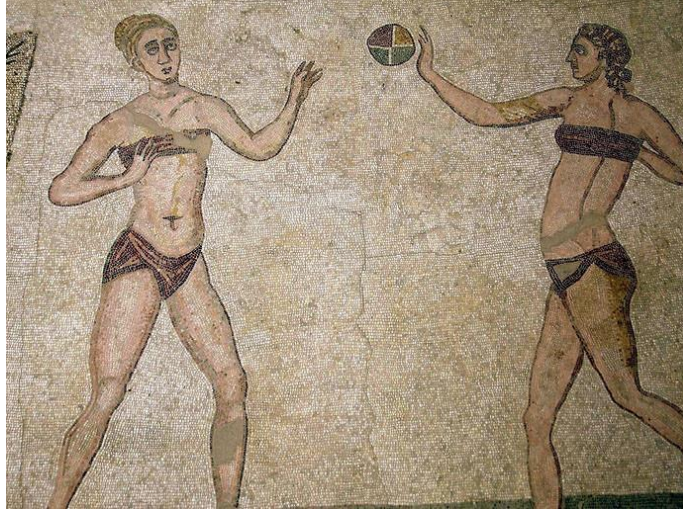
Eski Yunan'da oynanan tabla oyunlarının oynanış biçimleri ve adları konusunda yeterli bilgi bulunmamaktadır. M.S 2. yüzyılda yaşamış olan Suetonius'un "Yunan Oyunları Üzerine" isimli çalışmasının günümüze ulaşamaması da konu üzerine yeterli bilgiye sahip olamamamızın nedenlerinden birisidir. Bununla beraber Eski Yunan'da oynanan oyunları 2 başlık altında incelemek mümkündür. Bu başlıklar; strateji odaklı tabla oyunlarını genellemek amacıyla kullanılan 'Petteia' ve zar ile oynanan tabla oyunlarını ifade eden 'Kubeia'dır. Bahsi geçen dönemde, Polis, Diagrammismos, Pente Grammai isimli oyunların oynandığı da bilinmektedir. Bu oyunların hepsi tabla oyunu olarak nitelendirilen oyunlardandır. Eski Roma'da ise oynanan tabla oyunları Ludus Latrunculorum, Üçtaş Oyunu, Mankala ve çeşitleri olarak bahsedilebilir (Bener, 2016, s. 15-32).

Tabla oyunları dışında Antik Çağ'da kemikten yapılan oyun aletlerinin de oyun oynamak amacıyla kullanıldığı bilinmektedir. Çeşitli kemikler kullanılarak çocuklar için tasarlanmış oyuncakların varlığı arkeolojik kazılarda bulunmuştur. Yapılan arkeolojik çalışmalarda kemik dışında; fildişi, cam, pişmiş toprak, taş ve ahşaptan da birçok oyuncak örneği saptanmıştır. Kemikten yapılan bu oyuncakları sıraladığımızda bunların; oyun zarları, oyun pullar, oyun markaları ve aşık kemiği gibi çeşitlere ayrıldığı bilinmektedir. Bu oyuncaklar genellikle küçük baş hayvanların arka ayaklarında yer alan eklem kemikleri kullanılarak yapılmıştır (Oyarçın vd., 2018, s. 207-209). Bener (2016, s. II) ise, oyunun toplumsal açıdan önemini vurgulayarak

Antik Yunan döneminde bu oyuncaklarla oynayan oyunlar üzerine şu betimlemeyi yapmıştır;

... oyun, oynamak ve oyuncak genellikle çocuklarla birlikte anılır. Örneğin Eski Yunan'da oyun, çocukları daha ciddi işlerle meşgul olan yetişkinlerden ayıran bir kavramdı. Eski Yunanca'da çocuk anlamına gelen "pais" kelimesinin, "paizo" (oynamak, eğlenmek) ve "paidia" (oyun, eğlence) kelimeleri ile aynı kökten türemiş olması bunu gösterir. Arkeolojik bulgular ve antik yazın, Eski Yunan ve Roma'da oyun oynamanın hem çocuklar hem de yetişkinler arasında çok yaygın olduğunu göstermektedir.

Günümüzde olduğu gibi oyun kavramı Yunan ve Roma Dönemi'nde de çocuklar için oldukça önemli bir yere sahiptir. Ersoy'a göre, Antik Dönem'de de oyun oynama eylemi çocukların büyüme evresi içerisinde (çocukluk-yetişkinlik) onları geleceğe hazırlayan, gelişimlerinde oldukça kıymetli bir rol oynamaktadır. Yine bu çağda oynanmakta olan birçok oyunun, arkeolojik çalışmalar (Smyrna Kazıları) doğrultusunda vazo, mezar taşları, duvar resimleri ve mozaikler gibi tarihi eserler üzerinde yapılmış çizimler vasıtasıyla günümüze aktarıldığı bilinmektedir. Yapılan kazılar ile elde edilen bilgilerden yola çıkarak söylenebilir ki; özellikle Antik Dönem'deki çocukların tıpkı günümüz çocukları gibi ebeveynlerinin yapmış oldukları birtakım işleri (ev işleri, çocuk bakımı, bahçe işleri vb.) onları taklit ederek gerçekleştirdiği saptanmıştır. Örneğin günümüz çocuklarının da oynadığı "evcilik" oyununun Antik Dönem'de de oynanan bir oyun olduğu görülmektedir. Ayrıca, Antik Dönem'de oynanan çeşitli oyunlar ile günümüzde oynanan bazı oyunlar arasında birçok benzerliğin olduğu da gözlemlenmiştir. Günümüzde 'Beyblade' olarak bilenen oyuncakların ilk örneklerine Antik Dönem'de rastlanmıştır. Bu dönemde özellikle Hermes'in topacı olarak adlandırılan oyuncağın özelliklerinin Beyblade oyuncağı ile benzeştiği görülmektedir. Bununla beraber günümüzde 'Hulalop' adıyla anılan çemberimsi bir nesneyle oynanan çeşitli oyunların Antik Dönem'de de oynandığı saptanmıştır. Ayrıca çeşitli kumaşlar, taş ve tahta gibi materyallerden yapılan oyuncak bebeklerin ve arabaların var olduğu bilinmektedir. Son olarak futbol, basketbol, yakar top gibi oyunların çeşitli materyallerden yapılmış top benzeri oyuncaklarla oynandığı da günümüze ulaşan ve çeşitli nesnelere işlenen resimlerden bilinmektedir (Ersoy, 2022).



Resim 1. İtalya Piazza Armerina'dan Roma Dönemine Ait Mozaik Üzerinde Bir Çeşit El Topu Oynayan Bikinili Genç Kadınlar

Kaynak: Ersoy, A. (2022, Haziran 24). Antik Çağ'da oyun ve oyuncak. 8 Ocak 2023 tarihinde <https://www.gazeteduvar.com.tr/antik-cagda-oyun-ve-oyuncak-haber-1569937> adresinden edinilmiştir.

Oyun oynama bireysel bir süreç olması yanı sıra aynı zamanda toplumsal da bir olgudur. Antik Dönem'de bu toplumsal olgunun yansıması kendini en güzel olimpiyat oyunlarında ve spor müsabakalarında göstermiştir. Spor faaliyetleri insanlığın en eski etkinliklerindendir. İnsanların yerleşik hayatı benimsemesiyle beraber kültürel anlamdaki değişimi çerçevesince spor faaliyetlerinde de çeşitli gelişmeler yaşanmıştır. Kuşkusuz bunlardan en önemlisi spor faaliyetlerinin organize etkinlikler haline gelmesidir. Oyun kavramı Antik Çağ'da hem kültürel hem de toplumsal olarak önemli bir yer teşkil etmektedir. Tıpkı oyun gibi fiziksel aktivitelerin de toplumsal ve kültürel yapılanma üzerindeki etkisine dünyanın çeşitli coğrafyalarında rastlanılmıştır. Örneğin; 600 bin yıl öncesine tarihlenen Beijing yakınlarındaki Zhoukoudian köyünde bulunan mağaralarda fiziksel aktivitelere yönelik duvar izlerine rastlanmıştır. Bununla beraber, MÖ. 3000'li yıllarda çizildiği tahmin edilen ve Mısır'da yapılan arkeolojik kazılarda elde edilen bulgulara göre; Antik Mısır Dönemi'nde mezar duvarları üzerine güreş müsabakalarının resmedildiği figürler görülmektedir. Özellikle Mısır'da güreş, boks, atıcılık, avcılık gibi birçok spor aktivitelerinin gerçekleştirildiği bilinmektedir (Beste ve Değirmencioğlu, 2017, s. 7-10). Bununla beraber, günümüzdeki olimpiyat oyunları ile özdeşleştirilen ve modern olimpiyat oyunlarının atası sayılabilecek Antik Yunan da -adeta bir festival havasında

gerçekleştirilen- olimpiyatların; Mısır, Mezopotamya ve Anadolu bölgelerinde var olan oyun kültürünün veya oyun oynama pratiklerinin mirasçısı olduğu da bazı araştırmacılar tarafından savunulmaktadır. Antik Yunan’da gerçekleştirilen bu oyunlar ve bu oyunların kültürel ve toplumsal açıdan günümüz dünyasına etkisi üzerine birçok bilimsel araştırma yapılmasına rağmen, olimpiyatların başlangıç tarihi tam olarak bilinmemektedir (İkibeş, 2020, s. 255). Kotynski’de bu konu üzerine benzerlik gösteren düşüncelerinden çalışmasında bahsetmiştir. Ona göre, olimpiyatlar ile ilgili bilgiler oldukça azdır; bu bilgilerin az olmasından dolayı ise yorumlama konusunda bilim camiası zorlanmaktadır. Bu sebeple, kısıtlı bilgilerin değerlendirilmesi noktasında çok az doğru denilebilecek genelleme yapılabilmektedir. Bu doğrultudan hareketle, genel bir kanı olarak ilk olimpiyat oyunlarının Antik Yunan’da MÖ. 776 yılında başlamış olduğu varsayılmaktadır (2006, s. 2-7).

Oyun oynama pratiğinin bireysellik içermesi olimpiyatların doğması ile beraber biçim değiştirmiş ve bunun bir çıktısı olarak oyunlar kurumsallaşmaya başlamıştır. MÖ. 776 yılında gerçekleştirilen Olympia Festivalleri¹ bu kurumsallaşmaya önemli bir örnektir (Çokbankir, 2010, s. 13). Olympia Festivalleri aynı zamanda günümüz modern olimpiyat oyunları ile benzerliği açısından tarihteki ilk olimpiyatlar olarak da değerlendirilmektedir. Antik Yunan döneminde Yunanistan’ın, Peloponez Yarımadası’nda yer alan Olympia’daki olimpiyat oyunlarının, bölgenin çeşitli yerlerinden gelen seyircilerle gerçekleştirildiği bilinmektedir (Durak, 2011, s. 51). Başlangıçta Olympia Festivalleri sadece bir gün olarak gerçekleşmiştir. İlk düzenlenen festivallerde atletik yarışmalar alanında yalnızca 185 metrelik kısa mesafe koşuları (stadion koşusu) yer almıştır. Ayrıca, düzenlenen bu festivallerde spor müsabakalarının yapılmasının yanı sıra çeşitli dini ritüellere de yer verilmiştir. Olimpiyatlar, Yunan mitolojisinde tanrıların kralı olarak betimlenen Zeus’un adına ve onuruna gerçekleştirilmiştir. Festival ilerleyen zamanlarda stadion koşusu yanı sıra diğer koşu türlerini de kapsamaya başlamış ve

¹ MÖ. 500’lü yıllara gelindiğinde Olimpiyat oyunlarının Olympia şehrinin yanı sıra Delphi, Isthmia ve Nemeia gibi farklı antik şehirlerde de yapılmaya başlandığı bilinmektedir. Bu şehirlerde gerçekleştirilen dört büyük festival, Panhellenik Festivaller’i olarak anılmaktadır (Kaplan, 2021, s. 137).

koşu türlerinden ek olarak boks, güreş, cirit atma, pankration, disk atma gibi branşlara da ev sahipliği yapmıştır (Durak, 2011, s. 52; Altın, 2022, s. 2-29).

Olimpiyatların, farklı bölgelerden katılan kalabalık seyirci grupları ile gerçekleştirilmesi, düzenlendiği dönem içerisinde hem spor faaliyetlerine hem de dini ritüellere ev sahipliği yapması; oyun kavramının kayda değer bir oranda bireysellikten kopuş yaşayarak toplumsal bir olgu olarak ön plana çıkmasına sebebiyet vermiştir. Bu doğrultuda, düzenlenen oyunların özellikle toplumsal anlamda insanların iletişimleri üzerinde etki alanı oluşturduğu da söylenebilir. Belirtmek gerekir ki olimpiyat faaliyetleri, müsabakaların oynanması ve seyircilerin izleyebilmesi için stadium olarak adlandırılan yerlerde gerçekleştirilmiştir. Antik Yunan'da olimpiyat oyunlarında dini ritüellere de yer verilmesinden dolayı stadiumların konumları kutsal bölgelerle bağlantılı olarak seçilmiştir. İlerleyen dönemlerde bu olimpiyat faaliyetlerinde gerçekleştirilen dini ritüellerin sayısında gözle görülür bir düşüş yaşanmış ve sonuç olarak bu ritüellerin yerini çeşitli yeni spor müsabakaları almıştır. Olimpiyat oyunlarının gerçekleştirilmesiyle insanlar, yaşadıkları çevreden uzak, başka bölgelerde yaşayan insanlar ile buluşmuş ve tanışmıştır. Bu bağlamda olimpiyat oyunları hem iletişim kurma pratiğinin değişmesi bakımından hem de oyunların gerçekleştirildiği bölgedeki ekonomik faaliyetleri arttırması bakımından oldukça önemli bir organizasyon olarak da ele alınabilir (Beste ve Değirmencioğlu, 2017, s. 13).

Antik Yunan'da oldukça önemli bir yer teşkil eden atletizm kendisine Roma'da da yer bulmuştur. Fakat Roma uygarlığı dönemindeki bazı yazarlar tarafından atletizmde oyuncuların çıplak² bir şekilde yarışmaları olumsuz değerlendirilmiş ve oyunların ahlaki değerleri zedelediği yönünde eleştirilerde bulunulmuştur. Zaman içerisinde yazarların bu yorumları ilk günkü önemini yitirmiş, Roma imparatorlarının da atletizme bakışı olumlu yönde olmasıyla beraber Antik Yunan'daki kadar mühim bir yer edinemese de Roma'da da oyunlar popülerite kazanmıştır (Atak, 2022, s. 889).

² “Yetenek, güç ve becerinin yanı sıra fiziki güzelliğe de verilen önem nedeniyle Panhellenik festivallere katılan sporcular atletik müsabakalarda çıplak olarak yarışarlardı. Bu nedenle, istisnai haller dışında (evli) kadınlar yarışmalara seyirci olarak dahi katılamıyordu... Kadınların yarışmalara katıldığı tespit edilirse en ağır şekilde -ölümle- cezalandırılıyorlardı” (Altın, 2022, s. 34).

Roma Dönemi'nde olimpiyat oyunlarından daha çok ses getiren oyunlara örnek vermek gerekirse bunlardan birkaçı kuşkusuz gladyatör dövüşleri, vahşi hayvan dövüşleri, savaş arabası yarışlarıdır. Özellikle gladyatör savaşlarından bahsetmek gerekirse, Antik Roma ile bütünleşmiş olsa da bu oyunların Roma'ya ait olmadığı söylenmektedir. Gladyatör savaşlarının kökeni konusunda araştırmacılar fikir ayrılığına düşmüş ve iki farklı teori öne sürmüşlerdir. Bunlar, Etrüsk teorisi ve Osco-Samnite teorisi olarak adlandırılmaktadır. Bu iki teoride de gladyatör savaşlarının yapılan arkeolojik çalışmalar doğrultusunda köklerinin farklı yerlerde ve farklı zamanlarda var olduğu belirtilmiştir. Roma Dönemi'nde gerçekleştirilen gladyatör savaşları, Apennine Yarımadası'nda askeri cenaze törenleri esnasında ortaya çıktığı söylenmektedir. Tarihçi Titus Livius'us Roma hakkında aktardığı bilgilere göre, gladyatör savaşlarının ilk defa Decimus Iunius Brutus tarafından düzenlendiği bilinmektedir. Bu gösteri kendisinin adaşı olan bir askerin babası onuruna düzenlediği cenaze töreninde gerçekleştirilmiştir. Brutus'un hazırladığı bu törende üç gladyatör çifti yer almıştır (İlhan, 2022, s. 11-15). Öte yandan gladyatör savaşlarında dövüşecek kişilerin bulunması için farklı yollar izlenmektedir. Bu dövüşlerde yer alabilecek kişiler köle pazarlarında aranıp bulunduğu tüccarların belirlediği para karşılığında satın alınır. Eğer bu kişiler dövüşmek konusunda yetersizse belirli bir süre eğitilerek törene hazırlanılır. Dövüşçünün bulunması için izlenen diğer bir yol ise gladyatör okullarında yetiştirilmiş ya da daha önceden arenalarda savaşmış kişilerin belirli ücret karşılığında kiralanmasıdır (Uzunaslan, 2005, s. 29). Dönemin Roma'sında gladyatör savaşları, oldukça popülerlik kazanmıştır. Eğlence unsurunun yanı sıra bu oyunlara ticari bir anlam da yüklenmiştir. Özellikle bu oyunlar zengin Romalı aileler tarafından oldukça sevilmiş ve benimsenmiştir (İlhan, 2022, s. 15). Gladyatör savaşlarının toplumsal ve kamusal alan üzerindeki etkisini ele aldığımız zaman karşımıza öncelikle kitlelerin uyuşturulması konusu ortaya çıkmaktadır. Boschele'e göre, gladyatör oyunları her şeyden önce yarattığı vahşi eğlence ortamı ile kitlelerin siyasal hayata katılmasını engellemektedir. Ayrıca, gladyatör dövüşleri, hayvan yarışları, araba yarışlarını da içine alan sirk oyunları ve bu oyunların yarattığı kültür; 'haz' almayı kutsallaştırırken, toplumsal hayata katılmaya, toplum ve kamusal alan üzerine düşünmeye olanak sağlayan sanat ve estetiğin gelişimine engel olmuştur (Boschele, 2016).

Antik dönemde oynanan önemli oyunlardan birisi de araba yarışlarıdır. Hem Antik Yunan'da hem de Roma'da oldukça popüler olan bu oyun; ikişer, dörder, at gruplarının yer alabildiği tek kişinin kontrolünde kullanılmaktadır. İlk defa M.Ö 680'lerde olimpiyat oyunlarına eklenen bu yarışların, özellikle düz, açık ve geniş alanlarda (Hipodrom) gerçekleştirildiği bilinmektedir. (İmamoğlu ve İmamoğlu, 2018, s. 178). Ayrıca, bu oyunların; altışar, sekizer, onar ve yirmişer atlarla oynandığı da bilinmektedir. Bu bilgilere, yapılan arkeolojik kazılar sonucunda özellikle araba yarışlarını konu alan resimlerden ulaşılmıştır. Ayrıca, müsabakalar tüm izleyicilerin görebilmesi adına iki alçak tepe arasında gerçekleştirilmiştir. İnsanların toplu olarak izleyebileceği gösteri alanlarında gerçekleştirilen bu oyunlar, toplumda var olan sosyal tabakalaşmanın/ayrımcılığın da bir göstergesi konumundadır. Örneğin gösterilerin, yarışların gerçekleştirildiği alanlarda üstün sınıfın ayrıcalıklı localarda ve görece gösteriyi daha iyi görebilecek bir yerde oturması, oturakların mermerden, tahtadan yapılmış olması ve alt sınıfı temsil eden kişilerin gösteriyi ayakta izlemesi toplumda var olan sınıfsal ayrımcılığın bir nevi göstergesidir (Akkurt ve Şinforoğlu, 2023, s. 93-94).

Olimpiyat oyunları, gladyatör savaşları ve araba yarışlarının yanı sıra dönemin Roma'sında ilgi odağı haline gelen bir diğer oyun ise vahşi hayvan yarışlarıdır. Özellikle bahsedildiği üzere Roma'da gerçekleştirilen birçok oyun izleyicilerin içgüdüsel duygularına hitap etmektedir. Hayvan dövüşleri de gladyatör dövüşlerinde olduğu gibi vahşi bir gösteri olmak üzerine kurulmuştur. Bu oyunlarda panter, aslan, gergedan gibi çeşitli yırtıcı hayvanlar dövüştürülmektedir (Cartwright, 2013). Bunun yanı sıra, vahşetin estetikleştirildiği gladyatör oyunlarının baş aktörleri olan gladyatörlerin de bu hayvanlarla karşılaştırıldığı gösterilerin gerçekleştirildiği de bilinmektedir (Uzunaslan, 2005, s. 32).

Sonuç olarak oyun, Antik Dönem'de yaşamın her anında önemli bir yere sahip olmuştur. Gerek çocukluktan erişkinliğe olan biyolojik ve ruhsal süreç boyunca insanoğlunun bireysel gelişimine, sosyalleşmesine katkı sağlamış ve onun hayata adaptasyon sürecini kolaylaştırmıştır. Gerekse de kalabalıkları bir araya getirerek toplumsallaşmaya katkı sağlamıştır. Bunun yanı sıra, özellikle kalabalıkları eğlendirmek amacı ile genellikle seçkin sınıf tarafından düzenlenen oyunlar, gösteriler, olimpiyatlar sıradan halkın siyasete katılımını engellemiş; bireyin hayatı

gerçek anlamda anlamlandırmasına ve yorumlamasına engel olmuştur. Bireyin kendi hayatı üzerinde söz söyleme yetkisi elinden alınmıştır. Ayrıca ek olarak belirtmek gerekirse; Antik Yunan ve Roma’da gerçekleştirilen oyunlar arasında temel bir fark bulunmaktadır. Antik Yunan döneminde oyunlar elit sınıfın da katıldığı bir yarışma olarak algılanırken Roma’da ise seçkinlerin gerçekleştirilen oyunları izlediği, kölelerin ve sıradan insanların yarıştırıldığı, dövüştürüldüğü bir gösteri olarak var olmuştur (Vamplew, 2022, s. 592).

Çalışmanın bu bölümünde özellikle insanoğlunun oynadığı ilk oyunlar ve toplumsal olarak kalabalıkları bir araya getiren gösteri odaklı oyunlar ele alınmaya çalışılmıştır. Yukarıda detaylı bir şekilde ele alınan oyunların yanı sıra bahsi geçen dönemde; chariot yarışları, naumanchia olarak da bilinen deniz savaşları, truva oyunları, boks, güreş ve at yarışları gibi oyunların da düzenlendiği/oynandığı bilinmektedir (Çiçek, 2021). Ancak bu çalışmanın kapsamı ve sınırlılıkları doğrultusunda bu oyunlar detaylı bir biçimde incelenmemiştir. Çalışmanın devamında ise Orta Çağ’da oynanan oyunlar detaylı bir şekilde ele alınacaktır.

1.3. Modern Dönem Öncesi Oyun

Antik Çağ olarak adlandırılan dönem MÖ 3000 ve MS 500 yıllar arasındadır. Orta Çağ veya “Modern dönem öncesi” olarak adlandırılan dönem ise 5. yüzyıl sonlarından 15. yüzyıl sonlarına kadar geçen süreci ifade etmektedir. Bu dönemde Ortadoğu, Antik Çağ’da gelişen teknik ve düşünsel mirası sahiplenmiş, geliştirmiş ve sonuç olarak müslüman arap coğrafyası ilmi bakımdan altın çağını yaşamaya başlamıştır. Bunun yanı sıra Avrupa’da ise, özellikle kilisenin himayesi altında yükselen dogmatik düşünce yapısı kıtayı, Antik Yunan ve Roma Dönemi’nin açtığı ilim yolundan ayırmıştır. Bu karanlık, İtalya’da yeşeren Rönesans akımının kendini göstermesine dek olan bir periyotta kadar sürmüştür; sanat, bilim ve felsefe alanlarında kıta avrupalı fakirleşmiştir (Augustyn, 2022). Kilise, Orta Çağ’da özellikle toplumun üzerinde etkisi/baskısı olan en önemli güçtür. Bu yapı gerek toplumsal düzenin kurulmasında gerek çeşitli toplumsal faaliyetlerin düzenlenmesinde gerekse de siyasi yapının belirlenmesinde etkin güç olarak ön plana çıkmıştır. Bu sayede bu güç, kurmuş olduğu otoriter yapı ile sıradan insanın da gündelik yaşam pratiklerini etkileyerek şekillendirmiştir (Kapır, 2022, s. 51).

Yukarıda özelliklerinden kısaca bahsettiğimiz Orta Çağ'da, Antik Çağ'da olduğu gibi birçok oyun çeşidi bulunmaktadır. Antik Çağ'da oyun, toplumun daha çok eğlence amacı güttüğü ve boş zaman etkinliği olarak gerçekleştirdiği bir eylemdir. Orta Çağ'da oyun ise Antik dönemin aksine bireylerin stratejik düşünebilmesi, fiziksel ve zihinsel becerilerini geliştirebilmesi hususunda kazanımlar elde etmek amacıyla gerçekleştirdiği bir eyleme dönüşmüştür. Antik Çağ ve Orta Çağ'da oyun kavramının algılanması üzerine yaşanan değişimleri ise Bardak ve Topaç şu şekilde betimlemiştir;

İlk Çağ insanının, genç kuşakların hayata hazırlanmasında iş kadar önemli gördüğü oyun, Orta Çağ'da iş ile bütünleşmiş, hem çocuklar hem de yetişkinlere beceri kazandırmaya, onları rahatlatmaya yarayan ve onların dünyayı tanımalarına yardımcı olan bir uğraş olarak kabul edilmiştir. Bununla birlikte oyuna “boş iş” ve “vakit kaybı” nitelemeleri de yine bu çağlarda sıklıkla yüklenmiştir (Bardak ve Topaç, 2022, s. 24).

Orta Çağ Dönemi'nin karanlık yapısı, spor müsabakaları için geliştirici olmamış aksine kısıtlayıcı ve engelleyici olmuştur. Dönemin baskıcı düşünce yapısı sadece, “şövalyeliğin yedi becerisi” olarak adlandırılan; ata binmek, av, eskrim, ok atma, satranç, şiir okuma, yüzme gibi alanlarda bireylerin becerilerini geliştirebilmeleri doğrultusundaki pratiklerin gerçekleştirilmesine izin vermiştir (Fişek, 1985, s. 14). Bu doğrultuda at biniciliği, okçuluk, cirit gibi oyun türlerinin bireylerin askeri alanda becerilerinin gelişmesine yardımcı olduğu için dönemin önemli aktiviteleri arasında sayılmaktadır. Bununla beraber özellikle, satranç gibi oyunlar da askeri strateji yeteneğinin geliştirilmesinde fayda sağladığının düşünülmesinden dolayı Orta Çağ'da oynanan önemli oyunlar arasında yer almaktadır (Akt., Canlı ve Demirarslan, 2020, s. 64). Aynı zamanda oyun kavramının tıpkı Antik Dönem'de olduğu gibi bu dönemde de öncelikle çocukların gelişiminde önemli bir rol oynadığı da bilinmektedir. Ancak, çocukluk kavramının toplumsal açıdan algılanması Orta Çağ ve Modern Çağ'da farklılık göstermektedir. Orta Çağ'da çocukluk kavramı Modern Çağ'da olduğu gibi gereken önemi görmemiş, çocuklar eksik yetişkinler olarak düşünülmüştür. Aries'e göre ise çocukluk kavramı Rönesans'ta keşfedilmiştir. Aries, Orta Çağ'da bebeklik ve yetişkinlik dönemleri arasında bir geçişin olmadığından ve çocuklara erken yaşta sorumluluk yüklenildiğinden bahsetmiştir.

Ancak bu durum çocukların, ihmal edildiği ya da yeterince sevilmediği anlamına gelmemektedir. Bununla beraber Aries, çocukların toplum içerisinde bir birey olarak var olduğunu söylemiş ve Orta Çağ'da çocukluk kavramı hakkında yeterli bilgiye sahip olunmadığı için toplum genelinde çocukların tabiatlarına aykırı bir şekilde davranıldığından bahsetmiştir (Kuyumcu, 2014, s. 709-710; Özcan, 2017, s. 93). Her ne kadar Aries düşüncelerini bu şekilde dile getirse de kültürün aktarımı konusunda Orta Çağ'da da oyunun önemli bir mihenk taşı olduğu söylenebilir. Bu dönem içinde de oyun çocuklara kendi kültürlerini tanıtmak, onların gündelik hayata adaptasyonlarını sağlamak, bilgi ve becerilerini geliştirmek hususunda oldukça etkin bir rol üslenmektedir (Gülsoy, 2019, s. 329).

Orta Çağ'da Avrupa toplumlarının genellikle savaş içerisinde bulunmasından ve dönemin bu sebep dairesinde içine düştüğü kaotik ortamdan dolayı oyun kavramı çoğu zaman bireyler ve kişiler arası ilişkiler açısından bir etkinlikten daha fazlasını temsil etmiştir. Orta Çağ'da özellikle savaş ve spor arasında var olan bağlantı en üst seviyeye çıkmıştır. Bu dönemde turnuva ve savaş alanı sahte ve gerçek arasında muğlaklaşan bir sınır oluşturmuş ve bu sınır çoğu zaman ihlal edilmiş; bir başka deyişle aşılmıştır (Guttmann, 2004, s. 52). Bireylerin, her an savaşa hazır olması gerektiği düşünüldüğünden, onları hem stratejik hem de fiziksel anlamda geliştirebilecek oyunlar dönemin en popüler aktiviteleri olmuştur. Bu durumun en önemli kanıtlarından sayılabilecek olan ve tarihi oldukça eskiye dayanan “top oyunu”, Orta Çağ Dönemi'nde tekrardan popüler olmuş ancak dönemin hükümdarları bu oyunun savaş pratikleriyle alakalı bir gelişim sağladığını düşünmediklerinden dolayı bahsi geçen oyunu, yararsız bularak yasaklamışlardır. Hatta III. Edward tarafından İngiltere'de bu oyunun oynanması engellenmiştir (Onur, 1992, s. 366-367).

Bu dönemde özellikle şövalyelerin dövüş yeteneklerini gösterecekleri turnuvalar düzenlenmiştir. Bu turnuvalar, yetişkinlerin katılım gösterdiği açık hava oyunları olarak gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda kılıç dövüşü, çekiç atma gibi oyunlar dönemin popüler oyunları arasında gösterilmektedir (Medieval Fighting Games). Örneğin, Orta Çağ'da oldukça popüler olan kılıç dövüşü oyunu günümüzde de oldukça popüler olan eskrim sporunun atası olarak bilinmektedir. Özellikle Orta Çağ Dönemi'nde soylu ailelerin genç mensupları bu spor dalını ileri düzeyde öğrenebilmek için İtalya ve Fransa'da bulunan eğitmenlerden ders almışlardır (Guttmann, 2004, s.

57). Bu bağlamda dönemin oyunları, soylu sınıfının ve alt sınıfın oluşturduğu toplumsal statükonun da ayrımcı yapısını gösterir niteliktedir.



Resim 2. Kraliyet Ailesi ve Soylular, Kraliyet Kutusundan Bir Turnuva İzliyor

Kaynak: *Medieval Fighting Games.* 2 Ağustos 2023 tarihinde <https://www.medievalchronicles.com/medieval-life/medieval-games/medieval-fighting-games/> adresinden edinilmiştir.

Antik Dönem’de de olduğu gibi oyun oynama pratiği, aynı zamanda Orta Çağ Avrupa’sında gündelik yaşamın içinde var olan ve bu yaşamın özelliklerinden beslenen bir kavram olarak da karşımıza çıkmaktadır. Orta Çağ’da soylu sınıfı ve alt sınıfların günlük yaşamda gerçekleştirdiği eylemlerin değişiklik gösterdiği gibi oynanan oyunların, oyuncakların ve katılım gösterilen etkinliklerin de toplumsal bağlamdan beslenerek değişiklik gösterdiği söylenebilir. Örneğin, tahta at olarak adlandırılan oyuncaklar egemen soylu sınıfın yaşam biçimine yakın olması ve alt sınıfın bu tarz oyuncaklara ulaşmasının güç olması nedeniyle genellikle soylu ailelerin çocukları tarafından kullanılmıştır (Özcan, 2017, s. 108).

İtalya’da başlayan Rönesans akımıyla beraber Avrupa kıtasında da sosyo-ekonomik alanda değişim başlamıştır. Bu değişim Modern Çağ’ın sosyo-ekonomik ve kültürel yapılanmasının temellerini oluşturmuştur. 1492’de Amerika kıtasının Kristof Kolomb tarafından keşfedilmesi, ticaret yollarının keşfedilen bu yeni dünyayla beraber değişmesi, Avrupa kıtasında feodalizmin yavaş yavaş yıkılması ve kıtanın özellikle deniz ticareti ile zenginleşmesi Avrupa kıtası için Modern Çağ’ı başlatan etkenler

olmuştur (Taşmerdivenli, 2019, s. 40). Oyunun toplumun sosyo-ekonomik yapısıyla bağlantılı bir pratik olduğu düşünüldüğünde kıta Avrupa'sında yaşanan bu değişimler hem oyun kavramını hem de oyun oynama pratikliğini etkileyerek değiştirmiştir. Bu bağlamdan hareketle çalışmanın sonraki bölümünde Modern Çağ olarak adlandırılan dönem içerisinde oyun kavramı ve bu kavramının toplum tarafından nasıl algılandığı detaylı bir şekilde incelenecektir.

1.4. Modern Toplumda Oyun: Etkinlikten Endüstriye Oyun Kültürü

15. yüzyılın ikinci yarısından 20. yüzyılın başlarına kadar süren tarih dilimi Avrupa kıtası için Yeni Çağ ya da Modern Çağ olarak adlandırılmaktadır. Bu dönemin içerisinde de sosyo-ekonomik açıdan birçok tarihsel kırılma noktaları yaşanmıştır. Bu kırılmaların en önemlileri Rönesans ve Reform hareketleridir. Bu hareketlerin ateşlediği kıvılcım doğrultusunda Aydınlanma Çağı başlamıştır. Orta Çağ, kaotik düşünce yapısı, gelenekler, dogmalar, kurallar bakımından oldukça katı bir çağ olarak bilinmektedir. Bu düşünce yapısından kurtularak aklın özgürleşmesi sistematüğinde ilerleyen Aydınlanma Çağ'ında, rasyonel aklın ön plana çıkması; Orta Çağ'ın baskıcı, kuralcı, gelenekçi düşünce yapısını yıkmıştır. Aydınlanma Çağı'nda ve sonrasında bilimin ve bilimsel devrimlerin ön plana çıkması, dünyayı modern çağa taşımıştır. Modern Çağ'ın dinamiklerinden bahsetmemiz gerekirse; tarım yerini sanayiye, aristokrasi ise yerini sermaye sahibi burjuva sınıfına bırakmıştır. Özellikle 18. yüzyılda Sanayi Devrimi'nin yaşanmasıyla birlikte üretimde bir araç olarak kullanılan insan ve hayvan gücünden kopuş gerçekleşmiştir. Üretim fabrikalara devrolmuş: emeğin yerini makine gücü almıştır. Sanayi Devrimi'nin etkisiyle, tarım işçisi fabrika işçisine dönüşmüş ve bu dönüşüm sosyo-ekonomik yapılanmada büyük bir değişime sebebiyet vererek kentleşmeyi ortaya çıkarmıştır. Yaşam biçimindeki bu değişim bireyi ve bireyin içinde yaşadığı toplumu sosyolojik ve psikolojik açıdan etkilemiş, toplumun değerleri ve davranış biçimleri değişime uğramıştır (Günay, 2002, s. 8).

Modern Çağ olarak adlandırılan bu dönemde teoloji, bilim, teknoloji, sosyoloji, ekonomi gibi toplumsal yapının dinamiklerini oluşturan birçok alanda önemli değişimler yaşanmıştır. Özellikle, teknolojik alanda yaşanan gelişmelerin hızı, toplumsal yapıyı bu dönemde tarih boyunca hiç olmadığı kadar hızlı bir şekilde değiştirmiştir (Kumar, 2013, s. 201). Oyun kavramının da sosyo-ekonomik yapıdan

beslenen bir olgu olduđu göz önünde bulundurulduğunda; Modern Dönemde de oyun kavramının gerek bireysel gerekse toplumsal düzeyde tekrardan şekillendiğini söylemek mümkündür. Buradan hareketle, çalışmanın devamında Modern Dönemde oyun kavramı ve oyun oynama pratiğinde yaşanan değişimler “Erken Modern Dönem ve Modern Dönemde Oyun” ve “Geç Modern Dönemden Dijital Döneme Oyun” olarak iki alt başlıkta ele alınacaktır. Bahsi geçen dönemlerde oyun kavramı ve bu kavramın toplumda uyandırdığı çağrışımlar detaylı bir şekilde irdelenecektir.

1.4.1. Erken Modern Dönem ve Modern Dönemde Oyun

Aydınlanma Çağı ile Avrupa kıtasında bilim, kültür, sanat ve spor gibi toplumsal yaşamı oluşturan kavramlar üzerinde var olan dini baskı azalmış; bu doğrultuda toplumsal alanda özgürleşme, laikleşme yaşanmaya başlanmıştır. Aydınlanma Çağı’nın sosyo-ekonomik anlamda gerçekleştirdiği değişimler ise Sanayi Devrimi’yle beraber tam anlamıyla toplum üzerinde var olan etkisini göstermeye başlamıştır. Bu devrimler, toplumun sosyo-kültürel yapısından direkt etkilenen oyun, spor gibi alanların da değişimine sebebiyet vermiştir. Özellikle spor alanında bu dönem içerisinde iki önemli olgunun değiştiği söylenebilir. Öncelikle, Orta Çağ’da burjuva sınıfı düzenlenen oyunlara sporcu/oyuncu olarak katılmaktadır. Bu dönemde ise düzenlenen oyunlarda burjuva sınıfı sahadan çekilerek kendini izleyici konumuna getirmiştir. Burjuva sınıfının bu çekilişi spor mesleğinde uzmanlaşmaya sebebiyet vermiştir. İkinci olarak ise, yükselen ulus devlet fikri çerçevesince düzenlenen müsabakalar ulus birliğini ve milliyetçilik düşüncesini besler niteliktedir. Sporun “milli”leşmesi ise ileriki zamanlarda ulus devlet ideolojisine hizmet etmek amacıyla birçok defa kullanılagelecektir (Fişek, 1985, s. 14-15). Fişek bu durumu şu şekilde örneklendirmiştir:

Antik Olimpiyatlar’da olduğu gibi, 1896 Atina’da da, yarışma programı, bireysel sporlara dayalıydı. 1900 Paris’te kürek, 1908 Londra’da da futbol, çim hokeyi ve sutopu gibi «takım sporları» alındı programa... Ödüllerin artık bireylere değil, ulusal takımlara, yani ülke adlarına verilmesinin başlangıcıydı bu... (Fişek, 1985, s. 19)

Modern olimpiyat oyunları 1896 yılında yeniden başlamıştır. Bu oyunların başlamasındaki en büyük emeğe sahip olanlardan biri de Coubertin'dir. O'na göre, dünya barışının temeli olarak düşündüğü eski Olimpiyat oyunlarının modern şartlara uygun olarak tekrardan gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Bu bakış açısından hareketle Coubertin, bu alanda birçok araştırma yapmıştır. O'nun düşüncesindeki temel amaç ise, gerilemekte olan Fransız ulusunun güçlü karakterler ve kişiliklere sahip bireylerle, dayanıklılığının ve rekabetçi ruhunun canlandırılarak güçlendirilmesi gerekmektedir. Aynı zamanda Coubertin, insanlar arasında var olan gerilimin de sportif faaliyetlerle azalabileceği düşüncesiyle milletler arası barışın sağlanabileceğini belirtmiştir. Coubertin'in özellikle Fransız ulusunun gerilemesini durdurmak adına gerçekleştirmek istediği olimpiyat oyunları, birçok ülkeden temsilcilerin bir araya getirildiği ve spor kavramının millileşmesini öngördüğü bir yapı şeklindedir. Coubertin bu düşünce yapısı çerçevesince Atina'da 4 senede bir gerçekleştirilmek üzere olimpiyat oyunlarını yeniden başlamasına vesile olarak modern olimpiyat oyunlarının kurucusu olmuştur (Özdilek vd. , 2003, s. 3). Ayrıca, Coubertin modern olimpiyat oyunlarını geliştirmek için düzenlenen organizasyonlara birçok yenilik de getirmiştir. Özellikle ilk modern olimpiyat oyunlarında var olmayan yüzme, halter, eskrim, jimnastik gibi spor branşlarından da oyuncular/atletleri bu oyunlara katılım sağlaması için davet etmiştir (Guttmann, 2004, s. 260).

Olimpiyat oyunları görüldüğü üzere artık sadece sporcuların yarıştığı müsabakalar olmaktan çok daha fazlasını ifade etmeye başlamıştır. Oskay'da (2017, s. 202) Modern Dönemde oynanan veya organize edilen oyunların; insanın yücelmesine, toplumsal birlikteliğin sağlanmasına hizmet etmediğini tam aksine yaşamın her alanını istila eden modernist ilerleme düşüncesinin ortaya çıkarttığı katı sınırlar ve kurallar çerçevesince tekrardan tasarlanarak bir nevi yarışa dönüştüğünden bahsetmektedir. 19. yüzyıldan itibaren insanların doğadan ve oyundan uzaklaşmaya başladığını Oskay şu şekilde ifade etmiştir;

Oyun günümüz toplumlarında bir iş (business) olmuştur. 19. yüzyıldan itibaren insanlar doğadan ve oyundan uzaklaşmaya başladıkça, beden eğitimi ve sürekli bir örgüte ve örgütlü karşılaşmalara dayanan futbol turnuvaları ortaya çıkmaya başlamıştır. Yerel yönetimler (kent yönetimleri) futbol turnuvalarını geleneksel hemşehrilik duygusunu yeni çağda da sürdürmek için

desteklemişlerdir. Ne var ki eskiden, kitlelere sağlık, hayat ve yaşama yeniden dönüş sağlayan spor kutsal bir etkinlik sayılırken, bugün sporun kendiliğindenliği ve dolaysız yapılan bir etkinlik olma özelliği gerilemiş; profesyonellerin yaptığı bir iş olmuş; olimpiyatlarda bile “oyun” ögesi kalmamıştır (Oskay, 2017, s. 203).

Olimpiyat oyunlarının tekrardan düzenlenerek organize edilmesi; bu oyunların artık sadece spor amaçlı gerçekleştirilen bir faaliyet olmadığını, onların daha çok gösteri ve eğlence amaçlı gerçekleştirilen faaliyetler olduğunu göstermektedir. Bununla beraber Sanayi Devrimi'nin etkisiyle sosyo-ekonomik yapı üzerinde yaşanan değişimlerin bu gösteri dünyasında oyun oynama pratikleri üzerindeki dönüştürücü etkisinden de bahsetmemiz gerekmektedir. Devrim, üretim sürecine katılan bireylerin iş yükünü hafifletmiş ve böylelikle onların kendisine ayıracağı serbest zaman dilimini arttırmış ve insanların bu serbest zaman içerisinde kendisine daha fazla vakit ayırmasına da olanak sağlanmıştır. Erken Modern Dönemde serbest zaman kavramında yaşanan değişim doğrultusunda oyun, Modern Çağ'da üretim ilişkilerine sıkışmış, yabancılaşmış insanı bir nevi de olsa nefes alabilmesi için gerçek hayattan uzaklaştıran bir serbest zaman etkinliğine dönüşmüştür (Fişek, 1985, s. 15; Aydoğan, 1999, s. 10).

Serbest zaman kavramı en yalın haliyle, bireyin fiziksel gereksinimlerini (yemek yemek ve uyumak) ve gündelik hayat içerisinde gerçekleştirmesi gerektiği (ev işleri, çalışmak) işleri dışında var olan boş zamanı ifade etmek için kullanılmaktadır. Antik Çağ'dan günümüze uzanan serbest zaman kavramı özellikle teknolojik alanda gerçekleşen önemli kırılma noktaları neticesinde değişime uğramıştır. Antik Çağ'da serbest zaman efendilerin yani imtiyazlı sınıfın kendilerini sanat, müzik, felsefe gibi alanlarda meşgul olması ve bu alanlarda gelişim göstermelerine olanak tanımaktadır. Aristoteles, özellikle bu dönemde serbest zaman etkinliğinin, bireylerin çalışmak için geçirdikleri zamandaki gibi maddi açıdan yararlı ve zorunlu bir etkinlik olmadığını, özgürce dilediği etkinliği gerçekleştirebileceğini ve bu doğrultuda da serbest zamanın aslında özgür zaman olduğunu söylemektedir (Aydoğan, 1999, s. 6). Aydoğan'ın (1999, s. 8) deyimi ile “Serbest zaman, bizi rahat bırakmayan yaşamın sorunlarını göz ardı etmeme ve kendimiz olma seçeneğini sunar”.

Modern Dönemde ise Sanayi Devrimi'nin etkisiyle çalışma hayatı yüceltilmiştir. Çalışma hayatının yüceltilmesi kar maksimizasyonu gözeterek

örgütlenen kapitalist sistemin en önemli dayanaklarından biridir. Bununla beraber, birçok toplum bilimci bireyin çalışma hayatı kadar onun serbest zaman faaliyetlerinin de dikkate alınması gerektiğini savunmaktadır (Çelik, 2018, s. 78). Örneğin, Daniel Bell'e göre serbest zaman, kişilerin çalışması için harcadığı zamandan tamamen farklıdır ve bu farklılık kapitalist sisteme yönelik bir tehlike arz etmektedir. Bu doğrultuda Bell, sanayi toplumunda bireyin çalışma yaşamı içerisinde itaatkâr, kuralcı, disiplin sahibi bir benlik göstermesinin, çalışma dışı yaşamında ise tam aksine kuralsız, disiplinsiz, umursamaz, uçarı bir benliğe bürünmesinin sistemin devamlılığında çatışma ve anlaşmazlıklara neden olacağını savunmuştur (Çelik, 2018, s. 79). Bu sebeple bireyin serbest zamanı, sistemin işleyişine ket vuracak, kapitalizm karşıtı düşüncelerin beslenmesini engellemek için egemen sistem tarafından şekillendirilmektedir. Bu şekillendirme bireyin farkındalığını artıracak felsefi, siyasi, kültürel tartışmaların yaşanmasını engelleyerek yerine bireyin içinde yaşadığı toplumsal sistemin bir nevi hizmetkârı konumunda tutacak pratikler koymaktadır. Serbest zaman faaliyetlerinin sistem tarafından şekillendirilmesi ise özellikle bireyi içinde bulunduğu yabancılaşmanın farkına vordırmayacak eğlenceye yönelik faaliyetler ile gerçekleştirilmektedir.

Nitekim, Antik Dönem'de ve Orta Çağ'da çocukları ve yetişkinleri içinde bulunduğu toplumun kültürüne adapte etmek, bireyin sosyalleşmesini sağlamak, bireyi savaş gibi bedensel zorluk içeren toplumsal olaylara hazırlamak vb. amaçlarla oynanan oyun, serbest zaman kavramının değişmesiyle beraber, modern zamanda kendine yeni bir anlam kazanmaya/bulmaya başlamıştır. İnsanın yaratıcılığını ön plana çıkartan serbest zaman etkinlikleri Modern Dönemde bahsedilen dönüşümlerle beraber bu yetisini kaybetmiştir. Bu dönemden sonra oyun, gerek kapitalist emek-sömürü düzeninde kendine ve topluma yabancılaşmış insanı uyuşturmak amacıyla basit bir eğlence düzeyine indirgenerek toplumsallaştırma olgusunu kaybetmiş gerekse de kapitalist sistem içerisinde bir meta olmaya başlamıştır (Vatandaş, 2020, s. 915). Bahsedildiği üzere, tarihsel süreç boyunca oyun her zaman içerisinde eğlence olgusunu barındırmıştır. Ancak, Modern Dönemle beraber oyun oynama pratiğinin içinde var olan toplumsallık, oyun içinde eğlence kavramının önemselleştirilerek öne çıkmasıyla arka plana atılmıştır. Ayrıca, kapitalist sistemin tekrardan şekillendirdiği aile yapısında, “aile içi faaliyetlere katkı sağlayan veya potansiyel açıdan böyle olması

beklenen çocuğun yerini tüketen ve yaşamayı tüketmek zanneden ve bu sebeple insan ilişkilerine, değerlere ve eşyaya sadakati kalmamış çocuk” almıştır (Vatandaş, 2020, s. 926). Bu aynı zamanda kâr amacı etrafında şekillenen modern oyun sektörünün de doğumuna işaret etmektedir. Artık çocukların tahta gibi basit materyallerden üretilen oyuncakları, yerini fabrikalarda üretilen sektörel ürünlere bırakmıştır. Bu durum oyun ve oyuncak algısını da değiştirmiş ve oyun dahil her şeyi tüketilen bir nesne konumuna sokmuştur. Bununla beraber, olimpiyat oyunları da başta olmak üzere tüm sportif faaliyetler artık sporcuların yarıştığı müsabakalar olmasının ötesinde bilimin de katkısıyla insani fiziksel sınırların zorlandığı bir gösteri sanatına dönüşmüştür. Bu gösteri, topluma yarışma duygusu aşılayarak spor faaliyetleri önemli bir tüketim aracı haline gelmeye başlamıştır (Akkaya, 2009, s. 3).

Görüldüğü üzere Modern Dönemde, insanın kendini gerçekleştirebileceği yegâne zaman olan serbest zaman, dönüşerek bireyin çoğunlukla tüketim yapabileceği zaman dilimine evrilmiştir (Çelik, 2018, s. 81). Bu dönüşümle beraber, hem bir serbest zaman etkinliği olarak bireysel düzeyde oynanan oyun hem de toplumsal bir gösteri olarak düzenlenen sportif faaliyetler, değişen toplumsal örgütlenmeye paralel olarak bir tüketim nesnesine dönüşerek sektörleşmiştir.

1.4.2. Geç Modern Dönemden Dijital Döneme Oyun

Sanayi Devrimi'nin etkisiyle siyasal, ekonomik, kültürel alanlarda birçok değişiklik meydana gelmiştir. Kavramlar ve kavramların toplum üzerindeki etkisi üzerinde yaşanan bu değişim Modern Dönemde toplumsal örgütlenmenin tüm başat kurumlarını dönüştürmüştür. Bu dönüşüm Modern toplumun kapitalist sistem tarafından yeni baştan şekillendirilmesiyle neticelenmiştir. Ayrıca, toplumsal arenada yaşanan bu dönüşüm bireyin gündelik yaşam faaliyetlerini de tekrardan şekillendirmiştir. Ancak, teknik ve teknolojik alanda yaşanan gelişmeler Sanayi Devrimi'nin de kendini dönüştürerek geliştirmesiyle sonuçlanmıştır (Günay, 2002, s. 13). Örneğin, 1. Sanayi Devrimi buharlı makinaların üretim bandından kullanılmasıyla başlayarak ilk öncelikle emek-değer sistemi üzerinde bir değişikliğe sebebiyet vermiştir. Elektrik gücünün üretim bandında kullanılması doğrultusunda seri üretimin gerçekleştirilmesi ve elektrik motoru, telefon, telgraf, telsiz, elektrik ampülü vb. teknolojik alanda yaşanan ilerlemeler doğrultusunda 2. Sanayi Devrimi

gerçekleşmiştir. 3. Sanayi Devrimi ise bilgisayar sistemleri üzerine gelişmiştir. Bilişim sektörüyle üretim sektörünün birleşmesi doğrultusunda üretimin büyük oranda robotikleşerek otomasyonlaşması ise 4. Sanayi Devrimi'ni doğurmuştur. Görüldüğü üzere, 1. Sanayi Devrimi'nden bu yana teknik ve teknolojik alanda yaşanan gelişmeler Sanayi Devrim'lerini meydana getirmiştir. Bu devrimlerin her biri toplumsal örgütlenmede ve bireyin gündelik yaşamında farklı dönüşümlere sebebiyet vermiştir. Geç Modern Dönemi büyük oranda şekillendiren bu dönemin toplumsal örgütlenmesi üzerinde büyük etkisi olan teknoloji ise elektriktir. Elektrik teknolojisi hem Sanayi Devrimi'nde yeni bir dönemin kapısını aralamış hem de bugün gündelik yaşamımızın ayrılmaz birer parçası olan teknolojik aygıtların temelini oluşturarak gelişimine imkân sağlamıştır. Ayrıca bu dönemde özellikle teknolojik icatların gündelik yaşam üzerindeki etkileri neredeyse bu cihazların icadından hemen sonra görülmeye başlamıştır (Kapır, 2022, s. 22).

Geç modern olarak adlandırabileceğimiz 20. Yüzyılda özellikle elektrik ve elektronik teknolojisinde yaşanan gelişmeler neticesiyle hayatlarımıza telefon, televizyon, bilgisayar gibi birçok yeni aygıt katılmıştır. Bu aygıtların gündelik yaşamda kullanılmasıyla beraber oyun sektöründe de yeni gelişmeler yaşanmıştır. Teknolojinin gelişmesiyle beraber oyun kendine yeni bir alan yaratmış ve oyun oynama pratiğinde büyük değişimler yaşanmıştır. Bu gelişmeler neticesinde karşımıza dijital oyun kavramı çıkmıştır. Dijital oyun; televizyon, bilgisayar, cep telefonu ya da oyun konsolu gibi elektronik cihazlar ile oynanan oyunları ifade eden bir kavramdır (Uluk ve Anbarlı, s. 195). Büyükbakkal ve Cansabuncu (2020, s. 3) ise dijital oyunun belirli özellikler barındırdığını, bu özelliklerin; interaktiflik, sanallık, modülerlik, değişkenlik ve dijitallik olduğunu belirtmiştir.

Dijital oyun denemelerinin 20. Yüzyılın ortalarında akademik amaçlar güdülerek gerçekleştirildiği söylenebilir. Thomas T. Goldsmith Jr ve Estle Ray Mann'ın 1947 yılında beraber gerçekleştirdikleri akademik çalışma sonucu ilk elektronik gösterimli oyun olarak bilinen “Cathode-Ray Tube Amusement Device” geliştirilmiştir. Bu oyunun en önemli özelliği tüplü televizyonların atası olarak da bilinen katot ışınlı ekranlara bağlanarak çalışmasıdır. İlk elektronik oyun olmasının yanı sıra ilk dijital oyun denemesi olarak da adlandırılan bu oyun, akademik bir çalışma olmaktan öteye gidemese de dijital oyun devrinin kapılarını aralamıştır

(Yılmaz, 2022, s. 545, 546). Bunun yanı sıra 1950 yılında Claude Shannon, “Bir Bilgisayarı Satranç Oynamak İçin Programlamak” adlı akademik makalesinde, zekâ ve strateji gerektiren bir oyun olan satranç oyununu oynayabilen bir bilgisayar programı üzerinde çalışmalar gerçekleştirmiştir (Bayzan ve Güneş, 2022, s. 31). 1951 yılında ise oyun için üretilen ‘Nimrod’ isimli bilgisayar hayatımıza girmiştir. Oyuncunun bilgisayara karşı oyun oynaması mantığı yürütülerek tasarlanan ve matematiksel strateji oyunu olarak da bilinen ‘Nim’ adlı oyun (bilgisayar programı) mevcut teknolojinin oyun için tasarlanan grafikleri işleyememesi ve bu sebeple oyun içinde yaşanan yavaşlamadan dolayı beklenen gereksinimleri karşılayamamıştır (Yılmaz, 2022, s. 546). 1952 yılında da Türkiye’de SOS ismi ile bilinen ‘Tic Tac Toe’ oyunu tanıtılmıştır. Cambridge Üniversitesi’nin öğrencisi olan Alexander Sandy Duoglas insan-bilgisayar etkileşimini ele aldığı çalışmasının bir çıktısı olarak bu oyunu geliştirmiştir. Bu oyunun dönemin şartlarına bakıldığında oldukça modern bir yapıya sahip olduğu söylenebilir. İlk insan-makine etkileşimli oyun olarak bilinen ‘Tic Tac Toe’ oyununun, görsellerinin ampuller aracılığı ile kullanıldığı ve EDSAC isimli bilgisayarda oynanması için tasarlandığı bilinmektedir. Akademik amaçlı geliştirilen bu oyun da ticari amaçlı halka sunulamamış olup üniversite laboratuvarında özel izin alınarak oynanmıştır (Bayzan ve Güneş, 2022, s. 37; Yılmaz, 2022, s. 546).

1958 yılına gelindiğinde ise dijital oyun teknolojisinde bir nevi devrim yaşanmış ve ilk video oyunu tasarlanmıştır. Will Higinbotham tarafından yürütülen bir çalışmada insan-insan etkileşimi üzerine tasarlanan ilk dijital oyun olan ‘Tennis for Two’ adlı oyun üretilmeye başlamıştır. Oldukça büyük ilgi duyulan bu oyun da önceki oyunlar gibi akademik bir çalışma olarak kalmış ve ticari amaçlı geleceği olmamıştır. İnsanlar tarafından büyük bir ilgi gören bu oyunda oyuncu ilk defa bilgisayara karşı değil; dijital ortamda insan-insan etkileşimine olanak sağlayarak kişiler arası oyun oynayabilme imkânı sunması amaçlanarak tasarlanmıştır. Bir simülasyon oyunu olarak da değerlendirilen bu oyunun analog bilgisayarda, oscilloscope yardımıyla oynandığı bilinmektedir (Sayın, 2023, s. 126). 1962 yılında ise Steve Russell, bilgisayarda oynanması adına ‘SpaceWar’ isimli bir video oyunu üretmeye başarmıştır. SpaceWar’da tıpkı ‘Tennis for Two’ adlı oyun gibi iki kişilik oynanan ilk video oyunlarından olmuştur (Bayzan ve Güneş, 2022, s. 40).

Dijital oyun sektörü üzerine 1970’li yıllara kadar büyük oranda akademik alanda çeşitli çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmalar dijital oyun sektörünün doğum sancılarını ifade etmektedir. 1970’li yıllara gelindiğinde ise gerçekleştirilen akademik çalışmalar neticesini vermeye başlamış ve bilgisayar tabanlı üretilen oyunlarda büyük başarılar elde edilmiştir. Sonuç olarak; dijital oyun üretimi ticari amaçlar doğrultusunda ilerleyerek sektörleşmeye başlamıştır. Ayrıca, dijital oyun endüstrisinin gelişmesine paralel olarak sadece oyun oynamak için birçok teknolojik aygıt/cihaz da üretilmiştir. Bunun yanı sıra, televizyon gibi esas üretim amacı oyun oynamak olmayan çeşitli elektronik cihazlarda da oyun oynanmasını sağlayan farklı aygıtlar ya da konsollar üretilmeye başlanmış ve bunun neticesinde de dijital oyun oynama pratiği gündelik hayatın hemen hemen her noktasına nüfus etmeye başlamıştır (Yılmaz, 2022, s. 549).

Tablo 1. Oyunun Ticarileşmesinden İtibaren Spesifik Özelliklere Bağlı Olarak Önemli Görülen Oyunlar

Oyunun Çıkış Tarihi	Oyunun Adı	Oyunun Öne Çıkan Özelliği	Kullanıldığı Aygıt-Sistem	Oyun tasarımcısı/Üretici Firma
1971	Computer Space	İlk ticari amaçla üretilen oyun	Atari/Jetonla çalışan salon cihazı	Nolan Bushnell/ Nutting Associates
1972	Pong	Evlerdeki tüplü televizyonlara entegre edilerek oynanabilen ilk dijital oyun	Home Pong Cihazı / Tüplü televizyon	Allan Alcorn - Nolan Bushnell /Atari Inc
1975	Gun Fight	İlk mikro işlemci Yonga ile kullanılan oyun/Ayrıntılı insan figürleri içeren ilk oyun	Oyun salonu cihazları	Midway Şirketi
1980	Pac-Man	İlk büyük oyun	Oyun salonu cihazları / Kasetle beraber bilgisayarda	Toru Iwatoni / Namco Şirketi

1980	Battlezone	İlk 3 boyutlu oyun, birinci şahıs bakış açısına sahip ilk oyun	Oyun salonu cihazları	Atari Inc
1985	Super Mario Bros	En çok satan video oyun	Oyun konsolları	Nintendo Şirketi
1992	Dactyl Nightmare	Sanal gerçeklik teknolojisi kullanılan ilk oyun	Bilgisayar – Amiga 3000	Virtuality Şirketi
1994	Tetris	İlk cep telefonu oyunu	Cep telefonu	
1997	Snake	En çok ses getiren, ilk cep telefonu oyunlarından biri	Cep telefonu	Nokia Şirketi
1997	Grand Theft Auto (GTA)	Günümüz de dahil olmak üzere en popüler dijital oyunlardan biri	Bilgisayar	Rockstar North - Rockstar Games
1998	Half Life	Günümüz de dahil olmak üzere en popüler dijital oyunlardan biri	Bilgisayar	Valve Corporation - Sierra Studios Şirketi

Kaynak: Rehak, 2008; Wolf, 2008; Yengin, 2010; Denizel, 2012; Dactyl Nightmare, the V.R. game; Karahisar, 2013; Karışmaz, 2019; Polinsky, 2020; Bayzan ve Güneş, 2022; Yılmaz, 2022'den yararlanılarak yazar tarafından derlenmiştir.

Oyunun ticarileşmesinden bu yana, dijital oyun sektöründe gerek kullanılan sistemsel gereksinimler gerekse de grafik odaklı yenilikler açısından sektörde yaşanan ilerlemenin ilk örnekleri Tablo 1'de ele alınmaya çalışılmıştır. Şunu da belirtmek gerekir ki, bu süreç içerisinde üretilen oyunlar, oyun kavramına ticari bir pazar misyonu da eklemiştir. Bu misyon doğrultusunda yatırımcı şirketler, müşterilerinin isteklerini karşılayabilmek ve yüksek satış hedeflerine ulaşabilmek adına hem teknolojik açıdan hem de içerik açısından üretmiş olduğu cihazlara çeşitli yenilikler

eklemeye çalışmıştır. Netice itibari ile henüz görece emekleme aşamasında olan dijital oyun sektöründe faaliyet gösteren şirketler arası rekabet artmış ve bu rekabet oyun pazarının büyümesine olanak sağlamıştır. Bahsi geçen bu dijital oyunların oynandığı teknolojilerin de nesiller olarak sınıflandırıldığı oyun teknolojileri tablosu aşağıdaki gibidir.

Tablo 2. Oyun Teknolojilerinin Nesilleri

	Yıl	Atari	Microsoft	Microsoft İşletim	Nintendo	Sony
1. Nesil	1977	Atari 2600			Color TV - Game 6	
	1978				Col. TV-Game 15	
	1979				Col. TV-Game Block Breaker	
2. Nesil	1980				Computer TV-Game	
	1981			MS DOS		
	1982	Atari 5200				
3. Nesil (8 Bit)	1983				Nintendo Entert. Sys. (8 Bit)	
	1985			Win. 1		
	1986	Atari 7800				
4.Nesil (16 Bit)	1987	Atari XEGS		Win. 2		
	1989	Atari Lynx			Game Boy	
	1990			Win. 3	Super NES (16 Bit)	
5. Nesil (32/64 Bit)	1994	Atari Jaguar				PlayStation
	1995			Win. 95		
	1996				Nintendo 64	
6. Nesil	1998			Win. 98		
	2000			Win. 2000		PlayStation 2

	2001		Xbox	Win. XP	GameCube	
7. Nesil	2005		Xbox 360			
	2006			Vista	Wii	PlayStation 3
	2009			Win. 7		
8. Nesil	2011				3D S	PS Vita
	2012			Win. 8	Wii U	
	2013		Xbox One		2DS	PlayStation 4 - PS Vita 2000
	2014				3DXL / New3DS XL	
	2015			Win. 10		
	2016		Xbox OneS			PlayStation 4 Pro
	2017		Xbox One X		Nintendo Switch	
	2018				New 2DS XL	
9. Nesil	2019				Nintendo Switch Lite	
	2020		Xbox Series X / Xbox Series S			PlayStation 5

Kaynak: Camp, 2019; Dikmen, 2019; Kamen, 2020; Spencer, 2020'dan yararlanılarak yazar tarafından derlenmiştir.

Özellikle 1980-1982 yılları arasında video oyun salonları sayısı oldukça hızlı bir artış göstererek 10.000'lere ulaşmış fakat, 1983'lere gelindiğinde bu sayı yaklaşık 2.000 salonun kapanmasıyla düşüşe geçmiştir. Bu durum ilerleyen tarihlerde gerçekleşecek olan oyun salonlarının yaşayacağı yıkılışa işaret olarak gösterilmektedir. Çünkü, bu salonlarda bulunan oyun konsollarının (arcade) hantal yapısı, oynanan oyunların güncelleşmesi için görece fazla emek ve zaman harcanması ve bu güncelleme için maliyetin yüksek olması bahsi geçen konsolların dezavantajları içerisinde. Ayrıca, Nintendo gibi oyun endüstrisi alanında faaliyet gösteren şirketlerin evlerde oynanabilecek oyunlara öncelik vermesi oyun salonlarının gelişmesini engellemiştir. Bununla beraber bu gelişmeler bireyin konfor alanından

çıkmadan oyun oynama etkinliğine katılmasına olanak da sağlamıştır. Böylelikle mahalli bir etkileşim içeren video oyun sektörü giderek evlere hapsolmaya başlamıştır. Dijital oyunların bireysel ev ortamında oynanmaya başlanması ile internet alt yapısına sahip olmayan bu ilk dijital video oyunları tamamıyla bireysel bir etkinliğe bürünmüştür. Bu açıdan ilk video oyunlarında yalın olarak sadece insan-makine etkileşiminden söz edilebilir (Wolf, 2008, s. 94-96). Kısacası, dijital oyunlar öncesinde oyun, genellikle yüz yüze gerçekleştirilen bir eylemken, oyunun teknoloji ile birlikteliği doğrultusundaki gelişimi insanlara sadece bir makineyle oyun oynayabilme olanağı tanımıştır. Bu bağlamda, teknolojinin oyun oynama pratiğinde büyük bir değişim yarattığı söylenebilir.

İnternet teknolojisinin bireysel kullanım alanına açılması ise var olan video oyun oynama pratiğini bir kez daha etkileyerek değiştirmiştir. İnternet sayesinde bireysel etkileşim alanına sıkışan video oyun oynama pratiği tekrardan etkileşimli bir yapıya kavuşmuştur. Böylelikle insan-makine etkileşimi insan-makine-insan etkileşimine evrilmiştir. Bu evrimde makine daha çok insanlar arası etkileşimi sağlayan simülasyon evreni olarak karşımıza çıkmıştır. Video oyun teknolojisi artık, oyun oynanan bir ortamdan oyuncularını birleştiren bir ortama dönüşmüştür. Örneğin 1994-1995 yılları arasında Danimarka'da ortaya çıktığı söylenen internet kafeler, çocukların topluluk halinde bir araya geldikleri yeni oyun oynama mekânı olmuştur (Ak, 2006, s. 72). Bu bağlamda, çocukların oyun alanı sokaklar, parklar, bahçelerken oyunun teknoloji bağlamında yaşadığı değişim ile bilgisayarlarla donatılmış kafelerin artık yeni oyun alanı olarak tercih edilmesi oyun oynama kültüründe var olan değişimin başladığını gösterir niteliktedir. Dijital oyunların çıkması, beraberinde bireyin kendisinden oldukça uzak mesafelerde yaşayan farklı kişilerle aynı oyunu aynı anda sesli ve görüntülü konuşarak ya da mesajlaşarak oynama eylemini gerçekleştirmesi sağlamıştır.

Son olarak belirtmek gerekir ki, bu dönemin oyunları sadece ekran başında veya özel olarak üretilmiş konsollar aracılığıyla oynanabilen dijital oyunlar değildir. Dijital teknolojiler, Antik dönemden bu yana gerek çocukların gelişiminin sağlanması gerekse de yetişkinliğe adım atacak gençlerin toplumsal ilişkilere hazırlanması adına üretilen/tasarlanan oyuncaklara entegre olarak onları da dönüştürmüştür. Örneğin; sensörler ve bilgisayar mikro çipler yardımıyla tıpkı gerçek bir bebek gibi konuşan,

şarkı mırıldayan, hatta fizyolojik ihtiyaçlarını dile getiren oyuncak bebekler üretilmiştir. Bu dönemde en eski örneklerine tarih öncesi dönemde bile rastlanılan tekerlekli arabalar teknoloji vasıtasıyla dönüşerek uzaktan kumandayla kontrol edilebilen, çeşitli sensörler sayesinde tepki verebilen bir hale bürünmüştür (Ak, 2006, s. 73).



2. İNTERAKTİF OYUN ÇERÇEVESİNCE DEĞİŞEN OYUN VE OYUN KÜLTÜRÜ

Oyun oynamak geçmişten günümüze her dönemde, içinde etkileşim barındıran bir etkinlik olmuştur. Fakat bu etkileşim oyunun oynanış biçimine göre görece değişiklik göstermektedir. Geleneksel oyunlar ve dijital video oyunları arasındaki en temel fark teknolojik unsurlardır. Bu bağlamda, görsellerinin bilgisayar ortamında oluşturulması, anlatılara dayandırılmış olmaları ve etkileşimli olması dijital video oyunlarının ana özellikleri olarak bilinmektedir (Akt., Büyükbaykal ve Cansabuncu, 2020, s. 5). Dijital oyunların üretilmesiyle birlikte oyunda interaktiflik kavramı, kendisini farklı bir biçimde göstermiştir. Interactive (interaktif) kelimesi İngilizce kökenli bir kelime olup Türkçeye çevrildiğinde etkileşimli olarak karşımıza çıkmaktadır (TDK, 2023). İnteraktif kelimesi kökeni bağlamında ele alındığında, iki taraflı aktivitenin gerçekleşmesi gerektiği bilinmektedir. Oyun için ise bu kavram, iki tarafın da oyun oynama süreci içerisinde yer alması gerektiğini vurgulamaktadır (Kartoğlu vd., 2022, s. 1011). İnteraktif ya da diğer adıyla etkileşim, bazı iletişim araştırmacıları tarafından alıcının verici, vericinin de alıcı olduğu durumları ifade etmek adına da kullanılmaktadır. Dijital oyunlarda var olan etkileşim için Lev Manovich ise ‘The Language Of New Media’ başlıklı çalışmasında izleyici–medya metni arasında var olan etkileşimin yeniden şekillendiğini söyleyerek, olduğundan farklı bir etkileşimsellik kurulduğuna vurgu yapmıştır (Akt., Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2008, s. 48). Bostan (2022, s. 28) da iletişim çalışmaları çerçevesince bakıldığı zaman oyun oynama eyleminin film seyretmek ya da kitap okumak vb. etkinlikler gibi pasif olmadığını ve etkileşim kavramının oyun oynama etkinliği için oldukça önemli bir kavram olduğunu vurgulamıştır. Bu doğrultuda dijital oyunlar için interaktivitenin ne anlamlar taşıdığını detaylı bir şekilde incelemek önem kazanmaktadır.

2.1. Bir Kavram Olarak İnteraktif Oyun

Oyunun dijitalleşmesiyle beraber, sosyalleşme adına birey artık sadece arkadaşlarıyla sohbet etmek ya da kahve içmek gibi etkinlikler gerçekleştirmesi yerine internetin ve oynamak istediği/tercih ettiği oyunun gereksinimlerini karşılayan cihazın olduğu her ortamda sosyalleşme ihtiyacını gerçekleştirebilmektedir. Bu sosyalleşme ortamını ise günümüzde dijital oyunlar sağlamaktadır. Dijital oyunları ise en temel

düzeyde iki ana kategoriye ayırabiliriz: Lineer (düz) oyunlar ve İnteraktif (etkileşimli) oyunlar. Lineer olarak adlandırılan oyunlar, genel olarak tüm oyuncuların aynı hikâyeyi, aynı olay örgüsünü ve aynı yapıyı deneyimledikleri oyunlardır. Bu oyunlarda sınırlı bir etkileşim söz konusudur. Oyuncular, önceden tasarlanmış oyun bölümleri ya da sekansları arasında belirli (sınırlı) bir yönde ilerleyerek oyunu tamamlamaya çalışırlar. Özellikle bu oyunlarda, oyun yaratıcıları tarafından tüm sınırları belirlenmiş bir hikâye anlatımı vardır ve bu hikâyeye herhangi bir oyuncunun müdahalesi söz konusu değildir (Shepard, 2014).

Etkileşimli olmayan (lineer) oyunun neyi ifade ettiğini tanımlamak genel hatları ile kolaydır. Ancak etkileşimli oyunu tanımlamak ise bu oyunun doğasının karmaşıklığı sebebiyle görece zordur. Çünkü etkileşimli oyun kavramındaki etkileşim, oyunun içerisinde bulunan olgulara gönderme yapmanın yanı sıra; o olgular ile de doğrudan bağlantılıdır. Bu bakış açısından hareketle temel hatlarıyla etkileşimli oyun; oyuncuya oyunun sonuçları üzerinde kontrol sağlamasına ve oyunun içerisindeki gidişatı aktif olarak değiştirebilmesine olanak tanımaktadır. Böylece aynı oyunu oynayan iki oyuncunun birbirinden farklı deneyim yaşaması olasıdır. Araştırmacılar da etkileşimli oyunun oynanış biçimini ele alarak birçok düşünce öne sürmüştür. Örneğin Rouse etkileşimli oyunu, oyuncunun oyun dünyası içerisinde nasıl etkileşime girebildiği ve oyunun oyuncunun yaptığı seçimlere nasıl tepki verdiği doğrultusunda açıklamaktadır. Mount ise oyunun interaktif bir ortamda oynanması durumunda, kullanıcının ilginç tercihler yapabilmesini sağlayan bir oyun dünyasının hem akılda kalıcı olacağını hem de eğlenceli bir deneyim yaşatabileceğini söylemektedir (Smith ve Mann, 2002, s. 400). Oyunun bahsi geçen bu özellikleri aynı zamanda dijital oyunların belirli özelliklerini vurgulamaktadır. Tan ve Jansz (2008, s. 532) de bu bakış açısından hareketle, dijital oyun kavramını bir çatı kavram olarak nitelendirerek etkileşimli oyunları bu doğrultuda açıklamışlardır:

‘Dijital oyunlar’ farklı elektronik ortamlarda oynanan interaktif oyunlar için kullanılan bir şemsiye terimdir ve bilgisayar oyunlarını, video oyunlarını, cep telefonlarındaki oyunları ve internette oynanan oyunları kapsar. Dijital oyun, bilgisayar işlem gücüne dayalı, kurallarla yönetilen interaktif bir sistem olarak tanımlanabilir. ‘Etkileşim’, oyunun, oyun ve oyuncu arasında sürekli bir mesaj alışverişi gerektirdiği anlamına gelir.

Dijital oyunlar, sağladığı simülasyon ortamı sayesinde oyun ve oyuncu arasında sürekli bir iletişimin kurulmasına salık verir. Bu ortamda oyuncu hem oyunun kendisi ile hem başka bir oyuncu ile hem de oyunun oynanmasını sağlayan teknolojik aygıtlar ile etkileşime girmektedir. Bu etkileşimler, “oyuncu – makine”, “oyuncu – oyuncu”, “oyuncu – oyun” karşılaştırmaları ile kavramlaştırılmıştır (Kuş, 2023, s. 32).

Oyuncu-makine: İnsan oyuncunun karşısında bir bilgisayar ya da oyun konsolu ile oynadığı oyunlardaki etkileşim için bu terim kullanılır.

Oyuncu-Oyuncu: Oyunda, oyun oynayan her iki tarafında insan olduğu etkileşim için bu terim kullanılır.

Oyuncu-Oyun: İnsan oyuncunun oynadığı oyunun bir özelliği olarak oyunun daha önceden kodlanmış sınırlılıklarına göre etkileşime girmesidir. Burada insan oyuncu, daha önceden sınırları belirlenmiş, bölümlerinin nasıl geçileceği tanımlanmış oyuna karşı oyun oynamaktadır.

Steuer da etkileşimi, sanal ortamlarda ‘dinamik bir simülasyon’ olarak tanımlamış ve bu durumun hız, eşleştirme ve aralık olmak suretiyle 3 unsur çerçevesince incelemiştir. Bostan (2022, s. 29) bu unsurları aşağıdaki gibi aktarmıştır;

... **Hız**, sistemin kullanıcıya cevap verme süresidir. Sistem kullanıcıdan gelen etkilere ne kadar hızlı cevap verebilirse etkileşim seviyesi o kadar yüksektir... **Eşleştirme**, kullanıcıdan gelen girdilerin sistemin çıktıları ile nasıl eşleştirileceğini belirler... **Aralık**, sistemi yaratan parametreler içerisinde kullanıcının değiştirebileceği değişkenler yelpazesidir. Kullanıcı etkileşimine izin veren parametreler ne kadar fazlaysa etkileşim seviyesi o kadar yüksektir.

Hız unsuru, özellikle kullanılan cihazın oyun gereksinimlerini karşılaması ve bu sayede oyun oynayan bireye kusursuz bir oyun deneyimi sunması adına oldukça önemli bir etki alanına sahiptir. Bu durum oyuncunun oyundan kopmaması, oyun oynamaya devam etmesi için oldukça önemli bir etkidir. Eşleştirmede de aynı durum karşımıza çıkmaktadır. Oyuncunun oyun içi kontrol sağlaması adına gerçekleştirdiği girdilerin (klavye, joystick vb. oyun aletleri) oyundaki karşılığını (çıktı) aksama olmadan alması yine oyuncunun oyundan kopmamasını, iyi bir oyun deneyimi almasını sağlamaktadır. Aralık ise, oyun içerisinde yer alan değişkenlerin oyuncu

tarafından isteğe bağı tercih edilebilir/değiştirilebilir olması gibi olanaklar bütünüdür. Dijital oyunlarda oldukça önemli bir unsur olan bu kavram oyuncunun oyun içerisinde tercih ettiğı bir karakterden, karakter için kullanacağı bir item (öge) tercihin, oyun haritası içerisinde gideceğı bir mekâna kadar tüm değıştirilebilen değışkeni kapsamaktadır. Ayrıca, dijital oyunların insana verdiği haz üzerine çalışan De Mul, dijital oyunların popülerliğini, bu oyunların interaktivite özelliğine bağlamaktadır. Çünkü De Mul'a göre, modern insan müdahale edebildiğı şeylerden zevk almaktadır (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2008, s. 49).

2.1.1. İnteraktif Oyunda Hikâye Anlatıcılığı

İnsanoğlunun iletişim kurmak amaçlı gerçekleştirdiğı hikâye anlatımları sadece vakit geçirmek için gerçekleştirilen bir iletişim biçimi olarak değerlendirilmemelidir. Hikâye anlatıcılığı eğlenceli vakit geçirmenin yanı sıra kültürün aktarımı adına da mühim bir araç olmuştur. İnsanların arasındaki iletişimi geliştirmesi ve içerisinde etkileşimi barındırması da öncül özellikleri arasında yer almaktadır (Yedekci, 2023, s. 58-64). Öte yandan hikâyeler, insanın bir şeyler öğrenmesine, var olan sorunlarından bir nebze de olsa uzaklaşmasına, düşünsel açıdan rahatlamasına, fikirlerinin değışip dönüşmesine de olanak sağlamaktadır (Çokluk ve Ökmen, 2020, s. 1116). Hikâye anlatımının ilk örnekleri ise tarih öncesi çağlara dayanır. Tarih öncesi çağlarda mağara duvarlarına yapılan resimler insanoğlunun ilk hikâye anlatımıdır. Hikâye anlatımı öncelikle sözlü kültür döneminde yüz yüze gerçekleştirilen bir iletişim pratiğı olarak karşımıza çıkmaktadır. Yazının keşfiyle ise hikâye anlatıcılığı farklı bir boyut kazanmıştır. Yazının icadıyla beraber hikâye anlatıcılığında anlatıcı faktörü devre dışı kalmıştır. Ancak, bu icat anlatılan hikâyenin değıştirilmeden uzun yıllar aktarılmasını da sağlamıştır. Matbaanın icadı ise hikâye anlatıcılığına farklı bir boyut kazandırmıştır. Yazının icadıyla kalıcılık kazanan hikâyeler matbaanın icadıyla daha geniş topluluklara yayılma imkanına kavuşmuştur. Kamera, internet ve sosyal medya platformları gibi ilerleyen teknolojilerin kullanımı ise, hikâye anlatma geleneğini tekrardan şekillendirerek dönüştürmüştür. Bu teknolojiler sahip olduğı teknolojik alt yapının özelliklerine binaen büyük oranla hikâye anlatıcılığını görsel temellere dayandırarak etkileşimli hale getirmiştir (Mendoza, 2015). Oyunlar ise bu durumun en önemli temsilcileridir. Lipman (1999,

s. 13), hikâye anlatımının üç önemli unsurunu; hikâye anlatıcısı, dinleyicisi ve hikâyenin kendisi olarak belirtmektedir. Bu unsurlardan yola çıkarak hem bir hikâye anlatıcısı hem de hikâyenin kendisi konumuna gelen oyunlar, oyunculara hikâyeyi interaktif bir biçimde aktarmaktadır. Bu bağlamda, pasif bir durumda sayılabilecek olan oyun oynama pratiğinin ötesine geçen oyuncu, oyun içerisindeki dünyayı derinlikleriyle keşfetmeye başlamış ve oyunun ona sunduğu imkanlar doğrultusunda hikâye örgüsü çerçevesince kendi kararlarını alabilme imkanına kavuşmuştur (Akbaş, 2022, s. 63). Oyunun oyuncuya sunduğu bu oyun oynama stili hikâyenin gidişatını ve sonucunu oyuncuya kendi seçimleri doğrultusunda belirlemesini olanaklı kılmış, bu durum ise oyuncunun oyun dünyası içerisinde özgür hissetmesine ve interaktif oyunun popülerleşmesine sebebiyet vermiştir. Lebowitz ve Klug oyunun etkileşimli boyutuna odaklanmış ve oyun içerisinde tasarlanan ve bu tasarım çerçevesince oyuncuya aktarılan hikâyeleri altı sınıfa ayırmıştır. Bu sınıflandırma şu şekildedir (Akt., Bostan, 2022, s. 39-43);

1- Tamamen geleneksel hikâyeler: Kullanıcının pasif bir şekilde izleyici ya da okuyucu konumunda olduğu, içerisinde etkileşim barındırmayan ve oyun dışındaki diğer medya türlerinde ele alınan hikâyelerin yer aldığı anlatı türüdür.

2- İnteraktif geleneksel hikâyeler: Oyunlarda bireyin oyun dünyasıyla ve oyun içerisinde var olan karakterlerle etkileşim içerisinde olduğu fakat, oyunun hikâyesinde herhangi bir değişiklik gerçekleştiremediği hikâye türüdür. Hikâyenin akışı ve ilerleyişi üzerinde oyun tasarımcıları tamamen kontrol sahibidir. Her sahne detaylı bir biçimde tasarlanır ve bu sayede oyuncu hikâye örgüsünde hiçbir şeyi kaçırmamış olur. Bu tarz oyunlarda oyun arası gösterilen sinematikler ön plandadır. Oyunun ilerleyişi lineer bir yapıya sahiptir. Ana hikâyede herhangi bir değişikliğin yapılmasına izin verilmemektedir.

3- Çoklu sonlu hikâyeler: Oyunun birden fazla sonu vardır. Bu tarz hikâyeler interaktif geleneksel hikâyelere benzer. Ancak oyuncuya birden fazla seçim şansı tanınır. Hikâyenin tamamı değil ama büyük bir kısmı oyunu tasarlayanların kontrolündedir. Oyuncu kendini olay örgüsü üzerinden

kontrol sahibi gibi hisseder. Oyuncunun seçimlerine göre gösterilen sinematikler ufak tefek farklılıklara sahiptir.

4- Dallanan hikâyeler: Bu tarz hikâye anlatımlarında oyuncu üzerinden iki farklı etkileşimden söz edilmektedir. Bazen oyuncu yaptığı seçimlerle olay örgüsünü tamamen bambaşka bir yapıya büründürür. Bazen de oyuncunun yaptığı seçimler olay örgüsüne çok az etki eder. En önemli özelliği bu hikâyelerin oynanan oyunların birden fazla sonu olmasıdır. Ayrıca, bu sonlara oyuncular aynı şekilde ulaşamaz. Bu yapısı itibarıyla bu tarz oyunlarda oyuncu kendini çok daha özgür hisseder. Bununla beraber tasarımcılar hala hikâye üzerinde etki sahibidir. Bu oyunların en büyük sorunu maliyet kalemidir. Çünkü, tasarlanan her bölüm, her son, her karakter ayrı bir zaman ve maliyet olarak oyun yapımcılarına yük bindirmektedir.

5- Açık sonlu hikâyeler: Dallanan hikâyelere göre çok daha karmaşık bir yapıya sahiptirler. Hikâyenin sonu, karakteri gibi birçok yapısal özellikte oyunculara çok fazla seçim sayısı sunulur. Oyunun farklı sonlarına farklı şekillerde ulaşılır. Bu oyun, oyuncuya çok fazla özgür seçim şansı vermektedir. Bu yüzden dolayı oyuncular yaptığı seçimlerde bazı şeyleri kaçırmış hissine düşebilirler.

6- Tamamen oyuncu kontrolündeki hikâyeler: Önceden belirlenen herhangi bir hikâye yoktur. Oyuncu tamamen olaylar örgüsünde kontrol sahibidir. Oyuncu oyunda kendi hikâyesini kendi yazar.

Görüldüğü üzere hikâye anlatıcılığı özellikle dijital oyun tasarımında oyun ve oyuncu arasındaki etkileşimi arttırarak farklı bir boyuta taşımıştır. Bu açıdan bakıldığında geleneksel hikâye anlatıcılığındaki var olan anlatıcı rolü dijital oyunlarda tasarlanan çeşitli karakterlere yüklenmiştir. Ayrıca, oyunlar arası verilen sinematik görüntüler ile oyuncunun oyun içerisinde anlatılan hikâyeye bütünleşmesi amaçlanmıştır. Dijital oyunların sağladığı etkileşimle oyuncu oynanan oyunlardaki hikâyelerin hem dinleyicisi hem de oyunun ona sağladığı imkanlar dahilinde olay örgüsüne yaptığı müdahalelerle tasarımcısı konumuna da yükselmiştir.

2.2. İnteraktif Oyun ve Bu Oyunu Etkileyen Teknolojiler

İnteraktif oyun, birçok teknolojik alt yapı sayesinde olanaklı hale gelmiştir. Ayrıca, bazı teknolojik gelişmeler hem interaktif oyun kavramını dönüştürmüş hem de bu oyunların oynanış biçimini etkilemiştir. İnteraktif oyuna dahil olarak ele alınabilecek onu geliştiren ve dönüştüren teknolojiler ise aşağıdaki başlıklarda incelendiği gibidir.

2.2.1. Yapay Zekâ

Özellikle günümüz teknolojik gelişmeleriyle birçok araştırmacının yakından takip ettiği yapay zekâ kavramı dijital oyunlar adına da oldukça önemli bir teknoloji olmuştur. Yapay zekâ terimi ise 1956 yılında Amerika'nın Dartmouth şehrinde gerçekleştirilen bir konferansta McCarthy tarafından ilk defa kullanılmıştır. McCarthy bu terimi “akıllı makineler, özellikle akıllı bilgisayar programları yapma bilimi ve mühendisliği” olarak açıklamıştır. 1950’li yıllardan itibaren devam eden yapay zekâ çalışmaları neticesinde bu teknoloji üzerinde büyük ilerlemeler kaydedilmiştir. Günümüzde yapay zekâ teknoloji birçok alanda aktif olarak kullanılmaktadır. Bu alanların başında da oyun sektörü gelmektedir. Günümüzde yapay zekâ teknolojisi hem oyunların yapım aşamasında hem de hikâye oluşturma sürecinde kullanılmaktadır (Kapır, 2022, s. 111). Örneğin, oyuncunun oyun deneyimini üst seviyeye çıkarmak için oyunun tasarım esnasında Non-player Character’lerin davranışlarının zorluk seviyeleri, yapay zekâ tarafından hazırlanmaktadır. Öte yandan NPC’lerin yapay zekâ ile desteklenmesi doğrultusunda oyun tasarımcıları, oyun evreninde daha gerçekçi bir deneyimin yaşanmasını, oyunun hikâyesinin anlamsal olarak güçlenmesini, bu karakterlere verilen ‘görev sunma rolü’ ile oyuncuya hikâye akışı içerisinde rehberlik edebilmesini ve oyunda var olan oyun içi etkileşimi daha da artmasını amaçlar. Yapay zekâ teknolojisinin oyun üzerinde bu kullanımı sayesinde oyuncunun oyun deneyiminin zenginleşmesi ve gerçekçi bir deneyim yaşayabilmesi, oyuncunun oyun dünyası içerisinde geçirdiği vaktin uzamasını da etkilemektedir (Sarica, 2019, s. 1).

2.2.2. Metaverse

Metaverse, sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin ileri seviyelerde birleştiği, bir sanal evren veya dijital ekosistemdir. Kısacası, gerçek dünyanın ötesine geçmesi hedeflenen dijital dünya evrenidir. Bu bağlamda metaverse teknolojisinin, internetin geleceği olduğu düşünülmektedir. Kullanıcıların bu teknolojiye ulaşması için AR, VR, mobil uygulamalar, web tarayıcıları gibi platformları ve giyilebilir teknolojik aygıtları kullanması gerekmektedir. Öte yandan metaverse dünyası yapısal olarak ele alındığında görülecektir ki; 3 boyutlu, animasyonlu, sesli ve oyun tabanlı interaktif yapılara sahip olan çok kullanıcıli platformlardır (Doğu vd., 2022, s. 63). Merdin ve Akcan ise metaverse'yi "fiziksel olarak aynı alanda olmayanların sanal alanda gezinmek, oyun oynamak, NFT müzesi ziyareti gerçekleştirmek, mağazaları incelemek vb. aktiviteleri birlikte gerçekleştirebileceği sanal bir deneyim" olarak tanımlamışlardır. Bununla beraber yazarlar metaverse dünyasının sadece oyun kavramı ile anılmaması gerektiğini de belirtmişlerdir. Bu kavramın derinliklerinin bilinmemesi halinde kavramın sığlaştırıldığını oysaki metaverse kavramının oldukça geniş bir sanal dünyayı ifade ettiğini söylemişlerdir (Merdin ve Akcan, 2022, s. 49). Fakat kavram özellikle oyun dünyasına kattığı yenilikler sebebi ile oyun teknolojisiyle oldukça ilişkilendirilerek betimlenmektedir.

Metaverse teknolojisi bilhassa oyun endüstrisinde oldukça büyük ve benzeri görülmeyen bir ilgi uyandırmıştır. Subrahmanyam (2022), dünyadaki insanların %72'sinin metaverse içinde bir tür finansal faaliyette bulunduğunu belirterek bu teknolojiye olan ilgiye dikkat çekmiştir. Metaverse teknolojisinin oyun dünyasındaki kullanımı ele alındığında; bu teknolojinin sosyal etkileşimi geliştirme, yaratıcılığı teşvik etme ve oyunculara sürükleyici deneyim sunma gibi önemli konularda yardımcı olduğu görülmektedir. Özellikle sosyal etkileşimi geliştirmesi açısından ele alındığında metaverse'nin oyun sektöründe devrim yaratacağı düşünülmektedir. Geçmişteki oyunlar ile kıyaslandığında geleneksel oyunda oyuncunun genellikle sınırlı sayıda kişi ile etkileşime girdiği gözlemlenmektedir. Ancak, metaverse'de sosyal etkileşim olanakları oldukça geniştir. Oyuncular, var oldukları coğrafi sınırların dışına çıkar ve oyunda yeni dostluklar, ittifaklar kurarak global bir oyuncu topluluğu ile etkileşime geçmektedir (Wolfe, 2023). Bununla beraber metaverse, birlikte çalıştığı VR (Virtual Reality) ve AR (Augmented Reality) teknolojileriyle oyuncuya sanal bir

evren vadetmekle kalmayıp bu evren içerisinde gerçekliği simüle ederek sunmaktadır. Metaverse evreni: oyuncuların birbiriyle el sıkışabildiği, birbirleriyle etkileşim içerisinde farklı hareketleri ortaklaşa yapabildiği, birbirleriyle eş zamanlı olarak gerçekçi bir simülasyonda mücadele edebildiği ortamlar sunmaktadır (Captain Words, 2023). Sonuç olarak metaverse, sahip olduğu teknoloji ile oyuncuların oyun deneyimleri üzerinde köklü bir değişiklik yapacaktır. Bu evrende kullanılan teknolojinin maliyeti, tam anlamıyla tüm bireysel kullanıcıların çeşitli gereksinim duyulan cihazlara sahip olabileceği bir fiyatlandırmaya erişmesi ve hizmetine sunulması durumunda oyun içerisindeki etkileşim kavramı farklı bir boyut kazanacaktır. Böylelikle oyuncular, insana ait bedensel hareketlerin ve insana ait tüm duyguların simüle edilebileceği; daldırma kaskı, sanal gerçeklik kulaklığı, çok yönlü koşu bandı gibi çeşitli elektronik sensörlerle geliştirilmiş cihazlar vasıtasıyla oyun içine aktarılabilmesi bir etkileşime sahip olacaklardır (Okkay, 2023, s. 12). Bu bağlamda, oyunda insan-makine etkileşimi de farklı bir boyut kazanacaktır. Oyun içerisinde oyuncunun etkileşimde olduğu makine oyuncuyu temsilin ötesine geçerek kendi öz benliği ile o evrende var olmuşçasına bir hissiyat yaratma imkânı sağlamaktadır.

2.2.3. Blokzincir

Blokzincir, bilgisayar ağının düğümleri arasında paylaşılan bir veri tabanı ya da defteridir. Veri tabanı olarak tanımladığımız bu teknoloji elektronik olarak bilgileri dijital formatta depolar (Gahlot ve Vyas, 2022). Gelişmekte olan blokzincir tabanlı oyunlar, bireye oyun içi varlıkların gerçek sahipliğini ve bu varlıkların alıp-satılabilirlik kazanmasını sağlamaktadır (Vai Labs, 2023) Blokzincirler aynı zamanda kripto para olarak adlandırılan, sanal paraların oluşumunda ve piyasada işlem görmesi esnasında kullanılan sistemlerin de alt yapısını oluşturmaktadır (Saka, 2023, s. 47). Oyun tasarımcıları, blokzincir sistemini aynı zamanda oyunda başarı sağlayan oyunculara, sanal para olarak ödül kazanmasını sağlamak amacıyla da kullanmaktadır. Blokzincir tabanlı oyunlarda oyuncu için en önemli kavramlardan birisi de güvendir. Blokzincirlerde veri kaydının doğru ve güvenilirlik konusunda garanti vermesi ve bu güveni üçüncü bir tarafa ihtiyaç duymadan oluşturması, oyuncunun istediği ticari güven ortamını sağlamaktadır (Gahlot ve Vyas, 2022).

Blokszincir teknolojisinden bahsederken NFT (Non Fungible Token) sisteminden de söz etmek gerekmektedir. NFT (Deđiřtirilemez Token) sistemi, “sanat, mzik ve dijital oyunlar gibi dijital varlıkları temsil eden bir kripto para tr olarak tanımlanabilir. Diđer kripto paralardan farkı ise temsil ettiđi varlık zerinden bir tekil varlık hâline gelmiř olmasındır” (Saka, 2023, s. 53). NFT’ler blokszincir teknolojisi ile kayıt altına alınarak gvenli birer dijital varlık haline dnřmřtr. Oyun sektrnde ise NFT oyun ierisinde var olan oyuna zg eřitli ekipmanların sahiplenmesinde kullanılmaktadır (Kıdıman vd., 2023, s. 47). Bu ekipmanlar silah, kostm, kozmetik ğeler gibi rnlerin kapsamaktadır (Merdin ve Akcan, 2022, s. 52). Aynı zamanda oyuncular oyun ii sahip oldukları NFT’leri bařka oyunculara da satabilmektedir. Bu durum ise oyuncuların gelir elde etmelerine olanak sađlamaktadır (Aydemir ve Fetah, 2022, s. 982). Bu dođrultuda oyun keyif almak, eđlenmek iin gerekleřtirilen bir etkinlikten ıkararak kazanç sađlanan bir hobi haline geldiđini sylemek de mmkndr.

3. DETROİT: BECOME HUMAN OYUNUNUN ANALİZİ

Çalışma kapsamında yapılan literatür taramasında da görüldüğü üzere oyun kavramı, Homo Ludens olarak adlandırılan ‘oyuncu insan’dan günümüze dek her zaman insan hayatında önemli bir rol oynamıştır. Oyun, gerek geçmişten günümüze kültürün taşınması konusunda, gerek çocukların hayata adaptasyon sürecinin hızlandırılması konusunda, gerekse de insanların gündelik yaşamını eğlenceli kılabilmesi konusunda olanak sağlayan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle oyunun yapay zekâ teknolojisiyle beraber değişime uğradığı da günümüz dijital toplumunda görülmektedir. Bu değişimin, oyun oynama pratiklerinden, oyunun temasına değin birçok alanda yaşanmıştır.

3.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Araştırmanın varsayımı; günümüz dijital oyunları içerisinde barındırdığı video grafikler ile oyuncuya sinematografik bir dilde hikâye aktarmakta ve oyuncu-makine etkileşimini farklı bir boyuta taşımaktadır. Bu varsayımdan hareketle çalışmanın araştırma kısmı ise, günümüz dijital teknolojileri ekseninde şekillenen interaktif oyunların bireyin oyun oynama pratikleri üzerindeki etkisi üzerinedir. Bu çalışma doğrultusunda, oyun oynama pratiğinde yaşanan değişimlerin bilimsel olarak ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır. Aynı zamanda oyun sektöründeki yaşanan bu değişimler doğrultusunda oyun kavramı ve oyun oynama pratiğinin geleceği üzerine öngörü teknikleri oluşturmak hedeflenmektedir.

Oyun oynama pratiği ve kültürü, tarihsel süreç boyunca toplumun kültürel ve ekonomik yapısı çerçevesince şekillenmiştir. Bu şekillenmeye etki eden bir diğer önemli unsur ise teknolojidir. Teknolojik alanda yaşanan gelişmeler ve bu gelişmelere paralel olarak hayatımıza giren oyun konsolları, oyun için geliştirilen bilgisayarlar, monitörler, oyun kolları vb. çeşitli cihazlar hem oyun kavramının zihinlerde oluşan çağrışımlarını etkilemiş hem de oyun oynama pratiğini değiştirmiştir. En basit tanımıyla belirtmek gerekirse; insanların sosyalleşmek, eğlenmek ve toplanmak için düzenledikleri oyun oynama etkinlikleri teknolojik alanda yaşanan değişimler ile dijital dünyanın sınırları arasında sıkışmıştır. Teknolojik alanda yaşanan bu gelişmeler dikkate alındığında günümüz dijital oyunlarını sadece bir oyun alanı olarak

adlandırmak eksik olacaktır. Bu doğrultuda; günümüz dijital oyunları, tarihsel süreç boyunca oyun kavramı ve oyun oynama pratiğinde yaşanan gelişmeleri bünyesinde toplayan bir alan oluşturmaktadır. Çünkü bu oyunlar, teknolojik gelişmeler ekseninde sahip oldukları yetiler doğrultusunda oyun-oyuncu, oyuncu-oyuncu, oyuncu- makine etkileşimine olanak sağlamakta ve içerisinde barındırdıkları video grafikler ile bir nevi hikâye anlatıcısı rolüne bürünerek oyun-oyuncu etkileşimini artırmaktadır. Araştırmada bu paragrafta bahsedilen varsayımlar çerçevesince gerçekleştirilecektir.

Yapılan Türkçe literatür taramasında Detroit: Become Human adlı oyun üzerine çeşitli alanlarda ve çeşitli disiplinlerde lisansüstü tezlerin hazırlandığı ve makalelerin yazıldığı görüşmüştür. 2024 yılı itibarıyla YÖKTEZ sisteminde bu oyunu ele alan 2 adet yüksek lisans tezi bulunmaktadır. Bu tezlerden ilki Aslı Begüm Meriç tarafından gerçekleştirilen “Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet Algısı: “Detroit Become Human” Örneği Üzerinden Bir Araştırma” adlı tez çalışmasıdır. Bu çalışmada araştırmacı oyunun var olan toplumsal cinsiyet algısı üzerindeki etkisini incelemiştir. Meriç, çalışmada toplumsal cinsiyet, toplumsal cinsiyetin kültürler arasında değişiklikleri ve dijital ortamlarda toplumsal cinsiyetin görünümü gibi konular üzerinde literatür taramasını gerçekleştirmiştir. Aynı zamanda dijital ortamların en iyi temsilcilerinden olan oyun kavramının kendi içerisindeki evrende toplumsal cinsiyeti nasıl temsil ettiğini irdelemiştir. Bu doğrultan yola çıkan Meriç, Detroit: Become Human adlı oyunu deneyimleyen Youtube platformundaki yayıncılar üzerinden bir örneklem oluşturmuş olup; 25’i kadın, 25’i erkek toplamda 50 kişiden oluşan yayıncı örnekleme ile yayıncıların oyun içerisindeki seçimleri doğrultusunda araştırmasını gerçekleştirmiştir (Meriç, 2022). Bir diğer yüksek lisans tez çalışması ise Şeyda Şahin’e aittir. “Enneagram Kişilik Tipleri Ve Oyuncuların Oyun İçi Seçimleri: Detroit Become Human Üzerine Olay Çalışması” adlı çalışmada Şahin, dijital oyunlar ve hikâye tabanlı video oyunlarındaki seçimleri irdelemiş olup, kişilik türleri ve enneagram kişilik tipleri doğrultusunda literatür taramasını gerçekleştirmiştir. Şahin (2023), enneagram kişilik tipleri ve bunların karar verme üzerindeki potansiyel etkileri de incelemiş olup bu doğrultudan hareketle, 14 kişilik bir örneklem grubu oluşturmuş ve oyun oynayan bu kişilerin oyun oynadıkları sırada enneagram kişilik tipleri çerçevesince; oyuncu kişiliği ile oyun içi eylemlerin/seçimlerin arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Öte yandan Detroit: Become Human adlı oyun üzerine gerçekleştirilen

diğer çalışmalar tarandığında üç önemli çalışma karşımıza çıkmaktadır. Sercan Doğan Arısoy, “Video Oyunlardaki Transhümanist Karakterler: NieR: Automata, Detroit: Become Human ve DeusEx: Mankind Divided” adlı makalesinde, Detroit Become Human adlı oyunu transhümanizm kavramı çerçevesince ele alarak hem bahsi geçen oyunun hikâyesini hem de oyunun içerisinde yer olan karakterlerin üzerinde araştırma gerçekleştirmiştir (Arısoy, 2020). Muhammed Oğuzhan Güner ise “Dijitalleşen Dünyada Etkin Oyuncu ve İzleyici: Detroit Oyunu ve Bandersnatch Filmi Üzerinden Karşılaştırmalı Analiz” adlı çalışmasında ismi geçen oyun ve film örneklemini üzerinden içerik analizi yöntemiyle etkin/edilgen oyuncu-izleyici doğrultusunda karşılaştırılmalı bir analiz yapmıştır (Güner, 2022). Eser Yeşim Çalık’ın “Franz Oppenheimer’in devlet kuramı üzerinden video oyunlarında toplumsal yapılaşma” isimli makalesinde ise, Oppenheimer’in devlet kuramı çerçevesince Detroit: Become Human adlı oyunda toplumsal yapılaşma sunumunun nasıl ele alındığı analiz etmiştir (Çalık, 2023).

Yapılan literatür taramasında da görüldüğü üzere oyunun toplumsal anlamı, tarihsel süreci içerisinde yaşadığı değişim/dönüşüm ve bu bağlamda oyunun ele alınışı; oyun ve oyuncu arasından var olan etkileşim perspektifinde oyun oynama pratiğindeki değişim Detroit: Become Human adlı oyun üzerinde incelenmemiştir. Bu doğrultudan yola çıkarak gerçekleştirilen bu çalışmada oyunun tarihsel gelişimi, toplumsal açıdan neyi ifade ettiği, teknoloji bağlamında oyunun gelişimi ele alınmaya çalışılmıştır. Çalışmanın araştırma kısmında ise Detroit: Become Human oyunu örneklemini ile oyun kavramının tarihsel süreç içerisinde yaşadığı değişim, oyun oynama pratiği ve oyunun hikâyesi bağlamında içerik analizi yöntemiyle incelenecektir.

3.2. Araştırmanın Kuramsal Çerçevesi

Çalışmanın kuramsal çerçevesi ise Schell’in oyun tasarımı için ortaya koymuş olduğu Elemental (Temel) Tetrad Yaklaşımı bağlamında oluşturulmuştur. Temel tetrad yaklaşımı, oyun tasarımına yönelik ileri sürülmüş bir düşüncedir. Jesse Schell, temel tetrad yaklaşımında oyunun 4 ana unsuru olduğunu belirtmektedir. Bu unsurlar; mekanik, hikâye, estetik ve teknolojidir. Schell’in bu yaklaşımı oyun tasarımcıları, uygulayıcılar ve araştırmacılar nezdinde büyük ölçüde kabul görmüştür. Kısaca

unsurlardan bahsetmemiz gerekirse; mekanik olarak belirtilen unsur, oyunun amacını ve oyuncunun bu amaca nasıl ulaşabileceğini ya da ulaşamayacağını tanımlamaktadır (Schell, 2008, s. 41-43). Ayrıca, mekanik aynı zamanda oyunun interaktif oluşu konusunda da önemlidir. Buradaki interaktiflik, oyuncunun herhangi bir tuşa basması, oyun içerisinde fare, joystick gibi donanımsal cihazlarla verdiği komutlara, oyunun içerisindeki algoritmalar tarafından karşılık verilmesi durumudur. Jesse Schell, mekanik unsurunu 7 başlıkta ele almıştır. Bu başlıklar ise sırasıyla; boşluk (space), zaman (time), nesneler (objects), eylemler (actions), kurallar (rules), beceriler (skills) ve şans (chance) olarak belirtilmiştir (Koçak, 2022, s. 265-266). Schell, diğer bir unsur olan hikâyeyi, oyunun içindeki olaylar dizisi olarak açıklanmakta olup, hikâyenin önceden senaryolaştırılmış ya da dallanıp budaklanarak ortaya çıkabileceğini belirtmiştir. Ayrıca, oyunda anlatılmak istenen hikâyeyi güçlendirmek ve hikâyeyi ortaya çıkartmak adına mekaniklerin seçilmesinin önemli olduğunu vurgulamıştır. Hikâyenin aynı zamanda duygusal oluşumunu desteklemek veya fikirlerini güçlendirmek adına estetikten faydalandığını da söylemektedir (Schell, 2008, s. 41-43). Schell, hikâyenin sunumu için iki farklı yöntemin olduğunu belirtmektedir. Bu yöntemleri ise, inci dizisi ve hikâye makinesi olarak adlandırmaktadır. İnci dizisinde, hikâyede anlatılan bölümler sıra ile verilmektedir. Oyuncu bir bölümü başarılı bir şekilde bitirdiği varsayıldığında bölümün sonunda etkileşimli olmayan video ile hikâye anlatısı devreye girer. Hikâye makinesinde ise, oyuncunun oyunu oynadığı esnada yeni hikâye dizisi üretilmektedir (Schell, 2008, s. 264-265). Temel tetrad yaklaşımının bir diğer unsuru olan estetik ise, oyunun nasıl görüldüğü ya da çıkardığı seslerin nasıl olduğu, bu ses ve görüntülerin nasıl hissettirdiği olarak açıklanmıştır. Estetiğin oyuncunun oyun üzerindeki deneyimi ile doğrudan ilişkili olduğunu söyleyen Schell, oyun tasarımının en güçlü yönünün estetik olduğunu da belirtmiştir. Ayrıca, oyun deneyimi olarak oyuncunun oyuna bağlanmasının istenmesi durumunda sadece estetiğin güçlü olmasının yeterli olmayacağını, iyi bir teknoloji seçiminin de gerekli olduğunu vurgulamıştır. Belirtilen son unsur olan teknoloji de ise, sadece ileri düzeydeki yüksek teknolojinin değil, oyunun ihtiyacı olan (kağıt ve kalem, yüksek güçlü lazerler, plastik çitler vb.) her türden malzemenin önem arz ettiğini belirtmiştir. Bu bağlamda teknolojinin oyunun çalışması / gerçekleştirilmesi için gerekli olan unsurdur. Schell, aynı zamanda oyun için seçilen teknolojinin, oyunun akışında

oyuncunun belirli şeyleri yapmasını sağlaması ya da diğer yapılması yasak olan şeylerin yapılmamasını sağlamak için önemli olduğunu belirtmektedir (Schell, 2008, s. 42-43).

3.3. Veri Toplama Yöntemi ve Örneklem

Oyun eski dönemlerden bu yana kültür-teknoloji-toplumsal yapıyla özdeşleşmiş ve bu olgularla değişen/gelişen bir yapıya sahiptir. Günümüz dijital dünyasında ise oyun, teknolojinin hızlı gelişimi sayesinde kendisini geliştirmekte ve sektörleşmektedir. Özellikle “Detroit: Become Human” oyunu bu teknolojik gelişim çerçevesince yaşanan değişim ve dönüşümleri konu edinmiştir. Oyun özellikle hikâyesinde barındırdığı yapay zekâ teknolojisi ile bir nevi geleceğin toplumuna projeksiyon tutmaktadır. Ayrıca oyun, arka planında sahip olduğu yapay zekâ teknolojisi ile oyuncuya oyunu oynarken önceden belirlenen ancak farklı seçenekler sunarak tercih yapmasını istemekte ve oyuncuya özel bir oyun deneyimi sunmaktadır. Bununla beraber oyun içerisinde bulunan hikâye aktarımları geleneksel dijital hikâye anlatıcılığının dijital yansıması olarak sunulmaktadır. Oyun içinde bu oyuncu-oyun, oyuncu-makine etkileşimini kuvvetlendirmektedir. Bu çerçeveden bakıldığında “Detroit: Become Human” oyunu, oyun oynama pratiğinde ve dijital oyun sektöründe yaşanan tüm değişim ve gelişmeleri bünyesinde barındırmaktadır. Bu doğrultudan hareketle bahsi geçen oyun bu araştırmanın evreni olarak seçilmiştir. Belirtilen varsayım ve araştırma soruları çerçevesince oyunun; oynama pratiğinin, izlenme pratiğinin incelenmesinin olanaklı olması dahilinde oyunun tüm bölümleri araştırmanın örneklemini oluşturmuştur.

Yapılan ön araştırmada görülmüştür ki; bahsi geçen oyunun bölümleri var olan tüm farklı seçenekler dahilinde oynandığında toplamda ortalama 31 saatlik bir oyun oynama süresi ile bitirilebilmektedir. Oyunun ana hikâyesi çerçevesince oyuncunun tercihen yapacağı seçimler doğrultusunda ise oyun ortalama 10-12 saatlik bir oynama süresi içerisinde tamamlanabilir. Araştırmanın varsayımı çerçevesince ön hazırlık aşamasında yukarıda bahsedilen veriler doğrultusunda, araştırmanın yöntemi içerik analizi olarak belirlenmiştir. İçerik analizi, özellikle toplumbilimleri alanında akademik amaçla gerçekleştirilen çalışmalarda oldukça tercih edilen bir araştırma yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır (Çilingir, 2017, s. 149). İçerik analizi, Hansen

ve arkadaşlarına göre 6 aşamadan oluşmaktadır. Bu aşamaları belirtmek gerekirse şu şekilde sıralanmaktadır; araştırmanın problemin tanımlama, evren ve örneklem belirleme, çözümleme birimlerini belirleme, kodlama cetvelini oluşturma, kodlama cetvelinin güvenilirliği ölçme ve veriyi çözümleme (Akt., Metin ve Ünal, 2022, s. 278).

İçerik analizi, anlamlar üzerine yoğunlaşmaktadır ve bu anlamları önceden belirlenmiş olan sınıflandırmalar doğrultusunda ölçümleme olanağı sağlamaktadır. İçerik analizi için gerekli olan sınıflandırma kodlama cetveli oluşturularak gerçekleştirilmektedir. Bu doğrultuda örnekleme yer alan değişkenlerin, sınıflandırılarak ölçülmesi ve anlamlı bir çıkarım yapılması sağlanmaktadır (Zengin ve Kapır, 2020, s. 1156). Ayrıca, Strauss kodlama cetvelinin 4 temel kuralı olduğunu belirtmektedir. Bu kurallardan bahsetmek gerekirse; veriye özgün ve tutarlı sorular seti yöneltmek, verileri detaylıca analiz etmek, teorik not eklemek için sık sık kodlamaya aralık vermek ve yaş, cinsiyet, sosyal statü vb. gibi geleneksel verilerin analitik ilişkisini, veri, onun alakalı olduğu gösterene kadar ilişkili varsaymamak. Bu temel kurallar vasıtasıyla, araştırmanın amacına uygun bir biçimde hedefler meydana getirebilmek, anlamlı ve net bir biçimde örneklemin özünü ortaya çıkarabilmek hedeflenmektedir (Akt. Metin ve Ünal, 2022, s. 281). Bahsedildiği üzere oyunun tüm bölümleri ile bitirilmesi 31 saat almaktadır. Bu 31 saatlik veri araştırmanın evrenini oluşturup, ana hikâye süresince oynanacak olan 10-12 saatlik oyun oynama deneyimi içerik analizinin örneklemini oluşturmaktadır.

Belirtildiği üzere araştırmanın yöntemi olarak içerik analizi seçilmiştir. Analizi doğru gerçekleştirilebilmesi, oyuna ait verilerin özgün ve tutarlı veri setleri oluşturulabilmesi adına öncelikle oyunun genel hatları incelenerek kod cetveli oluşturulmuştur. Gerçekleştirilecek içerik analizi oluşturulan bu kodlar çerçevesince yapılacaktır. Kod cetvelinde yer alan kodlar ve açıklamaları aşağıdaki gibidir.

Tablo 3. Kodlama Cetveli ve Kodların Açıklamaları

KOD	AÇIKLAMA
Android - Android Yardım	Androidlerin başka androidlerle yardımlaşması, birbirlerine destek olması
Android Düşmanlığı	Hikâye örgüsünce insanların androidlerin çeşitli toplumsal - kültürel ve ekonomik alanlarda güç kazanması sebeplerden dolayı insanların androidlere karşı olumsuz söylemleri, davranışları
Android Suç İşleme	Androidlerin; hırsızlık yapmak, insanlara zarar vermek, toplumsal alanlarda suç unsuru barındıran eylemler gerçekleştirmek ve üretimindeki amacın dışına çıkarak aykırı olmak gibi çeşitli yapılması doğru olmayan davranışlar sergilemesi
Android Tanıtımı	Hikâyede geçen CyberLife şirketinin; android üretiminde, yapay zekâ tabanlı çeşitli ürün üretimlerinde ve bahsi geçen bu şirketin ekonomik başarılarının gösterimi
Androidin İnsansı Yetenekleri	Androidlerin insana ait çeşitli toplumsal faaliyetlerde ve mesleki becerisi
Aykırı	Androidlerin yazılım tutarsızlığı yaşayarak programlamaları dışında kararlar alması
Başarılı	Androidlerin toplumsal - kültürel ve ekonomik alanda insanlara nazaran başarı göstermesi durumu
Başarısız	İnsanların toplumsal - kültürel ve ekonomik alanlarda androidlere nazaran güç kaybetme durumu
Çaresiz	Androidlerin olumsuz bir durum karşısında çıkar yol bulamamaları ya da etik dışı, hoş görülmecek yollara başvurmaları durumu
Dergi	Oyun akışı içerisinde çeşitli zamanlarda dergi gösterimi vasıtasıyla hikâye anlatımının sağlanması
Direkt Olay Örgüsü	Hikâyenin oyunun içerisinde gerçekleştirilen anlatımının belirli araçlar ve iletiler doğrultusunda aktarımı
Efendi	İnsanların satın aldıkları androidlere karşı üstün oldukları düşüncesiyle gösterdikleri davranışların ideolojik gösterimi
Görsel Canlandırma	Oyun içerisinde var olan hikâye anlatımının çeşitli karakterlerin canlandırılmasıyla iletimi
Haber	Oyun içerisinde televizyon ve dergi aracılığıyla hikâye anlatımının haberleştirilerek sağlanması

Hizmetkâr	Androidlerin üretimlerindeki programlanmaları doğrultusunda onlara verilen görevleri yerine getirmesi
İnsana Hizmet Eden Android	Androidlerin üretim amacında var olan çeşitli mesleki alanlarda insanlar için çalışması
İnsanın Androidi Koruması	İnsanların androidleri desteklemesi, onları birey olarak kabul etmesi ve bu düşünce doğrultusunda onlara öğretici ve koruyucu davranışlar sergilemesi
Korku	İnsanların ve androidlerin tehlikeli olarak algıladıkları olay ve durumlarda yaşadıkları duygu durumu
Mutsuzluk	İnsanların ve androidlerin olumsuzluk içeren, tehlike barındıran bir olay deneyimlemesi durumunda huzursuz hissetmesi durumu
Öfke	İnsanların ve androidlerin tehdit olarak algıladıkları, haksızlığa uğradıklarını düşündükleri olay ve durumlarda gösterdikleri psikolojik dışa vurum, duygu durumu
Ötekileştirilmiş	İnsanların androidleri diğer olarak addedilmeleri, dışlamaları durumu
Saldırgan	İnsanların ve androidlerin tehlike ya da tehdit altında olduklarını algıladıklarında karşısındakinin (insan-android, android-insan) psikolojik bütünlüğüne tehdit oluşturan davranış. Şiddet yanlısı söylem
Suçlu	Androidlerin toplumsal etik kurallara ve hukuki kurallara karşı gerçekleştirilmiş oldukları suç unsuru bulunan eylemler
Şiddet	İnsanların ve androidlerin birbirlerine temaslı müdahaleler doğrultusunda (itmek, vurmak, öldürmek vb.) zarar verme durumu
Televizyon	Oyun akışı içerisinde çeşitli zamanlarda televizyon gösterimi vasıtasıyla hikâye anlatımının sağlanması
Video Anlatım	Oyunun içerisinde yer alan hikâye anlatımının kurgusal olarak gösterimi
Yardımsever	İnsanların robotlara bildikleri şeyleri öğretmesi, onların aşamadıkları sorunlarında çözüm odaklı yardım etmesi
Yazılı Anlatım	Oyun akışı içerisinde dergi gösterimi sırasında oyunun hikâye anlatımının metinler aracılığıyla sağlanması
Ana karakter	Oyun içerisinde yer alan ve etkileşime giren, hikâye anlatımının odağında olan ana kahraman
Aşağılanma	Oyun içerisindeki karakterlerin ötekileştirildiği ve olumsuz söylemlere maruz kaldığı durumlarda gösterdiği duygu durumu

Oyun İçi Etkileşim	Oyunun oyuncuya yönlendirdiği; görevleri yapabilmesi, oyunun hikâye akışını sağlayabilmesi ve oyun içerisinde yer alan çeşitli öğelere komutlar verebilmesi durumu
Güvensizlik	Karakterlerin kendilerini tedirgin hissettiği durumlarda gösterdiği duygu durumu
İnsan1, İnsan2, İnsan3, İnsan4, İnsan5, İnsan6, İnsan7	Bu isimler oyun içerisinde adına ulaşılamaya insan karakterleri temsil etmektedir
Merhamet	Karakterlerin yardıma ihtiyacı olan, olumsuzluklara maruz kalan diğer karaktere karşı gösterdiği acıma duygusu
Meslek	Oyun içerisinde insan ve androidlerin yaptıkları işler hakkındaki bilgi
Mutluluk	Karakterlerin anlık bir olumlu duruma karşı hissettikleri sevinç ve mutlu olma durumu
Olay İçi Karakter	Oyun içerisinde ana karaktere yardımcı olmak için oluşturulan ve hikâye anlatımında olayların gelişmesine yardımcı olan yan karakter
Robot	Hikâye örgüsünce CyberLife isimli şirket tarafından belirli amaçlar doğrultusunda üretilen insansı görüntüye sahip android
Robot1, Robot2, Robot3, Robot4, Robot5, Robot6, Robot7, Robot8, Robot9	Bu isimler oyun içerisinde adına ulaşılamaya android karakterleri temsil etmektedir
Sevgi	Karakterlerin başka bir karaktere karşı yakın ilgi ve bağlılık göstermeyi doğrultusunda oluşan duygu durumu
Suçluluk	Karakterlerin bir suç unsuru teşkil eden durum gerçekleştirmesi sonucu oluşan duygu durumu

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

İçerik analizinin gerçekleştirilebilmesi için oyun toplamda 10 saat 30 dakika süre oynanmış olup bu deneyim esnasında hikâye akışınca gösterilen 31 bölüm tek tek ele alınarak elde edilen veriler bütünsel olarak tablolar halinde verilecektir.

3.4. Bulgular

Araştırmanın evrenini oluşturan Detroit: Become Human adlı oyun Quantic Dream şirketi tarafından 25 Mayıs 2018 yılında çıkartılmıştır. Quantic Dream'in kurucusu ve CEO'su David Cage tarafından yazılan ve yönetilen oyun Digital Premium sürümünü 24 Mayıs 2018'de PlayStation 4 için yayınlamıştır. Microsoft Windows cihazları için 12 Aralık 2019'da ise Epic Games Store'a özel olarak yayınlanan oyun, 18 Haziran 2020'de Steam mağazasından satışa çıkartılarak daha geniş bir oyun topluluğuna kavuşmuştur. Ayrıca, Quantic Dream şirketi dördüncü interaktif draması olarak da bilinen Detroit: Become Human, oyununun oyunculara kendi seçimleri doğrultusunda ilerleyebilecekleri eşsiz bir oyun deneyimi sunduğu öne sürülmektedir.

3.4.1. Oyun İçi Bölümlerin Analizi

Detroit: Become Human toplamda 31 bölüm oynanarak tamamlanmıştır. Bu bölümlerin hepsinde hikâye örgüsüne uygun olarak çeşitli karakterler oyuna dahil olmuştur. Ayrıca bölümlerde hikâye akışını yönlendirecek, oyuncunun seçebileceği seçenekler verilmiştir. Bununla beraber oyun içinde oyuncuya her bölümde yapması gerekli çeşitli görevler verilmiştir. Bölümler hakkında detaylı istatistiki bilgi aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 4. Oyun Bölümlerinin Analizi

	Hikâye- nin Tarihi	Hikâye Akışınca Yer Alan Karakter- ler	Hikâye Akışı Seçenek- leri	Oyuncu- nun Hikâye Akışı Seçimleri	Oyun İçi Verilen Görev	Bölüm Sonu Olası Sonlar	Süre dk.
1. Bölüm	15 Ağustos 2038	5	38	17	5	6	22
2. Bölüm	5 Kasım 2038	6	12	10	2	1	13
3. Bölüm	5 Kasım 2038	3	30	24	2	1	19
4. Bölüm	5 Kasım 2038	3	43	17	7	1	23
5. Bölüm	5 Kasım 2038	4	41	30	7	2	22

6. Bölüm	5 Kasım 2038	3	72	20	5	9	10
7. Bölüm	5 Kasım 2038	3	16	11	2	2	5
8. Bölüm	6 Kasım 2038	3	32	15	4	4	12
9. Bölüm	5 Kasım 2038	5	95	31	11	3	25
10. Bölüm	6 Kasım 2038	4	19	17	6	1	15
11. Bölüm	6 Kasım 2038	4	26	18	10	2	18
12. Bölüm	6 Kasım 2038	5	127	40	10	7	19
13. Bölüm	6 Kasım 2038	1	29	26	12	1	24
14. Bölüm	6 Kasım 2038	4	31	21	6	4	18
15. Bölüm	6 Kasım 2038	7	10	10	4	1	13
16. Bölüm	6 Kasım 2038	5	78	46	11	3	32
17. Bölüm	6 Kasım 2038	3	30	20	8	1	12
18. Bölüm	6 Kasım 2038	5	63	32	14	3	16
19. Bölüm	6 Kasım 2038	6	37	23	7	5	20
20. Bölüm	7 Kasım 2038	4	48	40	12	1	21
21. Bölüm	7 Kasım 2038	2	18	9	1	2	5
22. Bölüm	7-8 Kasım 2038	4	104	72	21	3	25
23. Bölüm	8 Kasım 2038	5	80	28	6	8	14
24. Bölüm	8 Kasım 2038	7	55	31	17	3	20
25. Bölüm	9 Kasım 2038	3	70	29	14	6	30
26. Bölüm	9 Kasım 2038	4	36	20	4	2	11
27. Bölüm	9 Kasım 2038	6	66	38	8	7	20
28. Bölüm	9 Kasım 2038	6	88	44	9	5	19

29. Bölüm	9 Kasım 2038	11	339	102	11	27	33
30. Bölüm	10 Kasım 2038	8	47	14	5	3	11
31. Bölüm	10-11 Kasım 2038	15	314	112	20	15	60
Toplam			2094	967	261	139	607
Ortalama		5	67	31	8	4	20

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Yukarıdaki Tablo 4’te görüldüğü üzere; oyun toplamda 31 bölüm oynanarak tamamlanmıştır. Bu 31 bölümün hepsi oyunun hikâyesi ve olay kurgusu bağlamında 2038 yılında geçtiği bulgulanmıştır. Tablo “Hikâye akışınca yer alan karakterler” özelinde incelendiğinde her bölümde en az bir karakterin temsil edildiği, olay kurgusu içerisine dahil olduğu tespit edilmiştir. En az 13. bölümde 1; en çok 29. bölümde 11 karakter hikâye akışınca yer almıştır. Hikâye akışınca yer alan karakterlerin ortalaması ise 5 olarak saptanmıştır. “Hikâye Akışı Seçenekleri” sütununa bakıldığında ise oyunun toplamda 2094 defa oyuncuya hikâye örgüsünce gerçekleştirebileceği çeşitli etkileşim seçenekleri tanıdığı bulgulanmıştır. Oyuncuya hikâye akışı seçenekleri içerisinde en fazla seçenek imkânı 339 seçenekle 29. bölümde; en az seçenek imkânı 10 seçenekle 15. bölümde tanınmıştır. Hikâye akış seçeneklerinin 31 bölüm içerisinde ortalaması 67’dir. Oyuncunun hikâye akışı seçeneklerinde gerçekleştirdiği seçimler hakkındaki veriler “Oyuncunun Hikâye Akışı Seçimleri” sütununda gösterilmiştir. Oyuncunun Hikâye Akışı Seçimleri sütununa bakıldığında; oyuncunun 967 defa toplamda seçim yaptığı saptanmıştır. Oyuncunun en az seçim yaptığı 9 kere ile 21. bölüm; en fazla seçim yaptığı 112 kere ile 31. bölümdür. Bütün bölümler içerisinde oyuncunun hikâye akışı seçimlerinin ortalaması 31’dir. Oyun her bölümde belli bir oranda tamamlanması zorunlu olan çeşitli görevler vermektedir. Bu görevlerin verileri “Oyun içi Verilen Görevler” sütununda gösterilmiştir. Oyun içi verilen görevler sütununa bakıldığında; oyunun oyuncuya toplamda 261 görev verdiği saptanmıştır. Oyunun oyuncuya verdiği en az 1 görevle 21. bölüm; en fazla 21 görevle 22. bölümdür. Oyunun oyuncuya 31 bölüm içerisinde verdiği görev ortalaması 8’dir. “Bölüm Sonu Olası Sonlar” sütununa bakıldığında; oyunun oyuncuya her bölüm sonu için seçimleri doğrultusunda belirleyeceği olası bölüm sonları verdiği saptanmıştır.

Oyuncunun seçimleri doğrultusunda belirleyebileceği olası bölüm sonlarının toplamı 139'dur. 31 bölüm içerisinde en fazla bölüm sonu seçeneği tanınan bölüm 27 farklı son seçeneği ile 29. bölümdür. Bölüm sonu tanınan olası sonların ortalaması 4'tür. "Süre dk." sütununa bakıldığında ise bölümlerin oynanma süreleri hakkındaki veriler görülecektir. Bütün bölümlerin toplamda 607 dakikada oynanarak oyunun tamamlanabileceği bulgulanmıştır. Bölüm 7 ve bölüm 21, 5 dakika ile en hızlı tamamlanabilen bölüm olarak saptanmıştır. Bölüm 31 ise 60 dakika ile tamamlanabilen en uzun bölümdür. Bölümlerin ortalama tamamlanma süresi ise 20'dir.

Tablo 4'te de görüleceği üzere; bölümlerde ortalama 5 farklı karakterde var olmuştur. Oyunun hikâye kurgusunda ve olay örgüsünde oyun içerisinde var olan karakterlerin karakteristikliği, temsiliyeti, duygu durumu vb. önem arz etmektedir. Bu sebeple araştırmanın devamında oyun içerisinde var olan karakterlerin detaylı analizi gerçekleştirilecektir.

3.4.2. Karakter Analizi

Detroid: Become Human oyununda aşağıda bulunan Tablo 5'te görüldüğü üzere bölümler arası çeşitlilik göstermek kaidesiyle toplamda 58 farklı karakter yer aldığı saptanmıştır. Bu karakterlerin türü, mesleği, oyun içerisindeki rolü, oyun içerisinde kaç defa etkileşime girdiği ve karakterlerin duygusal durumları hakkındaki bilgiler saptanarak Tablo 5'te detaylı olarak verilmiştir.

Tablo 5. Oyun İçinde Var Olan Karakterin Analizi

Karakter	Yer Aldığı Bölüm Sayısı	Karakter Türü		Meslek	Rol	Oyun İçi Etkileşim	Karakter Duygusu								
		Robot	İnsan				Suçluluk	Aşağılanma	Öfke	Güvensizlik	Merhamet	Korku	Şiddet	Mutluluk	Sevgi
Connor	15	1		Dedektif	Ana Karakter	598	3	6	4	2	3		4	1	2
Kara	10	1		Hizmetçi	Ana Karakter	447	4	4		10	2	9	1	2	10

Markus	13	1		Bakıcı	Ana Karakter	704	5	8	5	2	3	3	4	3	4
Adam	2		1	Satıcı	Olay İçi Karakter		1			1					
Alice	10		1		Olay içi karakter		2			11		11		2	10
Amanda	5	1		CyberLife Yöneticisi	Olay İçi Karakter					1		1			
Blue-haired Traci	1	1			Olay İçi Karakter				1			1	1		1
Carl	2		1	Ressam	Olay İçi Karakter				1		4	1			2
Chloe	1	1		Kamski'nin Asistanı	Olay İçi Karakter										
Chris Miller	1		1	Polis	Olay İçi Karakter										
Connor'un kopyası	1	1		Dedektif	Olay İçi Karakter										
Cristina Warren	1		1	Başkan	Olay İçi Karakter	4			1	1		1	1		
Çöpçü Android	1	1		Temizlik Görevlisi	Olay İçi Karakter						1				
Daniel	1	1			Olay İçi Karakter		2		1			1	1		
Detroit Polisi	1	1		Polis	Olay İçi Karakter									1	
Elijah Kamski	1		1	CyberLife'in Kurucusu	Olay İçi Karakter				1						
Emma	1		1		Olay İçi Karakter					1		1			
Gary Kayes	1		1	Gıda Üreticisi	Olay İçi Karakter				1						
Gavin Reed	3		1	Komiser	Olay İçi Karakter				1				1		
Hank Anderson	12		1	Teğmen	Olay İçi Karakter		1		9		1		1	1	2
İnsan1	1		1		Olay İçi Karakter				1						
İnsan2	1		1		Olay İçi Karakter				1						
İnsan3	1		1		Olay İçi Karakter										
İnsan4	1		1		Olay İçi Karakter				1						
İnsan5	1		1		Olay İçi Karakter								1		
İnsan6	1		1	Polis	Olay İçi Karakter								1		
Jeffrey Fowler	2		1	Yüzbaşı	Olay İçi Karakter				1						
Jerry	1	1			Olay İçi Karakter					1				1	

John	2	1		Güvenlik Görevlisi	Olay İçi Karakter		2						1		
Josh	8	1			Olay İçi Karakter		1		3	4		1	2	1	
Kaptan Allen	1		1	Yüzbaşı	Olay İçi Karakter				1						
Leo	3		1		Olay İçi Karakter				2				2		
Lucy	1	1			Olay İçi Karakter										
Luther	5	1		Hizmetçi	Olay İçi Karakter					3	2	3	1	1	3
Merhum	1		1		Olay İçi Karakter				1				1		
Merhumun Karısı	1		1		Olay İçi Karakter				1	1					
North	8	1			Olay İçi Karakter		2		4	3		1	4	2	4
Otobüs Şöforü	1		1	Şöfor	Olay İçi Karakter										
Pedro Aabdar	1		1		Olay İçi Karakter										
Perkins	2		1	FBI Ajanı	Olay İçi Karakter				1						
Ralph	2	1			Olay İçi Karakter		1				1	2	1		
Robot1	1	1			Olay İçi Karakter		1						1		
Robot2	1	1			Olay İçi Karakter		1					1			
Robot3	1	1			Olay İçi Karakter										
Robot4	1	1			Olay İçi Karakter							1			
Robot5	1	1			Olay İçi Karakter							1			
Robot6	1	1			Olay İçi Karakter							1			
Robot7	1	1			Olay İçi Karakter			1				1			
Robot8	1	1			Olay İçi Karakter							1			1
Robot9	1	1			Olay İçi Karakter										1
Rose	3		1	Satıcı	Olay İçi Karakter		1				2	1			2
Rupert	1	1			Olay İçi Karakter		1								
Simon	7	1			Olay İçi Karakter		1			1			3	2	
Skinless Android	1	1			Olay İçi Karakter			1				1			
Todd	3		1		Olay İçi Karakter		2		2		1		6		

Traci	1	1			Olay İçi Karakter				1				1	1		1
Yayın operatörü	1	1		Basın Çalışanı	Olay İçi Karakter		1					1	1			
Zlatko	1		1	Androit Taciri	Olay İçi Karakter				1				1			
58 farklı karakter		31	27			1753	32	20	46	42	20	46	41	17	43	

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Yukarıda yer alan Tablo 5'teki veriler doğrultusunda; toplamda 58 farklı karakterin oyunda yer aldığı saptanmıştır. Bu 58 karakterin 31'i robotken, 27'si insandır. Bununla beraber oyunda bazı karakterlerin çeşitli meslek grupları içerisinde yer aldığı da saptanmıştır. Toplamda 21 farklı meslek grubu oyunda temsil edilmiştir. Robot karakterlerin oyunda daha fazla temsil edildiği bulgulanmıştır. 58 farklı karakterin 3'ü ana karakter olarak oyunun olay örgüsünde ve hikâye anlatımında yer almıştır. Karakterlerin 55'i ise oyunun olay örgüsü ve hikâye anlatımını destekleyen yan karakterlerdir. Ana karakterlerden Markus, 704; ana karakterlerden Connor, 598; ana karakterlerden Kara, 447 defa oyun içi etkileşime girdiği bulgulanmıştır. Ayrıca bu karakterlerin hepsi robot türündedir. Yan karakterlerden ise Cristina Warren'ın sadece 4 defa olmak üzere etkileşime girdiği saptanmıştır. Herhangi başka bir yan karakterin etkileşimi yoktur. Toplamda 1753 defa karakterlerin oyun içerisinde etkileşime girdiği bulgulanmıştır. Ayrıca oyun içerisinde var olan karakterler oyunun olay örgüsü içerisinde çeşitli duygu durumlarıyla temsil edilerek oyun içerisinde var olmuştur. Karakterlerin duygu durumu hakkında daha detaylı analiz aşağıdaki tablolarda verilecektir.

Tablo 6. Karakterlerin Oyun İçindeki Rol Durumuna Göre Analizi

Rol	Oyun İçi Etkileşim	Duygu Durumu								
		Suçluluk	Aşağılanma	Öfkeli	Güvensiz	Merhamet	Korku	Şiddet	Mutluluk	Sevgi
Ana Karakter	1749	12	18	9	14	8	12	9	6	16
Olay İçi Karakter	4	20	2	37	28	12	34	32	11	27
Toplam	1753	32	20	46	42	20	46	41	17	43

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Yukarıda yer alan Tablo 6'da görüldüğü üzere; oyun içerisinde var olan karakterleri oyun içerisindeki rollerine göre ana karakter ve olay içi yan karakter olarak ayırmak mümkündür. Tablo 6 detaylı bir şekilde incelendiği zaman ana karakterlerin 1749 defa oyun içi etkileşime girdiği saptanmıştır. Olay içi karakterlerin ise 4 defa etkileşime girdiği saptanmıştır. Karakter bazında oyunda toplamda 1753 oyun içi etkileşimin olduğu bulgulanmıştır. Karakterlerin duygu durumundan söz etmek gerekirse öncelikle toplamda 46 defa olmak üzere en fazla öfke ve korku duygu durumları oyun içerisinde karakterler bazında temsil edilerek gösterildiği bulanmıştır. En az duygu durumunun ise toplamda 20 olarak aşağılanma duygusunda gösterildiği saptanmıştır. Karakter bazında tabloyu analiz ettiğimiz zaman ise: ana karakterlerin (Hepsi Robot) en çok aşağılanma duygusu ile 18 defa duygu durumu içerisinde bulunmuştur. Ana karakterler 16 defa sevgi duygusu; 14 defa güvensizlik duygusu; 12 defa ise korku duygusu ile gösterildiği saptanmıştır. Olay içi karakterler ise en fazla 37 defa olmak üzere öfke duygu durumunda gösterilerek oyunda yer aldığı saptanmıştır. Korku duygusu 34 defa, şiddet duygu durumu 32 defa, güvensizlik duygu durumu 28 defa, sevgi duygu durumu 27 defa yer almıştır. Olay içi karakterler en az 2 defa olmak üzere aşağılanma duygu durumu ile oyun içerisinde yer almıştır.

Yukarıdaki Tablo 5'te görüldüğü üzere toplamda 58 farklı karakter oyun içerisindeki bölümlerde var olan olay kurgusunda yer almıştır. Bu 58 karakter insan ve robot olmak üzere 2 başlık altında toplanan farklı türleri temsil etmektedir. Detroit:

Become Human oyununun ana konusu çerçevesince insan ve robot (android) etkileşimi, iletişimi önem arz etmektedir. Bu sebeple insan ve android karakterlerinin oyun içerisindeki duygu durumlarının istatistiki veriler ışığında ortaya çıkartılması önem arz etmektedir. Bu sebeple aşağıda yer alan Tablo 7 hazırlanarak robot ve insan duygu durumu temsillerinin verileri verilmiştir.

Tablo 7. Karakterlerin Oyun İçi Türüne Göre (İnsan-Robot) Analizi

	Oyun İçi Etkileşim	Duygu Durumu								
		Suçluluk	Aşağılanma	Öfkeli	Güvensizlik	Merhamet	Korku	Şiddet	Mutluluk	Sevgi
Robot	1749	25	20	19	27	12	31	26	14	27
İnsan	4	7	0	27	15	8	15	15	3	16
Toplam	1753	32	20	46	42	20	46	41	17	43

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Yukarıda yer alan Tablo 7 dikkatlice incelendiğinde görülecektir ki; oyun içerisinde robot türü 1749 defa oyun içi etkileşime girdiği saptanmıştır. Bu karşılık insan türü 4 defa oyun içi etkileşime girmiştir. Oyun içerisinde var olan robot türündeki karakterlerin en fazla 31 defa korku duygu durumu içerisinde olduğu tespit edilmiştir. Robot karakterler 27 defa güvensizlik; 27 defa sevgi; 26 defa şiddet; 25 defa suçluluk; 20 defa aşağılanma; 19 defa öfke; 14 defa mutluluk duygu durumuyla içerisinde bulunduğu saptanmıştır. En az ise robot karakterler 12 defa merhamet duygu durumu içerisinde oyunun bölümlerinde yer almıştır.

Tablo 7’de verilen bilgiler ışığında insan karakterlerinin duygu durumu hakkındaki veriler ise şu şekildedir; insan karakterler en fazla 27 defa öfkeli duygu durumu içerisinde oyunda yer almıştır. İnsan karakterler 16 defa sevgi; 15 defa güvensizlik; 15 defa korku; 15 defa şiddet; 8 defa merhamet; 7 defa suçluluk; 3 defa mutluluk duygu durumu içerisinde bulunduğu saptanmıştır. İnsan karakterler aşağılanma duygu durumu içerisinde yer almamıştır.

3.4.3. Hikâye, Olay Örgüsü ve İletim Aracı Bağlamında Bölümlerin Analizi

Oyunun bahsedildiği üzere 31 bölüm oynanarak tamamlanabilmiştir. Bu bölümler içerisinde yer alan önceden gerçekleşmiş çeşitli hikâyeleri, olay örgüsü içerisinde olayı zenginleştirecek hikâye anlatımlarını, görsel ve yazılı olmak kaydesiyle video anlatım (kurgusal/sinematografik dil), televizyon ve dergi olmak üzere 3 farklı iletim aracılığıyla verdiği bulgulanmıştır. Oyun içediği olay örgüsü bağlamında kurgulanan hikâyeleri direkt olay örgüsü ve haber (haber bültenleri, dergi haberleri) olmak üzere iki farklı biçimde aktarmaktadır. Bahsedilen oyunun bu özellikleri çerçevesince aşağıda verilen Tablo 8, Tablo 9, Tablo 10 ve Tablo 11 istatistiki veriler doğrultusunda hazırlanmıştır.³

Tablo 8. Hikâye Örgüsünün İletim ve İletim Aracı Bağlamında Analizi

	İletim Aracı	İletim		Süre
		Yazılı Anlatım	Görsel Canlandırma	
	Video anlatım	0	101	230,76 dk
	Televizyon	0	10	4,95 dk
	Dergi	18	0	0 dk
Toplam		18	111	235,71 dk

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Yukarıdaki yer alan Tablo 8 incelendiğinde oyun içerisinde video anlatım, televizyon ve dergi olmak üzere 3 farklı iletim aracı kullanılarak oyun içerisindeki hikâyelerin oyuncuya aktarıldığı saptanmıştır. Bu hikâyelerin en fazla 101 defa video anlatım (kurgusal/sinematografik dil) aracılığı ile görsel canlandırma tekniği

³ Hazırlanan Tablo 8, Tablo 9, Tablo 10 ve Tablo 11’de bulunan verilerin ham halleri bu çalışmanın Ekler kısmında verilmiştir.

çerçevesince aktarıldığı tespit edilmiştir. Görsel canlandırma tekniği ile hikâyelerin toplam süresi ise 230,76 dakikadır. Televizyon aracılığı ile ise 10 defa görsel canlandırma tekniği ile hikâye anlatımının gerçekleştirildiği saptanmıştır. Bu araç ile verilen, yansıtılan hikâyelerin toplam süresi 4,95 dakikadır. Dergi aracılığı ile ise toplamda 18 farklı hikâyenin, konunun aktarıldığı saptanmıştır. Toplamda video anlatım, televizyon ve dergi araçları ile oyuncuya 129 farklı iletim yapılmıştır. Bu iletimlerin toplam ekran süresi ise 235,71 dakikadır.

Tablo 9. Hikâye Anlatımının İletişim Araçları Bağlamında Analizi

İletim Aracı	Hikâye Anlatıcısı	
	Direkt Olay Örgüsü	Haber
Video Anlatım	101	0
Televizyon	0	10
Dergi	0	18
Toplam	101	28

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Tablo 9 incelendiğinde video anlatım aracılığıyla 101 defa en fazla olarak oyun içerisinde var olan olay örgüsü içerisinde kurgusal ve sinematografik olarak direkt olay örgüsü içerisine dahil olunarak çeşitli hikâyelerin anlatıldığı saptanmıştır. Bununla beraber var olan hikâyeleri ve oyunun ilerleyişini, hikâye örgüsünü desteklemek amacıyla haber dili mantığıyla haberleştirilerek çeşitli hikâyelerin aktarıldığı da bulgulanmıştır. Bu doğrultuda televizyon aracılığıyla 10 haber, dergi iletim aracılığıyla 18 haberin verildiği saptanmıştır. Toplamda 129 farklı hikâyenin anlatıldığı bulgulanmıştır. Tablo 8 ve Tablo 9 incelendiğinde görülmektedir ki; video anlatım, televizyon ve dergi olmak üzere toplamda 129 farklı hikâyenin oyunun olay örgüsü içerisinde oyuncuya aktarıldığı bulgulanmıştır. Aktarılan bu hikâyelerde işlenen konular bağlamında analize tabii tutulmuştur. Bu analizlerden elde edilen veriler hikâyelerin ana konuları bağlamında istatistiki bilgiler çerçevesince aşağıda yer alan Tablo 10'da verilmiştir.

Tablo 10. Hikâyelerin Konu Başlıklarına Göre Analizi

	İletim Aracı			Süre dk.	Toplam
	Video anlatım	Televizyon	Dergi		
Konu					
Android Düşmanlığı	20	0	3	53,85 dk	23
İnsana Hizmet Eden Android	20	0	0	46,14 dk	20
Android Suç İşleme	18	9	2	52,8 dk	29
Android Tanıtımı	1	0	6	1,5 dk	7
İnsanın Androidi Koruması	7	0	0	6,04 dk	7
Androidin İnsansı Yetenekleri	6	1	7	28,23 dk	14
Android - Android Yardım	29	0	0	47,15 dk	29
Toplam	101	10	18	235,71 dk	129

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Tablo 10 incelendiğinde görülmektedir ki; olay örgüsü içerisinde verilen/aktarılan hikâyeler toplamda Android Düşmanlığı; İnsana Hizmet Eden Android; Android Suç İşleme; Android Tanıtımı; İnsanın Androidi Koruması; Androidin İnsansı Yetenekleri; Android - Android Yardım olmak üzere 7 farklı konu başlığı altında toparlanabilmektedir. Bu konu başlıkları yukarıda yer alan Tablo 8 ve Tablo 9'daki verilerde de saptandığı gibi 3 farklı iletim aracı vasıtasıyla toplamda 129 defa verilmiş ve bu iletilerin toplam süresi 235,71 dakikadır. Tablo 10'da görüldüğü üzere "Android Suç İşleme" ve "Android - Android yardım" 29'ar defa iletilerek en fazla işlenen konu başlıkları olmuştur. "İnsanın Androidi Koruması" ve "Android Tanıtımı" konu başlıkları altında toparlanan konular ise 7'şer defa olmak üzere en az işlenen/aktarılan konu başlıkları olarak tespit edilmiştir.

Tablo 10'da görüldüğü gibi; 7 ana başlık altında 129 defa oyuncuya hikâye anlatımı/aktarımı gerçekleştirilmiştir. Bu hikâyelerin içerisinde var olan veya temsil

edilen insan ve robot karakterlerin nasıl temsil edildikleri ise aşağıda yer alan Tablo 11’de gösterilmiştir.

Tablo 11. Aktarılan Hikâyelerde Karakterlerin (İnsan-Robot) Temsiliyeti

		Öfke	Korku	Efendi	Şiddet	Başarısız	Saldırgan	Yardımsaver	Mutsuzluk	Ötekileştirilmiş	Suçlu	Hizmetkâr	Başarılı	Çaresiz	Aykırı
	İnsan	20	14	12	14	4	9	5	5	0	0	0	0	0	0
	Robot	0	0	0	1	0	2	0	0	33	16	34	7	17	18
Toplam		20	14	12	15	4	11	5	5	33	16	34	7	17	18

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Araştırmada gerçekleştirilen kodlama çerçevesince insan ve robot karakterlerin oyunun içerisinde var olan ve çeşitli iletim araçları vasıtasıyla oyuncuya aktarılan hikâye anlatımlarında 14 farklı durumda temsil edildiği saptanmıştır. Bu 14 farklı temsiliyet Tablo 11’de istatistiki veriler çerçevesince yukarıda verilmiştir.

Tablo 11 incelendiğinde görülecektir ki; oyun içerisinde gerçekleştirilen hikâye anlatımlarında insan karakteri en fazla 20 defa öfke duygu ve durumu ile temsil edilmiştir. İnsan karakteri 14 defa korku; 14 defa şiddet; 12 defa efendi; 9 defa saldırgan duygu ve durumuyla temsil edildiği saptanmıştır. İnsan karakteri aktarılan hikâyelerde ötekileştirilmiş, suçlu, hizmetkâr, başarılı, çaresiz ve aykırı olarak temsil edilmemiştir.

Robot karakterler ise en fazla 34 defa hizmetkâr konumunda temsil edilmiştir. Bununla beraber 33 defa ötekileştirilmiş; 18 defa aykırı; 17 defa çaresiz; 16 defa suçlu; 7 defa başarılı; 2 defa saldırgan; 1 defa şiddet temsiliyle aktarılan hikâyelerde yer aldığı saptanmıştır. Robot karakterleri; öfke, korku, efendi, başarısız, yardımsaver, mutsuz olarak aktarılan hikâyelerde temsil edilmemiştir.

Toplamda 34 defa olmak üzere en fazla hizmetkâr temsiliyetinin aktarılan hikâyelerde yer aldığı tespit edilmiştir. Aktarılan bu 34 hizmetkâr temsiliyetinin hepsi robot karakterlerle eşleştirilmiştir. Toplamda aktarılan 33 ötekileştirilme temsiliyetinin de sadece robot karakterlerle eşleştirildiği bulgulanmıştır.

SONUÇ

Oyun, toplumdan beslenen ve toplumu besleyen bir eylem olarak varoluşunu eski çağlardan bu yana sürdürmüştür. Aynı zamanda oyun, Huizinga'nın da belirttiği üzere; kültürden bile daha eski bir edinim olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle dönemsel olarak ele alındığında oyun; kültür, siyaset ve ekonomi gibi birçok alanlardan etkilenecek değişime uğramıştır. Yapılan literatür incelemesinde ve bu çalışmanın birinci bölümünde bahsedildiği üzere; Antik Yunan'da yetişkinler için eğlence odaklı gerçekleştirilen bir eylem olarak karşımıza çıkan oyun, çocuklar için de eğlencenin yanı sıra onları hayata adapte eden, yeni bir şeyler öğrenmelerini sağlamayı amaçlayan ve yaşlılarıyla iletişim kurma becerilerini arttırması adına önemli bir göreve sahiptir. Oyun bu dönemde bireysel bir etkinlik olmanın yanı sıra toplumsal bir etkinlik olarak da kendisini göstermektedir. Olimpiyat oyunları, bu dönemde ilk örneklerini vermiştir. Ayrıca belirtmek gerekir ki; bu dönemde eğlence odaklı varoluşunun yanı sıra oyun, kültür aktarıcısı konumunu da temsil etmiş ve dini ritüeller ile bütünleşerek toplumda öğretici bir güç olarak var olmuş ve onu etkisi altına almıştır.

Çalışmanın “Antik Dönemde Oyun Kültürü” başlığında incelendiği üzere; Roma Dönemi'nde ise oyun eğlencenin yanı sıra bir rekabet ortamı, yarışma tutkusu olarak kendisini yeniden inşa etmiştir. Yarışmaların ehemmiyeti artmış, toplumsal açıdan oyun üst sınıfın eğlencesi niteliği halinde kendini göstermeye başlamıştır. Orta Çağ'da ise dönemin düşünce yapısından dolayı oyun eğlence amacıyla oynanmamış, bireyi adeta bir şövalye gibi dönemin savaş alanlarına alıştırmak ve yetiştirmek için gerçekleştirilen bir eylem olarak görülmüştür. Bu amaçlar doğrultusunda yetişkinler için; at biniciliği, eskrim, kılıç dövüşü, ok atma gibi bedensel gelişimin sağlanacağı oyunlar ön planda olmuş, çocuklar için ise oyun kendisinden önceki çağlarda barındırdığı misyonların çok da dışına çıkmamıştır.

Çalışmanın “Modern Dönem Öncesi Oyun” ve “Modern Toplumda Oyun” başlıklarında detaylı bir şekilde bahsedildiği üzere; Aydınlanma Çağ'ının da yaşanması beraber Modern Dönemde oyun, dönemin etken ideolojik düşünceleri etrafında dönüşerek özellikle spor gibi gösteri odaklı toplumsal ve kültürel faaliyetler olarak önem kazanmıştır. Bu dönemde Coubertin'in olimpiyatların tekrar başlaması

yönünde gerçekleştirdiği çalışmalar, dönemin spor alanındaki faaliyetleri için mihenk taşı niteliğindedir. Ancak bu olimpiyatlar Antik Dönem'deki düzenlenme amacından uzaklaşarak ulus milliyetçiliğinin yükselmesini hem teşvik etmiş hem de temsil etmiştir.

Çalışmanın “Geç Modern Dönemden Dijital Döneme” başlığında betimlendiği gibi, Sanayi Devrimi'nin yaşanmasıyla beraber çalışma zamanı ve serbest zaman dilimleri keskin sınırlar ile birbirinden ayrılmaya başlamıştır. Serbest zaman kavramı bireyin kendini gerçekleştireceği ve siyasi hayata katılacağı biricik zaman olmaktan çıkarak ancak onun çalışma hayatı dışında dinlenebileceği bir zamana sıkıştırılmıştır. Modern Dönemde, serbest zamanın yaşadığı bu değişim oyun kavramı için de farklı bir boyut kazandırmıştır. Genel anlamda oyun Modern Dönemde özellikle bireyi uyuşturmak, toplumsal açıdan farkındalığı azaltmak amacıyla, bireyi düşünsel olarak toplumsal hayatın gerçekliğinden, siyasi hayat etkinliğinden uzaklaştırarak modernizmin keskin sınırlarını yumuşatarak onu sisteme adapte etmek için kullanılmıştır.

Bahsedildiği üzere oyun, tarihsel süreç içerisinde toplumun ekonomik, politik, siyasi ve kültürel yapısında etkilenmiştir. Bununla beraber teknoloji olgusu da toplumun dinamiklerini etkileyen bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Teknoloji toplumun dinamiklerini hem dolaylı hem de dolaysız yönden etkileyerek insanın gündelik yaşamına katılmıştır. Teknolojinin gündelik yaşama katılımı elbette ki toplumsal bir olgu olarak bahsedebileceğimiz oyun kavramı üzerinde de etkili olmuştur. Çalışmanın 1. bölümünde bahsedildiği üzere tarihsel süreç içerisinde gelişen teknoloji, oyun oynamak için kullanılan çeşitli materyallerin hem icadında hem de gelişiminde kullanılmıştır. Böylelikle tarih öncesi dönemlerde hayvan kemiklerinden yapılan oyuncaklar, Modern Dönemde plastikten yapılan veya çeşitli mekanik düzenlemeler ile kurgulanmış oyuncaklar olarak var olmuştur. Bu bağlamda bahsetmek gerekir ki, elektrik ve elektronik alanında yaşanan gelişmeler toplumun dinamiklerini yeniden şekillendirirken Sanayi Devrimi'ni de ayrı bir evreye taşımıştır. Elektrik teknolojisi özellikle bu dönemde hem kendini çeşitli oyun eşyalarına entegre etmiş hem de bu teknolojik gelişmeye paralel olarak ortaya çıkan yeni ortamlar vasıtasıyla oyunu ve oyunun oynanma biçimini etkilemiştir.

Yaşanan bu teknolojik değişimler dijitalleşmenin ilk ayak sesleri olarak nitelendirilebilir. Günümüz dijital toplumunun temellerinin atıldığı bu dönemde özellikle oyun ve oyun oynama pratiği de büyük bir dönüşüm geçirerek farklı bir evreye geçmiştir. Çalışmanın “İnteraktif Oyun Çerçevesince Değişen Oyun ve Oyun Kültürü” başlığında bahsedildiği üzere toplumsal bir olgu olarak eş zamanlı mekân paylaşımı ile oynanabilen oyun dijital ortamlarda çeşitli teknolojik aygıtların etkileşimi vasıtasıyla, mekân ve zaman kavramlarından bağımsız oynanabilecek bir olgu haline dönüşmüştür. Bununla beraber teknolojik alanda yaşanan her gelişme oyunun hem oynama pratiğini değiştirmiş hem de onun doğasında var olan interaktivite kavramını dönüştürmüştür. İlk başlarda insan-insan arasında eş zamanlı ve eş mekânla oynanan oyunlar yaşanan bu gelişmeler çerçevesince insan-makine arasında oynana gelmiştir. Teknolojik alanda yaşanan gelişmeler ekseninde özellikle ağ teknolojisi alanında yaşanan gelişmeler sayesinde insan-makine arasında oynana gelen oyun teknolojinin sağladığı ortamsal birliktelikle beraber insan-insan arasında ve insan-makine-insan arasında oynana gelmiştir.

Çalışmanın literatür kısmını oluşturan birinci ve ikinci bölümlerde görüleceği üzere oyun, toplumun içinde toplumun dinamikleriyle beraber gelişen ve bu dinamiklerden etkilenen bir kavramdır. Bu kavram içerisinde hikâye anlatıcılığı, bireysel etkinlik, toplumsal kolektivite gibi birçok kültürel etkinliği de barındırmaktadır. Bu kültürel etkinlik içerisinde oyun hem çocukluk döneminde hem de yetişkinlik döneminde birey ve bireyin toplumsal hayatında önemli bir aktivite olarak rol almıştır. Ancak bu rol günümüzde teknolojik alanda yaşanan gelişmeler vasıtasıyla hem değişmiş hem de gelişmiştir. Çalışmanın varsayımı da bu değişim ve gelişim üzerinden oluşturulmuştur. Detroit: Become Human oyunu içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Yapılan araştırmada elde edilen bulgular doğrultusunda şu sonuçlara varılmıştır.

Tablo 4’te görüldüğü üzere, incelenen oyunun hikâyesi içerisinde verilen tarihler ve oyunun konusu değerlendirildiğinde, bahsi geçen oyunun geleceğe bir projeksiyon tuttuğu söylenebilir. Çünkü yine Tablo 4’te görüldüğü üzere oyun 31 bölümde tamamlanabilmiş ve bu 31 bölüm 2038 yılında geçmiştir. Özellikle oyunun yapay zekâ ve android tabanlı ana konusu çerçevesince bu 31 bölümünde 2038 yılında geçmesi oyunun gelecek hakkında bir varsayımda bulunarak oyuncusuna aktarımda

bulunduğu söylenebilir. Literatür taramasında da bahsedildiği üzere çeşitli oyunlar aynı zamanda bir hikâye aktarımıdır. Tablo 4'te görüldüğü üzere oyun 31 bölüm içerisinde 2094 farklı seçenek sunmuştur. Bu da oyunun oyuncuya hikâye örgüsü içerisinde etkileşim tanıdığını göstermektedir. Ayrıca bu etkileşimlerin ortalaması alındığında oyuncu bölüm başına 67 etkileşim gerçekleştirebileceği ve bu da bahsi geçen oyunun etkileşiminin oldukça yüksek olduğu verisini vermektedir. Oyunun etkileşim özelliğini barındırmakta olması, oyunun oyuncu için; oyun – oyuncu, oyuncu- makine etkileşimine olanak sağladığı söylenebilir. Bu etkileşim bölüm başı ortalama 31 hikâye akışı seçim olanağı ve bölüm başı ortalama 8 oyun içi görevin oyunun oyuncuya tanınmasıyla beraber artırılmıştır. Oyun aynı zamanda hikâye anlatıcısı konumunda olarak hikâye akışı içerisinde oyuncuya kendisinin seçimleri doğrultusunda belirleyeceği sonlar sunmaktadır. Ayrıca Tablo 4 incelendiğinde, oyunun 31 bölümünde toplamda 139 farklı son sunmasıyla oyun, oyuncuyu hikâye akışı içerisinde dinamik tutmakta, oyuncuya bu seçimleriyle oyunu yönlendirebildiği hissiyatını vermekte ve tüm bunların sonucunda oyun, oyuncu-makine etkileşimini artırdığı söylenebilir. Bu sebeple bahsi geçen oyunun sadece basit bir bilgisayar oyunu olduğunu söylemek eksik olacaktır. Oyun içerisinde barındırdığı bu özellikleriyle hem hikâye anlatıcısı konumunda hem de dijital oyunların oyuncuyu kısıtlayan ve belli sonlarla onu sınırlayan kurgusal yapısını aşmaktadır. Böylelikle oyun her bir oyuncuya belirli sınırlar içerisinde farklı son sunma vaadiyle oyunun interaktivitesini arttırmıştır.

Bu interaktivitenin özellikle oyun içerisinde çeşitli etmenlerle sağlandığını da söylemek mümkündür. Belirtildiği gibi oyun bir gelecek projeksiyonu sunmaktadır. Hikâye anlatıcılığının bir örneği olarak bu projeksiyon içerisinde gerçek bir yaşam sunan oyun hikâyesel kurgusunu ana karakter ve olay içi karakter; karakter mesleği; karakterlerin oyun içerisinde gerek birbirleriyle gerekse oyuncuyla etkileşimi ve son olarak bu karakterlerin insana özgü duygu durumu temasıyla 4 başlık altında oluşturmuştur. Bu doğrultuda Tablo 5 incelendiği zaman söylenebilir ki; oyun gerçek bir dünyada geçermişçesine kurgulanmıştır. Bu durum oyun ve oyuncu arasındaki etkileşimi ve gerçek - sanal dünyadaki ayrımı muğlaklaştırarak artırmıştır. Tablo 5'te görüldüğü üzere oyun, içerisinde var olan 21 farklı meslekle gerçek dünyayı simüle etmeye çalışmıştır. Oyun, hikâye anlatımı içerisinde ana karakter ve olay içi karakter olarak 2 farklı karakter çeşidini barındırmaktadır. Bu karakter gruplandırması ise robot

ve insan olarak tür bakımından 2 ye ayrılmaktadır. Bununla beraber oyun içerisinde barındırdığı hem insan karakterlerine hem de robot karakterlerine insani duygu durumları atfetmiştir. Ayrıca hikâye akışında yer alan anlatımlar doğrultusunda robot ve insan karakterlerin çeşitli duygu durumlarında bulunması, özellikle de robot karakterlerin insana ait duygu durumlarında temsil edilmesi oyunun öne sürdüğü gelecek tasavvurunun ne kadar gerçekçi olduğunu gösterir niteliktedir. Tablo 5’te incelendiğinde oyunun oyuncuya 31 bölüm genelinde hikâye akışı içerisinde 58 farklı karakter sunduğu görülmektedir. Bu da oyunun hikâye evreninin ve hikâye kurgusunun oldukça geniş bir yere sahip olduğunu göstermekte olup oyuncuya geniş bir simüle dünyası sunmaktadır. Tablo 5’te yer alan verilere göre ayrıca oyun 58 karakter içerisinde ana karakter olarak oyuncuya 3 ana karakter sunulduğu ve bu 3 karakterin de robot olduğu saptanmıştır. Tablo 6’nın detaylı incelenmesi durumunda ise, oyunun oyuncuya sunduğu oyun içi etkileşim ana karakterler ile 1749 kez, olay içi karakterlerle 4 kez toplamda 1753 kez etkileşim gerçekleştirilmiştir. Bu etkileşim oyunun, oyuncuya hikâye evreni içerisinde aktif bir rol sunduğunu gösterir niteliktedir.

Tablo 7’de gösterildiği üzere, robot ve insan olarak 2 türde ele alınan karakterler oyun içerisinde var olan hikâye örgüsünce çeşitli duygu durumlarıyla gösterilmiştir. Bu da oyunun kurgulanmış bir hikâye anlatımı içerisinde olduğunu göstermektedir. Özellikle Tablo 7’de yer alan duygu durumlarının içerisinde insanlar aşağılanma duygu durumu içerisinde gösterilmezken robotların 20 defa bu duygu içerisinde gösterilmesi, oyun içerisindeki hikâye örgüsünce insanlar ve robotlar arasında efendi-hizmetkâr ilişkisinin işlenmiş olduğu söylenebilir. Bu durum literatür taramasında da yer alan eski çağlarda oyun kavramı içerisinde imtiyazlı sınıfın efendiyi temsil ederek izleyici konumunda yer alıp, alt sınıfın hizmetkârı temsil ederek yaşamı pahasına yarışan konumda olması, oyunun hikâyesi içerisinde insan-robot, efendi-hizmetkâr çerçevesince işleyişiyle benzerlik göstermektedir.

Yukarıda bahsedilen oyunun tüm bu özelliklerinin özellikle oyunun hikâye örgüsü içerisinde oyuncuya aktarılmasının yöntemi de dikkat çekicidir. Tablo 8’de de görüldüğü üzere, oyun toplamda 235 dakikalık bir süreyle oyuncuya hikâye anlatmaktadır. Özellikle oyunun bu hikâyeleri kendi içerisinde barındırdığı olay örgüsü etrafında aktararak gerçek ve sanal dünya arasındaki sınırları silikleştirdiği söylenebilir. Bu hikâyelerin aktarımı sinematografik bir dille en fazla Tablo 8’de de

gözüktüğü üzere görsel canlandırma tekniği ile verilmiştir. Bu teknik sayesinde verilen hikâye oyuncuya oyunun gerçekmiş gibi oynanabilmesini sunmuştur. Ayrıca çalışmanın literatür taramasında da yer verildiği üzere; tarihsel süreç boyunca hikâye anlatıcılığı insanların yüz yüze gerçekleştirdiği bir pratiktir. Bu pratik insanlar tarafından gerek mağara duvarlarına gerekse de çeşitli duvarlara çeşitli çizimler yapılarak gerçekleştirilmiştir. Özellikle Modern Dönem öncesinde hikâye anlatıcılığı kolektif bir eylem olarak var olmuş ve insanları bir araya getirmiştir. Araştırmanın konusunu oluşturan oyun çerçevesince belirtmek gerekirse ve ilgili tablo bu açıdan incelendiğinde; günümüz dijital oyunlarının birer hikâye anlatıcı rolüne büründüğü söylenebilir. Bu açıdan Tablo 9’a bakıldığında ise oyunda var olan toplam 129 hikâyenin 101 gibi büyük bir çoğunluğu bahsi geçen oyunun olay örgüsü bağlamında direkt olarak oyuncuya aktarıldığı görülecektir. Bu açıdan bakıldığında oyunun kendini hikâye anlatıcılığını gerçekleştiren bir özne konumuna yerleştirdiği söylenebilir. Tablo 10 detaylıca incelendiğinde, bu hikâye anlatımlarının çeşitli başlıklar altında ele alındığı görülecektir. En çok işlenen konu olarak “Androidin Suç İşlemesi” ve “Android-Android Yardım” ön plana çıkmıştır. Bu da oyunun hikâyesi içerisinde yer alan insan-robot ilişkisi bakımından robotların itaatkâr olmayıp, isyankâr bir tavır sergilediğini göstermektedir. Tablo 11 detaylı bir biçimde incelendiğinde ise oyunun hikâye aktarımı esnasında insan ve robot karakterlerin temsiliyeti ele alınmıştır. Özellikle insan karakterlerin ötekileştirilmiş, suçlu, hizmetkâr gibi temsillerde yer almaması ve bu temsillerin robot karakterler üzerinden gösterilmesi, tıpkı duygu durumunda da belirtildiği gibi robotlar ve insanlar arasında efendi-hizmetkâr ilişkisinin oyunun temasında sıklıkla ele alındığını güçlendirir niteliktedir.

Jesse Schell, Elemental (temel) tetrad yaklaşımı çerçevesince gerçekleştirilen bu çalışmada şu sonuçlara ulaşılmıştır.

Mekanik unsuru: Detroit: Become Human oyunu, oyuncu – makine etkileşimine olanak vermektedir. Ayrıca oyun bu etkileşim içerisinde oyuncuya her seferinde farklı seçim olanakları sağlamaktadır. Verdiği görevlerle oyun, oyuncunun hikâyeyi nasıl tamamlayabileceğini tasarlamıştır. Algoritmik olarak tasarlanan ve bu algoritmalar sayesinde oyuncuya özel

içerikler sunan oyun bu sayede oyuncuya yüksek düzeyde interaktivite sağlamaktadır.

Hikâye unsuru: Detroit: Become Human oyunu, oyun içerisinde var olan hikâyeler ile oyun oynama deneyimini senaryolaştırmıştır. Oyunda anlatılmak istenen hikâye oyun algoritması tarafından ve oyuncunun seçimleri eksenince şekillenmektedir. Oyunun olay örgüsü içerisinde dallanıp budaklanan bu senaryosal yapısı oyunun en büyük özelliği olarak ön plana çıkmıştır. Hikâye anlatımı bakımından oyun Schell'in belirttiği gibi "hikâye makinesi" biçiminde hikâyeleri oyuncuya aktarmaktadır. Kısacası her oyuncu için sınırlı sayıda farklı bir son oyunun algoritması tarafından tasarlanmıştır. Ayrıca, oyunun bir gelecek projeksiyonu sunması, oyunun kendine has bir hikâye yapısının olduğunu da göstermektedir. Bu açıdan bakıldığında oyun sahip olduğu kurgusal dil ile bir nevi dramatik bir yapı içerisinde hikâyesini oyuncuya aktarmaktadır. Bununla beraber hikâye içerisinde var olan karakterler ve bu karakterlerin oyun içerisindeki temsiliyeti gerçeğin birer simülasyonu gibidir. Bu açıdan oyun gerçek ve sanal dünya arasındaki ayrımı silikleştirmiştir.

Estetik unsur: Oyun tasarımının en güçlü yönünü Schell estetik olarak belirtmiştir. Estetik oyun üzerindeki deneyim ile doğrudan ilişkilidir. Araştırmaya konu olan oyun içerisinde barındırdığı hikâye anlatımına konu olan görsel hikâyeleri ise ses, görüntü ve kurgu bakımından üst düzeyde bir yetkinlikle oyuncuya sunmuştur. Bu açıdan bakıldığında Detroit: Become Human oyununda estetik unsurların ön plana çıktığı söylenebilir.

Teknoloji: Detroit: Become Human oyunu, kendi içerisindeki algoritmik yapısıyla günümüz teknolojisini en üst düzeyde kullandığını göstermektedir. Çünkü oyun, oyuncunun seçimlerine göre hikâye akışını algoritmik olarak özelleştirebilme yeteneğine sahiptir. Böylelikle oyun, oyuncu açısından oyun içi etkileşimi en üst düzeye çıkarmayı amaçlamıştır.

Tüm bu bulgular ve bu bulgular ekseninde ulaşılan sonuçlar dikkate alındığında Detroit: Become Human oyunu ekseninde söylenebilir ki; teknolojik alanda yaşanan gelişmeler neticesinde günümüz dijital oyunları sadece bir oyun

değildir. Oyun-oyuncu, oyuncu-oyuncu, oyuncu- makine etkileşimleri bu oyunlarda en üst düzeye çıkmıştır. Oyuncuya verilen imkanlar dahilinde oyuncu artık oyun oynama deneyimini kendi sınırları içerisinde kişiselleştirebilir.

Görüldüğü üzere tarihsel süreç içerisinde eski çağlardan bu yana oyun kavramı hem çocukların hem de yetişkinlerin gerçekleştirdiği bir eylem olarak var olmaktadır. Kavram çocuklar için, yetişkini taklit etme, hayata hazırlanma, sosyalleşme gibi önemli roller üstlenirken, yetişkin için hayatın olağan yoğunluğu içerisinde kendini dinlendirme, gündemden uzaklaşma, belirli bir sürede de olsa nefes alması için gerçekleştirdiği etkinlik/eylem olarak var olmuştur. Ancak günümüz teknolojisi sayesinde var olan oyunlar oyun deneyimini farklı bir boyuta taşımıştır. Oyuncu artık oyununu gerçek bir dünyada var oluyormuşçasına sürdürmektedir. Bu açıdan bakıldığında oyun çalışmaları üzerine yapılan akademik çalışmaların önemi artarak devam edecektir.

KAYNAKÇA

- Ak, D. (2006). *Oyun ve oyuncak kavramlarının tarihsel ve kültürel değişimine endüstriyel tasarım açısından bir bakış* [Yüksek Lisans Tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Akbaş, Ö. U. (2022). Dijital oyunlarda sanal kurgusal cinsellik, kadınlık ve beden temsili. Ş. Sağıroğlu, H. İ. Bülbül, A. Kılıç, M. Küçükali, Ş. Bayzan ve Y. Samur (Ed.), *Dijital Oyunlar -2: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler* içinde (s. 57-77). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Akın, E. (2008). *Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma* [Yüksek Lisans Tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Akkaya, C. (2009). *Spor ve medya: Medyanın futbolu kitle kültürü haline getirmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Akdeniz Üniversitesi.
- Akkurt, M. ve Şinforoğlu, T. (2023). Spor için seyirci, seyirci için spor: Roma'da atlı araba yarışları ve gladyatör dövüşleri. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 92-101. <https://doi.org/10.53434/gbesbd.1161694>
- Altın, R. (2022). *Roma imparatorluk çağı küçük asya'sında özel şahıs ismiye anılan agon'lar* [Doktora Tezi] Bursa Uludağ Üniversitesi.
- And, M. (2012). *Oyun ve bugü, Türk kültüründe oyun kavramı*. Yapı Kredi Yayınları.
- Arisoy, S. D. (2020). Video oyunlardaki transhümanist karakterler: NieR: Automata, Detroit: become human ve deusEx: Mankind divided. *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 729-741. <https://doi.org/10.26677/TR1010.2020.539>
- Atak, A. S. (2022). Antik roma'da atletizm yarışmalarının tarihî gelişimi ve roma hukukunda profesyonel atletlere ilişkin bazı hukukî meseleler. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, XXIV(2), 887-929. <https://doi.org/10.33717/deuhfd.1182519>

- Aydemir, M. ve Fetah, V. (2022, Eylül). Dijital oyun ortamında NFT kullanımı ve oyna-kazan modelinin yapısal analizi. *TRT Akademi Dergisi*, 970-1005. <https://doi.org/10.37679/trta.1143010>
- Aydoğan, F. (1999). *Modern dönemde serbest zaman ve medya* [Doktora Tezi]. Marmara Üniversitesi
- Bardak, M. ve Topaç, N. (2022). *Oyun ve oyun meteryalleri*. Efe Akademi.
- Bayzan, Ş. ve Güneş, A. (2022). Dijital oyun tarihi ve türk oyun medyası. Ş. Sağıroğlu, H. İ. Bülbül, A. Kılıç, M. Küçükali, Ş. Bayzan ve Y. Samur (Ed.), *Dijital Oyunlar -1 : Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler* içinde (s. 25-78). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Bener, S. S. (2016). *Antikçağda oyun ve oyuncaklar*. Kitap Yayınevi.
- Beste, T. ve Değirmencioglu, H. (2017). Antik çağda anadolu'da spor turizmi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Yalvaç Akademi Dergisi*, 9-21.
- Binark, M. ve Bayraktutan Sütçü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. Kalkedon Yayınları.
- Bostan, B. (2022). *Dijital oyunlar ve interaktif anlatı*. The Kitap.
- Büyükbaykal , I. C. ve Cansabuncu, A. İ. (2020). Türkiye’de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergi*, 1-9.
- Canlı, S. K. ve Demirarslan, D. (2020, Aralık 25). Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 60-75.
- Çalık, E. Y. (2023). Franz Oppenheimer’in devlet kuramı üzerinden video oyunlarında toplumsal yapılaşma. *Journal of Arts*, 65-73. <https://doi.org/10.31566/arts.2010>
- Çelik, E. (2018). Modern toplumda serbest zamanın işlevi ve planlanması. *Akademik Hassasiyetler*, V(9), 77-92.
- Çilingir, A. (2017). İletişim alanında İçerik analizi yöntemi kullanılarak yapılan yüksek lisans ve doktora tezleri üzerine bir inceleme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 148-160. <https://doi.org/10.17680/erciyesakademia.291891>

- Çokbankir, N. (2010). *Yazıtlar ışığında roma imparatorluk çağı küçük asya agonları ve sporcuları* [Doktora Tezi]. Akdeniz Üniversitesi.
- Çokluk, N. ve Ökmen, Y. E. (2020). Sözlü kültürden dijital kültüre hikâye anlatımı: youtuberlar üzerine kültürel bir çözümleme. *Selçuk İletişim Dergisi*, 1114-1148.
- Denizel, D. (2012). Sanatın yeni evresi olarak bilgisayar oyunları. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 107-144.
- Dikmen, E. Ş. (2019). 1980-2017 Yılları arasında dijital oyun endüstrisinin gelişimi ve oluşturulan yapay yaşam döngüleri. *Selçuk İletişim*, 294-311. <https://doi.org/10.18094/josc.470961>
- Doğu, B., Gürbüz, A. B., Düzgüneş, Ç. ve Öncü, Z. P. (2022). Metaverse'te avatar, aidiyet ve kimlik. E. Süngü ve B. Bostan (Ed.), *Dijital Oyunlar 2.0 Oynanış ve Kimlik* içinde (s. 59-83). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Durak, N. (2011). Gelenek ve modernite etkileşimi bağlamında spor etiği. *Süleyman Demirel Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*(27), 43-63.
- Fişek, K. (1985). *Türkiye spor tarihi*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Guttmann, A. (2004). *Sports: The first five millennia*. University Of Achusetts Press Amherst And Boston.
- Gülsoy, S. (2019, Haziran). Oyun, kültür ve zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*(62), 317-337.
- Günay, D. (2002). Sanayi ve sanayi tarihi. *Mimar ve Mühendis Dergisi*, 8-14.
- Güner, M. O. (2022). Dijitalleşen dünyada etkin oyuncu ve izleyici: Detroit oyunu ve bandersnatch filmi üzerinden karşılaştırmalı analiz. *Veche*, 1(1), 33-47.
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens; Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (Çev. M. A. Kılıçbay,) Ayrıntı Yayınları.
- İkibeş, S. (2020, Nisan). Antik olimpiyat oyunları ve ölüm sporu pankreas. *ÇAKÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, XI, 253- 267.

- İlhan, G. (2022). *Gladyatör Oyunları Ve Mekanları* [Yüksek Lisans Tezi]. Bursa Uludağ
- İmamoğlu, M. ve İmamoğlu, G. (2018). Antik yunanda atlı sporların ve biniciliğin görselleri etkileri ve yorumlamaları. (Başkan bilgisi yok). 3. *Uluslararası Avrasya Spor Eğitim ve Toplum Kongresi* (s. 176-185). Mardin Artuklu Üniversitesi, Mardin.
- Kapır, B. (2022). *Algoritmik toplum ve medya*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kaplan, D. (2021). Panhellenik kutsal alanların değişimi; Festivaller, hamamlar, atletizm ve smıntheion örnekleri. *Anadolu*(47), 137-173. <https://doi.org/10.36891/anatolia.879106>
- Karahisar, T. (2013). Türkiye'de dijital oyun sektörünün durumu. *Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu* (s. 107-113). N. Bilge ve D. Özhekim (Başkan) Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Sakarya.
- Karışmaz, K. (2019). *Bilgisayar oyun arayüzlerinde grafik tasarım*. İksad Publishing House.
- Kartoğlu, N. U., Gulyev, Z. ve Özerden, K. E. (2022). Anlatıda interaktiflik olgusu: Farklı söylem biçimlerinde ‘gerçek (actual) interaktivite’ ve ‘algısal (perceived) interaktivite’ düzeylerinin yansımaları. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*(39), 1010-1031. <https://doi.org/10.12981/mahder.1137664>
- Kıdıman, E., Mumcu, F. ve Yılmaz, M. (2023). Blokzincir ve nft teknolojilerinin dijital oyunlarda kullanımı: türk oyuncularla bir tarama çalışması. 16. *Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu* (s. 46-55). Ö. Ö. Top ve R. C. Ertur (Başkan), Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Koçak, Ö. (2022). Dijital oyunların geliştirilmesi sürecinde dikkate alınabilecek bilişsel ve teknolojik yaklaşımlar. Ş. Sağıroğlu, H. İ. Bülbül, A. Kılıç, M. Küçükali, Ş. Bayzan ve Y. Samur (Ed.), *Dijital Oyunlar 2: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler* içinde (s. 247-277). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kotynski, E. J. (2006). The athletics of the ancient olympics: A summary and research tool. *University VanderBilt*, 1-18.

- Kumar, K. (2013). *Sanayi sonrası toplumdaki post-modern topluma*. (Çev. M. Küçük) Dost Kitapevi.
- Kurke, L. (1993, Haziran). Ancient greek board games and how to play them. *Classical Philology*, XCIV(3), 247-267. <https://doi.org/10.1086/449440>
- Kuş, Ö. A. (2023). *İnteraktif bir iletişim alanı olarak dijital oyunlar; Oyun oynama motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığına etkileri üzerine bir araştırma*, [Doktora Tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Kuyumcu, N. (2014, Aralık). Tarihten Günümüze Çocuk ve Çocukluk Algısı Üzerine Birkaç Söz Çocuk Tiyatrosu ve Çocuklarla Tiyatro. *Türk Dili*, CVII(756), 709-713.
- Lipman, D. (1999). *Improving your storytelling*. August House Publishers.
- Merdin, M. ve Akcan, B. (2022). Metaverse ve oyun. *Güncel Metaverse Çalışmaları*, 49-60. <https://doi.org/10.1145/3130859.3131438>
- Meriç, A. B. (2022). *Dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet algısı: “detroit become human* [Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Metin, O. Ve Ünal, Ş. (2022). İçerik analizi tekniği: İletişim bilimlerinde ve sosyolojide doktora tezlerinde kullanımı. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 273-294. <https://doi.org/10.18037/ausbd.1227356>
- Okkay, İ. (2023, Ocak). İletişim kuramları bağlamında metaverse. *TRT Akademi*, VIII(17), 8-36. <https://doi.org/10.37679/trta.1198114>
- Onur, B. (1992). Tarih boyunca oyunlar ve oyuncaklar. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences*, 365-386. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000594
- Oskay, Ü. (2017). *Kitle iletişim kültürü işlevleri*. İnkılap Kitapevi.
- Oyarçın, K., Kızılyalçın, F. ve Özkan, H. (2018, Ağustos). Antik çağ oyunlarında kemiğin kullanımı. *Tarih Okulu Dergisi*, 207-225. <https://doi.org/10.14225/Joh1321>
- Özcan, Ö. (2017). Orta çağ'dan erken modern döneme çocukluğun tarihsel gelişimi. *Çocuk ve Medeniyet*, 91-125.

- Özdilek, Ç., Şentürk, A. ve Döşyılmaz, E. (2003). Modern olimpiyat oyunlarının tarihi gelişimi ve olimpiyatların gezici olma ilkesinin günümüze kadar düzenlenen oyunlar açısından değerlendirilmesi. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*(9), 1-15.
- Polinsky, P. (2020). *Game on mario*. Abdo Publishing.
- Rehak, B. (2008). Genre profile: First-person shooting games. M. Wolf içinde, *A History from PONG to PlayStation® and Beyond* (s. 1-380). Greenwood Press. <https://doi.org/10.5040/9798216032106.ch-030>
- Saka, E. (2023). Blokzincir. F. Aydoğan (Ed.), *Medyada güncel kavramlar* içinde (s. 47-49). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Sarıca, Y. (2019). *Yapay zekâ ile oyun seviyelendirme* [Yüksek Lisans Tezi]. Pamukkale Üniversitesi.
- Sayın, S. (2023). 2d bağımsız oyunlarda görsel dil ve animasyonun rolü. *Akademik Sanat*, 124-139.
- Schell, J. (2008). *The art of game design*. Morgan Kaufmann Publishers.
- Smith, L. ve Mann, S. (2002). Playing the game: A model for gameness in interactive game based learning. *Proceedings of the 15th Annual NACCQ*(397), 397-402.
- Steinkuehler, C. (2006, January 1). Why Game (Culture) Studies Now? *Games and Culture*, 1, 97-102. <https://doi.org/10.1177/1555412005281911>
- Şahin, Ş. (2023). *Enneagram personality types, and players' in-game choices: A case study on detroit become human* [Yüksek Lisans Tezi]. Bahcesehir University.
- Şimşek, F. (2017, Aralık). Paleolitik dönemde İnsan türleri. *Amisos*, II(3), 65-85.
- Tan, E. ve Jansz, J. (2008). The game experience. H. Schifferstein ve P. Hekkert (Ed.) *Product Experience* içinde(s. 531-556). Elsevier.
- Taşmerdivenli, N. (2019). *Erken Modern Dönem'de Toplumsal Bölünmeler Ulusal Kliselerin Oluşumu Anglikan Klisesi Örneği* [Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Üniversitesi.

- Uluk, M. ve Anbarlı, Z. Ö. (2021) Dijital oyun ve tüketici. *Anadolu Üniversitesi*, 195-222.
- Uzunlaşan, A. (2005). Antik roma'da gladyatör oyunları. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*(12), 15-58.
- Vamplew, W. (2022). Bread and circuses, olive oil and money: commercialised sport in ancient greece and rome. *The International Journal of the History of Sport*, 589-608. <https://doi.org/10.1080/09523367.2022.2099383>
- Vatandaş, S. (2020). Oyun ve oyuncak: Teknolojik ve toplumsal dönüşüm sürecinde oyun ve oyuncakın anlamsal ve işlevsel değişimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 913-930. <https://doi.org/10.21076/vizyoner.674699>
- Wolf, M. J. (2008). *The video game explosion a history from pong to playstation® and beyond*. Greenwood Press. <https://doi.org/10.5040/9798216032106>
- Yedekci, E. (2023). *Deneyimden dijital hikâye anlatıcılığı: Youtube türkiye örneği* [Doktora Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Yengin, D. (2010). *Dijital oyunlarda şiddet kavramı: Yeni şiddet* [Doktora Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Yılmaz, E. (2022). Sokak oyunlarından sanal oyunlara: Dijital oyunların gelişimsel süreçlerinin çocuk kullanıcıların ahlaki gelişimleri açısından değerlendirilmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 545-557. <https://doi.org/10.17556/erziefd.1052883>
- Zengin, F. ve Kapır, B. (2020). Kamu yayıncılığında ötekileştirme kültürü: TRT1 Ve 16 nisan referandumu örneği. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 1145-1178. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.731222>

İnternet Kaynağı

- Augustyn, A. (2022). *Middle ages historical era*. 17 Haziran 2023 tarihinde <https://www.britannica.com/event/Middle-Ages> adresinden edinilmiştir.

- Boschele, F. A. (2016, Haziran 19). *Survivor'da yarışmak mı, oynamak mı?* 18 Şubat 2023 tarihinde <https://m.bianet.org/bianet/diger/176002-survivor-da-yarismak-mi-oynamak-mi> adresinden edinilmiştir.
- Britannica. (2022, Eylül 21). *Game*. 3 Ekim 2022 tarihinde <https://www.britannica.com/topic/game-recreation> adresinden edinilmiştir.
- Camp, J. (2019, Temmuz 18). *Is Nintendo's New Switch Lite Really a Switch?*. 30 Ekim 2023 tarihinde <https://www.wired.com/story/nintendo-switch-lite/> adresinden edinilmiştir.
- Captain Words. (2023, Kasım 2). *How Is VR Changing the Future of the Gaming Industry?* 14 Aralık 2023 tarihinde <https://captainwords.com/vr-changing-the-future-of-the-gaming-industry/#:~:text=Virtual%20reality%20allows%20players%20to,ways%20of%20interacting%20with%20friends.> adresinden edinilmiştir.
- Cartwright, M. (2013, Aralık 4). *Roman games, chariot races & spectacle*. 12 Haziran 2023 tarihinde <https://www.worldhistory.org/article/635/roman-games-chariot-races--spectacle/> adresinden edinilmiştir.
- Çiçek, K. O. (2021, Eylül 10). *Antik roma'da oyun, spor ve siyaset*. 14 Haziran 2023 tarihinde https://www.tesadernegi.org/antik-romada-oyun-spor-ve-siyaset.html#_ftn20 adresinden edinilmiştir.
- Dactyl Nightmare, the V.R. game. *Arcade-History*. 14 Ekim 2023 tarihinde <https://www.arcade-history.com/?n=dactyl-nightmare&page=detail&id=12493> adresinden edinilmiştir.
- Ersoy, A. (2022, Haziran 24). *Antik Çağ'da oyun ve oyuncak*. 8 Ocak 2023 tarihinde <https://www.gazeteduvar.com.tr/antik-cagda-oyun-ve-oyuncak-haber-1569937> adresinden edinilmiştir.
- Gahlot, A. ve Vyas, R. (2022). *Blockchain in Gaming*. 18 Aralık 2023 tarihinde <https://www.igi-global.com/chapter/blockchain-in-gaming/311210> adresinden edinilmiştir.

- Kamen, M. (2020, Eylül 22). *PS5 v xbox series x: which has the best features, games and price?* 30 Ekim 2023 tarihinde <https://www.wired.co.uk/article/ps5-v-xbox-features-games-specs-cost> adresinden edinilmiştir
- Medieval Fighting Games*. 2 Ağustos 2023 tarihinde <https://www.medievalchronicles.com/medieval-life/medieval-games/medieval-fighting-games/> adresinden edinilmiştir.
- Medieval Fighting Games*. 12 Temmuz 2023 tarihinde <https://www.medievalchronicles.com/medieval-life/medieval-games/medieval-fighting-games/#> adresinden edinilmiştir.
- Mendoza, M. (2015, Mayıs 1). *The Evolution of storytelling*. 4 Aralık 2023 tarihinde <https://reporter.rit.edu/tech/evolution-storytelling#:~:text=Storytelling%20originated%20with%20visual%20stories,written%2C%20printed%20and%20typed%20stories.> adresinden edinilmiştir.
- Shepard, M. (2014, Mayıs 12). *Interactive storytelling - narrative techniques and methods in video games*. 28 Kasım 2023 tarihinde <https://scalar.usc.edu/works/interactive-storytelling-narrative-techniques-and-methods-in-video-games/index> adresinden edinilmiştir.
- Spencer, P. (2020, Eylül 9). *Xbox series s and Xbox series x launch november 10, starting at \$24.99 a month with xbox game pass ultimate and EA play*. 30 Ekim 2023 tarihinde Xbox Wire: <https://news.xbox.com/en-us/2020/09/09/xbox-series-x-and-xbox-series-s-launching-november-10/> adresinden edinilmiştir.
- Subrahmanyam, S. (2022, Kasım 28). *What is metaverse and how is it changing AR/VR world?* 2 Aralık 2023 tarihinde ReadWrite: <https://readwrite.com/what-is-metaverse-and-how-is-it-changing-ar-vr-world/> adresinden edinilmiştir.
- Tdk. (2021). *Oyun*. 3 Ekim 2022 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden edinilmiştir.
- Tdk. (2023, Haziran). 25 Kasım 2023 <https://sozluk.gov.tr> adresinden edinilmiştir.
- Vai Labs. (2023, Kasım 14). *AI: Shaping a new dimension for the future of Blockchain Games*. 18 Aralık 2023 tarihinde https://medium.com/@VAI_LABS/ai-

shaping-a-new-dimension-for-the-future-of-blockchain-games-1ed7482c651d
adresinden edinilmiştir

Wolfe, L. (2023, Eylül 28). *How the metaverse is changing the gaming industry*. 4
Aralık 2023 tarihinde <https://medium.com/@lunawolfe01/how-the-metaverse-is-changing-the-gaming-industry-c6b32dd77cf8> adresinden edinilmiştir.



EKLER

EK-1: Oyunun Her Bir Bölüm İçin Gerçekleştirilen Detaylı Analizi.

Bölüm Analizi	İletim Aracı	İletim	Hikâyenin anlatıcısı	Süre	Olay ilişkisi	Temsil	
1. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Rehine / Hostage	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,18	Android Düşmanlığı	Öfke	Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,38	İnsana Hizmet Eden Android	Öfke	Ötekileştirilmiş
	Televizyon	Görsel Canlandırma	Haber	0,28	Android Suç İşleme	Öfke	Suçlu
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	4,40	Androidin İnsansı Yetenekleri	Korku	Hizmetkâr
Açılış videosu	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,50	Android Tanıtımı	Efendi	Hizmetkâr
2. Bölüm Adı						İnsan	Robot
	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Android Tanıtımı	Efendi	Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,90	İnsana Hizmet Eden Android	Efendi	Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,70	Android Düşmanlığı	Öfke	Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,80	Android Düşmanlığı	Öfke	Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,30	Android Düşmanlığı	Öfke	Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,40	Android Düşmanlığı	Öfke	Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,55	İnsana Hizmet Eden Android	Efendi	Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,20	Android Düşmanlığı	Şiddet	Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,59	Android Düşmanlığı	Efendi	Ötekileştirilmiş
3. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Yeni Bir Ev	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,40	İnsana Hizmet Eden Android	Efendi	Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,07	İnsana Hizmet Eden Android	Efendi	Hizmetkâr
	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Androidin İnsansı Yetenekleri	Başarısız	Başarılı
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,20	İnsana Hizmet Eden Android	Korku	Ötekileştirilmiş
	Televizyon	Görsel Canlandırma	Haber	0,30	Androidin İnsansı Yetenekleri	Başarısız	Başarılı
	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Androidin İnsansı Yetenekleri	Başarısız	Başarılı

	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,50	Android Düşmanlığı	Şiddet	Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,56	İnsana Hizmet Eden Android	Korku	Ötekileştirilmiş
4. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Ressam	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,50	İnsanın Androidi Koruması	Saldırgan	Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,17	İnsanın Androidi Koruması	Saldırgan	Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,35	İnsanın Androidi Koruması	Saldırgan	Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,33	Androidin İnsansı Yetenekleri	Yardımsever	Başarılı
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,35	Androidin İnsansı Yetenekleri	Yardımsever	Başarılı
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,50	Android Düşmanlığı	Şiddet	Ötekileştirilmiş
5. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Ortaklar	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,45	Android Düşmanlığı	Öfke	Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,24	Android Düşmanlığı	Öfke	Ötekileştirilmiş
	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Androidin İnsansı Yetenekleri	Efendi	Hizmetkâr
	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Android Düşmanlığı		Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,40	Androidin İnsansı Yetenekleri		Suçlu
6. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Fırtınalı Gece	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,35	İnsana Hizmet Eden Android	Efendi	Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	7,53	Android Düşmanlığı	Şiddet	Ötekileştirilmiş
7. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Umutsuz	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	4,35	Android Düşmanlığı	Efendi	Ötekileştirilmiş
8. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Sorgulama	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	11,25	Androidin İnsansı Yetenekleri	Öfke	Hizmetkâr
9. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Kaçaklar	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,43	İnsana Hizmet Eden Android	Korku	Çaresiz
	Dergi	Yazılı anlatım	Haber		Androidin İnsansı Yetenekleri	Öfke	Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	2,13	Android Suç İşleme	Korku	Suçlu
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	2,10	İnsana Hizmet Eden Android	Korku	Suçlu
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	2,13	Android - Android Yardım	Korku	Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	2,17	İnsana Hizmet Eden Android	Mutsuzluk	Çaresiz
10. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Ölümünden Dönüş	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,20	Android - Android Yardım		Çaresiz
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,25	Android - Android Yardım		Çaresiz
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,32	Android - Android Yardım		Çaresiz
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,15	Android Suç İşleme		Aykırı

11. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Hank'i Bekliyorum	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	2,17	Android - Android Yardım	Korku	Hizmetkâr
	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Android Tanıtımı		
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	2,15	İnsana Hizmet Eden Android	Öfke	Ötekileştirilmiş
12. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Kaçarken	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Android Tanıtımı		Hizmetkâr
	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Android Düşmanlığı	Öfke	Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,50	Android Suç İşleme		Suçlu
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,12	Android Suç İşleme		Aykırı
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	11,20	Androidin İnsansı Yetenekleri	Korku	Hizmetkâr
13. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Jericho	Televizyon	Görsel Canlandırma	Haber	0,19	Android Suç İşleme		Ötekileştirilmiş
	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Android Suç İşleme	Korku	Aykırı
	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Androidin İnsansı Yetenekleri		Hizmetkâr
14. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Yuva	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	4,50	İnsana Hizmet Eden Android	Öfke	Hizmetkâr
15. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Karar Zamanı	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,50	Android - Android Yardım		Aykırı
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,58	Android - Android Yardım		Aykırı
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,44	Android Düşmanlığı	Şiddet	Aykırı
16. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Zlatko	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	18,21	Android Düşmanlığı	Saldırgan	Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,20	Android - Android Yardım		Aykırı
	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Android Düşmanlığı	Başarısız	Ötekileştirilmiş
	Televizyon	Görsel Canlandırma	Haber	0,30	Android Suç İşleme		Aykırı
17. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Rus Ruleti	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	2,11	Android - Android Yardım		Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	7,70	İnsana Hizmet Eden Android	Mutsuzluk	Hizmetkâr
18. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Yedek Parçalar	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	14,54	Android - Android Yardım		Suçlu
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,36	Android - Android Yardım		Suçlu
19. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Eden Kulübü	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,35	Android Düşmanlığı	Öfke	Ötekileştirilmiş
	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Android Tanıtımı		Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,20	Android Suç İşleme	Şiddet	Hizmetkâr
20. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Korsanın Koyu	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,56	Android - Android Yardım		Çaresiz

	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Androidin İnsansı Yetenekleri		Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,29	Android - Android Yardım		Çaresiz
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü		Android - Android Yardım	Saldırgan	Çaresiz
21. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Köprü	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	4,15	İnsana Hizmet Eden Android	Mutsuzluk	Hizmetkâr
22. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Strarford Kulesi	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Androidin İnsansı Yetenekleri	Korku	Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	2,10	Android Suç İşleme	Saldırgan	Ötekileştirilmiş
	Televizyon	Görsel Canlandırma	Haber	0,56	Android Suç İşleme	Öfke	Ötekileştirilmiş
23. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Halk Düşmanı	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,26	Android Düşmanlığı	Öfke	Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,55	İnsana Hizmet Eden Android		Başarılı
	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Android Tanıtımı		Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,52	İnsana Hizmet Eden Android		Hizmetkâr
24. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Gece Yarısı Treni	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,40	Android Suç İşleme	Mutsuzluk	Çaresiz
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,32	Android Düşmanlığı	Yardımsever	Çaresiz
25. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Capitol Park	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	8,10	Android Suç İşleme		Suçlu
	Televizyon	Görsel Canlandırma	Haber	0,47	Android Suç İşleme	Korku	Ötekileştirilmiş
26. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Kamski'yle tanışın	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,46	Android Suç İşleme	Mutsuzluk	Hizmetkâr
	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Android Tanıtımı		Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	5,70	İnsana Hizmet Eden Android	Efendi	Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,37	İnsana Hizmet Eden Android	Efendi	Hizmetkâr
27. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Özgürlük Yürüyüşü	Dergi	Yazılı Anlatım	Haber		Android Suç İşleme	Öfke	Suçlu
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	3,56	Android - Android Yardım		Aykırı
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,40	Android - Android Yardım		Aykırı
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	12,19	Android Suç İşleme	Şiddet	Suçlu
28. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Son Şansın Connor	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,35	Android - Android Yardım		Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	2,22	İnsanın Androidi Koruması	Öfke	Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,43	Android Düşmanlığı	Saldırgan	Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	11,39	İnsana Hizmet Eden Android	Saldırgan	Hizmetkâr
29. Bölüm Adı						İnsan	Robot

Yol Ayrımı - Connor	Televizyon	Görsel Canlandırma	Haber	0,18	Android Suç İşleme	Öfke	Ötekileştirilmiş
Yol Ayrımı - Kara	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,21	İnsanın Androidi Koruması	Yardımsever	Suçlu
Yol Ayrımı - Markus	Televizyon	Görsel Canlandırma	Haber	1,17	Android Suç İşleme	Saldırgan	Ötekileştirilmiş
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,39	Android - Android Yardım		Çaresiz
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	4,45	Android Suç İşleme		Çaresiz
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,15	Android - Android Yardım		Hizmetkâr
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü		Android Suç İşleme		Aykırı
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	11,10	Android Düşmanlığı	Şiddet	Şiddet
30. Bölüm Adı						İnsan	Robot
Ruhun Gecesi - Markus	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,50	Android - Android Yardım		Çaresiz
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,45	Android - Android Yardım		Çaresiz
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,45	Android - Android Yardım		Çaresiz
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,44	Android - Android Yardım		Çaresiz
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,25	Android - Android Yardım		Saldırgan
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,52	Android - Android Yardım		Saldırgan
31. Bölüm Adı							
Detroit Savaşı - Connor, Cyberlife Tower'da	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	2,40	Android Suç İşleme	Şiddet	Suçlu
Detroit Savaşı - Kara Detroit'ten Ayrılıyor	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,31	Android - Android Yardım	Şiddet	Çaresiz
Detroit Savaşı - Markus Devrimi	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,45	Android Suç İşleme		Suçlu
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,24	İnsanın Androidi Koruması	Korku	Suçlu
	Televizyon	Görsel Canlandırma	Haber	0,22	Android Suç İşleme	Şiddet	Suçlu
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	5,32	Android Suç İşleme	Şiddet	Aykırı
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	4,28	Android Suç İşleme	Şiddet	Aykırı
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,60	Android - Android Yardım		Aykırı
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,43	Android Suç İşleme	Şiddet	Aykırı
	Televizyon	Görsel Canlandırma	Haber	1,28	Android Suç İşleme	Korku	Suçlu
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	2,47	Android Suç İşleme		Aykırı
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	1,46	Android - Android Yardım		Aykırı
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	2,11	Android - Android Yardım		Aykırı
	Video Anlatım	Görsel Canlandırma	Direkt Olay Örgüsü	0,35	İnsanın Androidi Koruması	Yardımsever	Başarılı