

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
MEDYA VE İLETİŞİM ANABİLİM DALI
MEDYA VE İLETİŞİM SİSTEMLERİ BİLİM DALI

**VIDEO OYUNLARDA KATARSİS KAVRAMI LAST OF
US OYUNU ÜZERİNE BİR ANALİZ**

Yüksek Lisans Tezi

Tezi Hazırlayan:

Şebnem SARIGÖL

İstanbul, 2020

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
MEDYA VE İLETİŞİM ANABİLİM DALI
MEDYA VE İLETİŞİM SİSTEMLERİ BİLİM DALI

**VIDEO OYUNLARDA KATARSİS KAVRAMI LAST OF
US OYUNU ÜZERİNE BİR ANALİZ**

Yüksek Lisans Tezi

Tezi Hazırlayan:

Şebnem SARIGÖL

Öğrenci No:

17550950003

Orcid:0000-0003-1669-7001

Danışman:

Dr. Öğr. Üyesi Burak YENİTUNA

İstanbul, 2020

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Video Oyunlarda Katarsis Kavramı The Last of Us Oyunu Üzerine Bir Analiz” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmamın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yaptığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım. 27.11.2020

Şebnem SARIGÖL

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

27.11.2020

Enstitümüz *Medya ve İletişim* Anabilim Dalı *Medya ve İletişim Sistemleri* Programı Yüksek Lisans öğrencilerinden 17550950003 numaralı *Şebnem SARIGÖL*'ün "Beykent Üniversitesi Eğitim-Öğretim Yönetmeliği"nin ilgili maddesine göre hazırlayarak Enstitümüze teslim ettiği "*Video Oyunlarda Katarsis Kavramı Lost Of Us Oyunu Üzerine Bir Analiz*" konulu tezini, Yönetim Kurulumuzun 27/10/2020 tarih ve 2020/30 sayılı toplantısında seçilen ve Taksim Yerleşkesinde toplanan biz jüri üyeleri huzurunda, ilgili yönetmeliğin (c) bendi gereğince (45) dakika süre ile aday tarafından savunulmuş ve sonuçta adayın tezi hakkında "*gönderildi...*" ile " *Kabul.....*" kararı verilmiştir.

İşbu tutanak, 4 nüsha olarak hazırlanmış ve Enstitü Müdürlüğü'ne sunulmak üzere tarafımızdan düzenlenmiştir.

DANIŞMAN
Dr. Öğr. Üyesi Burak YENİTUNA
(Beykent Üniversitesi)

ÜYE
Doç. Dr. Üyesi Mine DEMİRTAŞ
(Beykent Üniversitesi)

ÜYE
Doç. Dr. Gözde ÖYMEN
(İstanbul Ticaret Üniversitesi)

Adı ve Soyadı : Şebnem SARIGÖL
Danışmanı : Dr. Öğr. Üyesi Burak YENİTUNA
Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans, 2020
Alanı : Medya ve İletişim
Anahtar Kelimeler : Aristoteles, Katarsis, Nietzsche, Luckas, Klasik Anlatı,
Video Oyun, The Last of Us

ÖZ

VIDEO OYUNLARDA KATARSİS KAVRAMI LAST OF US OYUNU ÜZERİNE BİR ANALİZ

Gelişen teknolojinin de etkisiyle video oyunları her geçen gün daha önemli hale gelmeye başlamıştır. Teknolojinin video oyunlara uygulanması, zaman içerisinde oyun içerisindeki karakterlerin ve hikâye yapısının daha da ilgi çekici bir hale gelmesi konunun önemini adeta ortaya koyar niteliktedir. Bugün artık video oyunları bir aksiyon filmi aratmamaktadır. Özellikle Aristoteles’ten itibaren kullanılan “klasik anlatı” yapısı; katarsis ve mimemis tıpkı sinema filmlerinde olduğu gibi video oyunlarda da kullanılır hale gelmiştir. Bu bağlamda, bu çalışmanın da temel konusu The Last of Us oyunu içerisindeki katarsis öğelerinin incelenmesidir. Bu inceleme için Aristoteles, Nietzsche ve George Luckas’ın katarsise yönelik görüşleri temel olarak alınmış olup, oyundaki hikâyenin anlaşılabilmesi için klasik anlatı yapısından da faydalanılmıştır.

Name and Surname : Şebnem SARIGÖL
Supervisor : Dr. Lecturer Burak YENİTUNA
Degree and Date : Master, 2020
Major : Medya ve İletişim
Key Words : Aristo, Catharsis, Nietzsche, Luckas, Classic Narrative,
Video Game, The Last of Us

ABSTRACT

AN ANALYSIS ON THE CONCEPT OF CATHARSIS IN VIDEO GAMES LAST OF US

With the influence of developing technology, video games have become more and more important. The application of technology to video games and the fact that the characters and story structure in the game have become more interesting over time show the importance of the subject. Today, video games are no longer looking for an action movie. Especially the classical narrative structure used since Aristotle; katharsis and mimemisis have become used in video games just like in cinema movies. In this context, the main subject of this study is to examine the catharsis elements in The Last of Us game. For this study, Aristotle, Nietzsche and George Luckas' views on catharsis were taken as a basis, and the classic narrative structure was also used to understand the story in the game.

İÇİNDEKİLER

Sayfa No.

ÖZ

ABSTRACT

RESİMLER LİSTESİ.....	iii
KISALTMALAR	iv
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Aristoteles, Nietzsche ve Georg Luckas'ta Katarsis Kavramı.....	3
1.2. Aristotelesçi Mantık Doğrultusunda Klasik Anlatı Yapısı	14
1.3. Sinemada Katarsis.....	18

İKİNCİ BÖLÜM

KATARSİS BAĞLAMINDA VIDEO OYUNLAR

2. VIDEO OYUN KAVRAMI.....	23
2.1. Video Oyunların Tarihsel Gelişimi.....	26
2.2. Video Oyunları ve Anlatı.....	43
2.3. Video Oyun Endüstrisi ve Kültür	47
2.4. Katarsis ve Video Oyunları.....	51

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

VIDEO OYUNLARDA KATARSİS KAVRAMI YÖNTEM VE ANALİZ

3.1. Araştırmanın Amacı.....	55
3.2. Araştırmanın Konusu	56
3.3. Araştırmanın Önemi	56
3.4. Araştırmanın Hipotezi.....	56
3.5. Evren ve Örneklem	57
3.6. Sınırlılıklar	57

3.7. Araştırmanın Yöntemi	57
3.8. Last of Us Oyunu ve Karakterleri Üzerine Bir Analiz	58
3.9. Last of Us Oyunun Katarsis Kavramı Üzerinden İncelenmesi.....	63
3.10. Değerlendirme ve Bulgular.....	84
SONUÇ	89
KAYNAKÇA.....	95



RESİMLER LİSTESİ

	Sayfa No.
Resim 1: Joel ve Tess.....	61
Resim 2: Ellie.....	61
Resim 3: Joel'in İçinde Bulunduğu Kavga Sahnesi.....	73



KISALTMALAR

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
CD	: Compact Disc
DVD	: Digital Versatile Disc
LAN	: Local Area Network
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role-playing Game
NES	: Super Nintendo Entertainment System
PC	: Personal Computer
PS	: Playstation
T.C.	: Türkiye Cumhuriyeti
TDK	: Türk Dil Kurumu
VB.	: Ve Benzeri
VR	: Virtual Reality

GİRİŞ

Günümüzde video oyunlar pek çok parçaya ayrılmış olan “asimetrik bir farkındalık” aracılığıyla yepyeni algı çeşitleri ortaya konarak ele alınmaktadır. “Video oyun” kavramı dendiğinde, ilk düşünülen olgu kişinin bu oyunlara olan yaklaşımının, oyunların tarihçesini ve ortaya çıkmış olan kuramını irdelemeden, belki birkaç oyun oynamak suretiyle kendi bakış açısına göre yorumlayabileceği şeklindedir. Ayrıca, incelemeden bakıldığında “video oyunların” tam anlamıyla “gereksiz, içi boş ve zaman kaybı” olarak da nitelendiği görülmektedir. Buna karşılık, bu oyunları yararları olan teknolojik gelişimin bir parçası olarak görenler de bulunmaktadır. Bütün bu olasılıklara daha geniş bir biçimde bakıldığında, “video oyunların” hem medya hem de akademik camiada, sanatsal yapının karmaşık bir parçası olduğu düşüncesinin kimi zaman unutulduğu da ortaya çıkmaktadır. Bu çalışma video oyunların “sanat felsefesi” çerçevesinde “sekizinci sanat” olduğuna yönelik hipotezi esas almaktadır (Denizel, 2012: 108).

Bu kısımdaki temel kıstas sinema sanatının esas alınmasıdır. Çünkü “video oyunların” sanat olarak görülmesinin bir sebebi de sinemanın “sanat” olmasıyla aynı doğrultudadır. Bir diğer deyişle; video oyunlar bünyesinde sinemaya dair tüm dinamikleri barındırıp interaktivite boyutunu da içerisine dahil ettiği için, sinemanın çok daha gelişmiş versiyonları olarak kabul edilmektedir. Böylece video oyun, oyunu tasarlayanın çizmiş olduğu sınırlar kapsamında oynayan kişiler tarafından kontrol edilebildiği için, bir bakıma sinematografinin yeni bir modeli olma niteliği kazanmıştır. Ortaya çıkan bu durum görsel sanatların yani resim, fotoğraf ve sinemanın teknolojik ilerlemeyle gelmiş olduğu yeni safhadır. Çalışmanın bir diğer hipotezi de video oyunların, oyunculara özdeşleşme duygusuyla katarsis yaşatmasıdır. “Kötü düşünce ve duygularından” bir arınma olarak bilinen “katarsis” kavramını ilk olarak filozof Aristoteles’in “dramatik öykü izleyicisi” için kullandığı bilinmektedir. Aristoteles, değişim yaşamak suretiyle psikolojik ve bireysel dengeye ulaşmasının ardından daha sağlıklı ve iyi olduğunu hisseden karakterler ile özdeş hale gelen seyircilerin “dramatik karakterinki” gibi psikolojik bir dönüşüm geçirerek “kötü duygu ve düşüncelerinden arınarak” daha iyi bir kişiye dönüştüğünü ifade etmektedir. Bu çalışma kapsamında Last Of Us Oyununu bu görüş çerçevesinde

değerlendirilecektir. Bütün bu bilgilerin ışığında bu çalışmanın problemi video oyun Last of Us'ın Aristoteles'in “katarsis” düşüncesi kapsamında değerlendirilmesi ve bu oyun örneklem alınarak video oyunların sekizinci sanatı oluşturduğu düşüncesinin sorgulanmasıdır.

Bu çalışmada, araştırma konusuna ve soruna bir cevap bulmak için nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Çalışma içerisinde kullanılan teorik perspektifler, oyun geliştirmede tekniklerin gözlemlenen kullanımlarını analiz etmek için kullanılmıştır.



BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Türk diline “arınma” şeklinde çevrilmiş olan “katarsis” Yunanca karşılık olarak da benzer şekilde “temizleme/temizlenme, saflaşma” anlamlarına gelmektedir. Kavramın ilk kullanımlarına bakıldığında, ünlü filozoflar “Platon” ve “Aristo’nun” “katarsisi” müzikte arınma yöntemi şeklinde ele aldıkları ortaya çıkmaktadır. Diğer yandan terim “sanat felsefesi” bağlamında irdelendiğinde, ilk kullanan kişinin “Aristoteles” olduğunu söylemek mümkündür. “Aristoteles” ünlü eseri “Poetika’nın” sekizinci cildinde müzikten “eğitim” ve “katartik” bakımdan bahsetmiştir. O’na göre dini ayinler de müzik içerdiğinden, aslında bir “arınma” şekli olarak değerlendirilmelidir.

1.1. Aristoteles, Nietzsche ve Georg Luckas’ta Katarsis Kavramı

Katarsis kavramından ilk bahsedenlerden biri olan Aristoteles, bunu “taklit ya da öykünme anlamına gelen mimesis” kavramıyla birlikte ele almıştır. Diğer yandan O, katarsisi tragedyanın temeline yerleştirmekle birlikte, tragedyanın katarsisin direkt şekilde oluşacağı ortam olduğunu belirtmektedir. Bu açıklama katarsis kavramına değer oluşturma ve sanatsal açıdan yepyeni bir mana yüklemektedir. Poetika’nın ana iki sözcüğü olan “mimesis” ve “katarsis” Aristoteles’in çalışmasının temelini oluşturmaktadır. O bireyin sahip olduğu bilginin taklitle başladığını ve bu bağlamda sanatın her alanının taklitten oluştuğunu belirtmektedir. Fakat, “mimesis” doğada olanı olan şekliyle taklit etmek olmayıp, “katarsis” ile birlikte amaç yeniden yaratmanın yani “poiesisin” gerçekleştirilmesidir. Aristoteles ünlü “Poetika” eserinde “mimesis”ten çok fazla bahsederken “katarsise” yönelik dikkati çeken şu cümleler bulunmaktadır. “Tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkulardan temizlemektir (Aristoteles, 1987: 22)”. Eylemin taklit hali olan tragedyanın asıl amacı eylem taklidi yaparken izleyiciyi arındırmasıdır. Tragedyada bulunan bu gaye diğer yandan sanatsal açıdan yaratıcılığın bir diğer deyişle poiesisin bir aracı olarak görülmektedir. Bu bakımdan değerlendirildiğinde, tragedya içerisinde “katarsis”, “Poetika” içerisinde direkt olarak ele alınmış bir konu olarak ortaya çıkmaktadır. Aristoteles tarafından tanımı yapılan tragedya ilk olarak

müziğin ruhundan doğan “Yunan tragedyasının” sonundaki dönemlerin ilerlemiş şekillerine bağlı şekildedir (Kesting, 1985: 33). Bu durumun en iyi örneğiye “Dionyos şenlikleri” olarak literatürde yer almaktadır. Günümüzdeki anlamıyla “trajik” olan tragedya ortaya çıktığı ilk dönemde bu anlamını taşımamıştır. Çünkü Aristoteles’in ilk ortaya attığı dönemde “tragedya dinsel ve törensel” şekilde görülmüş olup zaman içerisinde bugün kullanılan anlamını almıştır. İlk başlarda “gelişigüzel öyküler (mitoslar)” konu olarak seçilmişken, zaman içerisinde bugüne dek erişen şiirler ve şairler tragedyalar içerisinde yer almıştır (Kesting, 1985: 34). O dönem “trajik” anlatım ile zengin hale getirilmiş öyküler şeklinde şiir sunumunun başlangıç noktasını oluşturmaktadır. Bu bağlamda, Aristoteles tarafından katarsisin bir gaye şeklinde görüldüğü tragedyaların en dikkate değer özelliğinin içerisinde yer alan öykülerin trajedi içermesi olduğu literatürde yer almaktadır. Burada bahsi geçen, tragedya öyküleriye gelişigüzel seçilmemiş, katarsisin maksadına uyumlu şekilde seçilmiştir. Bu seçimle öykünün trajedi içermesi hedeflenmiştir. Bütün bunlara karşılık “trajik olan nedir” sorulduğunda, tesiri en fazla olan yanıt; “İnsanın bütünlüğünün parçalandığı, insansal idealin kaybedildiği durum” olmaktadır. İnsanlığın içinde bulunduğu bu durumsa filozofların görüşleri bağlamında, “dünyaya doğmuş olmaktır (Tunalı, 1984: 420). İnsanın iradesini ve tamlığını kaybettiği durumun hissini verense tragedyanın kendisidir. Çünkü öykü ile beraber insanlara “trajik olan” tragedya içerisinde sunulmaktadır. Bu trajedi içeren öykünün sunulmasıysa bünyesinde katarsis barındırarak, sanatta yaratıcılığın ön koşulu olarak ortaya çıkar. Yalnızca bir sanat eseri ile beraber sunulan trajedi bireye “trajik haz” hissettirmektedir. Bu durumda trajik haz ile katarsis birlikte düşünülmelidir. ““Trajik haz bir yaratma çabası olduğu zaman bir hazzır ve bu manadaki trajik haz katarsis” olarak ortaya çıkmaktadır. Doğa içerisinde ortaya çıkan trajik olayların, bünyesinde acıyla beraber hazzı taşıyarak insanoğluna hissettirmesinin asıl nedeni budur (Bonnard, 2004: 48).

Sanat eserlerine karşı hissedilen trajik haz duygusuyla bireyin paramparça olmuş tamlığı tekrardan oluşturulmak suretiyle unutulmuş değerlerin hepsi hatırlanmaktadır. Aristoteles’in görüşü bağlamında tragedya içerisindeki olmazsa olmaz öge öyküde yer alan “trajik olan”, olayların örgüsüyle öyle bir bağ kurar ki, karakterlere ait seçim ve davranışlar ile beraber bireyde resmen bir tokat etkisi

oluşturur. Burada yer alan öyküyse, tragedyaların ilk hedefleri arasındaki “korku ve acımayı” sağlayabilme üzerine oluşturulmuştur. “Korku ve acıma, olayların örgüsünden kendiliğinden doğarlar. Öykünün örgüsü o şekilde olmalıdır ki, onu sahnede oynanırken görmeden de o öyküde geçen olayları sırf dinlemekle ve bu olaylar nedeniyle korku ve acıma uyanabilmelidir (Aristoteles, 1987: b.14)”. “Tragedya insanlık acısının bilincine varmaktır ve bu bilince ulaşma bizi hazla coşturur (Bonnard, 2004: 11)”. “Tiksinti uyandırmayacak, trajik etki yapacak eylem taklit edilmelidir (Aristoteles, 1987: 43)”. Bu özellikleri bünyesinde taşıyan öykü muhteviyatı karakterler ile daha da zengin hale getirilmektedir. Eylemi asıl taşıyan karakter olduğundan karakterlerin ahlaki açıdan iyi olmaları gerekmektedir. Karakterin ortaya koyduğu eylemin işaret ettiği taraf iyiye, o karakterin ahlaki açıdan da iyi olduğu düşünülmektedir. Tragedyaları icra eden kahramanlar ne kötü ne de ahlaksızdırlar. Ansızın karşı karşıya kaldıkları trajedi, “kötü kaderin bir oyunu”, tesadüfen ve bilgi yoksunluğundan oluşan bir yanlışın sonucu olarak ortaya çıkmaktadır (Tunalı, 1963). Aristoteles’e göre tragedya sıradan bireylerin daha iyi olanları taklit etmesidir. İyi karakterli kimselerin karşı karşıya kaldıkları kötülüklerin tragedyalarda anlatılıyor olması, aslında yaşamın iki ana esası olan “rastlantı ve yargı hatası diğer bir deyişle hamartianın” neden olabileceği kötü pozisyonları ortaya koymaktadır. Bireyler karakter ile ilişki kurmak suretiyle kendilerinin durumlarındakileri düşünüp etik açıdan arınma ve iyileşme hissetmektedirler. “Tragedyanın, dolayısıyla katarsis’in amacı kötü karakterin iyileştirilmesidir (Ross, 1994: 346)”. Bireylerin bu şekilde arınmaları aslında yeni bir değer oluşturulması ile olması gerekeni düşünmeye yaramaktadır. Tragedyanın karakterleri ile hissi bir karşılaştırma içerisine giren izleyici, bununla birlikte hem karakterin özellikleri ile hem de kendisi ile hesaplaşmak suretiyle kendisini ve kişilik yapısını tekrardan gözden geçirmektedir. Bu durumun sonucunda ortaya çıkan yeni kişilik, rastlantısal olarak ortaya çıkan kötü kader ile yaşamın tüm sorunlarına yönelik güçlenmekte ve güven kazanmaktadır. İzleyicide ortaya çıkan bu hesaplaşmasıyla ilgili olarak Aristoteles, olabilme ihtimali olan çıkarımı yaparken “diyalektik akıl yürütme” şeklini kullanmaktadır. Bu bağlamda olabilme ihtimali olan şeyi bünyesinde barındıran düşünce sistemi tragedyaların üçüncü ögesini oluşturmaktadır. Tragedyalarda mantığa ters ve yapay olan her şeyden uzak

durulmalı ve ihtimal dahilinde olan şeylerden bahsedilmelidir (Aristoteles, 1987: 51). Tragedya içerisinde kullanılan kader olgusu dahi imkân dahilinde ortaya çıkıp olaylara müdahale etmelidir. Acı veren oldukça olumsuz bir durumdan bahsedilecekse bile, yine olması imkân dahilinde olanın gösterilmesi gerekmektedir. Bu kısma dek ele alınan “öykü, karakterler ve düşünce” katarsis kavramının daha net bir şekilde anlaşılabilmesi için “dil, dekor, müzik” gibi tragedya içerisinde bulunan diğer etmenlerden daha fazla emareye sahiptir. Pek çok öge katarsis oluşurken mutlaka etkide bulunmaktadır. Bu bağlamda bireyin paramparça olmuş bütünlüğü katarsis sayesinde kurulmakta olup, bireyde oluşan arınma duygusu “etik bir arınmadır. Bu durum “rasyonel akla” davet niteliğinde olup, ahlaki açıdan akıl yardımıyla iyi ve doğru olanın bulunması, kader olgusunun gelişigüzel ortaya çıkışına ve yaşamın bilinmeyen durumlarına karşı cesaret gösterip savaşıma durumu ve bütün bunların sonucunda özgürleşme, tekrardan kişilik ve değer oluşturma durumudur (Kesting, 1985: 87). Bütün bu özellikler kapsamında katarsisin zihinsel işleyişe ilişkin bir kategoriye oluşturduğu savı öne atılmaktadır. İşleyişin şekillerinden hem “yöntemsel” bakımdan arınma hem de arınmanın gerçekleştiği iki unsur bulunduğu için, oluşan işleyişin arınmanın özdeş ve kendisini tekrardan kurarak devam eden bir süreç olduğunu söylemek mümkündür. Katarsisin ortaya çıkış sürecinde, bireyde “duygusal, düşünsel, eylemsel ve sanatsal” taraflar görülmektedir (Katsaros, 2002). “Acıma ve korku” duygularıyla ortaya çıkan katarsis hem etik hem de psikolojik anlamda yoruma açık bir yapıdır. Filozof Aristoteles’ten sonra sanat vasıtasıyla duyguları rahatlatma, bireyin estetik deneyimleri aracılığı ile duygularını arındırması gibi manalar almıştır. Bireyin ruhundaki aşırılıkları bir denge üzerinde düzene sokan, acıma ve korku gibi duyguların temizlenmesi diğer bir ifadeyle arındırılmasını anlatan bu psikolojik süreçte Aristo şu şekilde bahsetmektedir; “Tragedyanın amacı acıma ve korku duygularını harekete geçirerek, ruhu kendi tutkularından arındırmaktır” (2017: 44). Aristoteles ifade etmiş olduğu bu tanımla yalnızca estetik bakımdan haz üretilmesini görev edinmemiş olan sanatın, bununla birlikte ahlaksal açıdan bir yalınlık oluşturmayı da hedeflediğini ortaya koymaktadır.

“Antik dönemde”, dinin birey üzerinde spirüel tesir göstermesi beklenirken insan ruhunun arınması anlamında katarsisin, “sosyal psikoloji” alanında bilhassa

saldırganlıkla bağlantılı şekilde ortaya çıkmaktadır. Ünlü psikanalizci Sigmund Freud kişinin saldırganlıklarından kurtulabilmesi adına “serbest çağrışıma dayanan bir yöntem” olarak görmüş olduğu katarsisi kullanmıştır. Bu uygulama psikanaliz tedavisi esnasında tamamıyla anlık olarak ortaya çıkan konuşmaların bir sonucu olarak ortaya çıkan bağlantılar sayesinde kimi bilinçaltında kalmış olan olayların bilincin üst kısmına çıkarılması adına Freud tarafından kullanılmıştır. Bu bağlamda katarsis, bireyin aklının bütünlüğünün içerisinde birikmiş olan baskıların tamamen sonlandırılması amacıyla kullanılmış olup hala psikoloji bilimi açısından önemli görülmektedir (Bushman, 2002: 724 -731). Bugüne dek literatürde sanat felsefesi içerisinde ana kaynaklar arasında yer almış olan katarsis, aslında aklın ilerleyiş şekilleri arasında da incelenebilecek bir kavram olarak düşünülmektedir. Hem “arındıran” hem de “arınan” ilişkisinin oluşturulduğu fikri yapıda, bu durumu sonuca bağlamak suretiyle “arınmış” olan kimselerin, “arınmamış” olan kimselere göre, bilhassa Aristoteles’in düşüncesinde “etik” manada bir üstünlüğe sahip olduğu söylenebilecektir. Sanatta yaratıcılık bütün dünya çapında herkesin sahip olduğu bir beceri değildir. Bu durum, zihinsel işleyişin bir şekli açısından ifade edilebilirse, katharsis ilk olarak “sanat felsefesinin”, sonrasında “psikoloji” biliminin ve “etiğin” kavramı olmanın dışında, dönemimizde ilerlemekte olan “zihin felsefesi” ve “nöro-filozofinin” bile bir kavramı haline gelebilecektir. Arınmayla “kişilik yenilemesi” bir yöntem olarak algılanırsa, erişilen durum bireye zihin anlamında bir üstünlük vereceği, bu durum devamlı kalacağı, “yapay-duygusal çelişkiler” oluşturularak, beyinde bulunan nörolojik fonksiyonların farklı hale getirilebileceği, bütün bunların sonucunda da katarsisin hususi bir “bilme yetisi” şeklinde kullanılabileceği düşünülmektedir. Bütün bunların yalnızca tek şartı “iradenin özgür kalmasının” sağlanabilmesidir (Barrucand, 1970: 15). Tüm bunların yanı sıra tragedyaya özünü veren “mitos” kavramıdır. “Mitos” kavramı da Aristoteles tarafından tragedyanın içeriğini daha zengin hale getiren bir öge olarak görülmüş olup müzik “tininden” oluşmuştur. Ancak bu müziğin mitolojideki “Apolloncu” diğer bir ifadeyle “düzenli, ölçülü ve simgesel” bir müzik türü olmadığı, melodilerin birbirini tamamlayan yapısı, ses sisteminin silkeleyici gücüyle müzik armonisinin tamamen emsalsiz evrenini ifade eden “Dionysosçu” müzik türü olduğu Nietzsche tarafından ifade edilmiştir (Nietzsche, 2014: 25). Bu müzik türünün “Apolloncu” olandan farkıysa,

müziğin içeriğinde olan simgeselliğin bireyin tüm sınırlarını zorlayarak onun ilerisine uzanmasının gerekliliğinin oluşmasıdır. Bu noktada sözcük, jest, mimik vb. anlamını yitirmektedir.

Nietzsche denildiğinde “nihilizm” ilk düşünülen kavramdır. Diğer yandan, O’nun nihilizm anlayışında iki farklı şekil bulunmaktadır. Bütün her şeyin yok sayıldığı “estetik ve pasif” olmayan “nihilizm” ile “aktif ve estetik bir nihilizm” bu iki farklı şekli oluşturmaktadır. İlk zamanlar Schopenhauer’ın bakış açısının etkisi altında kalan Nietzsche, sonraki dönemlerde O’nun bireyi “Nirvana” kavramını öne çıkarıp hiçe saymasından sonra Schopenhauer’ın görüşlerinden uzaklaşmıştır. Nietzsche’ye göre, birey pasif şekilde kalmamı ve sürekli eylem halinde yaşamını sürdürmelidir. Eylemsizliğe karşı olan Nietzsche, genel olarak sanat olgusunu bünyesinde yeni bir şey “oluşturma” durumu olduğu için önemsemektedir. O’nun fikrine göre, “boşluktan korku ile geri çekilmek yerine, onun üzerinde dans etmemiz” gerekmektedir. Diğer yandan Nietzsche, bizim varlık yapımıza uyumlu bir evren olmadığı için hayıflanmak yerine yepyeni bir evren icat etmemiz gerektiğini düşünmektedir (Megill, 1998: 67).

Nietzsche’nin bakış açısı bağlamında “Dionysosçu” müzik anlayışı, kişisel olan her şeyi ilişkili olduğu tabiatın içerisinde yok eden bir “dans dili” olarak görülmektedir. Bu bağlamda, müzikteki tınılar yüzünden kendini kaybeden bedenlerin, dile gelip tanrıdan anlattığı öyküye O, mitos demektedir (Nietzsche, 2014: 98). Nietzsche, Yunan milletin felsefeden türeyen mirasının da tragedya ile ilgili bu mitos ve müzik temellendirmesiyle ilişkili olduğunu düşünmektedir. Bununla birlikte O’na göre Sokrates’ten sonra ortaya çıkan şairlerin hepsi şair olmalarının yanı sıra düşünürdürler. Bu şekilde iki farklı kimliğin bir araya gelişinin bir üretimi olarak görülen tragedya, “Dionysosçu” bakış açısını bırakmakla “Apolloncu” olan kısmı da zaman içerisinde kaybetmiş olup, kuramsal bakış açısının boyunduruğu altında kalmıştır. Bu görüşleriyle Nietzsche aslında Aristoteles’in şiire olan bakış açısının tamamen kuramsal olduğunu düşünüp bunu eleştirmektedir (Nietzsche, 2014: 105). Sonuç olarak, Nietzsche’nin görüşleri bağlamında tragedya, Aristoteles’in evrensel politik anlayışı yüzünden araçsal hale gelmiş olarak ortaya çıkarmış olduğu “mitos” bakış açısını ortaya koyması bakımından dikkate değerdir.

Aristoteles, bilhassa da karakterlerin vurgularının artmış olmasına karşı olarak “mitosun” merkezde olan konumunu “doğalcı” bir bakış açısıyla garantilemek suretiyle “katarsis” işlevini” oluşturmayı hedeflemiştir. Buna karşılık, Aristoteles gibi, karakterlerin vurgulanması durumuna karşı olan tutumuna karşı Nietzsche, tam olarak Aristoteles’in devam ettirdiği evrensel bakış açısı yüzünden kaybolmaya yüz tutmuş, “Dionysos” vurgusuyla “mitosun” anlamının çerçevesini ifade etmeye çabalamıştır. Fakat O’nun tragedyayı ifade ederken, okuyucuların önlerine koymuş olduğu ideal sadece sanatın bir alanı olmayıp aynı zaman da etik olan her şeyi de ihtiva edecek şekilde tüm “pozitif felsefesinin” kurucusu halini aldirdığı düşüncesi de önemlidir (Nietzsche, 2015: 47). Genel olarak Nietzsche’nin katarsis görüşleri yeteri kadar ilgi görmemiştir. Bu durumun da en öne çıkan nedeni ilk defa Aristoteles tarafından “Tragedyanın doğuşu” bağlamında ortaya atılmış olan kavramın diğer bir ifadeyle klasik tragedya ve katarsis formlarının her fırsatta Nietzsche tarafından alay konusu haline gelmiş olmasıydı. Nietzsche’nin görüşüne göre her şey katarsisin çok daha ötesinde yer almaktadır. Tek başına katarsis ilgili durumların anlamlandırılması için yeterli olmamaktadır (Silk ve Stern, 1981: 415). Genel olarak Nietzsche trajedinin etkisini katarsis yoluyla ürettiği görüşünü reddetmekle beraber, Aristoteles’in bu konudan beslenmiş olan trajedi geleneğine de karşı çıkmaktadır. Ona göre katarsis yalnızca bir parçayı ifade etmekte bütünü anlatmamaktadır. Bu bağlamda ona göre katarsis, trajedinin seyirci tarafından okunabilmesini sağlayan bir araçtan başka bir şey değildir (Porter, 2000a). Katarsisle ilgili böyle bir temel görüş oluşturan Nietzsche bu görüşünden hiçbir zaman vazgeçmemiştir. Sonraki dönemlerde, düşüncelerine ve yazdıklarına daha da fazlasını ekleyerek katarsisle ilgili önceden ifade ettiklerini kuvvetlendirmektedir. Çünkü ona göre trajedinin kendisini bir öz oluşturmaktadır ve trajedinin ötesine ulaşabilmek için yalnızca “katarsis, acıma ve korku” gibi duygulara dayalı durumlar yeterli olmaktadır. Bu saptama aslında Nietzsche’nin trajediye olan genel bakış açısını oluşturmaktadır (Nietzsche, 1967: 83). Trajedi Nietzsche’nin okumasına göre trajedinin içinde bulunan acıma, korku ve beraberinde getirmiş olduğu duygu yoğunluğu insanlarda deşarj, şarj gibi ani duygu değişimlerine sebep olduğu için olumlu değil ahlaki açıdan olumsuz bir konuma sahiptir. İlk olarak Platon tarafından

keşfedilmiş olan trajedinin duygusal potansiyelinin yanlış şekilde kullanılması durumu, Nietzsche ile beraber ahlaki açıdan zararlı konumuna ulaşmıştır.

Her ne kadar Aristoteles Platon'un ilk fikirlerine katarsis analiziyle yanıt vermiş olsa bile, söz konusu trajik duyguların katarsis vasıtasıyla boşaltılması Nietzsche için hem ahlaki açıdan zararlı hem de seyircinin duygularını sömürmekle eş değerdir. Böylece Platon'un fikirleri üzerine katarsisi açıklayan Aristoteles'in görüşlerinin Nietzsche'yi ikna edemediğinin ifade edilmesi mümkün olmaktadır. Bu bağlamda temel görüşler bakımından hem Platon hem de Aristoteles'e katıldığı düşünülen Nietzsche katarsis söz konusu olduğundan kendisini farklı bir yere konumlandırmaktadır (Porter, 2000b: 50-59). Nietzsche'nin fikirlerini destekler nitelikteki başka bir görüş ise katarsisin karşıt kavramı olan "Yabancılaştırma" kavramıdır. Akıl ve hislerin asla ayrı bir yere konumlanamayacağını ve ayıramayacağını iddia eden Bertolt Brecht, "Epik Tiyatronun" temel gayesinin duyguları yükseltilmesi olmadığını, ana amacın "incelemek" olması gerektiğini ortaya koyarken Aristoteles" tarafından ortaya konmuş olan katarsis teriminin tamamen karşısında yer almıştır. Bu yüzden O, tiyatrodaki bireysel heyecanları ve tutkulu durumlar yerine, üzerine düşünülmesi gereken toplumla ilgili problemleri konu edinmiştir. Bu süreçleri izleyicilerin eleştirisi için sunduğunu ifade eden Brecht, "Yabancılaştırma etmenini" gerçekleştirmeye çalışmıştır. Genel olarak duygular yerine aklın esas alınmasını savunmuş olan Brecht, "yabancılaştırma" durumunu bir anlayış ve algı konusu şeklinde ele almaktadır. Epik tiyatro dendiğinde dikkati çeken özelliklerin başında "yabancılaştırma etkisi" gelmektedir. Bu yöntem yardımıyla izleyici tiyatro boyunca realitenin herhangi bir etkisiyle ilgilenmez, izlediğinin oyun olduğunun bilincindedir ve bu süreç izleyicinin kendini tiyatro performansını icra eden aktörlerle özdeş hale getirmesinin önüne geçmektedir. Çalışmasında Brecht'in "yabancılaştırma tekniğini" ele alan Steer şunlardan bahsetmektedir; "Brecht yabancılaştırma tekniğini, özellikle dramatik ortamda bulunan öznelliği en aza indirmek (ki bu seyircilerin karakterlerle özdeşleştirmelerine sebep olur) ve epiğin nesnelliğine mümkün olduğu kadar yakınlaştırmak amacıyla kullanır (Steer, 1968: 640)." Bu ifadelerin de ortaya koymuş olduğu gibi "epik tiyatro" ilk olarak nesnel olanı sonrasında karakter ile oyuncunun hissi manada birbirlerinden ayrı olması gerektiğini amaçlayan bir tiyatro

türü olarak ortaya çıkmaktadır. Brecht'in tiyatrosunda, izleyici, oyuncuların canlandırdığı herhangi bir karakteri yakın hissedip onunla arasında bir özdeşleşme kurmamalıdır. "Yabancılaştırma tekniğiyle" epik tiyatrodan amaçlanan durum, izleyiciyi tiyatronun vermek istediği mesajı anlamaya çalışmaya yönlendirmek suretiyle izleyicileri düşünmeye sevk edip onların kendilerine verilen her şeyi olduğu şekilde kabul etmelerini engellemektir. Blau tarafından da ifade edildiği üzere; gibi "(epik tiyatrodan) nerede olduğunuzun size söylenmesi gerekiyor. En çok da izlediğiniz şeye kendinizi en çok kaptırdığınız zaman tiyatrodan olduğunuzun size hatırlatılması gerekir (Blau, 1957: 8)". Bu tip tiyatro oyunları, oyun ile izleyici arasında iletişim kurulmasının önüne geçmektedir. Epik tiyatro "bize zaten bildiğimiz şeyi söylemez, birçoğumuzun duymak istemediğimiz şeyleri söylediği için" herhangi bir durum epik tiyatro içerisinde duyguları tetiklememelidir. "Epik tiyatronun söylemeye çalıştığını duymak istemeyenler için, onun söyledikleri rahatsızlık vericidir, çünkü hiçbir şekilde duygusal eğilime izin vermez (Blau, 1957: 9)". Georg Lukacs'da katarsis kavramını sanatla birlikte ele almıştır. O'nun görüşü bağlamında, sanat eserleri ve özneler arasında meydana gelen ilişkiler, gündelik hayatın belirli bir zaman için askıya alınması ile öznelerin, sunulmuş olan kurguyla oluşturulmuş hayata belirlenen zaman zarfından tam anlamıyla katılmalarıyla kurulabilmektedir. Tam da bu kısımda sanatsal eserlerin hayatlarını ifade ediş şekillerinin farklı olduğunu da ifade etmiştir ". "Ancak tümünün de alımlayıcıyı her yapının kendine özgü 'dünyasına' sokmaları... ve onu bağdaşıklıklarıyla, uyandırılan yaşantıları planlı biçimde yöneltmeleriyle bu dünyada tutmaları, sözü edilen bağdaşık ortamları ortak bir düzeyde birleştirmektir (Lukacs, 2001: 12)." Bu kısımda sözlerini şu şekilde devam ettirmiştir; "Yaşamın dolaysız bağlamından... uzaklaşan insan, dünyayı bu dünyanın... temel kurallarının yoğun bir bütünselliği olarak yansıtan, somut ve yaşama ilişkin bir bakış açısından gözlemlenmesine kendini tümüyle, ama geçici olarak vermeyi amaçlar (Lukacs, 2001: 13)." Bu kurgusal evrene özne önceden edindiği deneyimleriyle ilgili sahip olduğu düşünceler ile katılmaktadır. Bununla ilişkili şekilde de "katarsisin" öznelerin öncesinde edindikleriyle gerçek hale gelebileceği savunulmaktadır. Bununla birlikte, "katarsis", öznelerin sonraki yaşamları içinde farklılaşma imkânı sunmaktadır (Lukacs, 2001: 34). Bir diğer ifadeyle, Lukacs'ın görüşleri çerçevesinde "katarsisin", sanat

olgusunun öznde deęişimin saęlanması mümkün kılan bir etki olduęunu söylemek uygun görünmektedir. Ortaya çıkan bu estetikle ilişkili olan etkiyse, öznelere kendilerini farklılaştırması bakımından da sanatın bir fonksiyonunu göstermektedir (Maslov, 1967: 546). Konuyla ilişkili olan Lukacs çalışmasına katarsise yönelik olarak şunları ifade etmiştir; “Katarsis hem belli bir yapının sanatsal yetkinliğinin önemli bir ölçütüdür, hem de sanatın önemli olan toplumsal işlevi açısından, etkilerinin sonrasının yapısı açısından, sanatın yaşam içerisinde yayılması açısından, başka deyişle, günlük insanın insan olarak kendini tümüyle bir sanat yapısının etkisine açmasından ve katarsisten kaynaklanan sarsıntıyı yaşamasından sonra, yaşama dönüşü açısından belirleyici bir ilke niteliğindedir” (Lukacs, 2001: 34).

Bu durumda katarsis, sanat yapıtlarında yansıtılmış hayatlar ile özne arasında bir özdeşleşme durumu ya da hiç olmazsa kendisinin yaşamı ile ilişki kurması sonucunda ortaya çıkan o an için bir farkında olması durumu şeklinde ifade edilebilecektir. Bu durumdan Lukacs şöyle bahsetmektedir; “Her sanat, sanattan kaynaklanan bir etki, insan yaşamının çekirdeğinin bir uyandırılışını içerir, ... aynı zamanda da ilkinin kopmaz biçimde baęlı olarak, yaşamın (toplumun ve toplum ile doğa arasında toplumca kurulmuş baęıntılarının) bir eleştirisini içerir (Lukacs, 2001: 19).” Ortaya çıkan bu etki dięer bir ifadeyle katarsis, kendisinin yaşamıyla ilgili belli bir bilinci olan bireyin, kendisinin yaşantısı ile kurgudan oluşmuş evren arasındaki karşılaşmanın bir enstantanesi ve sorgulamasıyla ilişkilidir. Tabi ki bunun derinlemesine düşünme sonucunda elde edilmiş olan muhakemenin bir ürünü olduęunu düşünmek mümkün değildir. Bu durum çoęunlukla sezgiden oluşan, bir anı içeren bir farkında olma durumu olarak görölmektedir. Ortaya çıkan bu farkında olmanın sonucu olarak birey, kendisinin özünde bir uyanışı deneyimleyip fark etmektedir. Bireyin hissetmiş olduęu bu farkında olma durumu tam da bu noktada, önceden olan herhangi olayın olumlu ya da olumsuz şekilde deęerlendirilmesini etkilemektedir. Yaşanılan bu sürecin sonucunda birey, geleceęe yönelik bir bilinç farklılığı olanağını elde etmektedir. Bu durumu daha ayrıntılı bir şekilde açıklamanın öncesinde, Lukacs tarafından “önce ve sonra” ilişkisinin ne şekilde kurulduęunu ifade etmek gerekmektedir; “Önce ve Sonra, hem her insanın yaşam akışında birer evredir, hem de insanla sanat arasındaki ilişkinin insanın sanata yönelmesini, sanatla zenginleşmiş olarak yeniden günlük yaşama dönmesini saęlayan aşamalarını

oluşturmaktadır (Lukacs, 2001: 144).” Bu kısımda önce ile sonra olguları arasında önemli bir karşıtlık yaşanabilmektedir. Önceden olanlarla ilgili bir travma oluşabilmekte olup bireyin fikirleri bu bağlamda değişikliğe uğrayabilmektedir. Bu imkânın oluşması bağlamında “sonra” gerçekleşenler, önceden olanlar ile kıyaslandığında bir farklılığın olduğu gözlemlenmektedir. Böyle bir anda birey bakımından bazı önemli öğelerin ifade edilmesi gerekmektedir; ilk olarak “önce, öznenin, estetik etki öncesindeki iç-dünyası; estetik etki, katarsis ve sonra da estetik etki sonrası gerçekleşen veya gerçekleşmeyen değişim” olarak tanımlanmıştır (Kıralyfalvi, 1985: 4). Bu ilişkilerle ilgili Lukacs şunları ifade etmektedir; “Önce ’ye yönelik suçlama, Sonra’ya sağlanan destek -bu ikisi, yaşantının dolaysızlığı karşısında neredeyse silinip gitmiş izlenimini bıraksa bile- , bizim daha önce katarsisin en genelleştirilmiş biçimi diye belirlediğimizin önemli bir içeriğini oluşturur. Başka deyişle burada, alımlayıcının öznelliğinin, onun yaşamında etkin olan tutkuların yeni içerikler, yeni yönler kazanmasını, bu yolla da arınarak ‘erdemli becerilerin’ ruhsal bir temeline dönüşmelerini sağlayabilecek ölçüde sarsılması söz konusudur (Lukacs, 2001: 24).”Bilinç düzeyinde ortaya çıkan değişim durumuna olanak sağlayan katarsis, bununla birlikte bireyin eylem şeklinde gerçek olanı da değiştirebilmesi için imkân sağlamaktadır. Bu durumun Lukacs’a göre en dikkate değer örneği; siyasal değişimin, ancak siyasal bir etkinlik ile gerçekleşebileceğidir. Bu durumda katarsisin bilince etkide bulunabileceği ve bu etkinin bir sonucu olarak da birey, siyasi bakımdan, uygulamaya dönük bir değişiklik ortaya koyabilecektir. Bireydeki katarsisin etki düzeyi bağlamında değişiklik gösterebilen bir bilinç düzeyinin çıktısı bu değişimi ifade etmektedir. Eylem anlamında değişim bakımından imkânın oluşması ile etki durumunun bilinç bakımından bile geçici ya da kalıcı olabileceği gerçek olamayan hayattan, gerçeğine döndükten sonra ortaya çıkmaktadır. Zira, reel hayatın şartları ortaya çıkan değişim için olumsuz bir etki göstermek suretiyle bunun ortaya çıkmasını engelleyebilecektir. Ortaya çıkabilecek bu durum için Lukacs’ın yorumu şu şekildedir; Sonra’da katarsis nedeniyle yararların bir değişime uğrayabileceği, açıktır; ama bu, yalnızca bir olabirliktir, kesinlikle bir zorunluluk değildir. Ve böyle bir olasılığın gerçekleşmesi, yapıtın gücünün bir ölçütü değildir; dahası, katarsisin derinliğinin bir ölçütü bile değildir

(Lukacs, 2001: 144).” Hal böyleyken, çok etkili ve derinden bir değişim olabilme ihtimali olduğu gibi değişimin hiç ortaya çıkmaması da mümkün olabilmektedir.

Bu bağlamda Lukacs, değişim oluşmadan öncesinde katarsis oluşmasının önemli olduğunu, değişim durumunun ne kadar reel olabileceği net bir şekilde belirgin olmadığı için bilhassa öne çıkarmaktadır. Katarsisten sonra bilinci olan insanın çabaları bağlamında değişim oluşmaktadır (Királyfalvi, 1974: 511). Fakat bu durumda ortaya çıkan katarsis her daim değişime imkân tanımaktadır. Bununla birlikte, bireylerin bütün koşullarda başka yaşamlarla karşılaşmanın sağlanmasıyla belirgin şekilde bilinçte gelişim olmaktadır. Buna karşılık Lukacs’ın yorumu şu şekildedir; “Her estetik katarsis, özgün biçimleri yaşamın kendisinde bulunabilen sarsıntıların bilinçli olarak yaratılan, yoğunlaştırılmış yansımasıdır; yaşamda bu sarsıntılar doğal olarak eylemlerin ve olayların akışı içerisinde kendiliğinden ortaya çıkar. Bu nedenle, sanatın yol açtığı ve katarsisten kaynaklanan bunalımın, alımlayıcıda bu tür yaşam konumlarının başlıca çizgilerini yansıttığını saptamak gereklidir (Lukacs, 2001: 25).” Lukacs’ın düşüncesine göre her zaman reel yaşamın kendisi öncelikli durumdadır ve katarsis kuramsal ve bu bağlamda eylemsel değişiklikler için imkân sağlar. Burada önemli olan değişim durumunun ne şekilde ne seviyede ortaya çıkacağı olmasına karşın değişim miktarı net bir şekilde anlaşılamamaktadır. Fakat buna rağmen katarsis sürekli bahsedilen imkânın varlığının bir kaynağı durumundadır.

1.2. Aristotelesçi Mantık Doğrultusunda Klasik Anlatı Yapısı

Klasik anlatı yapısında Aristoteles’in görüşlerini ortaya atmış olduğu dönemden bugüne dek devam eden tradisyonel anlatım yapısında ortaya çıkan olayların hepsi “öyküleme” süreçlerinde birbirlerini tamamlayan ve birbirlerine bağlı şekilde ortaya çıkmaktadır. İfade edilen hikâyenin içerisinde olayın örgü biçimi bütünlük ve birlikte meydana getirilmektedir. Klasik bir diğer deyişle “yansıtmacı” Aristoteles’in oluşturmuş olduğu teoride anlatıların yapılarının bütünü “neden-sonuç” ilişkisi esas alınmak suretiyle oluşturulmaktadır. Kitlelerin takip edip etkisi altında kaldığı “klasik anlatı yapı sineması” ekonomilerinin yapılanması, endüstri toplumu ile propagandaya yönelik bir tutum yüzünden hem iktidarlar hem de

yapımcılar tarafından çok fazla tercih edilmektedir. Klasik anlatı yapısında sinema, izleyicinin kahramanlar veya olaylarla özdeş hale geldiği, tradisyonel ve bir tek anlatı şeklinin hâkim olduğu yapıyı yansıtmaktadır. Bu anlatı yapısı kullanılarak çekilen filmlerin hepsi çoğunlukla zevk veren ve seyircide rahatlatma oluşturan anlatı yapılarıyla çekilmişlerdir. "Hollywood'un temsil ettiği tecimsel sinema her zaman, tıpkı on dokuzuncu yüzyıldaki popüler roman gibi sadece bir öykü anlatımı gibi görülür" (Armes, 2011: 243). "Metafizik" adlı eserinde Aristoteles, "Bütün insanlar doğal olarak bilmek isterler" şeklindeki ifadesiyle, bir bakıma bilmeyi arzulayan bireye hem hissi hem de ruhi manda bilme şeklinin bütün türlerinin natürel bir zevk hissettirdiğini ortaya koymaktadır (Aristoteles, 1996: 980). Bu durumda bireyler bilme istediğinin ve bilebilmenin vermiş olduğu zevke sanatın desteğiyle sahip olabilmektedir. Bu fikrin arkasından Aristoteles, bireyin üç tane ana özelliğe sahip olduğunu ve bu özelliklerden bir tanesinin de "poesis (yaratma)" olduğunu iddia etmektedir. Burada sözü edilen "poesis (yaratma)" terimi yalnızca ortaya çıkan bir realiteyi değil, taklit etme durumunu da kapsamaktadır (Aristoteles, 1996: 989). Bu bağlamda Aristoteles'in "Poetika" isimli ünlü eseri güzel ve faydalı sanatları kapsayan bir "yapma-yaratma" faaliyetinin kapsayıcı ismi durumundadır. Bugünün "klasik anlatı yapısı" bünyesinde ortaya çıkan "Poetikanın" ana gayesi, şiirsel sanatla ilgili bir araştırma gerçekleştirmek olsa dahi, temel argümanı her zaman Tragedya olmaktadır (Ülger, 2003: 197). Kendi içerisinde tragedyayı da "komedyaya ve tragedyaya" şeklinde ayırmak mümkündür. Bu durum Aristoteles tarafından şu şekilde ifade edilmektedir; "Tragedya ortalamadan daha iyi karakterleri, komedyaya ise ortalamadan daha kötü karakterleri taklit etmeyi amaçlar (Aristoteles, 2017: 38)." Bu durumda komedyaya kötü olanı taklit etmekte olup, sanat yapıtlarını hem etik açıdan hem de idealist bakımdan negatif yönde etkisi altına almaktadır. Taklidin sanat içerisinde vücut bulabilmesi, "soylu insanlar" diğer bir ifadeyle "iyi karakterler" aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Öyleyse; Tragedya ahlaki açıdan ağırbaşlı, başı ve sonu belli olan, belirli bir uzunluğa sahip olan bir eylemin taklididir (Aristoteles, 2017: 44)." "Başı ve sonu belli olan, belirli bir uzunluğa sahip olan" ifadelerinin ortaya koyacağı üzere, gerçekte tragedyaya ilk olarak sinemadaki "klasik anlatı yapısına" ait bir özelliği ortaya koymanın dışında esasen tüm sanat dallarının bünyesine almaktadır. Sanatın oluştuğu temel taşlarsa Aristoteles'in ifadeleriyle şu şekildedir; "Böylece tragedyanın

altı ögesi ortaya çıkar. ... Öykü, karakterler, dil, düşünceler, dekorasyon ve müzik (Aristoteles, 2017: 52).” Aristo tarafından ifade edilmiş olan bu öğeler sinemada “klasik anlatı yapısı” düşünülerek değerlendirilecek olduğunda; ilk olarak “öykü” belirli bir başlangıca ve sona sahip, önceden belirlenmiş bir bütünlüğe sahip hadiselerin bütünleştirilmesiyle ortaya çıkmaktadır. Bu durumda “öykü”, mutluluk hissinden yıkım hissine veya yıkım hissinden mutluluk hissine olan geçişleri ihtiva etmektedir. Bununla birlikte, öykü içindeki olayların hepsi birbirlerini belli kurallar bağlamında takip etmektedir. Öykü içerisinde tesadüfen olan hiçbir olay bulunmamaktadır. Bütün olaylar “neden-sonuç” ilişkisiyle birbirlerine bağlı durumdadır. Diğer yandan, seyirci de acıma ve korkma hislerinin ortaya çıkabilmesi için olayları ani gelişimlerle sıralanmaktadır. Altı öge Aristoteles’in Poetika’sında “yalın” ve “karmaşık” olmak kaydıyla iki bölümde incelenmiştir. “Yalın öykü”, olguların mutlulukla başlayıp yıkım sürecine veya yıkım ile başlayarak mutluluk sürecine doğru evrilmesini açıklarken, “karmaşık öykü” de bahsi geçen iki aşamanın bir tanesini veya her ikisini de kapsamaktadır. Olguların böyle bir tarzda iki taraftan da dönüşüm geçirdiği kısım da “baht dönüşü” şeklinde isimlendirilmiştir. Ortaya çıkan “baht dönüşüne” dek oluşan olguların dizilişine “düğüm, “baht dönüşünden” temsilin sonuna dek oluşan kısım “çözüm” şeklinde ifade edilmektedir (Aristoteles, 2017: 52). Bu bağlamda, Aristoteles’in “öykü ögesi” şeklinde ortaya koymuş olduğu konular, “klasik anlatının” çekirdeğinde yer alan “giriş, gelişme ve sonuç” kısımlarıyla tamamen aynı özelliklere sahiptir. Öykü sonrasında en dikkate değer öge olan “karakter”, ahlak açısından öncelikle iyiliği göstermektedir. Buna karşılık, tragedya içerisinde yer alan “karakterler”, fiilleri yerine getiren kişilerin bireysel şeklinde ifade edilmektedir. Özetle, zihin yürütmeye açıklaması yapılamayan fiiller ortaya çıktığında gösterilen davranış şekli olarak anlatılabilecektir. Aristoteles, dört ana “karakter” hususiyetinden bahsetmektedir. İlk karakter özelliği, “iyilik” bakımından karakter iyi tarafı seçerse, bu karakterin de iyi olduğunu göstermektedir. Bu kısımda iyilik olgusuyla kast edilen öncesinde ifade edilmiş olduğu gibi ahlaki açıdan iyilik şeklindedir. Karakterin ikinci hususiyetini karşılayan “uygunluk” kavramı da onun sahip olduğu özellikler ile statüsünün uyum sağlaması anlamına gelmektedir. Bir diğer özellik olan “benzerlik” seyircinin karakterde reel şekilde göreceği özelliklere sahip olma durumunu tanımlamaktadır.

Dördüncü olarak da “tutarlılık” karakterin oyun esnasında sahip olduğu özelliklerin oyunun başlangıcından son kısmına dek koruma durumunu ifade etmektedir. Böylece, karakter, öncesinde ifade edilmiş olan bireysel hususiyetlerine karşı olacak hiçbir davranışta bulunmayacaktır (Aristoteles, 2017: 62-64). Taklidin bir aracı şeklinde kullanılıyor olan dil, kelimeler vasıtasıyla ortaya konan fikir ve değerlendirmelerin ifadesini karşılamaktadır. Dille yapılan anlatımlar belirgin veya kapalı olmadığında bu durum olması gereken ve hoş giden bir “dilsel anlatımı” tanımlamaktadır. Gündelik konuşmalarda ifade edilmiş olan kelimeler kolaylıkla anlaşılabilir olmasına karşın sıradan görülmekte olup, süslü kelimelerle bezenmiş olan ifadeler söylemi adeta bilmece şeklinde sokmaktadır. Aristoteles, bu iki biçimin birlikte kullanımının en iyi şekilde olduğu ortaya koymaktadır (Aristoteles, 2017: 77). Öykünün içinde bulunan düşünce veya mevzu aslında anlatı şeklinin düşünceye ilişkin içerik kısmını karşılamaktadır. Fiiliyattaki fikirlerin belli bir anlatı şeklinde dönüşebilmesi sözlerle ilişkili olmayıp, önemli olan sözler içindeki fikirlerin karakterler vasıtasıyla ifade edilebilmesidir. Ortaya çıkan bu fikir de dil olgusunun bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır (Aristoteles, 2017: 71). Tragedya sanatı içerisinde zengin bir şekil oluşturan araçlar arasında son olarak “dekor” ve “müzik” bulunmaktadır. Her ne kadar müzik önemli görülse de dekor en fazla etki sağlayan kısım olarak görülmektedir (Aristoteles, 2017: 47). Çünkü merhamet ve korku duygularına oyunun sahnesinde ki dekorasyon vasıtasıyla ulaşılabilmekte veya olayın ağının yapısı sayesinde bizatihi oluşmaktadır (Aristoteles, 2017: 58). Bugünün klasik anlatı yapısıyla Aristoteles tarafından ifade edilmiş olan tragedyadaki altı farklı ögenin birbirlerinin neredeyse aynısı olduğu kıyas yapıldığında ortaya çıkmaktadır. Bununla birlikte, Aristoteles tarafından ortaya konmuş altı öge haricinde, klasik anlatı yapısının bünyesinde yine Aristoteles tarafından söylenmiş olan “mimesis” ve “katarsis” bulunmaktadır. Bu bağlamda, “mimesis” bir olgunun taklidi yapılmak suretiyle tekrardan oluşturulması anlamına gelirken, “katarsis” de daha öncede ayrıntılı bir şekilde ifade edilmiş olduğu gibi taklidi yapılan olay örgüsünden alınan acıma, haz, korku vb. hislerden arınmayı ortaya koymaktadır. Özetle bu noktada amaçlanan mimesis vasıtasıyla katarsis hissine erişebilmektir.

1.3. Sinemada Katarsis

Başlangıçta genel olarak sinemada katarsis kavramına bakıldığında bu kavramın psikolojik yapının etkili şekilde sanat alanında ortaya çıkmasıyla ilişkilendirilmesi önemli görünmektedir. “Antik Yunan” dönemindeki tragedyaların hemen hepsinde Aristoteles tarafından da ifade edildiği üzere katarsis kullanılmıştır. İzleyenler üzücü olaylara karşılık kendilerini oyuncuların yerlerine koymak suretiyle veya duygusal bakımdan gülme ya da ağlama eylemlerini gerçekleştirerek “rahatlama” ve “arınma” yaşamaktadırlar. Tragedyalardan sonra bu büyük etki bilhassa seçim ve savaş dönemlerinde toplumun etki altına alınması için kullanılmaya başlanmıştır. Başlangıçta, yalnızca afiş ve tiyatrolardan kullanılmış olan katarsisten, ilk kez II. Dünya Savaşı’nın yaşandığı dönemde Naziler tarafından aktif şekilde yararlanılmıştır. Nazi Almanya’sında propaganda bakanı olan Goebbels, propagandanın yaygın şekilde kullanılmış olduğu afişler, toplantılar ve kısa filmler gerçekleştirmiştir. İlk kez o dönemde başlamış olan sinema sanatıyla başlangıçta hayatın pek çok kesitinden derlenmiş olan görüntülerin anlamı olan birer cümle şekline sinemada katarsis kullanımı zaman içerisinde daha da etkili bir şekle bürünüp sinema filmlerinde çok fazla kullanılmaya başlanmıştır (Erdoğan, 1992: 86). Söz konusu durum, görüntülerin bir “öykü” halini alması ile “öykü” üretim işlevinin kazanılması manasına gelmektedir. Sinemada görüntülere müdahale edilmesi, ilk olarak kameranın “ışık, dekor, objektif vb.” bağlamında kullanılması, sonrasında ise montaj şeklinde ortaya çıkmaktadır. Sonraki dönemlerde senaryo kısmının ortaya çıkışıyla beraber tamamıyla tasarıma dayanan bir sanat biçimine dönüşmektedir. Bu noktada sinema sanat bağlamında değerlendirilmeye başlandığı için; “gerçek-gerçeklik, obje-süje, mimesis, katarsis vb.” kavramlar ile olgusal bir düzlem içerisinde bile olsa karşılaşılmaktadır. Bilhassa bir drama sanatı adı altında yüzlerce yıldır varlığını sürdüren tiyatroyla içerik ve biçim açısından kesişmektedir (Özön, 1972: 161-162). Aristoteles’in kavramları olan katarsis ve mimesis bağlamında ortaya çıkan boşalma ifadelerinden yola çıkıldığında ilk akla gelen Hollywood sinemasıdır. “Kabaca Hollywood düşüncesi şu şekilde özetlenebilir: Tüm çaba ve harcamalar gerçeğe sahip çıkma adına değil, gerçeğin temsilcisi olmayı savlayan, bu görüntünün inandırıcılığını artırma adına yapılmalıdır.” Bu kısımda asıl kast edilen Hollywood zihinsel yapısı şüphe yok ki, tekil manada ortaya çıkan bir Hollywood

yapısından öte, Griffith'den bugüne hakimiyetini sürdüren konvansiyonel sinemadır. Söz konusu olgu bir tikel pratik şeklinde Hollywood ekseninde devam etse dahi, aslında üçüncü dünya ülkelerine hâkim olan sinema anlayışı eğlencelik ve uyuşturucu olarak görüldüğünden temelde hepsi “burjuva sineması” olarak adlandırılmaktadır (Nutku, 1985: 49). Sinemanın metinle imaj arasında kurmuş olduğu diyalektik yapı, Aristoteles'in ünlü eseri Poetika eserinde bahsedilmiş olan katarsis kavramına bir bakıma gönderme yapar niteliktedir. Bununla beraber katarsise göndermede bulunan sinema aslında içsel diğer bir ifadeyle etik bir arınma duygusunu ortaya koymakta ve bahsi geçen hedefe erişebilmek adına senaryo yazarının belli ilkelere uygun hareket etmesi beklenmektedir. İlk olarak, katarsis maksadına yönelik anlatım şeklinin “teleolojik mantığının” izleyicide korkuyla acı hissiyatlarının üretilmesini mümkün hale getirecek şekilde yapılandırılmış olduğunu ortaya koymak gerekmektedir (Şentürk, 2013: 17). Aristoteles izleyicinin izlemiş olduğu oyun içerisinde acıma ile korku öğelerini kendi başına geliyormuş şeklinde hissedip söz konusu duygulardan arınması biçiminde yorumlamaktadır. İzleyici bir tiyatro oyununa örneğin; ağlama hissiyatından arınmaya sahip olabilmek için gelmektedir. Tiyatro bir diğer ifadeyle hikâye örgüsü kişiye kendini dışarıdan gösterebildiğinden, kişiye arzularından arınma imkânı sağlamaktadır.

Bu nedenledir ki, Yunanlılar dönemin, kişilerin suçlarının ıslah edilmesi için bu bir yöntem olarak bile kullanılmıştır. Bu bağlamda temelde tiyatroyla başlamış olan katarsis zaman içerisinde sinemada da ortaya çıkıp kişilere arınma duygusunu yaşatmaya başlamıştır. Daha açık bir ifadeyle edebiyat anlayışının temelinde mimesis bulunurken sinema ortamında katarsis bulunmaktadır (Sarı, 2014: 52). En yaygın görüşe ve konuyla ilgili yapılmış olan araştırmalara göre, sinema ortamında katarsisin en fazla Hollywood filmlerinde görüldüğü bilgisine ulaşılmıştır. “Hollywood ritmi, entelektüel ve zorba bir ritim” olarak ortaya çıkmaktadır. Temellerinin de “Eisenstein'in Kuleşov'un “Pavlovcu otomatlarına” dek dayandığı bilinmektedir. Böylece, “Hollywood ritmi, aslında zamanın kendi akışı ve ânın ebediyetle girdiği zorunlu ilişkiden değil, yatay duygulandırma, tahrik etme, velâkin nefis mekanizmalarından” türemektedir. (Ulukütük, 2017) Bu bağlamda sinema içerisinde “hayret etme” durumu yerine katarsis öğeleri bulunmaktadır. Örneğin katarsis, ünlü yönetmen Tarkovsky tarafından ifade edilen şekliyle, Hollywood

sinemasındaki şekli, “dikey ve yatay katarsise” ya da “hayret” ile “şaşıklık” duygusu arasında ortaya çıkan farklılığa karşılık gelmektedir. Hollywood sineması; tahrik etme ve şaşırtma duygusu oluşturmak adına yatay düzlem içerisinde izleyiciyi çılgınca sürükleyip dolaştırmaktadır. Yatay düzlem içerisinde bu duyguların ortaya çıkışı, dikey düzlem içerisinde insan ruhunun hareketini kaybedip donması anlamına gelmektedir. Bu nedenle şiddet olgusu da cinsellik olgusu da sinema ortamında öldürücü etki yapabilmektedir. Bir bakıma “duygusal boşalma”, haz duygusunun yerine ikame edilmektedir (Adanır, 2015: 173-176). Ünlü yönetmen Semih Kaplanoğlu şu ifadelerle bu durumu ortaya koymuştur; “Batı’nın zaman algısı, zamanla meselesi, endüstriyel iş bölümü ve işin hızlanması gibi birtakım durumlardan dolayı farklı bir nokta, bizim zamanla ilişkimiz medeniyet ölçüsünde farklı bir nokta. Mesela Hollywood tarzı bir sinema diliyle biz kendi derdimizi, kendi meselemizi, kendi yalnızlığımızı, yoksulluğumuzu, zenginliğimizi anlatabilir miyiz, ne kadar onu damarlarımıza nüfuz ettirebiliriz bu konuda benim şüphelerim var. İki şey var burada. Biri Aristotelesçi sanat anlayışından kaynaklanan katarsis olayı. Katarsis bir tür boşalmadır. Bir film seyredersiniz, duygularınızı yükseltir o ve sonra da boşaltır sizi herkes de mesut memnun çeker gider. Çünkü bir rahatlama sağlamıştır. Brechtyen sanat anlayışında ise seni asla boşaltmaz, aksine yükler ve düşünmeye, kendi hayatınla seyrettiğin şey arasında ilişkiler kurmaya başlarsın. İşte Hollywood sinemasının katarsise dönük, bizi sürekli yükselten ve boşaltan bir yanı var. Bu da bir tür yapay memnuniyet ya da hisler duyuran bir şeydir. Bizim medeniyetimizin izinde, kendi geleneğimizde durum böyle mi olacak? Bunun üzerine düşünmeden, bu zaman ve katarsis meselesine kafa yormadan bence ne film yapılır ne de filmlere analiz yapılır” (Adanır, 2015: 174). Bu düşünceler bağlamda, katarsis konusu üstüne özel olarak çaba harcanmadan sinema ile edebiyat arasındaki ilişki sorgulanamamaktadır.

“Ölü Ozanlar Derneği”, “V For Vendetta”, “Esaretin Bedeli” film örneklerinde katarsisin çok fazla kullanılmış olduğu görülmektedir. Katarsisin sinema ortamında bireylere hissettirmiş olduğu en belirgin hisler, filmleri izledikten sonra “zaman nasıl geçti anlamadım”, “çok sürükleyici bir filmdi, hiç sıkılmadım”, “film resmen beni anlatıyordu” vb. ifadeler şeklinde olmaktadır. Bununla birlikte bazı sinema filmlerinde akıllara kazınan sahne ve görüntülerin de bu etkiyi vermesi

yine katarsis sayesinde gerçekleşmektedir. Bu durumun en bilinen örnekleri arasında “Brave Heart” isimli sinema filminde “Willam Wallas’ın” idam edildiği esnada “özgürlük” diye bağırması olduğu sahne yer almaktadır. Bu gibi şekillerde filmlerin sahne aralarına gizlenmek suretiyle katarsis hem görsel hem de duygusal anlamda seyirciye ulaşmaktadır (Bakır, 2008: 69). Diğer yandan, sinemaya yansımış olan sözde gerçeklik, “ben’e” dönüşüyor olmakla birlikte ortaya çıkan dönüşüm kesinlikle fiziksel şekilde değil, karakterler ile özdeşleşme ve sinema ekranından aktarılmış olan kimliklerin özne olarak adlandırılması şeklinde ortaya çıkmaktadır (Kabadayı, 2015: 92). İzleyicinin özdeş hale geldiği filmin oyuncusu, filmin içinde pek çok sorun ve tehlikeyle karşı karşıya kalmaktadır. Bu durumun bir sonucu olarak da izleyici kendisinin hayatından uzaklaşmak suretiyle film süresince farklı bir hayatın içine girip bu zaman zarfında kendisinin hayatını unutup, filmdeki kahramanla birlikte katarsis duygusuna erişmektedir. Sinema “yedinci sanat” dalı olarak isimlendirilmekle birlikte, kurmuş olduğu öykülerin içinde “mimesis” oluşturmuş olduğu reel yaşamın taklit edilmesi, katarsisle ortaya çıkmış olan duygu boşalmasına öncüdür. Bu durumda mimesis oluşturulmuş olan tablo, gerçekte olanla ne derece yakınlık arz ediyorsa, bu durumun bir sonucu olarak ortaya çıkabilecek “haz alma” duygusuyla özdeşim şeklinde katarsisin etkisi oluşmaktadır. Bu bağlamda Aristoteles tarafından ifade edilmiş olan “katarsis” ve “mimesis” terimlerinin sonrasında ortaya çıkan “boşalma”, “arınma” vb. hisler, “klasik anlatı sinemasında” bilhassa da “Hollywood” yapımlarında ortaya çıkmaktadır. Bu anlatıların içinde taklitlerin oluşabilmesi adına öncesinde bazı sahnelerin oluşturulmasına, sonrasında taklitleri yapacak aktörlere ihtiyaç vardır. Oyuncular tarafından taklidi yapılan şeylerse, öykünün çerçevesinde yapmaları gereken fiiller olarak bilinmektedir (Bazin, 1995: 73). İşte bu fiillerin bir sonucu olarak da seyirci katarsis yani arınmaya ulaşabilmektedir. Video oyunlarda sinema sanatı gibi birçok öğenin bir araya gelmesiyle oluşturulmuştur, heykel veya resimden çok sinemanın yapısına benzemektedir. Bu yapının bir sonucu olarak video oyunlarını oluşturan farklı sanatsal kriterler bulunmaktadır. Video oyunları oluşturan sanal mekan ve grafikler, ses ve müzikler ile senaryo gibi unsurlar kendi başlarına özellikle görsel ve işitsel kriterlerle sanatsal anlamda değerlendirilebilecek başlıklar oluştururlar (Demirbaş, 2012: 368).

Tıpkı sinema filmleri gibi video oyunlarda farklı amaçlarla üretilebilir ve topluma sunulabilir. Bu bağlamda bir video oyununu tanımlamada kullanılabilecek kriterlerden biri tasarımcının söyleyecek sözünü görsel olarak ifade etmesi ve bunu oyunun kurgusu ile beraber aktarabilmesidir. Tüm sanat yapıtlarında olduğu gibi bu tasarımın başarısı alıcının değerlendirmesine bağlıdır. Video oyunları kendinden önceki sanatları kopyalar ve içine oyuncu tarafından interaktiviteyi koyar.

Video oyunları yalnızca sanatın yeni evresi değil, aynı zamanda sinematografik evrimin de bir sonraki basamağıdır. (Denizel, 2012: 111)



İKİNCİ BÖLÜM

KATARSİS BAĞLAMINDA VIDEO OYUNLAR

2. VIDEO OYUN KAVRAMI

İlk olarak TDK sözlüğüne bakıldığında, “video” kelimesinin “manyetik bantlar üzerinde yer alan veya sayısal olarak derlenmiş hareketli resimler dizisi” şeklinde tanımlanmak suretiyle “oyun” kelimesinin de bir bakıma betimleyicisi olduğu ortaya çıkmaktadır. Video kelimesi oyun kelimesini betimleyen olarak kullanıldığında oyun teriminin mantığa yönelik örüntülerine sahip olan görsel materyaller pek çok pazarlama platformunu kullanarak kullanıcılara ulaştırılmakta olup kullanıcıların da elde ettikleri materyalleri ekranlara yansıtmak suretiyle etkileşim kurabildikleri oyun çeşitleri “video oyun” olarak isimlendirilmektedir (Özhan, 2011: 22). Araştırmacı Frasca video oyun ifadesini, “dijital yazılımın üstünde bir veya birden fazla bireyin oyunun araçlarına kurulu şekilde yapay zekaya karşı tek başlarına ya da birarkadaşları ve/veya tanıdıklarıyla karşılıklı online ortam aracılığıyla gerçekleştirilen bir boş vakit geçirme aktivite yazılımı” biçiminde açıklamaktadır (Frasca, 2001: 168). Bir diğer tanım ise “oyuncunun elektronik bir sistem veya oyun araçlarıyla kurduğu etkileşim neticesinde oluşan sonucun, ekran veya benzeri bir görüntü sistemi aracılığıyla” tayin edilmesi şeklinde yapılmaktadır (Öngen, 2014: 21). Video oyunları bünyesinde kısıtlama bulundurmeyen ve boş vakitleri değerlendirmeye yarayan bir etkinlik şeklinde tanımlayan Juul’un (Juul, 2011: 18) yanı sıra Ellerbrock ise, teknolojik sistem ile uyum içerisinde olan bireysel “eğlence, eğlenme” ya da eğlenme maksadı adına kullanılabilen bütün bir materyal sistemi şeklinde tanımlamıştır. Bir diğer tanım ise teknolojinin ortaya koyduğu araçların aracılığıyla kullanıcıların çeşitli görevleri yerine getirme, sonuçlara ya da hedeflere ulaşabilmek için mücadele ya da yarışma olarak video oyunları ifade etmiştir (Deterding vd., 2011: 8). Crawford video oyun ile oynayan kişi/kişiler arasında bir etkileşim olduğunu ifade etmekle birlikte bu durumun bir karşılıklı konuşma şeklinde “iki aktif maddenin dönüşümlü olarak “ve mecazi anlamda” dinleyin, düşünün ve konuşun” döngüsü ile ifade etmektedir (Crawford, 2003: 268).

Diğer yandan video oyunlar zamanla yaygın hale gelmiş olup pek çok bakımdan beğenilen istenilen bir boş vakit etkinliğidir (Boudreau ve Consalvo, 2013: 12). Video oyunların oynanması, kişilerin dünya üzerinde yaşayan diğer kişilerle sosyalleşebilmesine ve yarışabilmesine imkân sağlamakla birlikte bir “eğlence yazılımı” şeklinde de düşünülebilmektedir. Oyunları oynayanlar, karışık “görsel ipuçlarına” bir cevap şeklinde “kesin bimanuel motor” hareketlerini iletmeye bağlı şekilde başarıya ulaşarak en iyi şekilde tasarlanmış çevrimiçi ortamlar ile hem uğraşır hem savaşırlar (Latham vd., 2013; <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00629>, erişim tarihi: 28.01.2020). Paikka ve Suominen 2006 senesinde yapmış oldukları bir araştırmada “video oyun” kavramının, zaman içerisinde oyunların “Nintendo Gameboy, Sony playstation” benzeri “küçük taşınabilir oyun cihazlarında” ya da “PDA” larda oynatılıyor olmasına karşın akıllı telefonlarda da oynanabilen video oyunları kapsadığını ortaya koymuşlardır. Video oyunlar, bireysel bir teknolojiyle geliştirilmiş olan hareketi olmayan ya da pek çok farklı konuma sahip coğrafi mesafeden “ses, ses ve görüntü” birlikte verilerin aktarımını yapabilen bütün eğlence etkinliklerini bünyesine almaktadırlar (Paikka ve Suominen, 2006: 45). Djaouti, Alvarez, Jessel, Methel, and Molinier, yapmış oldukları bir çalışmada dijital oyunların, kullanıcıların diğer kullanıcılarla iletişim kurmalarını sağlayabilen eğlenceye yönelik yazılımlar olduklarını ifade etmişlerdir. Video oyun oynayanların etkileşimini sağlayan bu yazılımlar “girdi”, “işlem” ve “çıkı” olmak üzere üç farklı başlık altında ele alınmaktadır. Pek çok video oyunda, oyunu oynayan kişiler diğer oyuncular ile hem “çevrimiçi” hem de “çevrimdışı” oyun oynayabilme olanağına sahiptir. Oyunu oynayan kişiler, online oyunları hem arkadaşları ile hem de tanımadıkları diğer oyuncular ile üç farklı biçimde oynayabilmektedirler;

1. Oyun bir denetleyici ya da bir konsola bağlanmak suretiyle oynanabilmektedir,
2. Kullanıcılar oyunun araç ve gereçlerini herhangi bir “yerel ağ (LAN)” bağlantısına bağlayarak oynayabilirler,
3. Kullanıcılar dünyadaki diğer kullanıcılarla oyun oynayabilirler, dünyanın neresinde oyun oynanıyor olursa olsun o oyuna istedikleri taktirde katılım gösterebilirler (Djaouti vd., 2008: 12).

Henry Jenkins yapmış olduđu bir alıřmanın sonucunda video oyun oynama fiilinde yeni yeteneklerin geliştirilip kazanıldıđı ve bu yeteneklerin tekrardan yönlendirilme durumuna imkan sađlayan bir öğrenme biçimi sađladığını ifade etmektedir (Jenkins, 2006: 29). Bütün bu süreçlerin içinde video oyunlar “biliřsel beceriler “algı sonuç ıkarmak, yapıyı anlama, eylem planlaması, problem özümü”, toplumsal beceriler “perspektif kazanma, empati, etkileřim, iřbirliđi”, medya becerileri “aktif yeterlilik”, ilgili kiřilik becerileri “kimliđin korunması, duygusal iç kontrol” duygusal-motor becerileri” gibi sosyal becerinin gelişimine de katkı sađlamaktadır (Sepeti, 2017: 24-25). Bu bağlamda Gee yapmış olduđu bir arařtırmanın sonucunda, oyun oynayan kiřilerin büyük bir kısmının diđerleriyle oyun oynarken keyif aldıđını ve bu yüzden sosyal açıdan duygunluk gereksinimlerinin karřılandığını ifade etmiştir (Gee, 2003: 168). ESA (European Space Agency) 2016 verilerine göre, gelişimini tamamlamış lkelerden 10 tanesinin yurttařlarından yüzde 80’i ocukları ile video oyun oynamaktadır. Video oyun oynayan ailelerin içerisinde yapılmış olan bir alıřma sonucunda, katılımcılardan yüzde 66’sının oyunların aile bireylerini birbirine yaklařtırarak oyun oynama motivasyonun aslında ailelerin birbirleriyle etkileřimini arttırdığını ifade etmiştir (Sepeti, 2017: 32). Günümüzde artık video oyun oynayan kiřilerin bir araya gelerek, online ađlar sayesinde birbirlerine bağlanıp ađlar aracılıđıyla video oyun partileri düzenledikleri de bilinmektedir. Örneđin bu partilerden bir kısmı Youtube aracılıđıyla gerekleřtirilmektedir. Oyunların ilk amacı oyuncuları eğlendirmek ve onları keyifli vakit geirmesini sađlamak olmuş zaman içerisinde oyun sektörü ticari amaçlara hizmet etmeye bağlamış ve kendisini bu dođrultuda geliřtirmiřtir. Bugün milyarlarca kiřinin oynadıđı ve milyon dolarlık bir ticaret alanı haline gelmiş olan video oyunlar, gün getike ok daha yaygın hale gelerek büyümesini gerekleřtiren bir alan halini almıştır. Bilgisayar ve video oyunlara yönelik ařađıda sıralanmış olan veriler de sektörün ne kadar önemli olduđunun adeta bir göstergesi niteliğindedir (Statista, 2017, Entertainment Software Association (2017):

1. Video oyunların satıř oranları 2016 senesinde 24,5 milyon dolar olarak kaydedilmiştir.

2. ABD'deki 50 eyalette faaliyetine devam eden 2,858 yerel bölge içerisinde faaliyetlerine devam eden 2,457 tane video oyun firması bulunmaktadır.
3. Bugün video oyun endüstrisi 100 milyar doların üzerinde oldukça büyük bir ticaret alanı haline gelmiş olup geçtiğimiz 30 seneden hem müzik hem de sinema sektörlerini geçmeyi başarmıştır.
4. Sosyal medya araçlarının ortaya çıkmasıyla birlikte bu ortamlarda da yoğun olarak video oyunların oynanması için kullanılmaktadır.
5. Amerika'da ki video oyun firmalarında çalışanların sayısı 65,000 in üzerine çıkmıştır.
6. Video oyunlarının yazılım firmaları bağlamında çalışan kişilerin sayısı 220,000 in üzerine çıkmış durumdadır.
7. 2012 ile 2014 seneleri arasında Amerika'da video oyuna yatırım yapan firmaların sayıları senelik olarak yüzde 14,1 artmıştır.
8. ABD'deki video oyun firmalarının değerleri gayri safi yurt içi hasılatı 11,7 milyar doların üzerindedir.
9. 2013 ve 2015 yılları arasında video oyunların yazılımı sektörü, ABD ekonomisi içinde senelik yüzde 3,7 oranında büyüme göstermiştir (Siwek, 2017: 2).

2.1. Video Oyunların Tarihsel Gelişimi

Teknolojideki ilerleme ve gelişmeler toplumdaki ve bireylerdeki bütün dengeler üzerinde etkide bulunmuş olduğu gibi oyunlarda ortaya pek çok değişimin çıkmasına neden olmuşlardır. Özellikle “dijital ortamlar” aracılığıyla oynanan oyunlar ön plana çıkartıldığında “geleneksel oyun” kavramına hem benzeyen hem de farklı olan pek çok özelliğin bulunduğunu söylemek olanaklıdır. Yirminci yüzyılın ikinci kısmına rastlayan dönemde oyunlar elektronik ortamlarda boy göstermeye başlamıştır. Video oyunlardaki ilerleme süreçleri pek tabi olarak da bilgisayar sistemlerinin icat edilmesiyle paralellik göstermektedir. Bu bağlamda, video

oyunların tarihsel gelişimi değerlendirilirken bilgisayarın icadı ve gelişim süreciyle birlikte ele alınmaktadır (Durdu vd., 2005: 67). Video oyunlar yalnızca “sayısallaştırma ve işlevsellik” benzeri teknolojilerin müşterek hususiyetlerini bölüşmekle beraber hem askeri hem de uzay eğitim simülasyonlarından gelen formları bünyesinde taşımakta olup aynı zamanda askeri alandaki teknik gelişmelerle paralel şekilde gelişme göstermektedirler (Bogost, 2012). Diğer yandan bir başka çalışmada video oyunların ortaya çıkış yılının 1962 civarında olduğu ifade edilmekle birlikte II. Dünya Savaşı esnasında gelişmiş olan teknolojilerin ilk video oyun örneklerini oluşturmuş olduğunu ve ilk örneğin de yine II. Dünya Savaşı’ndan hareketle 1948 senesinde “Thomas T. Goldsmith ve Settle Ray Mann’in” üretmiş olduğu “Cathode Ray Tube Amusement Device” diğer bir ifadeyle “katod ışın tüplü eğlence cihazı” olduğu ortaya konmaktadır (Kızılkaya, 2010: 22-66). Video oyunların ilk yazılım örneklerinin 1960 senesinde ABD üniversitelerinde ortaya çıktığı ve ilerleyen senelerde geliştirilerek sonradan piyasaya çıkan oyunların yazılımlarına uyarlandığı belirtilmektedir. 1959 senesinde “Massachusetts Institute of Technology’nin “MIT” dersleri arasında bilgisayarı da eklemek suretiyle “NASA’nın” da desteğiyle bir “yapay zekâ araştırma grupları” oluşturmuş olup bu gruptakilerin de desteğiyle video oyunlardan bilgiye sahip olma ve onu işlemede yeni yöntemler geliştirme maksadıyla yaralanmıştır (Doğu, 2006: 65). “William Higinbotham” 1958 senesinde “osiloskop” ile takip edilebilen, masa tenisinin, oyun şeklinde simülasyonunu tasarlamıştır. Oyun piyasaya sürüldükten oldukça kısa bir zaman sonra, pek çok kişi oyunla ilgilenmiş olup bu oyun alan-yazında “ilk bilgisayar oyunu” şeklinde değerlendirilerek önemli görülmüştür (Kirriemuir, 2006: 22). İki kişinin oynayacağı şekilde tasarlanmış olan oyunun donanım kısmı, aslında “balistik füzelerin” rotalarının çevrimiçi ortamda canlandırılmasında kullanılmış olan bir bilgisayardan destek alan osiloskopa, bu osiloskopun üzerindeki iki düğme ve bir tekerle tamamlanmıştır. Osiloskop arasında yerleştirilmiş olan bir bant ile iki oyuncu arasına “sanal bir file” yerleştirilmiş olmaktadır. Oyuncuların biri, “monokrom” ekranın üst kısmında görünen yeşil bir ışık yayılmasından oluşmuş olan topa bir düğme yardımıyla vurmakta olup, tekerin açısı ile topun ilerleyiş açısını ayarlayıp karşı tarafa göndermeye çalışmaktadır. Karşı taraftaki diğer oyuncu da rakip statüsünde gelen topu hayali filenin üst kısmından geçirerek göndermeyi

hedeflemektedir (Kızılkaya, 2010: 63). Buradan da anlaşılabacağı üzere ilk tasarlanmış olan bilgisayar oyunları ekonomik gelir ve eğlenceden daha çok bilimsel anlamda ilerleme ve katkı sağlama amaçlarıyla hareket etmiştir. “Massachusetts Teknoloji öğrencisi Steve Russell ve arkadaşları” 1962 senesinde bir uzay savaşının simülasyonu niteliğinde olan “spacewar” adlı oyunu tasarlamışlardır. Bu oyun video oyun tarihinde bilinen ilk “etkileşimli oyun” statüsüne sahiptir. “Spacewar” dijital şekilde programlaması yapılmış “veri işlemcisi-1 “DEC PDR-1” adlı dönemin büyük boyuttaki araştırma bilgisayarlarının da satılmasını sağlamış olup bu satışların sonunda “milyon dolarlık” bir pazarda ortaya çıkmıştır. Bu oyunun içerisinde, oyuncuların hepsi birer tane uzay gemisini kontrol etmek suretiyle birbirlerini füze ile vurarak karşı taraflarında yer alan gemilerin hepsini ortadan kaldırmayı hedeflemektedirler (Yılmaz ve Çağıltay, 2005: 1). “Spacewar” isimli oyunun tasarlayıcıları arasında bulunan “Stephen Russell” dan etkilenmiş ve bugünün video oyunlarının adeta temelini atmış olan kişi “Nolan Bushnell” isimli bir öğrencidir. Bu öğrenci “Computer Space” adlı ilk kez jetonla oynanan video oyunu 1971 senesinde “arkade” firmasının kabulüyle piyasada yerini almıştır. İlk defasında 1500 tane üretilmiş olan bu oyun, oyunculara özellikleri bakımından zor geldiği için piyasada istediği başarıyı elde edememiştir. 1972 senesinde ilk atari firması “Bushnell ve Ted Dabney” tarafından kurulmuş olmakla birlikte “salon oyun konsollarının” ilk örneğini oluşturan “Pong” isimli ürünlerin piyasaya sürmüşlerdir (Ayanoğlu, 2006: 22). Bu oyun, oldukça alçak seviyedeki sesi ve grafik özelliklerinin çok kaliteli olmamasının yanı sıra kolay kontrol edilebilen, kolay bir video oyun olsa bile oyuncuların ilgilerini çekmeyi ve onları eğlendirmeyi başarmıştır. Pong’un bu özellikleri sayesinde kısa zamanda ticaret bakımında da 19.000 adet satarak geniş kitlelere ulaşmayı başarmış olup alan-yazına da “ilk ticari video oyun” şeklinde ismini geçirmiştir (Carnagey ve Anderson, 2004: 1). 1981 senesinde ““Namco” isimli firma “Pac-Man oyunu, Nintendo ise Donkey-Kong oyununu” pazara çıkarmış olup o dönemde “Arkade oyun sistemi” video oyun oyuncularını için vazgeçilmez bir hal almıştır (Yengin, 2010: 109). Video oyunların atası şeklinde adı geçen “Ralph Henry Baer” ve yanında yer alan oyun geliştiricileri 1967 senesinde, bir ekran üzerinden oynatılan, oyuncu sayısı ve programı fazla olan ismi “Brown Box” olan evde kullanıma uygun oldukça kolay bir “video oyun konsolu” geliştirip pazara

çıkarmışlardır. Kimi araştırmacılar, tarihin “ilk oyun konsolu Brown Box” ile yalnızca tenis oyununun oynanabildiğini ifade etmişlerdir. Her ne kadar başta ilgi çekse bile zaman içerisinde hiçbir firmanın ilgisini çekmeyen “Brown Box” zaman içerisinde unutulmuş ortadan kalkmıştır. Fakat sistem olarak “Brown Box” televizyon ekranlarının kullanılmasıyla video oyun oynanabileceğini göstermesi açısından oldukça önemli görülmüş olup bugüne erişen pek çok oyun konsolunun da temelini oluşturmuştur (Hansen, 2016: 34). Baer tarafından icat edilmiş bu oyun konsolunda “4 oyun” bulunmakta olup, oyunculardan pek çoğu televizyon ekranları aracılığıyla dijital sistemi hiçbir şekilde bilmeksizin “pingpong” vb. oyunları oynamışlardır. Sonrasın 1972 senesinde “Magnavox Odyssey” isimli “ilk dijital ev konsolu” üretilmiş ve piyasaya sürülmüştür. “Magnavox Odyssey” yetersiz reklamlar ve yüksek satış fiyatı yüzünden piyasada istenilen başarıyı yakalayamamıştır (Gee, 2003: 62). İkinci nesil oyun konsollarıysa 1976 senesinde programlanabilme özelliğine sahip olan “4-bit renkli grafikleri, mikro işlemci tabanları, işitsel bileşenleri ve sanal zekâya karşı oynayabilme” özellikleri ile birinci nesil oyun konsollarından farklı görülmüş olup o dönemde seri üretimi yapılmıştır. “Space Invaders” isimli bu dönemde üretilmiş olan video oyun, dönemin en önemli oyunu olup bu oyunun video oyunlara o dönemde altın çağ yaşatmış olduğu söylenmektedir. Bu bağlamda 1975 ile 1978 seneleri arasındaki dönemin video oyunları açısından altın çağ yaşandığı ifade edilmektedir. “Space İndivaders” Atari şirketi tarafından 1978 senesinde tüketicilerin beğenisine sunulmuş olup bu oyun ve oyun konsolları tam bir altın çağın yaşanmasını sağlamıştır (Yengin, 2010: 120). Juul’un görüşlerine göre bu oyun “klasik bir savaş oyununun” tüm özelliklerine sahiptir. Bu yüzden uluslararası platformda ilk kez başarıya ulaşan “Arkade oyunu” olmakla birlikte oyundaki “Shoot’ em up (Hepsini vur!)” ifadesi bu tarz oyunların kısa zamanda popüler olmasında önemli bir role sahiptir (<http://www.jesperjuul.net/thesis> Erişim tarihi: 29.01.2020). O dönemde firmanın “en çok satılan oyun konsolu Space Invaders” ile yakalamış olduğu başarı sayesinde pek çok firma bu sektöre adım atma kararı almıştır. 1979 senesinde “Atari firması” o ana dek kullanılmış olan resim tabanlı sistemin bir alternatifi şeklinde “Lunar Lander”, özelliğine sahip oyunuyla beraber “vektör tabanını” sunmuş olup “Lunar Lander” video oyunlar arasında resim bilgisine sahip olmaksızın “vektör” bilgileri

bağlamında çizdirilmiş çizgiler ile tasarlanmış ilk video oyun olarak literatüre geçmiştir. Bu oyun grafik bakımından yeteri kadar güçlü özelliklere sahip olmasa dahi vektörün grafik şeklinde kullanılabildiği ilk video oyun türünün gelişmesini sağlamış olup bugün geniş kitleler tarafından oynanan “üç boyutlu oyunların” temelini oluşturmuştur (Uysal, 2005: 14). Aynı sene olan 1979’da “Toru Iwatani” bugüne dek en fazla satılan ve oynanan oyununu tasarlamış ve tüketiciyle paylaşmıştır. O tarihe dek tasarlanmış olan bütün video oyunları ayrıntılı şekilde inceleyen Iwatani, oyun kurulumunun temellerinde hatalar olduğunu keşfetmiştir. Onun görüşüne göre üretilmiş olan oyunların hepsi “erkek hegemonyasını” muhatap alarak, “dövüş, parçalama, kıyım ve yıkım” temelleri üzerinde oturtulmuştur. Buna karşılık Iwatani yalnızca erkekleri değil kadınları da hedef kitlesine dahil ederek herkesin keyif alarak oynayabileceği bir oyun olan ve “yemek yeme” temasını konu olan “Pac-Man” adlı video oyunu üretmiştir (Uysal, 2005: 14). “Pac-Man” isimli oyunun tüketicilerle buluşmasının ardından 1981 senesinde ABD’de beş milyar doları bulan oyunun aksesuar ve materyallerinin satışı gerçekleştirilmiştir (Kirriemuir, 2006: 24). 1980 senesinin ilk yarısından başlayarak pek çok firmanın üretimine başladığı, etkin bir biçimde kullanılan, düşük fiyata sahip olduğu için hem alt hem de orta gelirli gruplarında kolaylıkla ulaşabildiği “Commodore64” o döneme dek en fazla satış yapan oyun sistemidir (Yılmaz ve Çağıltay, 2004: 2). “Famicom” isimli sistemi ilk defa piyasaya süren firma ilerleyen senelerde “Nintendo Eğlence Sistemi (NES)” şeklinde adlandırılmış olan Japonya’da 1983 senesinde piyasaya girmesiyle “bu nesilde 8-bit işlemci kullanılmaya başlanmış, ekran çözünürlükleri yükselmiş, oyun kontrol panelleri değişerek” dijital oyun konsollarında üçüncü döneme geçilmiştir (Kirriemuir, 2006: 45). 1987 ve 2003 seneleri arasında üretilmiş oyun kontrol panellerinin hepsi değiştirilerek “16-bit işlemci” kullanımı başlamış olup “oyun kontrol kollarının” üretimi “8 düğmeli” şekilde yapılmış ve oyunlardaki grafik ve işitsel alanlardaki ilerleme “dördüncü nesil oyun konsollarının” ortaya çıkışıyla gerçekleştirilmiştir. Oyunlardaki düğmelerin artışı oyunlara eklenen özelliklerin de artışının bir göstergesi niteliğindedir. “Mega Drive/Genesis ve Süper Famicom” adlarıyla ortaya çıkan ve sonraki dönemlerde “Nintendo Eğlence sistemleri” şeklinde adlandırılan firmalar dönemin dikkati çeken oyun konsolu üreticileridir. 1987 ile 2003 seneleri arasında bu şirketler toplam 100

milyon dolardan daha fazla hasılat elde etmişlerdir (http://gaming.wikia.com/wiki/Fourth_generation_of_video_game_hardwar). 1985 senesinde video oyun alanında sarsıcı bir ilerleme ortaya çıkmıştır. “Tetris” adlı oyun “Alexey Leonidovich Pajitnov” tarafından icat edilmiştir. Bu oyunun amacı dijital ekrandaki üst kısımdan aşağı doğru gelen blok şekillerin düzenli olarak ve tam biçimli oturacak şekilde dizilmesidir. Düzenli bir şekil oluşturan blokları kendi kendilerine yol oldukları için üst kısımdan gelecek olan yeni şekilli bloklar için yer açılmaktadır. Oyunun kaybedilmesi, gelen blokların düzenli şekillerde dizilmemesi sonucunda blokların kaybolmamasıyla gelecek bloklara yer açılmayıp bütün ekranın dolmasıyla gerçekleşmektedir. Diğer yandan blokların doğru dizilimi belirli bir süre içerisinde olması gerektiğinden oyun hızlı karar vermeyi gerektirmektedir. Görüntü olarak kolay bir oyun olan “tetris” kişilerin “zihinsel ve psiko-motor becerilerinin” geliştirilmesini sağlaması açısından da önemli görülmüştür (Yılmaz ve Çağiltay, 2004: 2). Japon oyun geliştiricisi “Yoshiki Okamoto” video oyun tarihinde seyir değiştirilmesini sağlayacak pek çok oyun geliştirmiştir. 1982 senesinde “Konami” şirketinde çalışmaya başlayan “Yoshiki Okamoto” sonrasında “Capcom” firmasına geçmiş ve 1986 senesinde “Final Fight” adlı oyunu tüketicilerle buluşturmuştur. “Street Fighter II” oyununu tasarlamak ise “Yoshiki Okamoto’nun” ikinci büyük projesiydi. 1987 senesinde ilk versiyonuyla ortaya çıkmış olan dövüş oyunu, yalnızca “birkaç karakter” ile ortaya çıktığı halde oldukça uzun bir dönem video oyun piyasasından önemli bir yere sahip olmuştur. “Street Fighter” benzeri “Mortal Kombat” oyunuyse ABD’li oyun geliştiricileri tarafından rekabet ortamının yaratılmasına neden olmuştur (Uysal, 2005: 15-16). Genel olarak bu tip oyunların temaları şiddet ve dövüştür. Tamamıyla sanal insan karakterlerinin olağanüstü güçlere sahip olduğu ve karşılıklı şekilde iki oyuncu tarafından dövüştürüldüğü “Street Fighter” ve “Mortal Kombat” benzeri oyunlarda karakterlerden ilk gücü tükenen yenilmiş sayılmaktadır. “Nintendo” şirketi 1989 senesinde bir bakıma “el oyun konsolu” kabul edilen “Gameboy” adlı oyunu tüketicilerin beğenisine sunmuştur. Devam eden senelerde ünlü olacak olan “Mario Boss” oyunu ve oyunun donanımı da “Gameboy” içinde bulunmaktadır. İlk üç boyutlu oyun olmak özelliğine sahip “Wolfenstein” oyunu 1992 senesinde ilk kez piyasaya sürülmüştür. “Sony” şirketi tarafından üretilmiş olan “Playstation” adlı oyun konsoluyla oynanan video

oyun da 1994 senesinde tüketicilerle buluşturulmuştur. “Valve” şirketi “Half-Life” adlı oyununu geliştirmiş ve oyunculara oynadıkları oyunu seyredebilme olanağını tanımış olup oyunun bu versiyonunu 1998 senesinde piyasaya sürmüştür (Akın, 2008: 14-15). Devam eden senelerde bu tarz oyunların hepsi geliştirilmeye devam etmiş, bugün oyun çeşitleri ve grafik özellikleri bakımından en üst seviyeye ulaşmıştır. 1990 senelerinden başlayarak hem teknolojik hem de internet alanında ortaya çıkan ilerlemeler video oyunların da gelişimine olumlu yönde katkı sağlamıştır. Oyun araç-gereçlerinin hızlı bir şekilde gelişimi, daha uygun fiyatlara, kesinti olmaksızın hızlı internet mecralarının ortaya çıkışı, üç boyutlu grafiğin ilerlemesi ve bunların hem bilgisayarlar hem de oyun araçlarıyla bütünleşik hale getirilmesi bu dönem ve sonrasında video oyunlarda kalitenin artmasına neden olmuştur. “Harici medyadaki (CD-Rom, DVD ve Blu-Ray)” teknolojideki gelişmeler ve “CPU/GPU performansı da bu dönemde video oyunlardaki kapsam ve boyutları dikkate değer seviyede arttırmış olup görüntüleri “iki boyutlu piksel” den “3D” seviyesine yükseltmiştir (Yılmaz ve Çağıltay, 2004: 6). Diğer yandan, depolama yapabilmek için “harici disk (flaş bellek, hard-disk ve CD-Rom)” teknolojilerinin de ilerlemesi video oyunlarda hem işitsel hem de görsel öğelerin oyunla birleşmesini ve “beşinci nesil oyun konsollarının” da ortaya çıkmasını sağlamıştır. “Beşinci nesil oyun konsollarının” ilk örnekleri “Sony” şirketi tarafından 1994 senesinde Japonya’da üretilmiş ve piyasaya sürülmüştür. Bu tarz oyun konsollarının ilk örneğini 1993 senesinde “Atari” şirketinin “atari jaguar” isimli oyunu oluşturmaktadır. Sonraki dönemde Japonya’da “Sony Playstation, PC-FX ve Sega Satürn” adlı üretilen oyun konsolları tüketicilerle buluşturulmuştur. Bu konsollar arasında bilhassa “Sony Playstation 1” oldukça büyük satış hasılatına ulaşarak rakiplerini geride bırakmıştır (Uysal, 2005: 26). 1990 seneleri “Sega, Nintendo, Sony...” gibi pek çok video oyun yazılımı yapan şirketin piyasada kendilerini gösterme ve tutunma çabaları içerisinde devam etmiştir. “Sony” şirketinin “Playstation Oyun Konsolu” icadı oyun tarihinde bir dönüm noktası sayılmaktadır. Şirketin rakipleri tarafından üretilmiş olan pek çok video oyun konsolu olsa dahi bilhassa “Crash Bandicot ve Tomb Raider” oyunundaki “Lara Croft” karakteri sayesinde çok fazla “PS One” diğer bir ifadeyle “Playstation Oyun Konsolu” satılmıştır. “Tomb Raider” oyununun erkeleri hedef kitle olarak tasarlanmış olduğu

ifade edilse bile “Lara Croft” karakteri hem reklamlarda hem de magazin sayfalarında çok fazla görülmüştür. Bunun yanı sıra bir futbol oyunu simülasyonu olan “PES serisi” yine bu dönemde popüler olmuş ve oyun her geçen sene güncellenerek en son sürümüne kavuşmuştur. Her sene seride oyuncular dönemin popüler oyuncularını dikkate alınarak değiştirilmiştir. Örneğin, PES 2009 oyununda “Manchester United” takımının o dönemdeki ünlü oyuncuları “Wayne Roney, Carlos Tevez” isimleri oyunda yer alırken “PES 2017” oyununda ise “Messi ve Cristiano Ronaldo” gibi oyuncuları kullanılmıştır. (Kirriemuir, 2006: 28). Altıncı jenerasyon oyun konsollarında “Playstation ve Nintendo 64” “anlatı odaklı oyunlara geçiş” ve oyuncuların oyun oynadıkları esnada yeni bir özellik kazanabilmesi oyuncuları çok heyecanlandırmıştır. Bir karakterdeki “örneğin koşu, atlama ve atış vb.” özelliklerini kontrol altına alabilmenin yanı sıra, oyunculara oyunun anlatısını biçimlendiren oyun içi pek çok seçim yapabilme imkânı da sağlanmıştır. Bu dönemde işlemci gücü ile grafiksel özelliklerin de gelişimi oyunlara yepyeni bir standart getirmiş olup bu standart bünyesinde “CD-Rom, hard disk gibi harici medya” desteğiyle taşıma ve oynatma özellikleriyle hem işitsel hem de görsel yapılar ciddi anlamda gelişip değişmiş ve bu standart 2013 senesine dek kullanılmaya devam etmiştir (Akın, 2008: 20). Video oyun çeşitlerinde gelişmeler yaşanırken aynı zamanda “yapa zekâ” ve “işlemci gücü” ile ilgili gelişmelerde bu sektörle bağlantılı şekilde gelişmiştir. Örneğin, bir yapay zekâ ürünü olan “IBM Deep Blue” isimli bilgisayar “dünya satranç şampiyonu Gary Kasparov’u” 1997 senesinde mat etmiştir (Yılmaz ve Çağıltay, 2004: 2). Sonraki dönemde bilhassa internet ortamlarının ucuzlayıp yaygın hale gelmesi “MMORPG” stili video oyunların yayılmasını sağlamıştır. Ortaya çıkan bu durumla video oyunlar günlük hayatta çok daha fazla bulunmaya, oyuncular dünya çapında birbirleriyle oyun oynamaya başlamışlardır. Akıllı ve mobil cihazlara da uyumlu hale getirilen oyunlar ile oyunlar artık taşınabilir hale gelmiştir. Özellikle akıllı telefonlar ile pek çoğu ücret ödenmeden oynanan oyunlar kişilerin oyunlarla çok daha fazla iç içe olmasına neden olmuştur. Bu oyunlar arasında “Candy Crush, Kelimelik, Clash of Clans, Okey, Tavla” çok fazla sayıda kişi tarafından oynandığı için ön plana çıkmıştır (Sepetci, 2017: 34). Çin’de 2000 senesinde video oyun konsollarına yasaklama getirilmesiyle konsolların fiyatları yükselmiş ve Çin’de korsan oyun konsolları satışları başlamıştır. Diğer yandan MMORPG (devasa

çevrimiçi) oyunlar yasaklanan oyun konsolları yüzünden çok daha fazla tercih edilmeye başlanmıştır (Tezel, 2016: 123-125). Yaşanan bu yasaklama yüzünden oyun konsollarının üretimleri 2002 senesinde durma noktasına gelmiş olmasına karşın, “Sony” şirketinin o dönemde bir anda “Playstation 2, Nintendo’nun GameCube ve Microsoft’un Xbox” isimli oyunları tüketicilerle buluşturmasıyla durum değişmiştir (Sepetçi, 2017: 33). Yine aynı yıllarda “Origin” isimli şirket “Ultima” adlı oyunu tüketicilerin beğenisine sunmuş ve pek çok kişi tarafından oyun oldukça beğenilmiştir. İlk kez çevrimiçi ortamda oynanabilen “çok oyunculu video oyun Massively Multi-Player Online Game- MMORPG” tarzı oyun olan “Ultima” online döneminin en fazla oynanmış olan oyunu olarak bilinmektedir. Sonrasında online, tek ve çoklu oyuncularla oynanabilen farklı tarz ve adlara sahip “Sikload, Counter- Strike, FİFA ve KONAMI” gibi oyunlar piyasaya sürülmüştür (Uysal, 2005: 17). “Nokia” markasının 1997 senesinde icat etmiş olduğu “6110” adlı cep telefonu mobil telefonların temelini oluşturmuş olup aynı zamanda telefonun içerisindeki “Snake” isimli yılan oyunuyla mobil telefon oyunları başlamıştır. Cep telefonları ve tabletler aracılığıyla oynayan kişilerin yanlarında taşıdıkları oyunların tümü mobil oyunlar şeklinde isimlendirilmektedir. Pek çok bakımdan farklı çeşitlere sahip olan “mobil video oyunlar” her cinsiyet ve yaştaki kişilere hitap etmektedir. Bu tarz oyunlar sonraki yıllarda daha da fazla geliştirilerek sosyal ağlar aracılığıyla oynanmaya başlanmış, “Farmville, sanal okey, Minecraft” gibi adlarla bilinen bu oyunlarla birlikte bireylerin sosyal medya ortamlarından oynadığı dijital oyun sektörü baş göstermiştir (Karahisar, 2013: 109). Bugün akıllı cep telefonlarına ulaşılabilirliğin kolay olmasıyla “mobil oyun sektörü” kısa zamanda günlük yaşamın bir parçası haline gelmiş olup, video oyunlar akıllı cep telefonlarına uygun hale getirilerek oyun sektöründe önü alınamaz bir gelişim ve büyüme gerçekleşmiştir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016: 15). Mobil video oyunlara erişimin ve kullanımın kolay olması, akıllı cep telefonu haricinde herhangi bir materyal gerektirmemesi bu tarz oyunların kısa sürede yayılıp benimsenmesine yol açmıştır. Video oyunlardaki gelişim süreçlerinde nihai aşama bugün oynanan “yedinci nesil oyun konsolları” olarak nitelendirilmektedir. Pek çok oyun tasarım firması tarafından üretilen “Xbox 360, PS4 ve Wii” yeni dönem oyun konsolları arasında en fazla rağbet görenler arasında yer almaktadır. Oyun oynamayı adeta bir eğlence ve iletişim aracına çeviren

bu oyun konsolları video oyun oynamanın ötesine geçmişlerdir. “Yedinci nesil oyun konsolları” ileri teknoloji donanımlara sahip olmakla birlikte yazılım içeriği bakımından da daha geniş olduğundan oyunlar zaman içerisinde yerel hale gelmiştir. Ortaya çıkan bu durumun bir sonucu olarak bugün “AAA” şeklinde adlandırılan oyunlarda maliyetler arttığı için adeta bu oyunlar ünlü film stüdyoları ile yarışmaktadır. Örneğin, 2011 senesinde üretilmiş olan “Star Wars: The Old Republic” video oyunu 6 yılda geliştirilmiş olup maliyeti 200 milyon dolardır. Bu tarz oyunlar “oyun projeleri, ses, programlama, animasyon, grafik, pazarlama, tasarım ve yapım vb.” pek çok alanda iş yapan uzmanlardan oluşan kadrolar sayesinde üretilmektedir (O’Hagan ve Mangiron, 2013: 46-63). 2005 ile 2006 yıllarında “Microsoft” tarafından “Xbox 360, Sony’nin Playstation 3 ve Nintendo’nun Wii” isimli oyunları oldukça büyük başarıları kazanmıştır. Bu şirketlerin arasında “Sony” tarafından üretilmiş olan “Playstation” öne çıkarak bütün oyunların arasında en başarılı ve çok tercih edilen oyun olmuştur. “Playstation 3” ile benzeyen bazı grafik özellikleri bulunan “Xbox 360” ise online oyunlar içerisinde oldukça beğenilmiş olup 2007 yılında “oyun eleştirmenleri” ödülüne layık görülmüştür. “Sony” şirketi bünyesinde “hareket sensörlü kumandaya” sahip “Play Station Move” adlı oyun 2010 senesinde piyasaya sürülmüştür. Sonraki yıllarda “Microsoft” şirketi en yeni teknolojik özelliklere sahip, hiçbir şekilde kumandaya ihtiyacı olmayan, oynayanların kendilerinin oyunu kumanda ettiği “Microsoft Kinect” isimli oyunu tasarlamıştır. Bu oyun kişilerin kendilerinin kumandan görevi görmesi özelliğiyle, video oyun sistemini diğerlerine kıyasla daha aktif hale getirmiş olup her yaştan (yaşlı bireyler de dahil) kişiye hitap ederek çok fazla kişinin beğenisini kazanmıştır. Ayrıca dünyada en hızlı şekilde satışı gerçekleştirilmiş olan “Microsoft Kinect”, “Guinnes Rekorlar kitabına” ismini yazdırmayı başarmıştır (Hansen, 2016: 94). 2010 senesinin son dönemlerinde, özellikle Facebook vb. sosyal medya ortamlarında oynanmaya başlanan video oyunlar, akıllı cep telefonlarının da yaygınlaşmasıyla rahatlıkla oyunlara erişim sağlayan oldukça geniş bir oyuncu kitlesine ulaşmıştır. “Angry Birds” isimli akıllı telefonlar aracılığıyla oynanan oyun, 2012 senesinde yaratıcısı olan “Rovio” şirketinin ortalama 200 milyon dolarlık büyümeye ulaşmasını sağlamıştır. Video oyunlarda sekizinci ve devam eden nesilleri için, 2012 senesinde “Nintendo” tarafından “Wii U” oyunun pazara sunulmasının

ardından “Playstation 4” ile “Microsoft Xbox One” 2013 senesinde tüketicilerle buluşturulmuştur. Bu oyunlardan biri olan “Wii U” dokunmatik ekran kumandaya sahip olduğu için televizyon haricinde başka platformlarda da oyun oynanmasına imkân tanıyan “Wii” oyunlarının yanı sıra oldukça başarısız bulunan bir oyun olduğu için 2017 senesinde piyasadan kaldırılmıştır. 2016 senesinde “Sony” firması “4K video çıkışı” özelliğine sahip “ilk konsol olan Playstation 4 Pro” oyununu pazara sunmuştur. 2017 senesinin ilk yarısında “Nintendo”, “Wii U” oyununu birleştirerek, taşınabilir oyunlara imkân tanıyan ve televizyon ortamında da oynanabilen tek bir sistem olan “Nintendo Switch” oyununu tüketicilerin beğenisine sunmuştur. “Mikrosoft” ise “4K” özelliğe sahip oyun konsolu olan “Xbox one X” oyununu 2017 senesinin son dönemlerinde piyasaya sürmüştür (<http://www.history.com/topics/history-of-video-games>, erişim tarihi: 31.01.2020). “Superdata” tarafından 2017 senesinde ortaya konan verilerde 2017 senesi hem video oyunların hem de etkileşimli dijital medya bakımından oldukça verimli bir sene kabul edilmektedir. Bu senede piyasaya sürülmüş olan yeni oyun türleri, platformları, sanal gerçeklik, video oyunlarındaki ilerlemeler vb. ortaya çıkan pek çok ilerleme pazarın hiçbir şekilde yavaşlamamasına ve devamlı şekilde büyümesine neden olmuştur. “Superdata” tarafından paylaşılan raporda dünya üzerinden ortalama 2,5 milyar birey yani her üç bireyden birisi dijital ortamlarda ücret ödmeden oyun oynamaktadır. Hiçbir ücret ödmeden oynanabilen oyunlar, dünyada artmaya devam ederek 82 milyar dolarlık bir büyüme elde etmişler ve bugün hala büyümeleri devam etmektedir. 2016 senesiyle kıyaslandığında 2017 senesinde oyun oynayanlar 14 milyar dolar daha çok video oyunlar için harcama yapmışlardır. “E-sports” tarzına sahip oyunlarda 756 milyon dolar gelire sahip olmuş ve 2018 senesinde kendilerini daha da geliştirerek milyar dolarlık olma yolunda ilerlemektedirler. “Sanal gerçeklik ürünleri” arasında yer alan “VR gözlük ve kulaklıkları” hem sanal gerçeklik içeriğine sahip olduğu hem de fiyat indirimleri sayesinde 2017 senesinde ortalama yüzde 37 oranında gelirini yükseltmiştir. Sanal gerçeklik ürünlerinin fiyatlarındaki düşüş hem materyallerin satışını arttırmış hem de video oyunların alanındaysa “Playstation VR”, “Resident Evil” ile “The Elder Scrolls” vb. büyük oyunların bayilerindeki “VR” sistemleri video oyun oynayan alt ve orta gelirli kişilerin ulaşılabilir hale gelmiştir (Erişim tarihi: 31. 01. 2020, www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-

[year-in-review/](#)). En son açıklanan verilere bakıldığında bugün video oyun sektörünün her geçen gün satış rakamlarını arttırdığı ortaya çıkmaktadır. “Activision Blizzard” şirketi “Candy Crush” oyununu “Electronic Arts” şirketi “Sims” oyununu, “Activision Blizzard” şirketi “Grand Theft Auto IV” oyununu, “Allied Assault Medal of Honor” ile “Zynga” şirketinin Türk oyun şirketi “Peak Games” hisselerinden bir bölümünü milyonlarca dolar ödeyerek satın almış olduğu bilinmektedir. Video oyunların geleneksel eğlencelerin yerine neredeyse tamamen geçmiş olduğu günümüz toplumlarında, oyun şirketlerinin devamlı olarak gelişen piyasada rekabeti artırarak oyunların üretim maliyetlerini arttırdığı ortaya çıkmaktadır. 2005 senesinde “Call of Duty 2” oyununun üretim ve pazarlama maliyeti ortalama 14,5 milyon dolar olmakla birlikte pek çok şirket bu oyun için oyunu tasarlayan “Activision Bizard” şirketine her sene ortalama 50-100milyon dolar aralığında “franchasing (kiralama)” ücreti ödemektedir (Ünal ve Batı, 2011: 5). Türkiye’ye bakıldığında ise, “atari salonları” ile başlayan oyun kültürü “internet kafelere” evrilerek video oyunlara geçiş sağlanmıştır. Türkiye’de her daim oyunlar hem çocukların hem de gençlerin ilgilerini çekmiş olup PC (Personal Computer) ile laptopların, oyun konsollarının ve akıllı mobil cihazların ortaya çıkıp hızlı bir şekilde yaygın hale gelmesiyle de her yaştan pek çok kişi için video oyunlar vazgeçilmez bir hale gelmiştir. “Dijital oyunlar, bilgisayar oyunları, video oyunları ve elektronik oyunlar” olarak isimlere ayrılıp oyunlar ayırt edilmiştir (Kerr, 2006: 3). 1980 yıllarında farklı biçimlerde oynanan video oyunlar 2000 yıllarının orta kısımları itibarıyla “atari oyunları, pc oyunları, konsol oyunları, mobil oyunlar” gibi türlere ayrılmıştır. Geleneksel oyun kavramıyla video oyun geleneğinin farklı olup olmadığına yönelik olarak yapılmış olan tartışmalar zaman içerisinde video oyunların geleneksel oyunların biçim değiştirerek yepyeni bir boyuta taşınmış versiyonu olduğuna yönelik tartışmalara dönüşmüştür. Bilhassa oyunlara yönelik çalışmaların pek çoğu “anlatıbilim (narratology) ve oyunbilim (ludology)” çerçevesinde devam ettirilmektedir. Bu bağlamda “Huizinga’nın Homo Ludens” çalışmasında yer alan oyunla ilgili açıklamalarda, video oyunların bütün oyunlarda görülen belli başlı ana özellikleri bünyesinde taşıdığı belirtilmiştir. Bu noktada, “Huizinga” oyundaki özelliklerin “gönüllü bir eylem (1995: 26), keyfe keder olması, oyundan zevk alındığı sürece oyun oynamanın devamlılığının ortaya çıkmasının ve boş zaman

içinde oyunu bir özgürlük” olduğunu ileri sürmektedir. Oyunlardaki bir diğer dikkate değer özellik de tekrarlanabilir olmaları olmakla birlikte, oyunlar kendilerine bir alan oluşturarak bu alanın sınırlarının içinde bulunan kendilerine has ve mutlak olan bir düzen şekillendirmektedirler. “Dünyanın mükemmel olması ve hayatın karışıklığı içerisinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır.” Diye Huizinga bu ifade oyunların içinde yer alan düzeni ifade etmekte olup, bu düzendeki en ufak bozulma oyunları bozarak oyunların değerlerini ve niteliklerini ortadan kaldırdığını ortaya koymaktadır (Huizinga, 1995:29). Geleneksel oyunlardaki özelliklerin video oyunlara taşınması da mümkündür. Geleneksel oyunlarla video oyunlar arasındaki belirgin farklılık teknolojik gelişimin bir sonucu olarak ortaya çıkmış olan sosyal ağların oyun oynama fiiline eklenmiş olmasıdır (Binark, vd., 2008). Diğer bir ifadeyle, sanal ortamdaki oyun oynama edimleri “video oyun” şeklinde isimlendirilmekte olup gerekli olan teknik donanım ile ağ bağlantısı bağlamında video oyunlar “konsol oyunları, pc oyunları ve çevrimiçi (online oyunlar)” şeklinde sınıflandırılıp isimlendirilmektedir. Bilgisayarlardaki gelişmelerle beraber “Fizikçi Dr. William Higinbotham” laboratuvar çalışanlarını eğlendirmeyi amaçlayarak “Tennis for Two” isimli ilk grafik özelliklerine sahip elektronik oyunu tasarlamıştır. Bugünkü video oyunların “atası” olarak görülen bu oyun tasarlanırken basit bir şekilde grafik haline getirilmiş olan “bir tenis kortunda oynanan bir oyun” şeklinde biçimlendirilmiştir.

Bilgisayar sistemi karşısında kumanda edebilmek adına raket yönünü saptayan “bir tuş” ile topa vurabilmeyi sağlayan kumandada bulunan bir diğer yardımıyla oyun oynanabilmektedir. Ortaya çıktığı dönemde bu oyunun özellikleri adeta devrim niteliğinde kabul edilmiştir. Bilgisayar sistemine karşı oynanan oyunda bilgisayar sisteminin de oyuncuya karşılık vermesi oyunun o dönemde en dikkati çeken özelliği olmuştur (Nowak, 2008). Zaman içerisinde gelişmiş olan bilgisayarlar daha az yer kaplayıp daha hızlı olduğundan video oyunlar için de önemli bir zemin hazırlanmıştır. Ortaya çıkan bu ilerlemelerle birlikte “video oyunlarında” dikkati çeken seviyeden kalitede artış olduğu gözlemlenmiştir. Bu bağlamda grafikteki ilerleme ve ayrıntılar da bireylerin dikkati daha fazla çekmeye başlamıştır. 1960 senesinde televizyon ile etkileşim kuran “oyun konsolları” üretilmeye başlanmış olup bu konsollarda “Tic-Tac-Toe (Türkiye’de oynanan haliyle S.O.S.) oyunu” ortaya

çıkıştır. Bundan sonra da “ışık tabancası” ile oyun içindeki televizyonun ekranında hareket halinde olan (örneğin kuş) maddeleri vurmaya kapsayan oyunlarla pek çok yeni özellik oyunlara eklenmiştir (Akbulut, 2009: 50). “Spacewar” isimli oyun iki kişinin birlikte oynayabildiği ilk oyun olma özelliğine sahiptir. Bu oyunun ortaya çıktığı dönemdeki bilgisayarlara göre geliştirilmiş olup “ilkel internet” olarak isimlendirilebilecek ağ sistemlerinde oyun paylaşılmıştır. Bununla birlikte hem etkili hem de yaygın olarak oynanan ilk oyun olarak tarihe geçmeyi başarmıştır. 1970 senesine ulaşıldığında hem bilgisayar hem de oyunlardaki ilerlemeler pek çok kategoride incelenmekte olup “atari makineleri, üniversite bilgisayarları, elde oynanabilen cihazlar ve ev bilgisayarları” şeklinde ayrımlar yapılmaya başlanmıştır. Bu yıllarda piyasada görülmeye başlanan oyunlar ile oyun makineleri “jetonlu oyun döneminin” de ortaya çıkmasına neden olmuştur. 1971 senesinde ilk defa ortaya çıkmış olan ‘Galaxy Game’ isimli oyun “ilk jetonlu oynanan oyun” olarak tarihi kaynaklara geçmiştir. 1972 senesinde kurulmuş olan ve bugünün en ünlü markası olan Apple’ın yaratıcılarından Steve Jobs’un da bir süre çalışmış olduğu “Atari firması” yıllar içerisinde bu alanın en devasa şirketlerin biri olmuştur (Wolf, 2012: 221). Aynı yıl içinde piyasada yerini almış olan “Pong” isimli oyun ise ilk geniş çaplı şekilde oynana oyun olmak özelliğine sahip olmuştur. Atari firması kurulduktan çok daha sonraki dönemlerdeyse, “Amiga, Commodore 64, Sega, Nintendo, Play Station, Wii vb.” oyun konsollarının öncüsü olarak adeta onların atası olarak bilinmektedir (Raessens, 2006: 33). Zaman içerisinde bilgisayarlarda, oyun konsollarında ve oyunlardaki gelişmelerle birlikte topludaki dikkate değer bir kesimin ilgisi bu sektöre kaymış olup, pek çok sektör için de esin kaynağı olmuştur. Bu sayede bireylere ulaşabilmek adına pek çok yeni alternatif de düşünülmeye başlanmıştır. Oyun içinde firmaların kendilerini de göstermeye başlamaları, oyunlarda firmaların markalarının, isimlerinin yer alması ile şirketlerin markalarının bilinirliğini arttırma çabaları bu düşüncelerin en başında yer almaktadır. Bazı firmaların oyun içinde kendilerinin markalarının görünürlüğünü sağlamakla birlikte bazıları da özel olarak kendilerini tanıtmak ve reklamlarını yapmak için oyunlar geliştirmekte bu oyunları oynayanlar için de indirimler, promosyonlar vererek kendilerinin tercih edilirliliğini arttırmaya çalışmışlardır. Bütün bunların bir sonucu olarak oyunlar artık bir “oyun sektörü” halini almaya başlamış olup bu sektörün temel gayesi haricinde farklı sektörlerin de

beslenebildiği bir saha halini almıştır (Juul, 2005). “The Language of New Media” isimli çalışmasında “Lev Manovich (2001)” video oyunlar da aslında sosyal medyanın bir ürünü olduğunu ifade etmekte olup, medya ve seyirci metni arasında var olan etkileşimi de değişik bir “etkileşimsellik” şeklinde vurgulamıştır. Bu taraftan bakılarak değerlendirme yapıldığında, sosyal medyada yer alan metinlerin hem tüketim hem de üretim süreçlerine ait “Tasarımcı ya da yazar tarafından üretilen oyun metni, okuyucuya sunulan metin ve oyuncu tarafından zihinde yaratılan ve oynanan şekliyle metin olarak adlandırılan üç farklı” düzeyi video oyun metinlerin bağlamında değerlendirilebilmektedir (Binark vd., 2008). “Nick Dyer – Whiteford ve Zena Sherman” hangi platformda olursa olsun video oyunların oluşturulması işlerinin örgütlü şekilde gerçekleştirilebilmesi, ilk olarak oyunun geliştirilme sürecini diğer bir ifadeyle yazılım tasarlaması, ikinci olarak ise oyunun yazılım finansının gerçekleştirildiği, üretildiği ve promosyonların oluşturulduğu yayınlama süreci, üçüncü olarak da oyunun lisanslama ve telif haklarının alınma süreci bulunmakta olup son sırada ise oyunun yazılımı ve ilgili donanımın perakendecilere dağıtım sürecine bağlı olup bunlar dört temel etkinlik süreci olarak ifade edilmiştir (Dyer – Whiteford & Sherman, 2005). Bütün bu süreçler değerlendirildiği zaman, video oyunların gelişim süreçlerinden dağıtım süreçlerine dek bütün aşamalar geç kapitalist sistemin “yeni bir tüketim alanı” olarak konumlandırılmış olduğunun bir göstergesi şeklinde kabul edilmektedir.

Genel olarak “oyun” ifadesine bakıldığı zaman, farklı karşılıklar bulunduğu ortaya çıkmaktadır. Bütün bu durumun ortak olan noktasıysa, zekâ/yetenek geliştirme ile güzel zaman geçirmeyi sağlayan faaliyetlerini tümü şeklinde ifade edilmektedir. Bu durumun yanı sıra sanatsal performans, eğlence, beden ile gerçekleştirilen yarışmalar, müzikle birlikte yapılan hareketler vb. tanımlamaların da bulunduğunu ortaya koymak olanaklıdır. “Oyuncu” ifadesiyse, Türk dilinde pek çok manaya gelmesine karşın, bilhassa video oyun bağlamında düşünüldüğü zaman “gamer” şeklinde zikredilmektedir. Video oyunun evreninin içinde yer alan oyun oynama edimini gerçekleştirenler (kişi/kişiler) şeklinde ifade edilebilecek olan “gamer”, siber ortamda yaygınlıkla kullanılmış bir tipolojinin kavram olarak karşılığı olarak ortaya koyulmaktadır (Eskelinen, 2001: 7). “Saklambaç, körebe, yakan top vb.” oyunlar geleneksel oyun pratikleri şeklinde değerlendirilmekle birlikte, dijital

evrendeki oyun oynama pratikleri bunlarla karşılaştırıldığında ortaya farklı noktalar çıkmaktadır.

Geleneğe dayalı oyunların hepsi fiziki performansa dayalı, oyuncuların belirli kurallara uymak zorunda olduğunu ifade eden, bu kurallar uygulanmadığı zaman oyun dışı kalabileceğini oyunculara öğreten bir nevi uyarı mekanizması olarak sosyalleşme bakımından önem ortaya koymaktadır. Video oyunlar ise oyuncuların fiziki eylemlerini azaltan veya yadsıyan bir fiil şeklinde açıklanmaktadır. Hareketlerin hepsi sanal evren içinde gerçekleşmekte olup, zamanın ve mekânın parametrelerinin var olan anlamlarının daha derinliğinde vücut bulan ve bununla birlikte değişik bir realite düzeyinde ortaya çıkmaktadırlar. Diğer yandan dijitalleşme durumunun özünden kaynaklanan; sayılar aracılığıyla kodlama yapılmak suretiyle kullanıcılara bir metin, görüntü veya içerik sunulması özelliği de geleneksel oyun ile video oyunu birbirinden ayıran bir diğer nokta olarak ortaya çıkmaktadır (Yiğitoğlu, 2018). Fakat, gerçek hayat içinde toplumsallaşma ediminin öğreniminin gerçekleştirildiği bir olgu şeklinde oyunların nitelenmesi “siber uzam” içindeki oyunlar da aynı doğrultuda düşünülebilmektedir. Oyunların bileşenleri sıralandığıdaysa oyun içindeki “rekabet, kazanma, ödüllendirilme, seviye atlama, rol, dışlanma ya da bütünleşme vb.” faktörler video oyunların evreni içinde de geçerli olmaktadır. Bu önermenin bağlamında video oyunların da aynı şekilde sosyalleşmenin üzerine olan etkisi yadsınamamaktadır (Binark vd., 2008). Video oyun ile geleneksel oyun arasında bahsedilenlerin dışında ortak olan pek çok özellik bulunmaktadır. Yukarı kısımda bahsi geçmiş olan sosyalleşme kavramının yanı sıra hem dijital hem de geleneksel oyunlarda “oyun oynama edimi” ölçümü gerçekleştirebilir sonuçlar bağlamında ilerlemekte olup sonuçlar “olumlu” veya “olumsuz” şeklinde nitelendirilmektedir. Kimi zaman “kazanmak” kimi zaman da “kaybetmek” şeklinde oyunlarda bir karşılığı olan bu fiil, diğer yandan oyuncuların oyunu oynamayı sürdürmeye yönelik motivasyonu için de kaynak oluşturan unsurların biri olarak görünmektedir. Bu durumun bir benzeri olarak geleneksel ve video oyunlarda oyuncuların rekabet etme dürtüleriyle hareket etmesi, oyunların içerikleri bağlamında oyuncuların hem eyleme yönelik hem de zihinsel olarak çaba harcamasına neden olmaktadır (Yılmaz, 2017: 12). Her iki oyun tipindeki benzerliklerin yanı sıra farklılıklar göz önüne alındığında, video oyunların daha fazla

standart prensipler ile devam ettiğini ifade etmek olasıdır. Bu durumun bir bağlamı olarak video oyunlar içinde oyunların kurallarına esneklikler yapılması veya oyuncular, ortam farklılıklarında göre değişikliklerin oraya çıkması geleneksel oyunlara göre çok daha zor gerçekleşmektedir. Video oyunlar bu tarz özelliklere sahip olduğu için, oyuncular da oyunların kurallarına uymakta olup oyunlarının kendileri oyunların kurallarının öğrenilebilmesi ile bu kurallara uygun şekilde davranılmasına adeta uygun ortam oluşturmaktadır. Diğer yandan video oyunların evrenlerinde “ikonik” özelliklere sahip olduklarını da ifade etmek mümkün görünmektedir. Video oyunlar belirli “simülasyonlar, göstergeler, sembol ve simgeler” aracılığıyla oyuncularla iletişim kurmaktadır. Fakat geleneksel oyunlar, oyuncularıyla aynı fiziksel alanda bulunduklarından iletişimi direkt olarak kurup, oyunculara direkt olarak seslenmektedirler (Yiğitoğlu, 2018: 21). Bütün bu değerlendirmelerin yanı sıra video oyunlar tüketim kültürü içerisinde hem toplum hem de bireylere aktarım yapabilmede ilk sırada yer almaktadır. Ücret ödenmeksizin oynanan oyunlar diğer bir ifadeyle “free to pay” olmalarının yanı sıra maliyetleri çok fazla olan video oyunlar da olduğunu söylemek doğru olacaktır. Bu açıdan bakıldığında, oyunların iki kategoride incelenmesi uygun görünmektedir; yalnızca “kozmetik ürünlerin alınmasına izin veren, oyundaki karakteri ileri taşımayan (güçlendirme özelliği olmayan) oyunlar ile “pay to win” olarak adlandırılan ve oyun içerisindeki karakterin güçlenmesine olanak tanıyan oyunlar. “Pay to win” oyunlar, oyuna yatırım yapacak bütçeye sahip kişilerin daha avantajlı hale geldiği ve rekabetin adaletsiz olduğu algısının olduğu oyunlardır. “Pay to win” biçiminde oynanan oyunlar çevrimiçi oyunların ortaya çıkmasıyla geliştirilmiş olan bir ifadedir. Çevrimiçi oyun ortamlarında sürdürülen “sanal” bir yaşam bulunmaktadır (Wolf, 2012: 13). Sürdürülen “sanal oyun evreninde” aynı gerçek yaşamdaki şekilde karakterlerin maddi gereksinimleri bulunmaktadır. “Giyim-kuşam, ev, araba, kılıç, zırh gibi” bu tarz maddi gereksinimlerin oyun içinde karşılanabilmesi adına, oyunun sağladığı bütün olanaklardan yararlanabilmek için karakter de oyunun içinde paraya gereksinim duyabilmektedir. Aynı gerçek yaşamda olduğu gibi kişilerin sahip olduğu maddi varlıklar ile prestijlerini ortaya koymaları, oyunlardaki karakterlerin de prestijlerini sunup bulundukları konumlarını ilerletebilmeleri için önemli olmakta ve oyunun temelini oluşturmaktadır. Bu bağlamda oyun içinde “oyun içi kozmetik”

şeklinde isimlendirilen “sanal ürünler” parayla oyuncuların oyunun içerisinde karakterlerini daha güçlü göstermeleri ve diğer karakterlerden farklı bir konuma sokabilmeleri adına dikkate değer araçlar şeklinde ortaya çıkmaktadır. Fiziksel anlamda kullanım değeri olan ve korunan bir ürün özelliğine sahip olmasa dahi, bahsi geçen “kozmetik öğeler” oyuncuların yalnızca video oyun evreni içinde “gösterge değerine” sahip bir niteliğe sahip olmaktadır. Bu öğe oyuncuların oyun içindeki mücadelelerinde statülerini yükseltmelerinin yöntemlerinden biri şeklinde görülmekle birlikte sanal olsa dahi prestijlerini de arttırabilecekleri bir vasıta biçiminde konumlandırılmıştır (Eskelinen, 2001).

2.2. Video Oyunları ve Anlatı

Genel olarak anlatı Aristoteles tarafından Poetika eserinde ifade edilmiş olduğu gibi epik, trajedi ve komediden oluşmaktadır. Bahsi geçen bu farklı yapılar için Aristoteles, “şiirsel süreç sanatsal açıdan tatmin edici olduğunda, olay örgüsünün de ne şekilde inşa edilmesi gerektiğini ifade etmektedir” şeklinde bir yorumda bulunmuştur (Else, 1957: 33). Bu, temelde, herhangi bir anlatının okunacak, izlenecek veya başka bir şekilde deneyimlenecek kadar ilginç olması için, yapımında izlenmesi gereken belirli kurallar olduğunu göstermektedir. Aristoteles'in anlatı sınıflandırması bugün hala video oyunları da dahil olmak üzere pek çok alanda geçerli olup kullanılmaktadır. Aristoteles'in anlatı teorisinden hareketle, 20. yüzyıla doğru ilerleyen süreçte Vladimir Propp tarafından ortaya atılmış olan Morfoloji (Morphology of the Folktale) (1928) yedi karakteri ve bunların etrafında dönen otuz bir işlev (anlatı birimi) tanımlamıştır. Propp, anlatıyı söz konusu metnin yapısına göre değil, tekrar eden karakterlerin eylemlerine- özellikle rollerine- göre sınıflandırmaktadır. Bu tür bir yaklaşım, video oyunlarında anlatının sınıflandırılmasıyla daha kolay ilişkilendirilebilmektedir. Video oyunu türlerine atfedilen bazı tür adları film türleriyle uyumlu görüldüğünden, sinema sonrası türleştirme, video oyunu anlatımıyla daha da alakalı görünmektedir. Video oyunları, son on yıl içerisinde en fazla tüketilen araçlardan biri haline gelmesine rağmen, bir video oyunu ve onun anlatısının anlaşılması bugün hala zor bir konudur. Bir video oyununun anlatı şeklinde tanımlanması aslında bilinçli bir seçim olmakla beraber, bahsi geçen kavram Roland Barthes tarafından “From Work To” isimli makalede

“sadece bir faaliyette, bir yapımda deneyimlenen” bir kavram olup “yalnızca bir söylem söz konusu olduğunda var olmaktadır” şeklinde ifade edilmiştir (Barthes, 1977: 150). Bu bağlamda, Barthes tarafından ifade edilmiş olduğu gibi bir video oyunu okunan bir metinden ziyade yazılı bir metin niteliğine sahip olup, bu metni okuyan okuyucu artık tüketici değil, aynı zamanda metni üreten konuma da sahiptir (Barthes, 1977: 156). Konuyla ilgili John Fiske de farklı bir ayrım ortaya koymuştur; izleyicilerin hali hazırda sahip oldukları söylemsel yetkinlikler oyun içerisinde üretken bir şekilde kullanılmaktadır (Fiske, 1997: 95). Video oyunlarının doğası gereği oyuncuları etkileşim kurmaya, etkileşime girmeye, katılmaya ve böylece onlar için zevkle sonuçlanan anlamlar üretmeye davet ettiğinden, bu durum aslında ortamlarla ilgilidir. Diğer yandan Fiske şu sonuca varmaktadır “Bir çalışma potansiyel olarak çok sayıda bir metni ifade etmektedir, bir anlatı da okuyucu tarafından üretilen potansiyelin belli bir gerçeğidir” (Fiske, 1997: 96). Bu durum bir bakıma, oyunun anlatı kısmı için bir referans oluşturmaktadır. Bir oyun nadiren tek bir anlatıyı ifade etmektedir. Çünkü oyuncuların da desteğiyle temel anlatı şekillenmekte, yön değiştirmekte ve kimi zaman biçim değiştirmektedir. Anlatının bu şekilde olması video oyunlarında oyuncuların ilgi düzeylerini de oluşturmaktadır. Video oyunları düzenli olarak oyuncularını kişisel yollar çizmeye, gizli içerikleri keşfetmeye, birden çok son elde etmeye, oyun boyunca oyunun akışını etkileyen kararlar almaya, farklı çözümler yaratmaya ve genel olarak farklı deneyimler oluşturmaya teşvik etmektedir. Diğer yandan, bir video oyununda yalnızca anlatı olarak bahsetmek de yeterli olmamaktadır. Bu durumla ilgili Steven Pool, “Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution”, isimli kitabında şu cümleleri kurmaktadır; “günümüzde video oyunları kendisini, II. Dünya Savaşı öncesinde caz ve filmlerin işgal etmiş olduğu bir konumda bulmakta olup onlar çoğunlukla popüler ama küçümsenen, ciddi değerlendirmelere tabi tutulmayan bir yere sahiptir” (Poole, 2014: 13). Dolayısıyla, bir video oyunun anlatı biçiminde tasarlanması bugün onun incelenmeye değer olduğunu da göstermektedir. Daha açık bir anlatımla "Bir anlatıyı okumanın" bir değeri "vardır, hatta en popüler tür kurgu biçimlerini okumanın bile... Fakat normalde oyun oynamak, daha iyi kullanılabilecek olan" zamanı boşa harcamaktadır". Anlatı olarak ifade edilen video oyunları bu bakımdan farklı görülmektedir” (Atkins, 2003: 6). Genel olarak, video oyunları prodüksiyonunun

büyük bir kısmının hala ergen erkek çocuklarının fantezilerine hitap ediyor gibi görüldüğünü inkâr etmek mümkün olmamakla beraber, anlatının söz konusu olduğu video oyunları farklı bir yerde konumlandırılmaktadır. Kısa zamandan beri video oyunları ve anlatı akademik bir ilgi alanı haline de gelmiş olup, bu bağlamda bir video oyunu metninin okuma yöntemleri tartışılmaktadır (Frasca, 2003; Murray, 2005). Bu durum çoğunlukla, sahada hali hazırda ortaya çıkan metodolojiler, sınıflandırmalar, video oyunu ürünlerinin ana amacını ve katılım yöntemlerini tanımlama çabalarının devam etmekte olmasından kaynaklanmaktadır. Bir video oyunu metnini değerlendirmek için farklı çerçeveler öneren iki baskın karşıt grup, anlatı ve ludoloji şeklinde ifade edilmektedir.

Video oyunu anlatımcılarının bakış açısı, en güçlü şekilde, bilgisayar anlatısı dolayısıyla video oyunları için yeni bir araç olarak öneren Janet Murray'nin Hamlet on the Holodeck eserinde ortaya ayrıntılı bir biçimde konmuştur; "Bilgisayar her şeyden önce temsili bir ortam olup çok hızlı bir şekilde özümsemiş olan geleneksel ortama kendi güçlü özelliklerini ekleyen dünyayı modellemek için kullanılan bir araçtır" (Murray, 1997: 284). Bu bakış açısı sayesinde video oyunları, bir hikaye anlatma mirası aracılığıyla oluşturdukları ve temsil ettikleri kahramanlar, hikayeler ve anlatımlarla izleyicilerini yakalamaktadırlar. Diğer taraftan, video oyunları bir anlatı olarak kabul edildiğinde, oyun çalışmaları, farklı medyadaki anlatıları analiz etmeyi araştıran önceki alanlara göre modellenmektedir. Aarseth için bu durum bir kolonizasyon girişimidir; "Oyunlar bir tür sinema ya da edebiyat değildir, ancak bu iki alandan kolonileştirme girişimlerine uğramışlardır ve hiç şüphesiz bu durum yaşanmaya devam edecektir" (Aarseth, 2011: 353). Diğer bir deyişle, bu görüş aslında video oyunlarındaki anlatının temelinin sinema ve edebiyat sanatları olduğunu ortaya koymaktadır. Video oyunlarındaki anlatı kavramı her ne kadar direkt olarak Platon oyun olarak bahsetmemiş olsa dahi, onun görüşleri çerçevesinde de değerlendirilmektedir. Bu bağlamda video oyunlarındaki anlatı söz konusu olduğunda, "oyuncuların uymayı kabul ettiği önceden var olan kurallar; bu kurallar bir hedefi ve bu hedefe ulaşmak için izin verilen yolları belirttiği" kuramcılar tarafından ortaya konmuştur (Herman, Jahn ve Ryan, 2005: 355). Sonuç olarak, bir video oyununu oluşturan şeyin bu kuralların ve hedeflerin üretimi ve varlığı olduğu sonucuna varılabilir, bu nedenle şaşırtıcı bir şekilde oyun çalışmaları, bu kuralların

ve hedeflerin nasıl oluşturulduğu ve bunların çalışıp çalışmadıkları ve hangi seviyelerde çalıştıkları konusundaki eleştirileriyle ilgilenmemelidir. Bu durum aynı zamanda, anlatı ilkesiyle de eşleşmektedir. Buna karşılık, video oyunlarında anlatı alanına aşina olmayan herhangi bir oyuncu, bir anlatı oluşturmanın, tanımlanabilir herhangi bir kural veya hedeften yoksun, geniş ve özgür bir alan olduğunu varsayabilmekte olup, bu varsayımlar kolaylıkla çürütülebilmektedir. Gonzalo Frasca tarafından video oyunlarındaki anlatı ile ilgili yapılan çalışmalara yönelik bir ifade ortaya konmuştur; "bazı akademisyenlerin, bilim insanlarının video oyunlarından anlatıyı tamamen atan radikal bir bakış açısına sahip olduklarına inandıkları gerçeğinde ciddi bir yanlış anlama bulunmaktadır" (Frasca, 2003: 92). Frasca konuyla ilgili ortada olan yanlış anlamanın bir yanılgı olduğunu ve çelişkilere yol açabileceğini ifade etmiştir. Diğer yandan video oyunlarındaki anlatıyla ilgili yapılmış olan çalışmalar oyunların anlatı akışlarının anlaşılmasını kolaylaştırmaktadır. Dolayısıyla, video oyunlarındaki anlatıyla araştırmaların ele almayı amaçladıkları temel soru, bir anlatının nasıl oyunun içerisinde kullanıldığı ve/veya bir anlatının nasıl bir oyun sistemi haline geldiğidir. Bu durum, ilk anda oyundaki bütün süreçlerin tanımlanması suretiyle, bir anlatının bir bakıma tabloya çevrilmesiyle başarılmaktadır. Her ne kadar bu şekilde tablo oluşturulsa dahi, anlatıların aralarında boşluklar kalabilmektedir. Çünkü video oyunlarındaki anlatı edebi bir anlatı değildir, buradaki anlatı kuramlarda "bir olasılıklar dizisi ve zincirleme eylem" şeklinde kabul edilmektedir (Frasca, 1999: 83). Dolayısıyla, bir video anlatısı bütün olası seçimlerden ve bütün sonuçlardan oluşurken, üretilmiş olan anlatı, bir oyun oturumu sırasında oyuncu tarafından başvurulmuş olduğu kabul edilen zincirleme eylemler ve reaksiyonlar olarak kabul edilmektedir. Bu bağlamda video oyunlarındaki anlatılardaki olasılıklar tablosu video oyunlarındaki anlatı biliminin temelini oluşturmakla beraber, her olası yol tarafından belirlenen anlatıda konu kapsamında önemli görülmektedir. Diğer yandan, anlatı haritasının video oyunları içerisinde özel olarak inşa edildiğinin de ifade edilmesi dikkate değer olmakla beraber, her olası yol ve kontrol noktalarının da değerlendirilmesi gerekmektedir.

Genel olarak anlatı yapısı veya yaratma için tartışmasız ve nihai hale getirilmiş bir kategorizasyon düzeni olamayacağı kabul edilmesine karşın, video

oyunu anlatısı için böylesine tartışmasız ve sonlandırılmış bir kategorizasyon oluşturulamamaktadır. Dahası, bu anlatı kategorilerinin tanımı ve tanımlanması konusunda her zaman teorik anlaşmazlıklar bulunmaktadır. Yine de anlatı yapısının sınıflandırmaya ve neredeyse bazı mekanik formüllere eğilimli olduğunu varsaymak güvenlidir. Dolayısıyla anlatının kendisinin de bir ludolojik kavram olduğu söylenebilmektedir. Yine de video oyunlarında anlatı söz konusu olduğunda bir adım daha ileriye gitmek mümkün olabilmektedir. Bu perspektiften, video oyunlarında anlatının nasıl inşa edildiğini değil, anlatının video oyunlarına nasıl entegre edildiğini, kendi içinde başka bir anlatı olacak şekilde sınıflandırabilmektedir. Söz konusu sınıflandırma, bir video oyunu anlatısının en iyi nasıl olması gerektiğini ortaya koymayabilir (en yakın anlamda, iyi bir anlatı oluşturmanın kuralları zaten video oyunu çalışmaları alanının dışında olduğu için), ancak hem kullanıcı deneyimi hem de yapımcıların bakış açılarında başarılı bir video oyunu elde edebilmek için anlatıdan yararlanılmakta ve başarı elde edilmektedir.

2.3. Video Oyun Endüstrisi ve Kültür

Anlatıların hepsi toplumsal ve kişisel manada bireyin kendini, geçmişini ve geleceğini daha iyi bir şekilde anlamlandırabilmesi ve kendini tanımlayabilmesi adına tarihi süreçlerin her döneminde önemli bir işleve sahip olmuştur. Kendisinin varlık ve ortaya çıkış hikayelerinde mitler olmayan bir toplum olmadığı gibi, hikâye olmadan bir kimlik oluşturmakta imkansızdır. Çünkü insanlar anlam veremediği bir dünyada yaşamlarını sürdürememektedir. Geertz (akt. Fulford, 2014: 26) insanın kavramsallaştıran, sembolize eden ve anlam arayışında olan bir hayvan olduğunu ifade etmekle birlikte; “bir deneyimden anlam çıkarma dürtüsü, ona biçim ve düzen kazandırma isteği en bilindik biyolojik ihtiyaçlar kadar gerçek ve güçlüdür” ve hikayelerin hayatın ürkütücü bir şekilde rastlantısal olması durumuyla baş edebilme ya da bu durumu kısmen de olsa kontrol altına alabilme çabalarının ürünleri olarak görülmektedir (akt. Fulford, 2014: 25). Hikayelerin aktarılması ile dinlenmesi, izlenmesi ve etkileşim kurulması formları teknolojik devrimlerin getirileri ile devamlı olarak değişiklik gösterse bile, bireyin, toplumsallaşma içindeki önemli bir rolü olan, bununla birlikte toplumdaki kültürel devamlılığın sağlanması konusunda işlevsel hale gelen hikâye anlatımı ve dinleme ihtiyacının varlığı hiçbir şekilde

değişmemektedir. Geleneksel hikaye anlatıcılarının yerlerini günümüzde medya araçları almış olup, bu sayede “kitle kültürü” devrinde hikayelerin kültür endüstrisi içerisinde belirli bir şekilde alarak insanların karşısına çıkmaya ve insanlar içinde bulunduğu evrenin ve hatta geçmiş dönemle ilgili bilinenleri belleklerinde de kurabilmeye başlamışlardır. Fulford, yirminci yüzyılda anlatının hem tarihten hem de tarih eğitiminden çıkarılmaya başlandığı ifade etmekle birlikte, anlatının “kültür endüstrisi” ürünleriyle işlenmeye, modern mitoloji şeklinde okunmasına da dijital teknolojik devrimle yaygın hale gelen video oyunların varlığıyla devam ettiğinin altını çizmektedir. Diğer yandan söz konusu hikayeler bilhassa da savaşla ilgili olanların dikkate değer bir kısmı hem askerliğin hem de savaşın kahramanlık ibaresiyle özdeş hale getirilerek yüceltici bir ideolojik boyut ile kitlelere ulaştırıldığı da bilinmektedir (Fulford, 2014: 46). Adorno ve Horkheimer geleneksel biçimde kişileri sosyalleştirme ve bilinçlendirme işlevlerini karşılayan ailelerin de bu işlevini kültür endüstrisinin ellerine bırakmış olduğunu ortaya koymaktadırlar. Bu nedenle, bugün artık hikayelerin ailelerin anlattığı şekilde olmayıp, yatmadan önce ya televizyondan ya da video oyunlardan izlenilen ve/veya oynanan anlatı ya da temsiller olduğunu ifade etmek doğru görünmektedir. Bunun yanı sıra, Adorno, yirminci yüzyılda modern öznenin ve ozanın ölümlerini ilan edip modern hayata baktığında, hayatın artık hayat olmadığını gizleyen bir ideolojiye dönüştüğünü görmektedir; “Bir makinenin parçalarından başka bir şey olmayan insanlar, böyle romanlarda, hala özne olarak davranma kapasitesine sahip kişiler gibi sunulmaktadır bize- sanki hala onların eylemine bağlı bir şey varmış gibi” (Adorno, 2002: 13). Diğer yandan, “kültür endüstrisi” ürünleri şeklinde kabul edilebilecek yeni medyaya özgü olan dramaturjik şekil olan video oyunları da kapsayan etkileşimli medya şekilleri, yeni bir ozan, siber ozanın ortaya çıkışını gündeme getirmektedir (Murray, 1997: 106). Kültür endüstrisi ortaya çıkmadan önce video oyunlar, bilimsel laboratuvar ile soğuk savaş ortamlarının silahlanma ve uzaya çıkma yarışı içerisinde bilim insanlarının bulmuş olduğu bir teknoloji olarak görünmektedir. Brisbois (2007) “Tennis for Two (1958)” oyununun Soğuk Savaş’ın “osiloskop ekranındaki” soyut bir şekli olduğunu ifade etmektedir. Teknolojik yapısını gelecek zamanda olma ihtimali olan bir “uzay savaşı simülasyon programı” ile temellendirmiş olan “SpaceWar! (1962)” da iki ülkenin arasında olan uzaya ulaşma savaşının direkt

olarak bir ifadesi olarak okunabilmektedir. Her ne kadar video oyunlar uzaya çıkması ile savaş teknolojisi yarışları içerisinde şekillenmiş laboratuvar ortamlarının ürünleri olsa dahi, kısa zamanda temel maksadı eğlence olan endüstriyel ürünler şeklinde üretilip tüketilmeye başlamıştır. 1972 senesinde “N. Bushnell ve T. Dabney” ‘nin kurmuş olduğu Atari firması tarafından üretilmiş olan “Pong” isimli “arcade oyun” le aynı sene üretilmiş olan ve televizyona bağlanmak suretiyle kullanılabilen “Magnavox Odyssey ev oyun konsolu” yetmişli yıllarda video oyunların bir kültür endüstrisi ürünü halini almasında ve kısa bir zaman içinde bir serbest zaman aktivitesi şeklinde kitleler arasında yayılmasında aktif bir rol üstlenmiştir. 1981 senesinde dikkate değer bir gelişme olan, “S. Miyamoto, Nintendo” şirketi “Donkey Kong” isimli oyununa “Mario” isimli bir karakteri tasarlamıştır. Mario karakterini diğer oyun karakterlerinden ayıran ve özdeş hale gelinebilecek özgün bir figüre dönüşmesini sağlayan ise onun bir hikâyeye sahip olmasıdır. Bu örnek ile video oyunlara dramatik bir katman eklenmeye başlanmış olup, oyunların “dijital anlatının etkileşimli bir şekli” halini alması sağlanmıştır. Bütün bunların bir sonucu olarak, video oyunlar, anlatıbilimin (naratoloji)” ilgilendiği alanın içine girmeye başlamış olup, doksanlı yıllarda video oyunlar artık “kaleodoskopik anlatı, prosedürel yazarlık, siberdrama (Murray, 1997: 116) veya etkileşimli drama (Mateas, 2004)” gibi ifadeler çevresinde tartışılıp incelenmeye başlamıştır. Pek çok video savaş oyunu çağdaş savaş anlatıları şeklinde de çözümlenebilmekte olup, çeşitli video oyun biçimleri ve türleriyle çok defa farklı şekillerde tasarlanmıştır. Bir tema olarak savaş, “nişancı” türündeki oyunlar ile oldukça geniş bir alana yayılmış olsa bile, çok geniş online kitlesel oyunlar arasında bulunan “This War of Mine” örneğindeki gibi strateji türündeki oyunlara dek çeşitli oyun türleri arasında tekrardan ve devamlı olarak kullanılmıştır. Video oyun tarihinde en fazla oynanan ve bütün dünyada öne çıkan örneklerinden önemli bir bölümünü savaş temalı oyunlar oluşturmaktadır. Amerika Birleşik Devletleri merkezli kültür endüstrisi “America’s Army (United States Army, 2002-2015), Battlefield (Electronic Arts, 2002-2015), Call of Duty (Activision, 2003-2016), Medal of Honor (Electronic Arts, 1999-2012)” vb. oyun serilerini piyasaya sürmeye başlamıştır. Söz konusu oyunlar savaş temasına sahip birinci şahıs nişancı türlerinin en yaygın temsilcisi haline gelmiş olup aynı zamanda, dünya üzerinde en fazla oynan oyunlar arasında girerek rekabet ortamı oluşturmuştur. Ünlü

kent tasarımcısı ve teorisyen olan Paul Virilio, “II. Dünya Savaşı’nın ses aktarımı, Vietnam Savaşı’nın görüntü aktarımı, Amerika Birleşik Devletleri’nin Ortadoğu’ya müdahale etmiş olduğu Çöl Fırtınası Harekâtı ise yeni oluşmuş olan eylem aktarma vizyonu taşımaktadır (aktaran Stahl, 2010: 75). “Etkileşimli savaş”, halkı savaş öznesi biçiminde konumlandırmamaktadır. Halkın askeri organ nesnesi şeklinde oynamış olduğu rolü ileri seviyede güçlendirmektedir. Halkla ordu arasında bulunan “arayüz”, bu yüzden halkın “savaş oyunlarında” gerçek bir rol oynamış olduğu yer değil, “ordu-eğlence tesisinin ‘yurttaşı oynadığı’ karmaşık bir araç” şeklinde düşünülmelidir (Stahl, 2010: 75). Pek çok video savaş oyununda avatarların öldürme eylemleri sınır karakterler “NPC (Non-playable character)” şeklinde isimlendirilmekte olup oyundaki “sanal ölü bedenler” bazı zamanlarda oyunun içinde veri olarak çok fazla yer kaplamamak için ortadan kaybolmaktadırlar. Düşmanların ölerken ortadan kaybolduğu, avatarlarının ölümünün de yalnızca geçici bir yokluğu ifade ettiği bu tarz bir ölüm temsili “postmodern ölüm” şeklinde ifade edilmektedir (Gish, 2010: 174).

Genel olarak duruma bir “savaş anlatısı” biçiminde yaklaşırsa, “This War of Mine” aslında bir saldırı yerine “hayatta kalma (survival)” temasına sahip bir strateji oyunu olarak görülmektedir (Drozdowski, 2016). “This War of Mine” oyuncularına bir savaş oyunun içerisinde asker değil de sivil kimlikler ile özdeş hale gelebilme imkânı verilerek suretiyle karışık ve farklı bir “eylem alanı” tasarlanmaktadır. Oyuncuların oyunun içerisindeki temel görevleri her yeri yıkık olan bir kentte saklanıp, yardımlaşmak suretiyle, ilaç ve yemek yaparak/bularak hayata dair bütün nesneleri tekrardan üretilip hayatta kalabilmeyi başarmaktır (Drozdowski, 2016). 1992 ile 1995 seneleri arasında kuşatma altında kalmış olan Bosna Hersek’i temsilen “Pgoren” adlı kurmaca bir kentte geçen “This War of Mine’in” eleştirel bir hale gelmesinin nedeni, aslında oyundaki ters yüz edilme durumu değildir. Çünkü bütün hayatta kalma oyunlarında aynı nişancı oyunlarında olduğu gibi oyunun kendisi oyuncuyu temel algoritmalara uymaya çağırabilmekte olup; etkileşim kullanılarak oyuncuya ulaşan çağrının niteliği her daim net bir şekilde ortaya konmaktadır. Umberto Eco tarafından kullanılmış olan “açıklık” durumu yapıtların izleyicileri ile tamamlanmış olduğu bir şekli ifade etmektedir. Bu bağlamda bir yapıttaki açıklığı ve hareketliliği oluşturan şeyler, “tamamlanmış olmasa da sahip olduğu ve çok sayıda

farklı sonuçlar çerçevesinde bile geçerli görünen bir yapısal canlılık oyununa önceden yönlendirerek, yapıtı farklı bileşimlere, somut ve yaratıcı eklemelere açık hale getirme özellikleridir (Eco, 2016: 92). Açık bir yapıtın poetikasında yapıt bilinçli şekilde okurların tepkilerini özgür hale getirmeye “açık” duruma getirilmektedir. “Öneren” yapıt her seferinde okur ve yorumcusunun, “etkileşimci ve/veya oyuncusunun hayal gücünün ve duygularının da katkısı ile yeniden yaratılmaktadır” (Eco, 2016: 74). “This War of Mine” video oyununda da oyunculara diğer savaş kurbanları ile özdeş hale gelmek ve gereken durumlarda oyun tarafından önerilmiş olan temel hedefin, hayatta kalma gayesinin dışına çıkacak genellikle etik seçimlere yönelebilmek adına bir alan bırakılmıştır. “This War of Mine” diğer yandan, savaşların yıkıcı tarafını eleştirmekle birlikte oyuncuları hem gerçekçi hem de farklı eylemsel durumlar için çağıran, onları statik ve belirli bir kimliğe sıkıştırmayıp, kendi öznel benliklerini oluşturmaları için imkân tanıya etik ve eleştirel bir oyun şeklinde görünen bir metni ifade etmektedir.

2.4. Katarsis ve Video Oyunları

Bireysel bilgisayarlar ile bilgisayar oyunlarının kitle iletişim medyası içerisinde yaygın hale gelmeye başlamış olduğu ve öyküler ile buluşmak suretiyle yeni anlatı formlarına dönüştüğü doksanlı yıllarda “Brenda Laurel 1986 yılında *Computers as Theaters* (Tiyatro olarak Bilgisayarlar)” isimli doktora tezi araştırmasında bilgisayar ekranını dramatik bir sahneye benzetmiştir. Bununla birlikte modern elektronik bilgisayara, “bu yeni medyanın dramatik potansiyellerini” keşfetmiş olduğu ilk Aristotelesçi yaklaşım geliştirmiştir. Laurel’in çalışmasında bilgisayarlara yaklaşım tarzı Aristoteles tarafından *Poetika* eserinde tanımlanmış olan dramatik yapıların nitelikleri ile bileşenlerinin “insan-bilgisayar etkileşimine1 uyarlanabilir olduğunu gösterme çabasıyla kendini ortaya koymaktadır (Laurel, 2013: 41). Aristoteles’in tanımladığı dramatik biçim ile yapının temel kategorilerini etkileşimli şeklin poetikası şeklinde tanımlayan Laurel, bağlama uyarlamayı hedeflemiştir. Laurel tarafından ortaya konmuş olan yeni-Aristotelesçi bakış açısını takip eden “Micheal Mateas”, “etkileşimli öyküyü, etkileşimli anlatı” ile “etkileşimli drama” ifadelerinin birbirinden ayırmak suretiyle tanımlamaktadır. Mateas’ın görüşü bağlamında, “dramatik öyküler anlatı öykülerinden betimleme karşısında sahneleme,

geniřleme yerine yoğunlařtırma, episotlu yapı” karřısında eylem birlięi nitelikleri ile ayrılmaktadır (Mateas, 2000: 18). “Aarseth ise (1997) siber metin rnekleri incelendięi zaman, “hiper-metin, metinsel macera oyunu, bilgisayar dolaylı anlatı ve katılıma aık dnya-simlasyon sistemleri ile kresel bilgisayar aęlarında” oynanan “sosyal-metinsel MUD’ları etkileřimli anlatı yapıları” řeklinde tanımlamaktadır (Aarseth, 1997: 78). Bu baęlamda etkileřimli yklerden biri “epik, dięer dramatik iki kategori” bulunmaktadır; bu iki kategori sırası ile, “etkileřimli anlatı (narrative) ve etkileřimli dramadır (representative). Buradan hareketle, “metin tabanlı video oyunlar anlatısal, grafik tabanlı video oyunlar ise dramatik oyunlar” řeklinde kabul edilmektedir. Bu taraftan bakıldıęı zaman inceleme konusuna giren “This War of Mine” savařı anlatmamakta yalnızca temsil etmektedir. Bu yzden etkileřimli drama řeklinde tanımlanabilecek oyun iinde “temsil savařının failleri zerinden deęil de silahsız ve savunmasız siviller zerinden gerekleřtirilirken, oyuncuya kuřatma altındaki bir kentte hayatta kalmaya alıřan sıradan insanlarla zdeřleřme deneyimi” sunulmaktadır (Sayılın, 2017: 387). Video oyunlarla katarsis iliřkisinde dikkati eken ilk faktr, bilgisayar oyunlarının ortaya ıkıř hedeflerinden belki de en dikkate deęer olanın, oyuncusunu kendi gereklięinden koparmayı amalamıř olmasından kaynaklanmaktadır. Bir bilgisayar oyunu, bireyi ne kadar kendi gereklięinden koparırsa o kadar iyi olduęu dřnlmektedir. Etik ideallerin, ieriklerinin dikkate deęer bir kısmını oluřturan video oyunlar bulunmaktadır. Bu oyunlar arasında en fazla dikkati ekenler ise “Heroes of Might & Magic III, Diablo II: Lord of Destruction ve Elder’s Scrolls VI: Oblivion’dur.” Bu oyunlar arasında ortak zellik ise, umutsuz bir noktadan bařlamak suretiyle, evrensel bir ktlęe karřı verilmeye devam eden dnya apındaki bir savařta, oyuncuların iyi tarafını kontrol etmesiyle ilgilidir (Smuts, 2005: 80). Btn bunların haricinde, zellikle, “Assassin’s Creed II’de” ki oyuncuların ynetmiř olduęu “Ezio Auditore” karakterinin peřinden gitmiř olduęu kt karakterlere karřı suikast dzenlemesinin ardından “ki bu karakterler hikayeye gre gerekten, evrensel manada bir kty temsil edecek kadar kt řeyler yapmıřlardır”, lm anlarından onların gzlerinin ilerine bakarak bir sayęı belirtisi olarak “requiescat in pace – huzur iinde uyu” demektedir (Jarvinen, 2008: 39). Dięer yandan “Starcraft II” oyununda oyuncular tarafından ynetilen bir karakter olan “Jim Raynor’ın” oyunun iinde tamamıyla bireysel ve duygusal bir nedenden

dolayı evrensel bir kötülük sembolü halini almış olan “Kerrigan’ı” kurtararak, iyiliğe döndürebilme çabaları sürdürülmektedir. Söz konusu iki bakış açısı da video oyunları içerisinde etik ideal yönelimin en öne çıkan örnekler arasında yer almaktadır (Martin, 2007: 51). Macera oyunları arasında önemli bir yere sahip olan “Sanitarium (Dream Forge Entertainment, 1998)” gerçek ve gerçeküstücülüğü, üstü örtük pek çok gizli kod kullanmak suretiyle kombine etmektedir. Oyun, bu taraftan bakıldığında üstü gizler ile örtük kavramsal niteliğe sahip olan bir “hipertext” niteliği taşımaktadır. Oyundaki hikâye bir bilim insanının yağmurlu bir gecede arabası ile şarampole yuvarlanmasının ardından bir akıl hastanesinde tamamıyla bilinçsiz bir vaziyette ve delilerin çılgınlıkları arasında uyanması ile başlamaktadır (Mcgann, 2003: 19). Pek çok farklı bölümün iç içe geçmesinden oluşmakta olan “Sanitarium” oyununda öne çıkan bölümler şu şekildedir; “bir bölüm Max isimli karakterin içinde bulunduğu amnezik kaybolmuşluk halinden gerçek yaşama dönme çabası, bir bölüm de yine bu karakterin geçmişinde yapmayı isteyip de yapamadığı şeyleri farklı karakterlere bürünüp yapması” biçiminde ilerlemektedir. Genel olarak Sanitarium oyunu; korkunun, gizemin, şizofreninin, paranoyanın, hayallerin, deliliğin, kaosun, bilinçaltının, acının ve fantezinin hikayesi olarak biçimlendirilmiştir. Oyunun içindeki her bir karakter aslında bir kavramın metaforu şeklindedir. Dikkati çeken pek çok nesne de “gerçeği ara (seek the truth)” felsefesinin bir alegorisi niteliğindedir. “Sanitarium” oyunun dördüncü bölümünün son kısmı da tam anlamıyla bir katarsis örneği oluşturmaktadır. Bu bölümdeki hikâye bağlamında; oyundaki karakter olan “Max kız kardeşinin ölmeden önceki son isteği olan oyuncak bebeğini ona verememiştir. Fakat kız kardeşinin ruhu ailelerinin eskiden oturmuş olduğu evde Max’i beklemektedir. Max anıları ile savaşıp, evdeki bebeği bulup kız kardeşine geri vermiştir” (Mayers, 2008: 50-65). “Sanitarium” oyunundaki bu karma vizyon, “Hippolyte Taine’in” sanat görüşü ile de özdeş bir tutumu ifade etmektedir. Tolstoy, Taine tarafından ortaya atılmış olan sanat görüşünü şu şekilde ortaya koymaktadır; “Taine’in sanat anlayışı gerçekten ilginçtir ve şu anlamı taşır: Gerçeküstücülüğün gerçekle birleştiği noktada sanat oluşacak ve sanat, değişken fikirler arasında kendini gösterecektir (Tolstoy, 1996: 64).” Bu ifadelerden de anlaşılabilirdiği üzere, “Sanitarium” oyununda sırası ile, karakter Max’in kaybolmuş halinden gerçeğe dönme çabaları gerçekliğe, geçmişinde yapmayı isteyip de

yapamadığı şeyleri yapması da gerçeküstücülüğü temsil etmektedir. Bu bölümde ele alınan video oyunları ile katarsis ilişkisinin açıklanması doğrultusunda bir diğer bölümde tez çalışmasının konusu olan Last Of Us oyunu analiz edilecektir. Çalışmanın son bölümünde Last of Us oyunu katarsis düşüncesi temel alınarak değerlendirilecektir.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

VIDEO OYUNLARDA KATARSİS KAVRAMI YÖNTEM VE ANALİZ

3.1. Araştırmanın Amacı

Bu araştırma, video oyunları bir sanat olarak ele alan akademik çalışma sayısının az olması bakımından alan yazına katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Bununla birlikte çalışma kapsamında belirlenen iki hipotezin ispat edilerek belirli bir sonuca ulaşmak da çalışmanın amaçları arasında yer almaktadır. Diğer yandan, video oyunların oluşum süreçlerinde uygulanan yöntemlerin ve temel noktaların detaylandırılması ile video oyunlarda ortaya çıkan klasik hikaye anlatısı ve katarsisin, oyuncunun oyuna olan bağlılığı ile oynanabilirlik üstündeki etkilerinin incelenmesi çalışmanın bir diğer amacını oluşturmaktadır. Oldukça eski bir kavram olarak ortaya çıkan oyun teriminin dijital dünyaya aktarılış biçimi, geçmiş zamandan bugünde pek çok değişimden geçmiştir. Düşük çözünürlüğe sahip ekranlar zaman içerisinde yüksek çözünürlüğe sahip ekranlara terfi ettiği için, video oyunların da içeriklerinde gelişme ve değişimler olmuştur. Çağdaş eğlence alanında kullanılan grafikleri, tasarımı yapılan karakterleri oluşturulan sanal dünyaların hepsi gerçeğe oldukça yakın olarak geliştirilmektedir. Teknolojik yapıların bugün kolay ulaşılabilir olmaları video oyun sektörü içerisinde benzer tarzda çok fazla oyun tasarlanmasına neden olsa dahi, aralarından bazıları sıyrılarak öne çıkmış ve çok daha geniş kitlelere hitap eder hale gelmiştir. İçerik ve görsel açısından özgün olan video oyunlar, etkileri kanıtlanmış yöntemleri uygulamış ve oyunlarını da bu düzlem içerisinde geliştirmiştir. “Psikanalist Carl Jung’ın” öne atmış olduğu “kolektif bilinçdışı” ifadesi, kişinin bazı düşünme, hissetme ve algılama eğilimleri ile doğduğunu iddia etmektedir. Efsaneler, mitler ve hikayeler de “kolektif bilinçdışı” kavramının içinde bulunmaktadır. Bu nedenledir ki, öğeler ile simgeleri kapsayan video oyun hikayelerinin oyuncuları etkilediği ve katarsise neden olduğu bilinmektedir. Bu fikirlerin çerçevesinde, Last of Us oyunun katarsis etkilerinin ve katarsis imgelerinin öne çıkarılması bu çalışmayla amaçlanmaktadır.

3.2. Araştırmanın Konusu

Bu çalışmanın konusunu video oyunlardan biri olan Last of Us'ın katarsis düşüncesi temel alınarak analiz edilmesi oluşturmaktadır. Bununla birlikte video oyunların sekizinci sanat olup olmadığının sorgulaması da örneklem olarak belirlenen oyun çerçevesinde değerlendirilecektir.

3.3. Araştırmanın Önemi

Durmaksızın ilerleyen bugünün teknolojik ortamında, video oyunların ve onu oynayanların da sayısının gün geçtikçe artış gösterdiği hesaba katıldığında öncelikle “video oyun” kavramına akademik bir bakış açısının ortaya konulması çalışma kapsamında önemli görülmektedir. Bununla birlikte teknolojik gelişmelerin artması ile hem video oyunların artış göstermesi hem de bu oyunları oynayanların artması akademik alanda da bu konunun sorgulanmasını gerekli ve önemli kılmıştır.

3.4. Araştırmanın Hipotezi

H1: İlerleyen hikaye katmanı ve oynanış, oyunu sürükleyici hale getirerek katarsis duygusunun ortaya çıkmasına neden olur.

H2: Çevresel hikaye anlatımı daha iyi etkileşimli bir oyun deneyimi yaratır ve oyunun hikaye yapısı katarsis öğelerinin ortaya çıktığını gösterir.

H3: Video oyunların hikaye anlatımında kullanılan Hero's Journey (Kahramanın Yolculuğu) modeli dengeli bir hikaye yayı oluşturur ve oyuncuların sanal dünyanın kilometre taşlarını anlamalarına yardımcı olurken katarsis duygusunun ortaya çıkmasını sağlar.

H4: Oyunlarda arketip karakterleri kullanmak, oyuncuların oyunla kolayca bir bağ kurarak katarsisi yaşayıp hissetmesini sağlar.

H5: Video oyunlarda kullanılan şiddet öğeleri katarsisin ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

3.5. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini bütün video oyunlar oluştururken, örnekleminiye The Last of Us oyunu oluşturmaktadır.

3.6. Sınırlılıklar

Bu tez, bir hayatta kalma aksiyon oyunu içine yerleştirilmiş sinematik hikaye anlatımı tekniği nedeniyle “The Last of Us” video oyunu içerisinde bulunan karakterler ile olay örgüsü içerisindeki katarsis öğelerine odaklanmaktadır. Benzer türlerden video oyunların aksine, “The Last of Us”, gerçekçi grafikler ve durumlara gerçek hayattaki gibi verilen tepkiler yardımıyla hikayeyi en dramatik ve kahramanca anlatarak katarsis öğelerin ayrıksı bir şekilde ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Bu sayede, karakterin hikayesine kolaylıkla girebilen ve bir amaç dahilinde bir oyun deneyimi yaşayan oyuncunun nihai göreve odaklanarak oyun yaratıcılarının kodladığı sahnelerde oyuncu kolaylıkla katharsis duygusunu yaşamaktadır. Son olarak, bu tez “The Last of Us” video oyunu ile sınırlı tutulmuştur.

3.7. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada, araştırma konusuna ve soruna bir cevap bulmak için nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Betimsel analiz yöntemiyle elde edilen veriler, temalar aracılığıyla özetlenmekte ve yorumlanmaktadır. Bu yöntemde veriler araştırma soruları bağlamında sınıflandırılabilmeyle beraber, gözlem veya mülakat aracılığıyla elde edilen bilgiler temelinde düzenlenebilmektedir. Özetle, betimsel analiz dört farklı aşamadan oluşmaktadır;

- Betimsel analizin gerçekleştirilmesi için bir çerçeve oluşturulması,
- Tematik çerçeve bağlamında verilerin işlenmesi,
- Bulguların tanımlanması,
- Bulguların yorumlanması. (Karataş, 2017: 80)

Last Of Us oyunu içerisindeki karakterlerin oyuncunun yakın hissedeceği şekilde fiziksel ve duygusal olarak tasarlanmaları, oyuncunun oyun içerisinde yabancı bir karakter görmeden arınma duygusunun artmasına neden olmaktadır. Oyundaki temel sahneler bağlamında kuramlar da esas alınarak betimsel analiz gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda; veri elde etmek için mevcut tezlerden elde edilen belgesel analiz, akademik çalışmalar, kitaplar, teorisyenlerin görüşleri, oyuna ilişkin analizler çalışma kapsamında kullanılmıştır. Son olarak çalışma içerisinde kullanılan teorik perspektifler, oyun geliştirmede tekniklerin gözlemlenen kullanımlarını analiz etmek için kullanılmıştır.

3.8. Last of Us Oyunu ve Karakterleri Üzerine Bir Analiz

Genel olarak, video oyun sahası oyun konsolları, sanal gerçeklik araçları, daha akıllı ve daha hızlı telefonlar vb. yeni eğlence teknolojilerinin de gelişmesiyle beraber büyümeye devam etmektedir. İnsanların eğlendirilebilmesi için her gün çeşitli platformlarda daha fazla oyun yayınlanmaktadır. Mobil oyunların tersine, video oyunları zor olmaları ve özel tasarlanmış etkili bir sisteme sahip olmaları nedenleriyle çok daha köklü bir oyuncu ve/veya takipçi kitlesine sahiptir. Aksiyon, macera ve rol yapma oyun tarzlarının yanı sıra, video oyunlarının çoğunluğu, oyuncuların meraklarını ve dikkatlerini ele geçirebilmek için bir hikâye ile başlamaktadır ve dikkatin çekilmesinin ardından hikâye arka planda kalarak gerçek oyun stili ön plana çıkmaktadır. Oyunların içeriklerine bağlı olarak, oyuncunun her daim uyanık olması, ilgisinin çekici tutulması, eğlence faktörü ve önemli oyun unsurlarının oluşturulması bakımından oldukça önemlidir (Sheldon, 2004). The Last of Us zombi benzeri bir mantar enfeksiyonu tüm dünya popülasyonunu tahrip edip toplumu serbest düşüş haline bıraktıktan sonra uzun yıllar, Joel ve Ellie kıyamet sonrası Amerika Birleşik Devletleri'nde hayatta kalma yolculuklarıyla ilgili olan hikâyeye dayalı olan bir aksiyon oyunudur. Oyunun ana kahramanı olan Joel, salgın yüzünden ailesini kaybetmiştir ve salgın sonrasında doğmuş, o bölgede hayatta kalmaya çalışan on dört yaşındaki Ellie ile buluşmuştur. Bu iki kişi arasındaki ilişki oyunun hikayesini oluşturmaktadır (The Last of Us). Ayrıca, bu hikâyenin oluşumu ile oyun, oyuncuların her ayrıntıyı ve olayların ne zaman ve ne süreçte meydana gelmiş olduğunu incelemek suretiyle dünyayı keşfetmelerini sağlamaktadır. The Last

of us her ne kadar bir aksiyon birinci şahıs nişancı oyunu olsa dahi, hikâye anlatımı ve anlatımdaki başarısıyla da kendisinden bahsettirmektedir. Diğer hayatta kalma oyunlarından farklı olarak, The Last of Us oyunu olayların sonunda her şeyin nasıl etkilendiği ve değiştiğine yönelik olan hikayelere de odaklanmaktadır (The Last of Us). Oyun içerisinde bahsedilen ana karakterlerin listesi ve kısa geçmişlerine yönelik bilgiler aşağıda yer almaktadır (The Last of Us); Joel oyunun kahramanı olmakla birlikte aynı zamanda oyundaki oynanabilir ana karakterdir. Yaşamını salgın boyunca devam ettirmeyi başaran hayatta kalan az sayıda insandan biridir. Bir askeri kurşun yüzünden kızı ölmüş olan Joel, bu kazanın ardından bir travma geçirmiştir. Bu travma yüzünden insanları öldürmeye başlamış ve sonrasında avcı, kaçakçı ve katil olmuştur. Oyundaki ikinci önemli karakter olan Ellie, oyunun içindeki oynanabilir ikinci karakterdir. Ellie'nin annesi olan Anna, ölmeden önce Marlene'den Ellie'ye bakmasını istemiştir. Fakat Ellie, karantina bölgesindeki ordu tarafından yetiştirilmiş olup on üç yaşına gelene dek Marlene ile hiç tanışmamıştır. Ellie hem orduda hem de eğitim anlamında iyi eğitilmiş olmakla birlikte kendisiyle ve çevresindeki insanlarla en iyi şekilde ilgilenebilmektedir.

Oyundaki bir diğer karakter olan Tess, 30 yaşlarının ortalarında hayatta kalabilenlerden biri olup aynı zamanda oyunun ana karakteri Joel'in de ortağı olarak bilinmektedir. Oyun içerisinde birbirlerini “partner-ortak” olarak çağırdıkları bilinmektedir. Tess, Joel ile birlikte bir dönem kaçakçı olarak çalışmıştır. Oyunun içerisinde bir başka hayatta kalan olarak bilinen Bill ile de karantina bölgelerine sızabilmek ve malzeme toplayabilmek için iş birliği yapmışlardır. Bir karakter olan Marlene ise, “ateşböcekleri – fireflies” şeklinde adlandırılan örgütün lideri olmakla birlikte muhalifler arasında yer almaktadır. Bünyesinde çalıştığı örgütün yönetimini etkin bir yapıda tutabilmek için orduya karşı savaşmıştır. Ellie'nin annesine kızı Anna'ya, bakmak için söz vermiş olan Marlene aynı zamanda Fireflies örgüt üyelerinden de Anna'ya göz kulak olmalarını istemiştir. Marlene ile Joel'in kardeşi olan Tommy Fireflies örgütünde beraber çalıştıkları için oldukça yakınlardı. Belirli bir süre sonra Tommy davayı terk edip ayrılmıştır ve Marlene'e yardım etmesi için Joel'i tembihlemiştir. Karakterlerden bir diğeri Bill, 30 yaşlarının ortalarında en fazla enfekte olmuş kişilerin yaşamış olduğu Lincoln bölgesinde yaşayıp kurtulandan biridir. Bill ve Bill'in ortağı olan Frank, kendilerini enfekte olmuş olan kişilerden

korumak için tuzaklar ve engeller kurmuştur. Ayrıca Bill, kaçakçı oldukları andan itibaren Tess ve Joel ile ittifakıyla da bilinmektedir. Oyun karakterlerinin sonuncusu olan Tommy, Joel'in kardeşidir. Fireflies örgütünün en eski üyelerinden biridir. Oyundaki çevresel hikâye anlatım yöntemlerinden, Tommy'nin Joel ile Joel'in kızı olan Sarah'nın resimlerini karnavallarda ve pek çok etkinliklerde iyi vakit geçirirken görmek mümkündür.

The Last of Us Oyunu Hikayesi

Kordiseps (Codyseps) isimli bir mantar enfeksiyon türü, bir gecede milyonlarca insanı zehirlemiş olup, bütün dünyayı cehennem yerine çevirmiştir. Söz konusu mantarın sporlarının solunması, sıvı transferi vasıtası ya da ısırık yüzünden oluşmuş olan bu enfeksiyon, insanların beyinlerine ulaşarak kısa sürede orada büyüyüp, insanları iki gün içerisinde agresif ve tehlikeli davranışlar sergileyen yaratıklara dönüştürmüştür. Daha sonraki aşamalarda, insanların vücutlarında özellikle de kafalarında deformasyonlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Hastalık ilerledikçe, söz konusu deformasyonların büyüdüğü ve sonuç olarak da insanla ilgisi olmayan bir oluşum ortaya çıktığı görülmüştür. Genel olarak oyunun hikayesi, bir zamanlar güzel bir yaşamı olan fakat sonrasında kızını kaybeden ve bir gece içinde birçok felaketi art arda yaşamış olan Joel ile başlamaktadır. Bu temel hikâyenin yanı sıra genel olarak oyunun hikayesi büyük salgından yirmi yıl sonrasına odaklanmaktadır. Oyundaki hikâyede salgın bütün dünyayı etkisi altına almıştır. Şehirleri yıkan, her yeri tahrip eden salgın insanlıktan geriye neredeyse hiçbir şey bırakmamıştır. Şehrin karantina altına alınmış olan kısmı ordu tarafından kontrol edilmekte olup, aynı zamanda sıkıyönetim ilan edilmiştir. Tam da bu noktada, “ateşböcekleri-fireflies” olarak isimlendirilmiş olan bir örgüt, orduya karşı savaşarak ve aynı zamanda idarede söz sahibi olabilmek için sıkıyönetimi kırmaya çalışmıştır. Normalde örgüt üyesi olan fakat olanların ardından bu tarz bir dünya içerisinde yaşamak istemediğine karar veren Joel ise, sadık dostu Tess ile örgütten atılmıştır.



Resim 1: Joel ve Tess

Olayların monoton bir şekilde ilerlemiş olduđu bir g n, Joel zorunlu bir teklifle karşı karşıya kalmıştır. Ellie adındaki sırlarla dolu bir kızı şehir dışına transfer etmek zorunda kalmıştır. Joel durumu basit bir teslimat deneyimi şeklinde düşün rken, olaylar aniden beklenmedik bir boyuta ulaşmıştır. Ellie'nin sırrı insanlık i in b y k  nem taşımaktadır. Ellie enfekte olmamıştır ve bu durumun yanı sıra onun kanı salgına karşı panzehir g revi g rmektedir.



Resim 2: Ellie

B t n bunların yanı sıra Last of Us oyununda iki hik ye bir arada sunulmaktadır. Hik yenin ilkinde d nyayı kurtarmaya  alıřan iki farklı karakter olan Ellie ile Joel'in hayatta kalma m cadelesi anlatılırken, ikinci hik yede ise bu iki

karakterle hayatta kalmayı başaran diğer kişiler arasındaki ilişkinin öyküsü anlatılmaktadır. Bununla birlikte dünyada doğanın değişen yasaları da bu kişiler arasındaki ilişkilerin gerçek yüzünü ortaya koymaktadır. Enfeksiyonlar büyük salgından yirmi yıl sonra durmuş olsa dahi işler düzelmemiştir. Bu bağlamda dünya üzerinde karantina bölgeleri oluşturulmuş olup bu bölgeler de ordunun koruması altındadır. Fakat, koruma kelimesi herkes için farklı bir anlama sahip olduğu için, karantina alanlarının herkes için uygun yerler olmadığı söylenmektedir. Her şeye rağmen dış dünya artık unutulmuş bir ülke haline gelmiştir. Karantina bölgeleri ne kadar kötü olursa, dünya o kadar dışarıda kalmaktadır. Bütün bu bilgilerin kapsamında genel olarak oyun içerisindeki dünya son derece tehlikeli milyonlarca enfekte olmuş insanla doludur. Buna karşılık enfekte olmamış veya enfeksiyondan kurtulmayı başarmış insanlar ya yeni medeniyet kurma çabasıdadır ya da haydut olmuş ortalıkta gezmektedir. Böyle bir dünyada, Joel bu tehlikeli maceranın içinde hem kendisine hem de kızı Ellie'ye bakmak zorunda kalmaktadır. "The Last of Us Remastered" paketi diğer yandan farklı bir hikâye ve bir de oyun içeren ayrı bir sol arka bölüm içermektedir. Söz konusu oyun ek paketi, Ellie'nin geçmişinin en önemli anlarını, oyundaki en önemli anlarla birleştiren temel hikayedeki boşlukları doldurmayı amaçlamaktadır. Genel bir anlatı olarak, sol arka ek paket gerçekçi, etkileyici, dramatik ve zorlu bir hikâyeden oluşmaktadır. Askeri eğitim almış Ellie ile "fireflies-ateşböcekleri" örgütüne katılmış olan en yakın arkadaşı Riley ve en yakın arkadaşları olarak son günleri izleyiciye anlatmaktadır. Bu durum aynı zamanda Ellie'nin ana hikayedeki en çaresiz ve zorlu günü ile birleşmektedir. Genel olarak benzer oyun literatürünü bakılıp the Last of Us oyunu ile kıyaslandığında, The Last of Us Remastered, Star Wars'da Luke ve Anakin Skywalker, Yüzüklerin Efendisi'nde Bilbo ve Frodo ve Harry Potter serisinde Harry Potter gibi film yapımında sıklıkla kullanılan Hero's Journey modelinin özelliklerine sahip olduğu fark edilmiştir. "Hero's journey" modeli, hikâyeyi izleyicinin hem anlatıyı hem de karakterleri kolaylıkla iş birliği ve anlaşılabilir biçimde yansıtmayı amaçlamaktadır. Bu model Last of Us içinde de kullanılmış olup oyunun ve hikâyenin bütünlüğü açısından önemli bir yere sahiptir.

3.9. Last of Us Oyunun Katarsis Kavramı Üzerinden İncelenmesi

İki yıldan uzun süredir geliştirilmekte olan The Last of Us, ünlü Uncharted serisinin yaratıcısı Santa Monica merkezli stüdyo Naughty Dog'un son oyunudur. Çalışmanın bu kısmında hem Last of Us oyunundaki örneklerden hem de karakterlerden yola çıkılarak tezin temelini oluşturan katarsis konusundaki örneklerle yer verilecektir. İlk olarak oyun geneline bakıldığında, bu tarz oyunlardaki birbirine bağlantılı şekilde zincir olarak verilen olaylar her bölümde yeni bir görev ya da etkinliğin eklenmesi, oyuncuların meraklarını koruma, oyun için de oynanabilirlik ve tutkuyu arttırmak için en dikkate değer faktördür. Oyuna bu tarz eklentilerin yapılması, oyunculardaki tutkunun ve oynama isteğinin artması da aslında katarsis ile bağlantılı bir durumdur. Oyuncu oyuna her yenilik geldiğinde veya oyunu oynadığında yeni bir arınma hissiyatı yaşamaktadır. Zaten düzenli oyun oynayan oyuncular temelde bu hissiyatı yaşamak için bu tarz oyunları oynamaktadır. Oyuncular oyun karakterlerini izlemekten ve incelemekten, seslerini duymaktan, duygularını hissetmekten zevk ve haz almaktadırlar. Yaşanan söz konusu haz ve arınma hissiyatı, oyuncuları oyundaki karakterleri tekrar görmeye ve oyunu tekrar tekrar oynamaya itmektedir. Bu durumun bir sonucu olarak oyuncularla oyun içerisindeki karakterler arasında oldukça yakın bir bağ oluşmaktadır. Ortaya çıkan bu kopmaz bağ ile oyuncular çoğu zaman kendilerini karakterlerin yerine koyarak, kendilerini oyunun içerisindeymiş gibi hissetmektedirler. Söz konusu durum, Donald Horton ve R. Richard Wohl tarafından 1965 senesinde “Parasosyal Etkileşim (Parasocial Interaction)” şeklinde açıklanmıştır (Horton ve Wohl, 1965). Bu kavram ilk olarak televizyon karakterleri için kullanılmış olsa dahi, zaman içerisinde video oyun karakterleri için de kullanılmaya başlamıştır. Ortaya çıkan bu etkileşimin bir sonucu olarak da katarsis yaşanmaktadır. Oyun ve oyun karakterleri, oyuncuları oyunun içerisine çekmek ve bu etkileşimi oluşturmak için özel tasarlanmaktadır. Kişi ancak arınma duygusu sonucunda rahatladığı ve bu duyguyu defalarca yaşamaya devam etmek istediği için bu etkileşimi kurmaktadır. Genel olarak bakıldığında bireyler kendilerini filmlerden, televizyon şovlarından ve video oyunlardan komedyenler, süper kahramanlar ve ünlülere bağlama eğilimindedirler. Bununla birlikte video oyun oynayanlar, kurgusal oyun karakterlerine bağlanmaktadır ve hatta “Comic-con” gibi özel etkinlikler söz konusu olduğunda, kimi oyuncular

bağlandıkları ve/veya sevdikleri karakterler giyinip davranmaktadırlar. Bu durumda yine bireyin yaşadığı katarsis duygusuyla ilgilidir. Kişiler bu kişiler ve onların içinde bulunduğu dünyada katarsis yaşadıkları için, kendilerini onlara benzetmeye çalışmaktadırlar. Bu durumda aslında yaşanan katarsis duygusunun sürdürülmek istenmesiyle de ilgilidir. Journal of Communication (Hartmann ve Goldhoorn, 2011), Horton ve Wohl'un tanıttığı güçlü para-sosyal ilişkinin dört önemli özelliğini açıklamaktadır. Hartmann ve Goldhoorn, güçlü bir medya figürü oluşturma aşğıdaki noktalarına vurgu yapıyor:

1. Karakter doğrudan izleyici / izleyici ile konuşmalıdır.
2. Belirlenen karakterler, beden dilini kullanmalı, göz teması kurarak ya da direkt olarak kameraya bakacak şekilde oyuncuyla temas haline olmalıdır.
3. İzleyicinin ve/veya dikkatini çekmek için karakterlerin görünüşü ilginç veya çekici olmalıdır.
4. Karakter izleyici ve/veya oyuncunun gözünde ilişkilendirilebilir olmalıdır.

Görüldüğü üzere ekran bağlantılı bütün yayınlarda, belirli stratejiler uygulanmaktadır. Bu stratejiler video oyunlar için de geçerlidir. Yukarıdaki maddelerin hepsi Last of Us oyunu için de gerçekleştirilmiştir. Bu stratejiler ve oyuncu üzerinde kurulan etki sayesinde, bu tarz video oyunlar oyuncular üzerinde çok büyük bir etkiye sahip olmakta ve kısa sürede dünyaya yayılmaktadır. Kullanılan bu stratejiler sayesinde izleyici üzerinde katarsis duygusu oluşmaktadır. Video oyunların oyuncu üzerinde nasıl katarsis duygusu oluşturduğundan kısaca bahsedilmesinin ardında Last of us oyunundaki katarsis temalarını irdelemek önemli görünmektedir. Last of us oyununun temel karakteri Joel gibi görünse dahi, oyuncunun hikâyesinin geneline önem vermesi nedeniyle Ellie'ye odaklanıldığı görünmektedir. Bu karakterlerin oluşumlarında dahi katarsis öğeleri bulunmaktadır. Örneğin; oyunun içinde küçük bir kız çocuğunu canlandıran Ellie, naif bir karakter olarak tasarlandığı için oyuncular oyun içerisinde onun iyi olmasını, başarılı olmasını ve başına kötü bir şey gelmemesini istiyorlar. Ellie şakalar yapan, bulabildiğinde kitap ya da çizgi roman okumak isteyen, hayvanları ve güzel yerleri, gerçek hayat içerisinde her yerde karşılaşılabilecek kendi haline iyi kalpli bir kız çocuğu olarak tasarlanmıştır. Bu durumun yanı sıra Ellie savunmasız bir kız çocuğu olarak

gösterilir ve yalnızca ona yardım eden kişinin diğer karakter Joel olduğu bilinir. Dış görünüş olarak değerlendirildiğinde ise, Ellie on dört yaşında çok küçük yaşta bir kız çocuğu olduğundan dolayı çekici olarak sınıflandırılmaz fakat yüz ifadesinde bulunan saf ve samimi olan güzellik oyuncuların duygularını olumlu şekilde etkilemektedir. Bu durumdan anlaşıldığı üzere, Last of us oyununda karakterler tasarlanırken, onların görünüşleri dahi özel olarak düşünülmüştür. Oyun içerisinde Ellie konuşacağı zamanlarda çoğunlukla direkt olarak kamerayla (kamera da aslında oyuncu konumundadır) konuşmaktadır. Last of us oyununda görüntülerin de oldukça gerçekçi bir şekilde tasarlanmış olduğu hesaba katılırsa, oyuncuların Ellie'nin hissettikleri üzerine nasıl duygularıyla hareket ederek davranış sergileyeceklerini anlamak da kolaylaşmaktadır. Bu durum da oyuncular katarsis duygularıyla bire bir ilişki halindedir. Karakterle oyun içerisinde empati kurarak, sanki o gerçekte yaşayan biriymiş gibi oyuncular onu koruma iç güdüsüyle hareket etmektedirler. Bu kadar olağan ve doğal olan Ellie ile oyuncuların empati kurması ve ona yakınlık beslemeleri hiç de zor olmamaktadır. Bu samimiyet oyuncuları hem oyuna daha çok bağlamaktadır hem de oyuncuların oyunu gerçek yaşamış gibi algılamalarına neden olmaktadır. Ellie ile empati kuran oyuncular, onu tehlikeli ipliklerden kurtarmak için oyunla birlikte çalışır Oyuncular oyun içerisinde Ellie'yi kurtardıklarında gerçekten iyi bir şey yapmış hissine bürünürler, rahatlarlar ve arınma duygusunu yaşarlar. Oyuncular yalnızca Ellie'ye değil dolaylı olarak Ellie'ye destek olabilmek için Joel'e de yardımcı olmaya çalışmaktadırlar. Çünkü Joel'e destek olup, engelleri aşabildiklerinde Ellie'yi kurtardıklarına inanmaktadırlar. Oyuncunun yakın hissedeceği, oyun içerisinde yabancı görmeden kendisini kaptırabileceği karakterlerin tasarlanması bu tarz oyunlardaki arınma duygusunun artmasına neden olmaktadır. Çünkü oyuncular oyunu ilk oynadıkları zaman karakterleri incelemektedirler, zaman içerisinde oyuna alıştıktan sonra eğer karakterleri hızlı bir şekilde benimserlerse, oyunla bağ kurup duygu hissetmeleri de çok daha kolay olmaktadır. Genel olarak Last of Us oyunu hikayesini Joel ve Ellie aracılığıyla anlatmaktadır. Bir diğer önemli durum ise, hikayelerin söz konusu olduğu video oyunların doğal olarak katarsise çok daha açık olduğudur. Bu bağlamda hikâyenin gerçekliğinin artırılması ve paralel olarak da oyuncuların duygularının ön plana çıkarılması için hikâye içerisinde hikâye oluşturulmuş ve farklı karakterle oyun

desteklenmiştir. Bu karakterlerin varlıklarını sürdürdükleri yerler de oyun içerisinde karakterle bağlantılı bir şekilde anlatıldığı için olay örgüsüne gerçekçilik katılmıştır. Oyun, tek bir hikâye çerçevesinde oyuncuların pek çok hikâyeye birden tanık olmasını sağlamaktadır. Bu durum Aristoteles'in katarsis kapsamında anlattığı hikâye içerisinde kurgulanan hikaye durumuna benzemektedir. Oyundaki hikâyenin bu şekilde tasarlanması da aslında bir Aristoteles tarafından öne çıkarılan katarsis olgusunun bir yansımasını oluşturmaktadır. Bu durumun yanı sıra oyunun hikayesinin bu şekilde tasarlanmasıyla oyun içi karakterlerin duygusal arka planı ve dramatik unsurları, tüm hikâyenin içindeki oyuncuya yansıtılmaktadır. Temelde duygular söz konusu olduğu için de oyuncuda arınma duygusunun oluşturulması için gerekli olan zemin hazırlanmış olmaktadır. Video oyunlarda katarsis öğelerinin daha net bir anlaşılabilmesi için oyun içerisinde kullanılan hikâye, karakterler ve duygusal öğeler oldukça önemli olmaktadır. Bütün bunlar bir araya gelerek oyuncuda arınma hissini oluşturmaktadır. Aynı zamanda hikâye içerisinde de ve/veya oyun içerisinde de aslında arınma öğeleri ve/veya duygusu bulunduğu için oyuncuya aslında bu yansıtılmaktadır.

Oyundaki diğer ayrıntılara göz atıldığında ilk ortaya çıkan oyun içerisinde, oyuncunun ateşli ve patlayıcı silahları kullanabildiği ve yakın dövüş içerisinde bulunabildiğidir. Hatta bu durumun yanı sıra oyuncu kendi ihtiyaç duyduğu bütün silahları geliştirebilme imkanına da sahiptir. Oyuncu aslında oyun içerisindeki seçmiş olduğu karakterlerle özdeş hale gelmektedir. Bu durumun bir sonucu olarak da tıpkı oyundaki karakterler gibi düşünüp hissedebilmektedir. Onların kurtuluşu aslında oyuncunun kurtuluşu gibidir. Bu nedenle, oyunda kazanç elde ettiği her an aslında oyuncu katarsis duygusunu hissetmektedir. Çünkü kendisini de oyunun içerisinde, oyundan bir parça gibidir. Oyun içerisindeki bir diğer durum ise, oyuncu silahları geliştirdikçe, oyundaki karakterlerin yeteneklerinin atmosferdeki hastalığa karşı daha dirençli bir hale gelmesidir. Silah geliştirebilmek için oyuncu çevreye serpilmiş olan ilaçları toplamak durumundadır. Ayrıca oyuncu silahlar için gerekli olan bütün araç, gereç ve ekipmanları kendisi bulup toplamaktadır. Oyun içerisindeki bazı silahlar anında geliştirilirken ve daha kolaylıkla yapılabilirken bazıları ise, ancak endüstriyel makineler yardımıyla geliştirilebilmektedir. Bu durumun yanı sıra oyuncu elindeki bazı eşyaları monte edebilmekte ve bıçak, sağlık paketi veya

Molotof kokteyli gibi mühimmat üretebilmektedir. Oyunda tatmin edici bir karakter geliştirme ve üretim sistemi bulunmaktadır. Oyun içerisinde oyuncu yenmesi gereken düşmanlarla yakın temas savaşılabilmektedir. Hatta kimi zaman oyuncu yalnızca tek bir düşmanla direkt dövüşe girebilmektedir. Oyun oyuncuya bu tarz imkanlar da sağlamaktadır. Oyundaki bir diğer önemli özellik ise, oyuncunun oyun içerisinde gizlenebilmesi, düşmanları gizlice dinleyebilmesi ve mesafelerin algılanması gibi oyuncunun işini kolaylaştıracak öğelerin bulunmasıdır. Bir dövüş içerisinde oyuncu uzun bir süre kaldığında, oyuncunun mühimmatı azalmaya başlayacaktır. Oyuncu mühimmatı azalmasın diye daha kısa sürede başarılı olabilmek için daha fazla çaba harcamaktadır. Ayrıca, oyun sürekli olarak oyuncuyu yeni bir şeyler arama ve bulma konusunda da motive etmektedir. Çünkü ancak bu sayede başarılı olabileceğinin farkında olan oyuncu, hızlı bir şekilde arayıp ihtiyaçlarını temin etmek için çaba harcamaktadır. Bu arada, oyunun ilk yapım aşamasında tasarlanan yapay zekâsı da bu özellikleri bağlamında hareket etmektedir. Oyuncunun düşman üzerinde şüphe oluşturmadığı durumlarda, düşman çok daha savunmasız bir hale gelmektedir. Fakat silahlar öldürücü olduğu için de düşman, sürekli olarak gergin ve savunma halindedir. Oyuncu oyunda yerleri belirlemek, düşmanları, müttefiklerini bulabilmek, mühimmat toplayabilmek vb. işler için harita kullanmaktadır. Bu haritalar sayesinde aynı zamanda oyuncu düşmanlarına da yaklaşabilmektedir. Pek çok oyuncu bu sayede düşmanlarına yaklaşarak yakın dövüşü daha heyecanlı bulduğu için silahlı çatışmalara tercih etmektedir. Ayrıca, oyun içerisinde yakın dövüş esnasında ortamda aynı bir sinema filmi karesi gibi özel olarak hazırlanmıştır.

Örneğin; oyunun “Uncharted” serisinde olduğu gibi oyuncular oyundaki duvar, masa vb. bütün alanları kendi istedikleri şekilde kullanabilmektedir.

Bütün bunlar göz önünde bulundurulduğunda, oyuncunun oyun içerisinde ne kadar büyük bir çaba harcadığı ortaya çıkmaktadır. Oyuncu ancak çaba harcadığında oyunda başarı sağlayabilmektedir. Bu durum da oyuncunun başarısıyla arınma duygusu arasındaki pozitif bağlantıyı ortaya çıkarmaktadır. Oyun içerisinde gizlenebilme, düşmanları gizlice dinleyebilme ve mesafeleri algılayabilme gibi özelliklerin bulunması da aslında oyuncuya oyunun sonunda katarsis duygusunu

yaşatmaya imkân vermek içindir çünkü oyuncu ancak oyunda başarılı olduğu sürece arınma yaşayabilecektir. Oyun içerisinde oyuncular bulunduğu alanları kendi zevkleri doğrultusunda düzenleyebilmektedir bu durum oyuncunun heyecan ve adrenalin duygusunu devamlı olarak diri tutabilmek içindir. Bu duygular da arınmayla direkt olarak bağlantı içinde olduğundan, oyuncu sürekli katarsis yaşayabilmektedir. Bu bağlamda oyuncunun katarsis yaşayabilmesi için oyunun sonunu beklemesine gerek yoktur. Bütün bunların yanı sıra, The Last of Us, oyunun hayatta kalma tabanlı bir aksiyon oyunu olmakla birlikte, benzer tür prodüksiyonlarından oldukça farklı olduğundan da bahsedilmesi önemli görülmektedir. Genel oyun temasına bakılacak olursa, tamamen yok edilmiş bir dünyada hayatta kalmaya dayanan bu oyunda kaynaklar oldukça sınırlıdır. Fakat oyun bu sınırlılıklar içerisinde gerektiğinde oyuncuya sınırsız seçenekler sunmaktadır. Hatta bu seçenekler ve gereksinim duyulan her bir aleti ele geçirmek oyun içerisinde hayati öneme sahiptir. Oyuncu için düşmanını öldürecek her mühimmat veya araç altın değerindedir ve ona sahip olmak için o bölgeye gizlice girilmesi gerekmektedir. Bu nedenle oyuncu her daim hayati tehlikeyle burun buruna oyunu devam ettirmektedir. Tuhaf bir şekilde bu durum oyuncuya gizli bir haz duygusu vermektedir. Her an bir yerden düşmanın çıkabilme ihtimali, savaş aletlerini ele geçirip geçirememenin belirsiz olması, yaralanma ya da zarar görme gibi ihtimaller oyuncuyu oyuna daha fazla bağlamaktadır. Hatta bu kadar zorluğun üstesinden gelerek başarıya azıcık bile yaklaşma duygusu oyuncuya arınma hissini sürekli olarak yaşatmaktadır. Bu duyguyu devamlı yaşayan oyuncu da oyuna bağımlı hissetmektedir. Oyun içerisinde Joel'in kalıcı bir silahı olmasına rağmen, çoğunlukla silahı kullanacak yeterli donanım ve teçhizata sahip olamamaktadır. Bu nedenle sürekli olarak silah arayışı oyun içerisinde devam etmektedir. Hatta oyun içerisinde silahların bile kullanım süresi bulunmaktadır. Örneğin; beysbol sopası ve bıçak yalnızca birkaç vuruştan sonra işe yaramamaktadır sonrasında yalnızca çıplak eller ve yumrukları kalmaktadır. Hatta oyun içerisinde çoğunlukla oyuncu dövüşmek zorunda kalmaktadır. Gerçek hayatta olduğu gibi, açık havada çok sayıda düşmanla karşılaşan oyuncunun, hayatta kalma şansı büyük ölçüde azalmaktadır. Ana karakterin mühimmatı sınırlı olduğundan, silahı alıp düşmana doğru koşmak yerine, savaş bölgesine ve oyunun oynanabilirliğini artıran düşmanın tipine ve sayısına bağlı

olarak farklı taktiklerle yenilmesi gerekmektedir. Bu durumda oyun içerisinde taktik kullanımının önemini ortaya koymaktadır. Oyunun içindeki kıyamet sonrası dünya manzarası bulunmaktadır. Yıkık binalar, genişleyen orman tarafından kaplanmış şehirler ve her yere yayılan bitkiler son derece gerçekçi görünmektedir. Oyundaki tüm detaylar en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş ve mümkün olduğunca oyuna entegre edilmeye çalışılmıştır. Örneğin, birçok benzer oyunda, ana karakter kurşunla vurulduğunda, sadece ekran kırmızıya dönüşmektedir. Last of us oyununda, Joel bir mermi yemekte, darbe almakta ve kimi zaman bu darbelerin de etkisiyle yere düşmektedir. Bu unsurların bir arada kullanılması da oyundaki gerçekçilik duygusunu en üst düzeye çıkarmaktadır. Teknolojik gelişmelerin hızlı ilerlemesiyle beraber video oyunlarda da önemli gelişmeler olmuştur. The Last of Us oyununda da kullanılan görsel efektler, ileri düzey grafikler, karakter modelleme, gölgelerin kullanımı, gerçekliğin oyuna yansması oyuncuları oyuna daha da fazla çekmektedir. Oyunun içindeki karakterlerin görüntüleri bile gerçeğini aratmamaktadır. Örneğin oyun içerisindeki karakterlerin diyalogları esnasında, konuşma senkronizasyonu çok iyi bir şekilde gerçekleşmektedir. Bu nedenle karakterlerin konuşmaları gerçek kişilerin konuşmaları olarak algılanmaktadır. Konuşmaların tonu, duygusal yükselişin dengesi, yükseliş ve ses seviyeleri sinematik bir şekilde gerçekleşmektedir. Özellikle bu tarz oyunlarda aslında temelde sinema efektleri de kullanılmaktadır. Bu tarz efekt kullanımı oyunun hikâye anlatımına da yansımaktadır. Böylece arınmanın gerçekleşmesi çok daha fazla olmaktadır. Bütün bunlara ek olarak, at binerken ve at nalı seslerinde olduğu gibi çevresel sesler zeminin türüne göre farklı tepki vermekte veya savaş seslerinde mesafeye göre derinliklere sahip olmaktadır. Bütün bu oyunun içindeki ayrıntılar ister sinematik ister oyuna özel sinematik özelliklere sahip olsun, oyun oyunculara film benzeri bir deneyim yaratmaktadır. Bu durumun da en önemli nedeni sinema biçiminde bir kurguya ve anlatıya sahip olmasıdır. İlk olarak, oyunun içerisinde bir konu, karakterler ve ulaşılması gereken bir hedef bulunmaktadır. Sinema anlatılardan tek farkı oyuncunun oyunun içerisinde girerek, gidişata müdahale edebilmesidir. Sinemada izleyiciler pasif bir konumda olup yalnızca hayal güçlerini kullanarak duygu yaşamaktadır. Buna karşılık, video oyunlarda bu duruma ek olarak oyuncu müdahalede bulunarak pek çok değişiklik yapabilmektedir. Aslında durum böyle

olduğu için oyuncu kimi zaman bir bakıma kendi katarsisini kendisini de yaratmaktadır. Böylece sinemada önceden tasarlanmış olan katarsis öğeleri, video oyunlarda olsa dahi, bunlara ek olarak oyuncu da eklemeler yapabilmektedir. Bu durum katarsisin ve etkisinin artmasına neden olmaktadır. Temelde Last of us oyunu esrarengiz bir adam olan Joel'in hikayesini anlatmaktadır. Bu hikâye içerisinde onun kızı ve erkek kardeşi de önemli bir role sahiptir. Ayrıca Joel, kızını ve içinde yaşadığı dünyayı kaybedip trajik bir şekilde cezalandırılmıştır. Bu durumun sonucunda yalnız kalan Joel çok büyük duygusal bir savaş vermektedir. Özellikle kıyamet sonrasında oluşan yeni dünya, büyük bir trajedinin yükü ve yalnızlığıyla Joel'in savaşmasına neden olmaktadır. Joel kıyamet sonrasında en iyi bildiği işleri yapmaya devam etmiştir. Kardeşiyle olan bütün bağlarını koparan Joel, içgüdüleriyle duygularını değiştirmiştir. Aslında Joel'in tek yapmak istediği felaketin ardından standart yüzlerden kaçmak ve onlardan biri olmaya çalışmaktır. Kıyamet sonrası bir ortam düşünüldüğünde, herkesin kendisinin yarattığı kahramanca bir rol bulunmaktadır. Joel'in hikayesi söz konusu olduğunda bu fantezi yıkılmaktadır. Oyuncu, Joel'in yaşamını ve Ellie'yi kurtarmak için yapması gerekenleri izleyerek gerçek hayatın asla böyle olmadığını anlamaktadır. Joel, bir kahramanın hikâye anlatımında birçok gereksinimini karşılasa da bir oyuncu için bu hayatta kalma güdüsüyle yaptığı tüm kirli işlerden sonra ona bir kahraman veya bir anti-kahraman demek kolay değildir. İşte oyunun hikayesi içinde bu tarz durumlar söz konusu olduğu için oyuncu iyi-kötü, güzel-çirkin, doğru-yanlış gibi ayrımları düşünerek katarsis hissine daha fazla ulaşmaktadır.

Hikâyenin abartılmamış gerçekliği ve olayların doğallığı, hikâye anlatımını geliştirmiştir. Bu durumun yanı sıra sanal ve gerçek dünya ile çok daha güvenilir bir ilişki yaratmaktadır. The Last of Us, izleyicilere oyun endüstrisinde gördükleri kıyamet sonrası neredeyse tüm senaryoları unutturmaktadır. Çünkü oyun bütün ileri teknolojileri, oldukça iyi bir kurgu ve hikâye anlatımı içerisinde gerçekleştirdiği için diğer video oyunlardan farklı bir yere konumlanmaktadır. Genel olarak, hikayesi olan oyunların, hikayesi olmayan oyunlardan daha çok oyuncuları çektiği bir gerçektir. Oyunun hikayesinin, oyuncularla bağ kurabilmek için oyunun içeriğiyle alakalı olması oldukça önemlidir. Hikâye katmanı ve oyun öğeleri birlikte tasarlanırsa oyunlar daha sürükleyici hale gelmektedir. Modern video oyunları,

oyunun etkileşimini artırmak için çevresel hikâye anlatımı tekniğini kullanmaktadır. Oyun içi metinlerin ve diyalogların daha az kullanımı ve daha fazla etkileşimin olması, oyuncuların oyunun alanlarını keşfederken hikâyeyi anlamalarına yardımcı olmaktadır. Bunu gerçekleştirebilmek için, oyun geliştirenler her ayrıntıyı düşünüp hesaba katmaktadırlar. Bu hikâye anlatımı yöntemi çoğunlukla oyunla ilgilidir. Bir oyunda gerginlik yaratmak ve oyuncuyu hikâyenin doruğuna taşımak için, geleneksel hikâye anlatımında kullanılan “kahramanın yolculuk modeli” gerçekçi hikayeleri olan modern eğlence kanalları için de geçerli olmaktadır. Kahramanın yolculuk modeli hem geliştiriciye hem de oyuncuya hikâyenin sınırlarını ve inişlerini bilmelerine yardımcı olmaktadır. Bu model, oyuncuya kahramanın nihai fiziksel veya ruhsal hedefine ulaşmak için zorlu görev ve görevlerle bir şeyler başarma hissi vermektedir. Oyunlar görsel eğlence endüstrisinin ürünüdür, bu nedenle oyuncu bakış açısından, incelenecek ilk şeyler oyunun görselleridir. Oyuncu, oyunların bakış açısı nedeniyle oyundaki karakter gibi davranmakta olup aynı zamanda oynanabilir karakter olarak verilen görevleri yerine getirmektedir. Oyuncunun sanal figürle empati kurması gerekmektedir, böylece oyun geliştiricileri tanıdıklık ve sanal karakteri tanıştıkları andan itibaren tanıma hissi yaratmak için karakter arketiplerini kullanmaktadırlar. Bu şekilde oyuncuların sanal karakterlerini sevmeleri ve kendilerini oyuna bağlamaları kolaylaşmaktadır. Diğer yandan oyundan kareler ve daha ayrıntılı örneklerle beraber katarsis öğeleri açıklanacak olursa, ilk olarak bir sahneden bahsetmek gerekmektedir. Sahnede bir adam Joel’e doğru bir av tüfeğiyle gelmektedir. Joel’in kaçacağı bir yer kalmamıştır ve yakınlarda bir yerde Joel’in 14 yaşındaki suç ortağı Ellie bulunmaktadır. Joel ve düşmanı dövüşmeye başladığı sırada her ikisi de silahı net bir şekilde tutmaya çalışmaktadır. Fakat dövüşü Joel kazanır, adamın yüzüne silahı nişan alır ve onu yakın mesafeden patlatır. Bu olay sonrasında ortaya adamdan bir kan havuzu çıkar ve adam bu kan havuzunda can verir. Bu sahne, oyunun sahibi olan Sony’nin E3 öncesindeki basın toplantısında büyük ekranda gösterilmiş ve ateş başlayıp ortaya kan gölü çıktığında herkes heyecanla ayağa kalkıp alkışlamıştır. Görüntü kişilerin kendilerini kaybetmesine neden olmuştur. Çünkü ortaya çıkan kan gölü ve patlatma bireylerin arınma duygularını tetiklemiştir. Yabancı adamın ölmesi ve ana karakterin zarar görmemesi aslında bir rahatlama sebebi olmuştur. Sony’nin bu sahneyi paylaşmasının

ardından, ABD teknoloji sitesi “Venture Beat”den” “Dean Takahashi”, bu sahnenin insanlar üzerinde yaratmış olduđu etkiyi hem sosyal medyada hem de oyuncular arasında araştırma yaparak anlamaya çalışmıştır. Sonrasında söz konusu etkileyici bu aşırı şiddet sahnelerinin oyuncular, oyuna daha fazla çektiğini ortaya koymuştur. Bu durum bu tarz oyunların özellikle, aksiyon sahnelerinin ileri düzey olması nedeniyle oynandığını da kanıtlar niteliktedir (Stuart, 2012). Oyunun içerisinde Joel ile Ellie arasındaki ilişki de oyuncuların dikkatlerini çekmektedir. Çünkü aralarında kan bağı olmasa dahi, birbirlerini zaman içerisinde baba-kız gibi görmeleri oyun içerisinde duygusal atmosferlerin oluşmasına neden olmaktadır. Bu sahneler de oyuncular etkilemektedir. Duygusal sahneler de kişilerde arınma duygusu oluşturmaktadır. Bu da oyunun şiddet sahnelerine karşı bir diğer tarafını ortaya koymaktadır. Oyundaki bir diğer sahnede şiddet görüntülerine tezat olacak bir şekilde, Joel ve Ellie’nin Pittsburg sokaklarında, Tarmac yollarında filizlenmiş ağaçlarda, önceden gökdelen olan fakat kıyamet yüzünden un ufak hale gelmiş cephelerinden asılı olan üzümlerin yanlarından geçtikleri görülmektedir. Orada bir otel bulunmaktadır ve iki kahraman bu otelden içeri girmeden, daha önceki dönemlerden kalma mimarideki güzellik dikkatlerini çekmektedir. Bu sırada şehir içinde güvende olmadıklarını bildikleri halde eski günlerine özlem duydukları için bu alanlardan geçerken üzüntü duymaktadırlar. Bu durumda aslında yine bir katarsis ögesini yansıtmaktadır. Çünkü duygular ön plandadır. Bu kadar şiddete meyilli ve katliam gerçekleştiren kişilerin aslında sadece hayatta kalmak için bunları yaptıkları vurgulanmak için bu tarz sahnelerden yararlanılmaktadır. Bu bağlamda oyuncu vahşetin haklı bir sebeple gerçekleştirildiğini düşündüğü için kahramanlara hak vermekte ve onların kazanması için çaba harcamaktadırlar. Her ne kadar oyun içerisine baş kahraman oldukları için çoğunlukla yalnız görüntülenen Joel ve Ellie aslında yalnız değildirler. Bir sahnede balkona tırmanan iki kahraman diğer hayatta kalan kişilerin seslerini duymuşlardır. Joel bu kişileri avcı olarak tanımıştır. Bu kişilerin yine hayatta kalmak için ekipman çalarak diğer kurtulanlarla savaştığını Joel fark etmiştir. Bu nedenle kendilerini ellerinde olan bir kurşun ya da alkol için vurabileceklerini Joel hemen hesaba katmıştır. Tehlikenin bu kadar gerçek olduğu durumlarda, aslında duygusal olarak oyuncu ikilik yaşayabilmektedir. Çünkü aslında iki tarafta hayatta kalmak için öldürmektedir. Fakat tabi ki baş kahramanların tarafını tutan oyuncu, Joel ve

Ellie'nin kazanması için onlara destek vermektedir. Çünkü onların kazanması ve oyunda ilerlemesi oyuncu için de bir prestij kaynağıdır. Druckmann tarafından ifade edildiği üzere hem Ellie hem de diğer karakterlerin daha inandırıcı olabilmesi için oyun içerisinde özel bir AI (Artificial Intelligence – Yapay Zekâ) kullanılmaktadır. Bu kullanımın en önemli nedeni, oyuncuların oyunu oynarken kendilerini daha inandırıcı bir ortamda hissetmeleridir (Stuart, 2012). Örneğin olması gereken koşullarda, Ellie'nin elinde silah olduğunda, oyuncu psikolojik olarak kazanacağını hissetmektedir. Benzer şekilde, Ellie'nin gizlendiği yerden düşmanların nerede olduğunu görebilme gibi bir yeteneği olması da oyuncular tarafından oldukça sevilen bir özelliktir. Bütün bunlar sayesinde, saldırganların alt edilmesi kolaylaşmakta ve o esnada Joel'e bir şey olduğunda iyileşmek için zaman kazanmaktadır. Çünkü o zamanlarda durumu Ellie devralmaktadır. Genel olarak oyun düşmanı yenmek üzerine gibi görünse de aslında, hayatta kalmakla ilgili olduğu için oyunculara arınma duygusunu yaşatmaktadır.



Resim 3: Joel'in İçinde Bulunduğu Kavga Sahnesi

Oyun içerisinde ortaya çıkan risklerin, tehlikelerin ve şiddetin gerçek olması oyuncu açısından inandırıcılığı arttırmaktadır. Oyuncu kendisini gerçek bir mücadelenin içerisinde hissetmektedir. Ancak bu durum aynı zamanda aşırı sadakat ve sevgi duyguları ile bu karakterlerin birbirleri için yapmaya istekli oldukları fedakârlık ile tezat oluşturmaktadır. Ayrıca, bir anda karanlık içerisinde kalan

insanlığın kendini kurtarmak için karşısına çıkan düşmanla savaşması aslında kendilerini savundukları için aşırı şiddet sahneleri içerse dahi kötü bir şey olarak görünmemektedir. Hatta oyuncu düşmanların yenilmesi karşılığında rahatlamaktadır. Duygusal manipölasyon çalışmaları, anlam veya gerçek gibi şeyler hakkında endişelenmenize gerek kalmadan drama sağlamak istemektedirler. Video oyun yaratıcıları oyuncuların hangi anlarda hangi duyguları yaşayacağını, ne zaman gerilip, şok olacaklarını vs. önceden hesaplamak suretiyle oyunları tasarlamaktadırlar. Bu doğrultuda oyuncular belirli hisleri sırasıyla oyun içerisinde yaşamaktadırlar. Bu kişiler bir bakıma duygusal manipölatörlerdir. Bireyleri hikayeler arasında güldürmekte, ağlatmakta, tezahürat yaptırmaktadırlar. Bu esnada bireyin yaşadığı arınma duygusu aslında kalıcı değildir. Bu yalnızca anlık bir illüzyondan ibarettir. Zaman içerisinde bu duygusal arınma durumları kişilerde bağımlılık yaptığı ve bundan keyif aldıkları için oyunları oynamaya devam etmektedirler. Last of us oyununda da bu bahsedilenlerin hepsi sırasıyla yaşanmaktadır. Oyuncu sürekli olarak bir duygudan diğerine geçiş yapmaktadır. Oyun boyunca devamlı olarak ortaya çıkan bir senaryo bulunmaktadır. Örneğin; bir sahnede Joel kambur durumda saklanmaktadır. Bulunduğu köşeden çevreyi kontrol ettiği esnada, makineli tüfeğiyle çevresine bakan bir adam görmüştür. O sırada Joel aslında adamın kendisini aradığını bilmektedir. Çünkü Joel kötü davranışlar sergilediği dönemlerde bu adama ve onun yakınlarına sorun çıkarmıştır ve onun birçok arkadaşını öldürmüştür. Fakat bu durumda yine de Joel'in iki şansı vardır öldürmek ya da ölmek. Joel başka bir sahnede Pittsburg'da Ellie'ye dediği gibi "o ya da ben" der. O sırada diğer sahneyi daha önce bilen oyuncu Joel'in nasıl bir davranış sergileyeceğini bilmektedir. Joel o sırada bir adım atıp menzilin içerisine doğru ilerlemiştir. Yavaşça adamın arkasından gelen Joel, saldırıp kolunu adamın boynuna dolayıp yavaşça sıkmaya başlamıştır. Adam Joel'in kollarında yavaş yavaş doğru nefes alışverişini kaybetmeye başlamıştır. İlk başlarda makineli tüfeği olan ve silahsız olan Joel'den daha güçlü bir konumda bulunan adam, Joel'in hamlesiyle yere düşmüş ve can çekişmektedir. Başlangıçta "o ya da ben" dediği için aslında bir bakıma Joel adamı öldürme konusunda kendisini haklı göstermektedir. Çünkü Joel adamı öldürmese adam onu öldürecektir. Bu esnada işte adam yenilip Joel kazandığında ortaya bir arınma duygusu çıkmaktadır. Hatta o süreç içerisinde de

oyuncu sürekli olarak Joel'in kazanması için çaba harcamakta ve heyecanlanmaktadır. Bu heyecan ve sonrasında Joel adamı alt ettikten sonra hissedilen sevinç duygusu katarsis kapsamındadır. Bu oyunun yalnızca tek bir sahnesini göstermekle beraber, oyun içerisinde bu ve benzer sahneler yüzlerce kez tekrarlanmaktadır. Oyuncu kendisine karakter seçmekte ve oyunu onun üzerinden oynamaktadır. Her ne kadar karakterler değişse bile sahneler çoğunlukla benzer şekilde ilerlemektedir. Her zaman oyuncunun oynadığı karakter öldürdüğü zaman kendisine göre haklı durumda hissetmektedir. Çünkü birinin ölümü savunulan karakterin yaşamasıyla eş değerdir. Oyuncuların bu tarz first person aksiyon oyunu oynamalarının nedeni de söz konusu duyguları yaşamayı istemeleriyle eş değerdir. Oyuncu oyunun içinde yüzlerce adam öldürse dahi kendini devamlı olarak haklı gördüğü için olumsuz bir şey yapıyormuş gibi hissetmemektedir. Çünkü asıl önemli olan hayatta kalabilmektedir. Oyun içerisinde oyuncu toplu katliam gerçekleştirdiğinde bile, kendisini kötü hissetmek yerine tam tersine, haz duygusu yaşamaktadır.

Video oyunlar da teknolojik gelişmelerle birlikte, önemli gelişmeler kaydederek her geçen gün gerçekliğe daha fazla yaklaşmaktadırlar. Böylece oyun içerisinde her şey daha kolay planlanmaktadır. Bu planlamalar sayesinde, oyuncu oyuna daha da fazla yakın hissetmektedir. Oyun içerisinde, baş kahraman Joel'in yüzlerce insan öldürdüğünün ve aslında bu görüntülerin gerçek olmadığına oyuncu farkındadır. Fakat yine de oyuncunun vermiş olduğu reaksiyonlar görüntülerin gerçek olduğu yönündedir. Oyun içerisinde hiçbir şey gerçek olmadığı halde, oyuncu mantıksız bir şekilde her şey gerçekmiş gibi algılamaktadır. Oyun içerisindeki her öldürme haklı görünmektedir, her ne kadar ileri seviyede şiddet uygulansa dahi bütün bunlar bile haklıdır. Çünkü bütün bunların hayatta kalmak için yapıldığı varsayılmaktadır. Her sahne ve olay aslında benzer anlatıları devamlı olarak yeni baştan anlatmaktadır. Fakat oyuncu zihninde her bir dövüş ve/veya savaş karşılaşmasını bir öncekilerle doğrudan ilişkisi olmayacak bir şekilde bölümlere ayırarak algılamaktadır. Bu durum aslında tüm aksiyon ve dövüş tabanlı video oyunlar için geçerlidir. Fakat The Last of Us anlatı içeriğinde bu durum daha da net bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Oyundaki her anlatı ritmi sadece kendisinden önceki ve onu takip eden kişi üzerinde doğrudan bir etkiye sahiptir ve aynı şekilde genel

olarak bütün olaylar da bir noktadan diğerine hareket etmektedir. Hiçbir vuruşun takip eden ince anlatı ipliğinin ötesinde bir ilgisi yoktur. Fakat bu durum The Last of Us oyunun bölümlerden oluşan bir dizi seri gibi anlaşılmasını sağlamamaktadır. Çünkü aslında her bölüm içerisinde pek çok bölüm bulunmaktadır. The Last of Us oyunu pek çok açıdan temel konusu aynı olan video oyunlara benzemektedir. Fakat The Last of us teknolojinin de ilerlemesiyle diğer oyunlardan daha ileri bir seviyededir. The Last of Us oyunu içerisinde genel bir hikâye serisi bulunmaktadır. Oyunun önemli bir kısmında Joel ve Ellie Ateşböcekleri “Fireflies” grubunu aramak için dolaşmaktadır. Bu sayede insanlığı ve dünyayı kurtarabilmek için oyunda zombi tehdidinin kaynağı olan mantar bulunarak tedavi sağlanabilecektir. Bir bakıma burada bir yol hikayesi de bulunmaktadır. Yol boyunca pek şehirden geçen oyunun kahramanlarının başından çeşitli hikayeler geçmektedir. Bu durumda oyuncuya bölümleri ve bölümler içerisinde anlar sunmaktadır. Diğer yandan burada yol aslında bir bakıma oyun içerisindeki bölümleri oluşturmaktadır çünkü oyun içerisinde farklı bir bölüm ayırma şekli bulunmamaktadır. Oyun içerisinde Joel ve Ellie’nin takip etmesi gereken belirli bir rota da bulunmaktadır. Bu rota deniz kenarında ilerlemekte olup aynı zamanda bir hedef de bulunduğu için bu hedefe ulaşmak da oyunun kahramanları için oldukça önemlidir.

Bu bağlamda bu iki kahraman dünyayı kurtarmak için belirli bir rota üzerinde ilerlemekte karşılarına çıkan düşmanlarla savaşmakta aynı zamanda hayatta kalmaya da çalışmaktadır. Oyun içerisinde oyunculara heyecan katabilmek için dönem dönem, önemli çatışmalar, yaralanmalar, hastane sahneleri vb. de bulunmaktadır. Diğer yandan bazı sahneler çok sıcak ve kanlı olmaktadır. Bu oyun teması içerisinde oyuncuların heyecan seviyeleri sürekli olarak diri tutulmaktadır. Daha öncede ifade edildiği üzere oyun her ne kadar kurgusal olsa dahi, sahneler, yaşananlar, görüntüler oyunu oldukça gerçekçi kılmaktadır. Özellikle beklenti ve heyecan seviyesi devamlı yüksek olduğu için, oyuncunun her an arınma duygusunu yaşayabilme şansı bulunmaktadır. Bütün bunlar bir arada değerlendirildiğinde, aslında oyunun bu kadar başarılı olmasının nedeni de yapılan bütün kurguların belirli bir mantık çerçevesinde gerçekleştirilmiş olmasından kaynaklanmaktadır. Bu durum aslında aksiyon filmlerinde de aynı şekilde işlemektedir. Çünkü aksiyon filmlerinde de belirli bir konu ve mantık çerçevesinde olay örgüsü işlediği için, izleyenler filmin sonunda

iyilerin kazanmasını ve kötülerin kaybetmesini beklemektedir. Bu beklentiği video oyunlar için de düşünmek mümkündür. Aradaki en önemli fark, video oyunlarda oyuncunun gidişata müdahale edebilme şansı olmasıyla ilgilidir. Örneğin; Batman filminde Batman'ın haydutları yakalayıp Gotham'ı kurtarması beklenmektedir. Batman'ın bu görevini yerine getirebilmesi için yapmış olduğu her şey mubah kabul edilmektedir. İşte bu durum The Last of Us için de geçerlidir. Bu nedenle katliam sahneleri oyuncuya olumsuz bir duygu yaşatmak yerine tam tersine onu perçinlemektedir. Çünkü karakterlerin dünyayı kurtarması için yapmış olduğu bütün kötülükler dahi olumlu kabul edilmektedir. Ayrıca, video oyunlardaki bütün olay örgüsü, bu oyunun yaratılışı esnasında etkili olan kişiler tarafından verilen kararlarla ilgilidir. Genel olarak oyunun gidişatında olabileceklerin oyuncular tarafından önceden kestirilebilmesi için oyun içerisinde rehberlik eden sanatsal bir yön bulunmalıdır. Söz konusu yön, oyunun amacının anlaşılması için oyuncu tarafından deneyimlenmesi gerekmeyen her şeyle olan bağlantıyı kesmelidir. Bu durumun varlığı oyuncuları tekil sahnelerle bağlamaktadır. Oyunun gidişatından öte oyuncu sahnelerin kazanılmasına odaklanmaktadır. Çünkü her ne kadar bir hikâyeye örgüsü ya da olaylar olsa dahi, aslında oyunun temel amacı bellidir. Oyuncu da farkında olmadan bahsi geçen yön sayesinde bu amaca odaklı bir şekilde oyunu oynamaktadır. Bu durum oyuncunun oyun içerisinde sorgulama yapmasını da bir bakıma engellemektedir. Bu bağlamda katarsis öğeleri barındıran olay örgüleri karşısındaki kişilerin sorgulama yapmasını istememektedir. Çünkü asıl önemli olan sahneler arasında ve anlık da olsa oyuncunun arınma ve adrenalin duygusunu yaşayarak oyuna devam etmesinin sağlanmasıdır. Oyun süresince pek çok tema bulunmakla birlikte, genel olarak hepsi dünyanın kötü bir yer olduğunu söylemektedir.

Oyunda diğer bir oyuncu olan Bill'in bulunduğu bölüm geniş bir alanı kapsamaktadır. Bill bulunduğu kasabada yalnız yaşadığı bilinen bir kişidir. Genel konu olarak Bill'in eşine ne olduğu ve onun için seçilen nihai kaderle de uzlaşmış olduğu bu bölümde ortaya çıkmaktadır. Pittsburg'da o dönemde yer etmiş olan faşist devlet, askeri sınıf silahlarına sahip olmakla beraber hayatta kalan bir grup insanın da yaşamını sürdürdüğü bölgeyi ortaya koymaktadır. Oyunun ana teması hayatta kalma üzerine kurulu olduğu için, oyun içerisindeki herkes hayatta kalmak için

savaşmaktadırlar. Bütün bunların yanı sıra, bu bölgedeki devletin faşist olduğu belirtilse bile oyun içerisinde herhangi bir siyasi aktivite ya da konuşma bulunmamaktadır. Bunun yerine yalnızca dost ve düşman ayrımı bulunmaktadır. Diğer yandan oyundaki kötü olan kişiler hem bütün dünyaya hem de insanlığa zarar verdikleri için oyuncu onlardan kurtulmayı (her ne şekilde olursa olsun) adeta kendisine bir görev bilmektedir. Enfekte olan bölge oyun içerisinde oldukça önemli bir konuma sahip olduğu için Joel'in görevi içerisinde büyük tehlikelerle karşılaşarak, düşmanları alt etmektedir. Joel dünyayı kurtarabilmek için çoğunlukla enfekte olan bölgeye girip orada düşmanlarla savaşmaktadır. Bu bölgede enfeksiyon riski olduğu için Joel'in oraya her gidişi enfeksiyon kapma ihtimalini de ortaya çıkarmaktadır. Her ne pahasına olursa olsun hayatta kalmak isteyen Joel ve arkadaşları her türlü zorluğa karşılık büyük bir direniş örneği göstermektedir. Hatta düşmanlara karşı kullandıkları kendi inşa etmiş oldukları bir tankları bile bulunmaktadır. Bu tank son sistem olarak insansız bir şekilde ileri teknolojiyle donatılmış olarak inşa edilmiştir. Bu teknoloji ve Joel'in savaşı o anlara şahit olan oyuncu içinde katarsis yaşanmasını sağlamaktadır. Çünkü oyuncu sahip olduğu teknoloji sayesinde, Joel'in her daim düşmanları alt edeceğine inanmaktadır. Bu inanış da oyuncunun arınma duygusunu yaşamasını sağlamaktadır. Bu bölümde çok fazla duygusal sahne olduğu için, oyuncu pek çok kısımda duygusal anlar yaşayarak, oyunun akışına kendisini kaptırmaktadır. Genel olarak Bill'in davranışlarındaki akış oyuncuyu oyuna daha fazla bağlamaktadır. Oyuncu oyun içerisinde siyasi olaylar gibi çok da ayrıntılı bir düşünceye dalmaksızın, yalnızca dost-düşman ayrımı yapıp hayatta kalmak için mücadele ederken her sahnede arınma duygusunu yeniden yaşamaktadır. Oyunun bir başka sahnesinde, oyun karakterlerinden biri olan Tommy'nin evi hidroelektrik barajıyla aynı yerde bulunmaktadır. Sakin bir yürüyüş ve konuşma dizisinin ardından Tommy ve yanında bulunan akıncılar saldırıya uğramıştır, bir şekilde duvarları ölçeklendirdi, muhafızları geçti, komplekse girdi, köprüyü geçti ve alarm çalarken jeneratör odasına doğru yol almıştır. Bu sırada alarmın ardından olay yerine gelen itfaiye olay örgüsü içerisinde, önemli bir konumda değildir. Bu sırada tekrar saldırıya uğraya akıncılar kendilerine ormanda bir kulübe bulup oraya sığınır. Sonrasında tanınmamak için kendilerini kamufle edebilecek aksesuar ve kıyafetleri alan akıncılar, tekrar başka bir saldırı için

hazırlanmışlardır. Oyun içerisinde bu kısımda kamufle oldukları için, bir şekilde duvarları geçmiş, korumaları alt etmiş, tesise girmiş ve türbin odasını bulmuşlardır. Burada saklı olan ilaçları pek çok olayın ardından alabilmeyi başarmışlardır. Bu örnek, oyunun aslında tam bir aksiyon filmi niteliğinde olduğunun adeta bir göstergesi niteliğindedir. Bu heyecan verici sahneler de her daim oyuncunun dikkatini canlı tutmaktadır. Oyuncunun hem oyunla olan bağı bu sayede kuvvetlenmekte hem de arınma duygusunu daha net bir şekilde yaşamaktadır. Bütün bu hareketli aksiyon sahnelerinin aksine bazı sahnelerde, sakin yürüyüşlerin ve konuşmaların yapıldığı anlar bulunmaktadır. Oyuncu aksiyon anlarını bu sayede hazmetmektedir. Diğer bir ifadeyle, oyuncu vahşet sahnelerinde aktif rol oynayan karakterlerin sakin normal yaşamlarını da görmekte ve böylece onlara daha fazla hak vermektedir. O kadar şiddetin içerisinde bulunan bu kişiler, bir anda normal hayatlar yaşayan insanlar haline dönüşünce oyuncu da meraklı bir şekilde oyunun akışını takip etmeye devam etmektedir. Oyunun bir aşamasında virüsten etkilenmiş olan düşmanlar bulunmaktadır. Bu aşamalarda çoğunlukla oyunun baş kahramanlarından Ellie bulunmaktadır. Bu sahnelerde çoğu zaman düşmanlardan kaçmak zorunda kalan Ellie, karnını doyurmak için geyik avına çıkmıştır. Bununla birlikte düşmanlarından kaçabilmek ve onlara yem olmamak için kıran kırana bir mücadele vermektedir. Genel olarak düşmanların oyunun içerisinde aksiyon sahnelerinin çoğunu oluşturduğunun ifade edilmesi önemlidir. Çünkü vahşet sahneleri, oyunun kahramanları yenildiğinde onları yiyen yamyamlar hep düşmanlar olduğu için vardır. Düşmanların olmadığı bir Last of Us heyecanlı da olmayacaktır. Bu nedenle katarsis duygusunun oluşmasında düşmanların da önemli bir yeri bulunmaktadır. Genel olarak oyundaki yamyam düşman sahneleri hem çok itici hem de heyecan vericidir. Çünkü ölümden de öte kahramanların vahşi bir şekilde yemek haline gelmesi oldukça vahşi sahnelere neden olmaktadır. Normalde oldukça rahatsız edici olan bu sahneler, oyuncuda kahramanların kaçış heyecanı ile birlikte katarsise neden olmaktadır. Oyun içerisinde bir başka sahnede kış mevsimi görüntülerinden oluşmaktadır. Bu aşamalarda Ellie'nin de yavaş yavaş Joel ile vakit geçirdiği için, öldürme konusunda daha yetenekli hale geldiği görülmektedir. Bu durum aslında bir bakıma gerçek yaşamdan da bir enstantane sunmaktadır. Çünkü arkadaşların birbirleriyle vakit geçirip aynı fikir doğrultusunda yoğrulmak suretiyle birbirlerine

benzemesi günlük yaşamda da çok fazla görülen bir durumdur. Bu sahneler karşısında oyuncu da ister istemez, oyunu daha gerçekçi ve etkileyici bulmaktadır. Böylece arınma duygusu farklı biçimlerde de olsa tekrar tekrar yaşanmaktadır. Bütün bunlara karşın, Ellie her ne kadar gelişme gösterse de Joel kadar dövüş ve savaş konusunda yetenekli değildir. Bu nedenle güçlü düşmanlara karşı dezavantajlıdır ve güçsüz konumdadır. Fakat kimi zamanda Ellie'nin yenilmesi ya da güçsüz olması da oyuncularını duygusal bakımdan arınma duygusuna yöneltmektedir. Diğer yandan, eğitimini Joel'den aldığı için Ellie kimi zaman dövüş ve savaş sahnelerinde onu taklit etmektedir. Bu taklitte oyuncuların Joel'e olan güvenini kimi zaman arttırmaktadır. Kimi zaman bazı sahnelerde Ellie'ye yardım eden Joel, bir bakıma Ellie'yi korumak için düşmanlara karşı çok daha fazla şiddet uygulamakta bir bakıma metaforik olarak hıncını almaktadır. Bütün bunlara rağmen tüm yolculuk süresince Ellie ile Joel arasında devamlı olarak gelişen ilişki de oldukça ilgi çekici bir atmosfere taşınmaktadır. Oyunun samimi olmasını sağlayan “yaramaz köpek” ise Joel ile Ellie'nin arasındaki ilişkinin gelişmesine katkı sağlamıştır. Olaylar ve kahramanlar bir arada değerlendirildiğinde The Last of Us oyunun pek çok odak noktası olduğu dikkatleri çekmektedir. Bu durumun bir sonucu olarak da oyuncu pek çok açıdan zihinsel olarak meşgul olmaktadır. Oyundaki genel anlatımın bölümlere ayrılması için, karakterlerin birbirleriyle olan ilişkileri ve yaşam öyküleri kullanılmıştır. Örneğin, oyun içerisinde birinin yaşamına son verileceğine önceden karar verildiği zaman, bu da heyecanlı bir şekilde olay örgüsüne bağlanmaktadır. Oyunun karakterlerinden biri olan Tess, olayların en fazla yükseldiği ve heyecanın doruklara ulaştığı anda yaşamını kaybetmiştir. Tess'in ölüm sahnesi esnasında Joel ve Ellie'de bulunmaktadır. Tess bu sahnede hastalık yüzünden enfekte olduğunu açıklamıştır. O esnada Ellie hastalık bağışıklığı ile ilgili önemli bir gerçeği açıklamıştır. Bu durumun anlaşılması ve merak uyandıran kısımları ortaya çıkacağı esnada bir anda daha heyecanlı bir olay olup ordu belirmiştir. Sonrasında kaçmak için orada bulunan binanın içine oyunun kahramanları girdiğinde, Tess enfekte olup güç kaybettiği için kaçış esnasında büyük zorluk çekmiştir. O sırada kahramanlar bir oda görmüş oraya gizlenecekleri esnada, Tess enfekte olduğu ve hareketlerinde zorlandığı için, kaçamayıp ordunun askerleri tarafından vurularak öldürülmüştür. Ayrıca, arkadaşlarının kurtulması için kendisini arkada bırakarak bir bakıma kendisini feda

etmiştir. Oyun karakterlerinden birinin yaşamını kaybetmesi oyuncu için oyunu çok daha heyecanlı bir hale getirmektedir. Çünkü bir oyun içindeki bir diğer karakterin daha yaşamını kaybetmemesi için oyuncu daha fazla çaba harcayıp, duygularını oyunun içerisine katmaktadır. Bu olay oyun içerisinde büyük bir sansasyona sebep olmuştur. Oldukça etkili ve duygusal bir sahne yaşanmıştır. Bu kısım aslında oyun içerisindeki yolculuğun bir geçiş sürecini ortaya koymaktadır. Tess'in ölümünün ardından hikâye bir başka seviyeye geçiş yapmıştır. Normalde hep oyunun ana kahramanları ölecek kadar önemli çatışmalara girip oralardan sağ çıkmışlardır. Bu sahnede de o kadar büyük bir olay olmamasına rağmen Tess yaşamını yitirmiştir. Bu durumda aslında katarsis duygusuyla ilgilidir. Çünkü ortaya çıkan bu ölüm intikam duygusunu alevlendirmektedir. Diğer yandan ölümün beklenmedik olması da aslında Tess'in kendisini feda ettiği düşüncesinin oyuncunun zihnine iyice yerleştirmektedir. Ayrıca, oyuncu daima tetikte olup yeni bir kahramanın ölmemesi için daha fazla çaba harcamaktadır. Oyundaki bir başka sahnede ise, oyun karakterlerinden olan Henry ile Sam, Pittsburg'dan çıkarken, bir saldırıya uğrayıp öldürülmüşlerdir. Oyundaki hikâyeye bakıldığında ise, Zombilerin saldırısına uğrayan Henry ve Sam, mucizevi bir şekilde olay mahallinden kaçmayı başarmışlardır. Fakat öldürücü bir ısırgına sahip olan zombilerden birinin Sam'i ısırması olduğunu sonrasında fark ederler. Bu ısırganın sonrasında zombiye dönüşüp kendi öz kardeşini de öldüren Sam de ölmüştür. Oyuncular için hiç beklenmedik düzeyde şok edici olan bu an, aslında oyun içerisinde yine Ellie ve Joel'i yalnız bırakmaya yönelik olan bir hamledir. Oyun genelinde baş karakterler olarak görevlerini yerine getiren, Ellie ve Joel ön plana çıkarılmaya çalışıldığı için devamlı olarak sahnelerde yalnız bırakılmaktadır. Bu durum bir bakıma oyuncuların bilinç altına onlara bir şey olmayacağını kazımak içindir. Tıpkı aksiyon filmlerinde başrol oyuncularına bütün zorluklara ve şiddetli sahnelere rağmen bir şey olmadığı ve her seferinde düşmanları alt ettikleri gibi bu oyunda da durum aynı şekilde ilerlemektedir. Benzer şekilde bir başka sahnede de Joel, Marlene isimdeki bir kadını öldürmüştür ve Ellie'ye kadının kendilerine zarar vereceğini kendilerini kurtarmak için kadını öldürdüğünü söylemiştir. Buradan da anlaşılacağı üzere, Joel de kendisini ve Ellie'yi korumaya çalışmaktadır. Oyunun pek çok sahnesinde sonuç olarak Joel ve Ellie'nin yalnız kaldıkları görülmektedir. Çünkü oyun bu temel üzerine kurulmuştur.

Oyun içerisindeki olaylar başlı başına anlamlı olmaları dışında aralarında çok önemli bir bağlantı bulunmamaktadır. Diğer yandan oyunun gerçekçi olabilmesi adına, oyun içerisinde geçen zaman da gerçek zaman şeklinde biçimlendirilmiştir. Hatta bu durum oyunun ayrılmış olan bölümlerini de oyuncular için daha gerçek hale getirmektedir. Bu bağlamda her bölüm içerisinde tasarlanmış ayrı bir hikâye bulunmakta olup her hikâyenin de ayrı bir başı ve sonu bulunmaktadır. Oyuncu her bölümün içerisindeyken kendisini ayrı bir hikâyede bulmaktadır. Her ne kadar bölümler arası kopukluk olsa bile, bölüm içerisindeki bütünlük oyuncuyu oyuna bağlamaktadır. Oyuncu oyun içerisinde bu geçişler sayesinde her bölümde ayrı bir merak hissini duymaktadır. Bu his sayesinde, arınma duygusunu daha fazla ve yoğun bir şekilde yaşamaktadır. Duygusal derinliğin ve arınma duygusunun bir diğer oyun içerisindeki anı da, oyunun karakterlerinden biri olan David'in etmiş olduğu kavgadır. David ile kavga eden diğer bir ifadeyle David'e pala ile saldırmış olan Ellie'yi o anda Joel görmüştür. Bu sahnede küçük bir kız çocuğu olan Ellie kendisini savunmak için David'e saldırmıştır. Bu saldırı esnasında, Ellie bu adamı öldürür. Her ne kadar Ellie böyle kötü bir şey yapmış olsa dahi, öyle dramatik gözyaşı ve acı dolu bir sahne gösterilir ki, oyuncu Ellie'ye hak vermek durumunda kalır. Bu durum da oyuncuda yine bir arınma duygusu oluşturur. Oyun içerisinde Joel her daim Ellie için bir baba figürü görevini yerine getirmektedir. Ellie de daima travmatik olaylar yaşamış bir kurban olarak rol oynamaktadır. Ellie “kurban” rolü altında pek çok kişiyi öldürmüştür. Oyunun başlangıç kısmında Joel'in öz çocuğu olduğu için oyuncu onun nasıl bir baba figürü olduğunu bilmektedir. Fakat çocuğunu kaybettikten sonra çok kötü şeyler yapan bir katil haline dönüştüğü için, Ellie ile olan ilişkisi daha farklıdır. Diğer bir ifadeyle, bu yeni rolüyle Ellie ile kendilerini savunma adı altında birilerini öldüren kişiler haline dönüşmüşlerdir. Oyuncuya asıl duygu hissettiren ve onu oyuna bağlayan Ellie ile Joel'in sahneleridir. Özellikle ikisinin bir arada bulunduğu duygusal sahneler oyunculara psikolojik gerilim yaratarak arınma duygusu hissettirmektedir. The Last of Us oyununda dünyayı kurtarma arayışı insani bir dramın önüne geçmektedir. Temel katarsis unsuru da aslında budur. Hikâye dünyanın karşı karşıya kaldığı kıyametle ilgili olduğu için, hiçbir duygusal sahne bunların ötesine geçememektedir. Genel oyun bu tema üzerine kodlandığı için de oyuncu bu his üzerinden oyunu oynamaktadır. Joel ve Ellie'nin

köpekleri olan yaramaz köpek, onların ilişkisini birbirine bağlamaktadır. Joel tıpkı öz çocuğu gibi Ellie’yi de kaybetmek istemediği için bir bakıma köpeklerle birlikte bir aile gibi hareket etmektedirler. Bu sahneler motivasyon için yapılmıştır. Oyun sadece drama niteliğinde olmadığı için aralara etkiyi arttırmak için dramatik öğeler özenle yerleştirilmiştir. Karakterler sadece dünyayı kurtarma arayışı üzerine odaklandıkları için sonrasında ne olacağına dair de oyun içerisinde herhangi bir konu bulunmamaktadır. Sonuç olarak oyunun geneline bakıldığında yapılan bütün her şeyin anlam uğruna ya da oyunun ilerlemesi uğruna değil de drama uğruna yapıldığı görülmektedir. Bu da Aristoteles tarafından ortaya atılan klasik anlatı öğeleri içerisinde yer alan unsurlar arasındadır. Drama ve anlam normal şartlarda aynı hikâye içerisinde bulunabilmektedir. Fakat the Last of Us oyunundaki hikâye söz konusu olduğunda, drama olsa dahi aslında Joel ve Ellie arasında var olan ilişkide, dünyayı kurtarmayla ilgili kaygılarda bağlantılı bir anlam bulunmamaktadır. Her şey anlık duygusal arınmalardan ibarettir. Bütün duygusal sahneler oyuncunun oyuna daha fazla bağlanması için özel olarak tasarlanmıştır. Diğer yandan, the Last of Us’ın bir yol hikayesi olması da göz önüne alındığında, sürprizlerle dolu olması da beklenmektedir. Bu arada dünyanın da ne kadar korkunç bir yer olduğu vurgulanmaktadır. Fakat ana karakterler insanlığın iyiliğinin adeta parlayan örnekleridir. Oyun bu nedenle bir umut düşüncesiyle son bulmaktadır. Bu umut çabanın, iyiliğin ve savaşmanın her şeyin üstesinden gelebileceğiyle ilgilidir. Klasik hikâyede olduğu gibi, oyun içerisindeki çatışma unsurları da her sahnede drama ile birleştirilmiştir. Drama ile çatışmanın bir arada kullanılması katharsis duygusunu oluşturmaktadır. Oyun içerisinde “yaramaz köpeğin – Naughty Dog’un” kullanılması duygusal manipülasyonun ve dramının son aşamasını oluşturmaktadır. Oyundaki sert geçişler de bu durumu kanıtlar niteliktedir. Bir sahneden son derece duygusal anlar yaşanırken bir diğerinde ileri düzeyde savaş ve çatışma sahneleri yaşanmaktadır. Oyundaki drama çok fazla olmasına karşın, oldukça sığdır. Diğer yandan, oyun adeta bir roller coster edasında kodlanmıştır. Oyuncu bu nedenle hızlı çıkışlar yaşarken aynı zamanda hızlı düşüşlerde yaşamaktadır. Bu durum da ortaya bir oyunun da ötesinde macera hikayesi çıkmasını sağlamıştır. Oyun sürekli olarak oyuncunun kalp atışlarının atmasına, adrenalini düzeyinde yükselmeye neden olmaktadır. Bunun yapılabilmesi oyunun sahneleri ve ilerleyişi özel olarak sıralanmıştır. Fakat oyuna,

sahnelere ve karakterlere daha derin bir şekilde bakıldığında, oyunun içeriğinde pratikte duygu varmış gibi görünse de anlam yoktur. Çalışmanın birinci bölümünde bahsedilen katarsisin karşıt kavramı olan ‘Yabancılaştırma’ kavramı ile de bu düşünce desteklenmektedir. Epik tiyatro anlayışında, klasik anlatı yapısında olduğu gibi akıl ve hisler aynı yere konumlanamaz ve birbirinden ayrılamaz. Bu nedenle video oyunlarının anlatı yapısı ve sahnelerinin temelinde duygular yer almalıdır. Sonuçta, bu sahneler, olay örgüsü ve karakterler bakımından tamamen aksiyon filmlerine benzemektedir. Genel olarak izleyici bu tarz filmlerde de çok büyük heyecan, adrenalin ve arınma duygularını bir arada yaşamakta olup film bittiğinde izleyicinin eline bir anlam geçmemektedir. Yalnızca, arınma duygusunun vermiş olduğu bir boşluk oluşmaktadır.

3.10. Değerlendirme ve Bulgular

Last of Us oyunun genel konu bağlamı, yayılan bir salgın nedeniyle, bazı insanların enfekte organizmalara ve agresif canlılara dönüşmesidir. Bu durumun yanı sıra söz konusu hastalıktan enfekte olmayan insanlar ise, diğer canlılarla hayatta kalma savaşına sürüklenmektedir. Bu durum nedeniyle, dünya yavaş yavaş kendini kaybetmeye başlamış farklı bir yola girmiştir. Dünyadaki söz konusu değişim ve dönüşüm esnasında, insanların siyasi görüşleri değişmiş, yeni ve farklı gruplar ortaya çıkmış olup aynı zamanda genel olarak bulunulan durumdan rahatsız olma söz konusu olmuştur. Genel hatlarıyla böyle bir konuya sahip olan Last of Us oyunun senaryosu yalnızca yoğun ve ağır sahnelerle bezenmekle kalmamış diğer yandan da karakterler arasındaki diyaloglar, duygusal ilişkiler ve genel atmosfer senaryoya ve oynanışa çok iyi yansımıştır. Bütün bu öğeler bir arada değerlendirildiğinde, oyuncuda arınma duygusunun oluşması ve oyuncunun oyunun içinde kendisi de varmış gibi hissedebilmesi için her şeyin özenle dizayn edildiğinin ifade edilmesi mümkündür. Çünkü bu şekilde her şey ancak bir araya geldiğinde oyuncu empati yapabilmekte, karakterlerle özdeşleşebilmekte ve oyunun her aşamasında arınma duygusunu da yaşayacağı için, oyuna kısa süre içerisinde bağlanabilmektedir. Çalışmanın ilk kısımlarında ifade edildiği gibi bu tarz kurgular katarsis öğelerinin söz konusu olduğu her yerde bulunmaktadır. Hatta bunların bir araya gelişi bile arınma duygusu oluşacağının bir kanıtı niteliğindedir. Bu durum ayrıca Aristoteles

tarafından ifade edilmiş olan “klasik anlatı öğelerini” de bünyesinde barındırmaktadır. Klasik anlatı öğeleriyle beraber, olay kurgusu ve katarsisi de içerisine aldığından genel olarak oyuncuların oyundaki karakterlerle kısa sürede yakınlık kurmaları mümkün olmaktadır. Last of Us oyununun yaratıcıları tarafından da temel de hedeflenen de zaten budur.

Bu nedenle, oyunun tasarımı bu şekilde yapılmıştır. Hatta bu tarz hikayesi güçlü olan oyunlarda oyuncular yalnızca baş karakterlerle değil, oyundaki bütün karakterlerle kolaylıkla ilişki kurup onların sempatisini kazanabilmektedir. Bu durum bir bakıma oyunun hikayesi içerisindeki baş karakterlerle yan karakterlerin arasında sürekli devam eden bir ilişki olmasıyla da ilgilidir. Oyuncular da bu ilişkiyi bire bir gördükleri için bütün karakterlerden neredeyse eşit derecede etkilenebilmektedir. Bütün bu bilgilerin ışığında Last of Us oyunun hedeflediği şekilde, oyuncuları kolaylıkla etkisi altına alan ve onları oyunun içine alan bir oyun vaadini başarıyla yerine getirdiği söylenebilecektir. Diğer bir taraftan bakıldığında ise, Last of Us oyunu her ne kadar hikâye anlatımı tekniği için başarılı olarak kabul edilse dahi, oynanabilir karakterin becerilerine ve oyun sırasında topladığı ekipmanlara dayanan bir hayatta kalma oyunudur. Bu bağlamda “hayatta kalma” ifadesinin de katarsis bağlamında değerlendirilmesi uygun olmaktadır. Çünkü oyuncu oyundaki karakterlerin hayatta kalmasını sağlayabildiği kadar başarılı olmaktadır. Böyle bir durum söz konusu olduğu için oyuncuların arınma duygusunu yaşamaları, oyun karakterlerinin hayatta kalmalarını sağlamalarıyla doğru orantılı bir şekilde gelişmektedir. Bu durum tıpkı Hollywood yapımı aksiyon filmlerindeki şekilde ilerlemektedir. İzleyici filmi izlerken, kötü karakterlerin kaybedip, iyilerin de hayatta kalmayı başarmasını dilemektedir. Ancak durum böyle olduğunda izleyiciler arınma duygusunu yaşamaktadırlar. Bütün aksiyon filmlerinde kurgu bu şekilde oluşturulmaktadır. Filmin sonunda iyiler hayatta kalmayı başarmakta, kötülerse ya yaşamlarını kaybetmekte ya da ölmektedirler. İşte bu anlatım biçimi bir bakıma Hollywood sineması için klasik anlatı öğeleri olarak anılmaktadır. Söz konusu gelişim Last of Us oyunu içinde aynı şekilde seyretmektedir. Bu nedenle oyunun sonunda iyilerin hayatta kalması, kötülerin de yenilmesi beklenmektedir. Oyuncular ancak bu şekilde arınma duygusuna erişebileceklerdir. Bu duygunun oluşması, oyuncuyu defalarca aynı duyguyu yaşamak için oyunu oynamaya itmektir. Bu da

katarsis öğeleriyle donatılmış video oyunlar için olası bir durum olmaktadır. Last of Us oyunu hem gerçekçiliği hem de oyuncunun ilgisini sağlayabilmek için oyun içerisinde yer çeşitliliğini önemsemiştir. Özellikle oyunun genel hikayesinin bir yolculuğun hikayesi olduğu hesaba katıldığında, oyuncuların da farklı görünen ve gerçekçi yer beklentileri hesaba katılmıştır. Oyuncunun birden fazla yerde aktif bir şekilde yer alması oyunun heyecanının sürekli diri kalması bakımından da önemlidir. Oyunun içinde oyuncu kendisini kimi zaman bir kanalizasyonda, hastanede kimi zaman da ormanda bulmaktadır. Söz konusu bütün oyun içi mekanlar gerçekçi grafiklerle donatılmıştır. Bu durum temelde oyuncunun kendisini gerçek bir mekânda gibi hissetmesinin sağlanması içindir. Özellikle tasarlanan mekânın oyunun genel atmosferi ve konusuyla da yakından ilişkili olmasına dikkat edilmiştir. Çevrenin parçalanmış ve yıkık görüntüsü, kentin doğa ile iç içe görünüşü, ihmal edilen çevreler, insanlar tarafından yağmalanan evler terk edilmiş bir dünya hissi yaratmaktadır. Buna ek olarak, müzik ve efektler sanatsal ortamları ortaya koymada oyuncu oyun oynarken büyük bir etkiye sahiptir. Bu şekilde hiçbir şeyin eksik edilmediği bir atmosferin oyun içerisinde oluşturulması, tıpkı aksiyon filmlerinde olduğu gibi izleyici ve/veya oyuncuyu ilk olarak içeriğe bağlamak içindir. Diğer yandan, müzik ve görseller sayesinde etki altına alınan oyuncu, oyun içerisinde daha ileri düzeyde bir performans sergilemektedir. Bunun sonucunda kazandığı ve/veya öne geçtiği her aşamada katarsis duygusunu yaşamaktadır. Bu duygunun oluşabilmesi için oyunu tasarlayanlar oyundaki bütün ayrıntıları özel olarak hesaplamışlardır. The Last of Us oyunun geneli Joel ve Ellie arasındaki ilişki üzerine inşa edilmiştir. Ayrıca şiddet ve katarsis duyguları da oyunda iç içe geçmiş durumdadır. Bu iki karakter oyun boyunca önlerine çıkan bütün tehlikelerle başa çıkarak, hayatta kalma adına adeta bir savaş vermektedir. Bu savaş içerisinde oyuncular bütün adrenalin sahnelerinde katharsis duygusunu yaşamaktadırlar. Bu nedenle oyunun geliştiricileri oyuncuların kendilerini devamlı olarak oyun sırasında canlı tutabilmeleri için temsil ile gerçeklik arasında önemli bir denge kurmaktadır. Bütün bunların yanı sıra, oyunun içerisindeki duygusal sahnelerin de en az şiddet kadar katarsis öğeleri taşıdığından bahsedilmesi oldukça önemlidir. Bazı sahnelerde duygusal öğeler o kadar derinleşmekte ve oyuncuyu etkilemektedir ki, oyuncu kimi zaman bu etki yüzünden oyuna daha da fazla sarılmaktadır. Oyunun karakterleri,

çoğu zaman oyunun içerisindeki olayların ne anlama geldiğini bile fark etmeden en trajik ve güçlü olay setini sağlamak için piyonlar gibi ayarlanmakta ve hareket ettirilmektedir. Oyun boyunca karakterler seçim yapmaktadır. Fakat aslında bu seçimlerin pek çoğu bilinçli değildir. Oyunun gidişatı için gerekli olan seçimlerin yapılması bir nevi karakterlere empoze edilmiş gibidir. Bu durumun amacı temelde duygusal manipülasyonun oluşturularak daha fazla oyuncunun oyunun içerisine dahil edilmesiyle ilgilidir. Çünkü oyuncunun oyunun içerisinde gerçekten de bulunuyormuşçasına bütün duyguları ve hisleri aynı şekilde yaşaması sağlanmak istenmektedir. Bu durumun bir sonu olarak da oyuncunun oyuna duygusal katılım sağlaması beklenmektedir. Dijital sanat unsuru olarak kabul edilen video oyunları, izleyicilerin duyguları ve onların yönlendirilmesiyle ilişkilidir. Oyunların içerisindeki hikayeler ise, simülakralardır (Jean Baudrillard tarafından ifade edilmiş olan bu kavram gerçekliğin yerine geçen öğeleri ortaya koymak için geliştirilmiştir). Oyunlarda kullanılan hikayeler (ve uzatma sanatı ile) oyuncuların zihinsel ve duygusal bakış açıları manipüle edilmek suretiyle onlara istenilen duygunun yaşatılması amaçlanmaktadır. Burada gerçekleştirilen durum aslında duyguları harekete geçirme yeteneğinin öne çıkarılmasıdır. Çünkü duyguların harekete geçişiyle oyuncu oyuna kendini daha fazla bağlamakta ve arınma duygusu onu oyunda sürekli aktif olamaya davet etmektedir. Fransız şair, romancı, sanatçı ve film yapımcısı Jean Cocteau'nun da dediği gibi, "Bir sanat eserinden kaynaklanan duygu sadece duygusal şantajla elde edilmediğinde değerlidir." Burada bahsi geçen duygu kavramı duygusal anlar için olduğu kadar trajik anlar için de geçerlidir. Çünkü katarsis durumu da aynı şekilde yalnızca duygusal anlar için geçerli değildir. Trajik ve olumsuz durumlarda da hissedilebilmektedir. Katarsis duygusu oyundaki her kısımda hissedilmektedir. Çünkü oyundaki temel çatı, senin canına kast eden herkesten kurtularak hayatta kal, şeklindedir. Oyuncunun kaçtığı herkes aslında onu öldürmek istemektedir. Bu durumda onların hem öteki hem de düşmandır. Adeta bu kişiler öldürülmesi gereken kişiler olarak görülmektedir. Sanki oyun içinde sürekli öldürecek birine ihtiyaç bulunmaktadır. Bu ihtiyaç da düşmanlar sayesinde karşılanmaktadır. Oyuncular, oyun içerisindeki karakterlerle içgüdüsel olarak empati kurmaktadır. Bu empati esnasında aslında oyuncu kendisini karakterlerle ilişkilendirmektedir. Oyun içerisinde yaşanan olaylar, süreç bir bakıma oyuncuyu

empati kurmaya zorlamaktadır. Çünkü oyuncu hak verdiği, ya da karşısında durduğu kişilere gerektiği şekilde davranmaktadır. Kötülerin oyuncu tarafından kesin olarak belirlenmesi de onların düşman olarak görülmesini kolaylaştırmaktadır. Düşman olarak görülen kişinin ölmesi oyuncuya da arınma, rahatlama ve kazanma duygusunu yaşatmaktadır. Örneğin; oyun içerisinde Joel kötü birisi olarak bilinse ve kötülükler yapmış olsa dahi, düşmanlar Joel'den çok daha kötü karakterde kodlandığı için, oyuncu Joel'e destek vermektedir. Bu durum Pittsburgh'un başında Joel'e kurulan pusudan kurtulması esnasında da kendini göstermektedir. Aslında bir bakıma Joel, kendi doğal halini gösterdiği için oyuncu bu doğallıktan da olumlu yönde etkilenmektedir. Eğer hikâye farklı olsaydı, Joel bir kurtarıcı ya da hayatta kalmayı başaran bir kişi olmayacak tersine, cinayet işleyen, işkenceler yapan sosyopat bir ölüm makinesi olarak anılacaktır. Fakat oyunda Joel'den çok daha kötü insanlar olduğu ve Joel dünyayı kurtarmaya çalıştığı için oyuncu tarafından olumsuz bir konumda algılanmamaktadır.

SONUÇ

Genel olarak video oyunlar da sanatın önemli bir parçası olarak görülmektedir. Video oyunlardaki, kurgu, görüntüleme, aktarım vb. onların sanatsal olduğuna yönelik dikkate değer bir delil ortaya koymaktadır. Video oyunlar üzerine yapılmış olan pek çok araştırma ve teorisyen görüşleri de video oyunların sanatın yeni bir evresi olma durumunu destekler niteliktedir. Sanatın yeni bir evresi şeklinde video oyunlara nitelik kazandıran bağlam da onların içerikle bölünmemiş olmalarıyla ilgilidir. Bunun yanı sıra, video oyunlar kesinlikle deneysel bir vizyon taşımamakta olup aynı zamanda hikâyenin küçük bir kısmında bulunan eleştiri, ironi ve sorgulamanın haricinde, bahsi geçen “özniteliklerin” önermenin dışına taşarak tıpkı çağdaş ve kavramsal sanat dallarında olduğu gibi, kendi bağımsızlıklarını ilan ederek bütünün kendisini oluşturmuş olduğu içi boş içerik gösterilerine dönüşmemektedirler. Bu durumun nedeniyse, video oyunların hala kendi evrimlerinin ikinci aşaması olan gelişim evresinde olmalarıdır. 1998 senesinde başlamış olan video oyunlar için bu evre altın çağ olarak görülmektedir. Daha açık bir ifadeyle; devamlı bir yenilenme, revizyon devinimiyle imgelerin tükenmemiş olması bu durumu sağlamaktadır. Bu durumun yanı sıra toplamda sıfır olan oyunların haricinde tüm video oyunlar klasik kompozisyon kurallarını uygulamakla beraber biçimsel bir estetik gözeterek de oluşturulmaktadır. Aristoteles’in Tragedya bağlamında ifade etmiş olduğu “klasik anlatı yapısının” temel özellikleri olarak kabul edilen “öykü, karakter, dil, düşünce, dekorasyon ve müzik” bugün video oyunlarda kullanılan “klasik anlatı yapısıyla” benzer özelliklere sahiptir. Buna karşılık, bugün video oyunlarda ortaya çıkan en dikkate değer özellik ise, Aristoteles tarafından yukarı kısımda da belirtilen özelliklerin sonucunda ortaya çıkan “katarsis” ile “mimesis” kavramlarıdır. Mimesisle oluşturulan taklidi yapı seyircilerde oluşan gerçeklik algısının bir sonucu olarak aynı şekilde yine seyircide görülen boşalma ile arınma duyguları, video oyun kurgularının oyuncular üstünde oluşturduğu en dikkate değer etki şeklinde görülmektedir. Genel yapı olarak sanatsal tanımlamalar incelendiğinde; araştırmacıların karşlarına klasik sanat bağlamında “temsil (representation), sentimentalist sanat bağlamında dışavurum (expression) ve edebi sanat anlayışına göre bir yaklaşımla anlatı (narrative)” ifadeleri çıkmaktadır. Video oyunlar söz konusu üç kavrama, öz manalarıyla da uyumlu olacak biçimde tamamen

uygun görünmektedir. Çünkü söz konusu oyunlar fenomenolojiyi temel alarak işlemiş oldukları konular bağlamında devamlı olarak bir kavra veya kavram algoritmasını temsil etmektedirler. Bu kavramlar arasında en temel haliyle “hayatta kalmak” ile “kahramanlık” imgeleri bulunmaktadır. Bu durumun yanı sıra, sahip olduğu karma yapısı ile video oyunlar devamlı şekilde hem mikro hem de makro boyutta sanata dair pek çok stil ve kavramın dışı vurumu olarak görülmektedir. Bu duruma verilebilecek en belirgin örneklerse “dijital animasyon, grafik tasarım, konsept sanat ve müzik besteleri” şeklindedir.

Video oyunlarda ortaya çıkan ifade dili genel hatlarıyla bir dışavurum örneğidir. Hikâye içerisinde yer alan olay örgüsüyle kompozisyon ise, anlatı yapısının büyük birer parçaları olarak görülmektedir. “Grant Tavinor”, video oyunların kavramsal bakımdan sanat ile bağlantısını yalın hale getirerek şu cümlelerle ortaya koymuştur; “Bütün başlıca sanat tanımlarına göre, birçok modern bilgisayar oyunu sanattır” (Tavinor, 2009: 72). Video oyunların da bir sanat dalı olmasıyla ilgili mantıksal bir çıkarım ise şu şekilde görülmektedir; öz bakımında fütürist olan herhangi bir nesne; “Anton Guilo Bragaglia’nın fotoğrafları, Giacomo Balla’nın resimleri” ile tüm ütopyaçı filmler sanat olarak kabul ediliyorsa, fütürist vizyon sahibi video oyunlarda bir sanat olarak kabul edilmelidir. Bununla birlikte; “El Greco ve Tintoretto’nun resimleri” gibi maniyerist nesneler sanat olarak kabul edilmişse, maniyerist vizyona sahip olan video oyunlarda sanattır. Son olarak “Poe, Lovecraft ve Tolkien’in romanları” ile günümüze dek ifade edilmiş olan pek çok gerçeküstücü eser sanatsa; aynı şekilde doğaüstü, gerçeküstücü ve fantastik olan video oyunlar da sanatın bir alanıdır. Söz konusu bağdaştırma teorisi belirli olan bütün sanat kavramları için geçerli kabul edilmektedir. Bu bağlamda sanat olarak kabul edilmiş olan herhangi bir sanat nesnesi neden sanatsa, video oyunlar da aynı sebepten dolayı sanat olarak kabul edilmektedir. Çünkü sanata ait olan tüm etmenler video oyunların içerisinde bulunmaktadır. “Mark Wolf ve Bernard Perron”, video oyun teorisindeki söz konusu niteliği şu şekilde ifade etmişlerdir; “Bir multidisipliner araştırma alanı olarak bilgisayar oyunu teorisi, doğası gereği geniş bir alana yayılmış yaklaşımların bir sentezi olmak durumundadır, ancak aynı zamanda bilgisayar oyunlarının eşsiz yönlerine de odaklanır” (Wolf ve Perron, 2003: 43). “Smuts” da video oyunlarla ilgili şu ifadelerde bulunmuştur “Birçok oyun tasarımının birincil

hedefi estetik deneyimleri artırmak olduğundan beri, oyunları başlıca sanat yapıtları olarak değerlendirmek için iyi sebeplerimiz var görünmektedir” (Smuts, 2005: 71). Bu durumun yanı sıra bir video oyun pek çok kavramı eklenmiş bir şekilde kendisinde toplamakta olup, yeni bir şey oluşturmaktadır ve onu oluşturan üst yapılar ile alt yapılar bulunmaktadır. Bu nedenle araştırmacı, sadece bir sınırlandırma yapmak durumunda olduğunda onu temsil ettiği akımın ya da kavramın baskınlığı bağlamında adlandırma yapabilmektedir. Dikkate değer olan oyunun felsefe ile sanat tarihinden hangi ifadeleri alıntılıdığı ve onları hangi baskınlıkla kullandığıdır. Bir kavramın baskınlığı yüksekse, video oyun söz konusu kavramı temsil ediyor demektir. Ortaya konan etmenlerin daha öncesinde gelecek biçimde, video oyunların sanat olma iddiasının en dikkate değer destekçisi, bir bakıma “yeni bir sinematografi modeli” olması niteliğidir. Sinema kendisinden önceki sanatları aynı etmen üstünde kombine etmekte olup çıkış noktası hareket olan bir sentezi ortaya koymaktadır. Video oyunlar da söz konusu sentezi kopyalamakta ve içerisinde “izleyici/oyuncu” tarafından “kontrol edilebilirlik olgusu” diğer bir ifadeyle “interaktiviteyi” eklemektedir. Video oyunlar sadece sanattaki yeni bir evre olarak değil, bununla beraber sinematografi evriminin de bir sonraki basamağı olarak kabul edilmektedir. Saptanan ve belirtilen bütün etmenlerden hareketle, Video oyunların sanatta yeni bir evre şeklinde kendisini ortaya koyması, hiçbir göreceye yer kalmaya bir biçimde, başka bir deyişle tümellik dahilinde kendisini ispatlar niteliktedir. Bütün bunların yanı sıra oyun tasarlanırken görsel kompozisyon ve ses tasarımı özenli bir şekilde yapıldığı için oyuncular oyun esnasında gerçekliği her an hissettikleri anlamlı bir deneyim yaşarlar. Bu da oyuncuları oyuna ciddi anlamda bağlı hale getiren bir durum olarak da öne çıkmaktadır. Genel olarak video oyunların eğlence amaçlı olması da oyun tasarlayıcılarının düşündüğü konular arasında yer almaktadır. İlginç bir içeriğe sahip iyi tasarlanmış olan bir video oyunun amacı, oyuncunun geçirdiği zamanın tadını çıkarmasına izin vererek etkileşim süresini sürdürülebilir bir şekilde uzatmaktır. Bu kapsayıcı etkileşim, oyuncuların kişisel beklentilerini karşılamakta ve onları oyun tarafından tanımlanan kolektif kültürün bir parçası haline getirmektedir. Genel olarak video oyunlar, sistematik bir çalışma ile tanımlanmış bir dünyada problem çözme dinamiklerine dayanmaktadır. Video oyunlar sadece algoritmalar, betik dilleri ve mantık yapılarından ibaret değildir.

Hikayesi olan oyunların, oyuncularını hikayesiz oyunlardan daha fazla çektiği incelenmektedir. Oyunların hikayeleri, oyuncularla bağ oluşturmak için ve oyunun içeriğiyle alakalı bir şekilde tasarlanmaktadır. Bu bağlamda, hikâye katmanı ve oyun öğelerinin birlikte tasarlanması oyunları daha sürükleyici hale getirmektedir. Modern video oyunları, oyunun etkileşimini artırmak için çevresel hikâye anlatımı tekniğini kullanmaktadırlar. Bu hikâye anlatım tekniği içerisinde, oyun içi metinlerin ve diyalogların daha az kullanımı ve daha fazla etkileşimin olması oyuncuların oyunun alanlarını keşfederken hikâyeyi anlamalarına yardımcı olmaktadır. Bir oyunda gerginlik yaratmak ve oyuncuyu hikâyenin doruğuna taşımak için, geleneksel hikâye anlatımında kullanılan Kahramanın Yolculuk modeli kullanımı tercih edilmektedir. Kahramanın yolculuk modeli hem geliştiriciye hem de oyuncunun hikâyenin sınırlarını ve inişlerini bilmelerine yardımcı olmaktadır. Bu model, oyuncuya kahramanın nihai fiziksel veya ruhsal hedefine ulaşmak için zorlu görev ve görevlerle bir şeyler başarma hissi vermektedir. Oyunlar görsel eğlence endüstrisinin ürünüdür, bu nedenle oyuncu bakış açısından, incelenecek ilk şeyler oyunun görselleri olmaktadır. Oyuncu, genel olarak oyunların sahip olduğu bakış açısı nedeniyle oyundaki karakter gibi davranmakta ve oynanabilir karakter olarak verilen görevleri yerine getirmektedir. Oyuncunun sanal figürle empati kurması gerekmektedir. Bu nedenle geliştiriciler tanıdıklık ve oyuncuyla sanal karakter arasında tanıştıkları andan itibaren tanıma hissi yaratmak için karakter arketiplerini kullanmaktadırlar. Bu şekilde oyuncuların sanal karakterlerini sevmeleri ve kendilerini oyuna bağlamaları kolaylaşmaktadır. Bütün bu temel bilgilerden hareketle, video oyunları içerisinde ortaya çıkan katarsis kavramı, anlatımcı kuramın yeni Aristotelesçi kavram ve modelleriyle Nietzsche ve George Lukacs'ın katarsis fikirleri doğrultusunda, The Last of Us video oyunu örneği üzerinden, ideolojik bir perspektifle analiz edilmiştir. Klasik oyun tasarım modelleri içerisinde, Sicart (2010) tarafından ifade edildiği üzere; “düşünen değil tepki veren eylem sahiplerinin ayrıcalıklı olduğu oyunların yaygınlaştırdığı oynanış ve amaçlı eylem biçimlerinde oyuncunun amacı bir kere netleştikten sonra yapılacak eylemler komutlar halinde oyuncuya iletilir ve oyuncu sürekli olarak oyun metni tarafından belirlenmiş eylemlerin öznesi” şeklinde çağrılmaktadır. The Last of Us örneğinde, her ne kadar temel hedef (hayatta kalmak) net bir şekilde ifade edilmiş olsa dahi, oyunun metni

oyunculara etik ve eleştirel seçme imkanları da sunarak karşıt öznellik çağrısını oyuna eklemektedir. Oyunun içerisinde ortaya çıkan “muhalif öznellik”, oyuncunun oyunu “algoritmik” komutlarıyla arasında oluşan prosedüre ait olduğu kadar itaate dayalı olan ilişkisinde kırılı oluşturacak şekilde, bazı zamanlarda hayatta kalma hedefinin tam tersine doğru seçim yapma seçeneğini bırakmaktadır. The Last of Us örneğindeki gibi, şiddet anlatısı şeklinde video oyunlarda şiddetin olduğu kadar şiddeti oynayıp yönlendirmenin de mutlaka eleştirel bir tarafı bulunmaktadır. Bu bağlamda, ortaya çıkmış olan hikayedeki ihtimaller ile açıklıkların etkileşim niteliğinin, çeşitliliğinin ve sayısının artmasına da ek olacak şekilde oyunculara bırakılmış olan eylem alanlarına seçimlerin etik ve semantik boyutlarının yüklenmesinin video oyunun metni içerisinde “muhalif öznellik” şekillerini olanaklı hale getirmeye başlamış olduğu sonucuna ulaşılabilmektedir. The Last of Us örneğinde; şiddet görüntülerini gerçekleştiren kişilerin aslında bir kurban niteliğinde olması (kendilerini korumak için dövüşmeleri) “muhalif öznellik inşası” adına yeterli bir perspektif değişimi sunmamaktadır. Çünkü oyun içerisinde önceden düzenlenmiş olan öykü ve karakter yapıları oyunu aslında katmanlı bir deneyim ve açık bir yapıt haline getirmekte olup, belirli duyguların hissedilerek bu bağlamda hareketin oluşmasına imkân sağlamaktadırlar. Pek çok aksiyon filminde ilk olarak Aristoteles tarafından öne çıkarılmış olan klasik anlatı yapısı görülmektedir. Bu durum benzer şekilde the Last of Us gibi aksiyon içerikli oyunlara da taşınmış durumdadır. Çünkü tıpkı filmlerde olduğu gibi oyun içerisinde de hemen her sahnede bir neden sonuç ilişkisi bulunmakta ve zaman içerisinde oyuncuları merakta bırakan olaylar silsilesi yer almaktadır. Özellikle kullanılmış olan kameraların insan gözüne yakınlığı nedeniyle oyuncunun filme yabancı kalması önlenmektedir. Bu ilk olarak sinemada ve aksiyon filmlerinde kullanılmış bir teknik olup, başarılı olduğu fark edildikten sonra üçüncü nesil video oyunlarda da kullanılmaya başlanmıştır. Bu durumun yanı sıra oyun içerisindeki karakterlerin; iyiliği, benzerliği, uygunluğu, tutarlılığı vb. özelliklerle uyumlu olmaları, olay örgüsüyle de birleşince oyunun hikayesi klasik anlatı biçiminde tıpkı bir aksiyon filmi gibi kolaylıkla okunmaktadır. Oyunun içerisinde kullanılmış olan dekorlar da her ne kadar bir tiyatro sahnesine benzese dahi, oluşturulan taklit bakımından oyuncuda uyandırmış olduğu gerçeklik duygusu, temel anlatıyı destekleyen müzik, karakterler eylem arasında ortaya çıkan

düşüncelerim uyumlu olması oyunun hikayesini temelde Aristoteles temelli klasik anlatı yapısı felsefesine yakın hale getirmektedir. Genel olarak The Last of Us oyunu hem katarsis öğelerinin kullanılmış olması hem de klasik anlatıyı bünyesinde barındırması açısından oldukça önemli bir yere sahiptir. Bununla birlikte klasik anlatı ögesi kullanıldığı için katarsis ile mimesisin de beraber kullanıldığının söylenmesi doğru olacaktır. Mimesis yardımıyla oluşturulan gerçekliğin oyuncunun katarsise ulaşması bakımından The Last of Us'ın Joel'i oyuncuyla oldukça yakınlaşarak hem acıma hem de nefret duygularını oyuncuda etkili bir biçimde ortaya çıkaran bir karakter olarak öne çıkmaktadır. Oyuncuda oyunu oynarken çoğunlukla Joel'in öne çıkan bu özelliklerine kayıtsız kalmayıp, kendini onun yerine koyarak çoğu zaman empati yapmaktadır. Oyunun temel konusu hem salgının önlenmesi hem de hayatta kalma savaşı verilmesi olduğu için oyuncu oyun esnasında devamlı olarak salgını dünyaya yayanlara karşı bir intikam duygusu içerisine girmektedir. Bu durum da Joel'in ve diğer karakterlerin ortaya koymuş olduğu şiddet sahnelerini affettirir bir niteliğe sahiptir. Çünkü oyuncu daima onların kendilerini korumak için bu şekilde davrandıklarını ve eğer kendilerini savunmazlarsa öleceklerini düşünmektedir. Bu nedenle oyuncu, söz konusu karakterler her başarıya ulaştığında katarsisi ileri seviyede hissetmektedir. Sonuç olarak, oyun içerisinde her karakter hemen her sahnede oyuncuya arınma duygusunu yaşatmaktadır. Oyunun akışı, hikayesi ve karakterler arasındaki ilişki özel olarak tasarlandığı için oyuncu kendisini kolaylıkla oyununa kaptırmaktadır. Kendisini kahramanlar arasında adeta onlardan biri gibi görmektedir.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E.; Smedstad S. M. ve Sunnana, L. (2003), A Multidimensional Typology of Games, Digra 2003 Conference Proceedings, Utrecht University, 48-53.
- Aarseth, E.J. (1997). Cybertext: Perspectives on ergodic literature, London: The John Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- Adanır, O. (2015). Sinemada Gerçeklik ve Düşsellik / Hakikat ve Yalan. Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, Sayı 14, 171-173).
- Adorno, W.T. (2002). Minima moralia: Sakatlanmış yaşamdan yansımalar (O. Koçak, A. Doğukan, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Akbulut, H. *Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü, Dijital Oyun Rehberi* (Der. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü, Işık Barış Fidaner) İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2009.
- Akın, E. *Elektronik Spor: Türkiye'deki Elektronik Sporcular üzerine Bir Araştırma*, Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir, 2008.
- Al-Kord, N. Y. M. (2016), Facebook Ortamındaki Dijital Oyunların Bağımlılığına Etki Eden Demografik Faktörler, Gazi Üniversitesi Bilgisayar ve Öğrenim Teknolojileri Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Ankara Kalkınma Ajansı. *Dijital Oyun Sektörü Raporu*, 2016 Erişim Tarihi: 31.01.2020, <http://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf>).
- Aristoteles. *Poetika Şiir Sanatı Üzerine*. Çeviren Furkan Akderin. İstanbul: Say Yayınları, 2017.

- Aristoteles. *Metafizik I*. Çeviren Ahmet Arslan. İstanbul: Sosyal Yayınlar, 1996.
- Aristoteles. *Poetika*. Çeviren İsmail Tunalı. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1987.
- Armes, Roy. *Sinema ve Gerçeklik*. Çeviren Zeynep Özen Barkot. İstanbul: Doruk Yayınları, 2011.
- Atkins, Barry. *More than a Game: The Computer Game as Fictional Form*. Manchester: Manchester University Press, 2003.
- Ayanoğlu, Mehmet Mert, *Mimarlık Eğitiminde Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunu Motorlarının Kullanımı*. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2006.
- Bakır, Burak. *Sinema ve Psikanaliz*. İstanbul: Hayalet Kitap, 2008.
- Barrucand, Dominique. *La Catharsis Dans le Theatre, la Psychanalyse et la Psychoterapie de Groupe*. Paris: Epi Editeurs, 1970.
- Barthes, Roland. "From Work to Text". *Image, Music, Text*. London: Fontana Press, 1977.
- Bazin, A. *Çağdaş Sinemanın Sorunları*. Çeviren Nijat Özön. Ankara: Bilgi Yayınevi, 1995.
- Binark, M, Bayraktutan – Sütçü, G, Fidaner. *I. Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı, türler ve oyuncu*. İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2009.
- Blau, Herbert. "Brecht's „Mother Courage“: The Rite of War and the Rhythm of Epic." *Educational Theatre Journal* 9. 1 (Mar., 1957): pp. 1-10. JSTOR. Web. 04.05.2012.
- Bogost, İ. *Pretty Hate Machines: A Review of Gameplay Mode*, 12 (1), (2012), Erişim tarihi: 28.01.2020, www.gamestudies.org/1201/articles/bogost_book_review.
- Bonnard, Andre. *İnsan ve Tragedya*, çev. Y. Atan, Evrensel Yayıncılık, 2004.

- Boudreau, K. and Consalvo, M. Families and Social Network Games, 1118-1130, 2013. erişim tarihi: 28. 01. 2020: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2014.882964>).
- Brisbois, K. (Yazar/Yapımcı) (2007). I, Video Game. (TV programı). A World of Wonder Production. Discovery Networks International.
- Bushman, Brad J. “Does Venting Anger Feed or Extinguish the Flame? Catharsis, Rumination, Distraction, Anger, and Aggressive Responding”. *The Society for Personality and Social Psychology*, Vol: 28, No: 6 (2002): 724-731.
- Carnagey, N. L. and Anderson C. A. “Violent Video Game Exposure and Aggression”, *Minerya Psichiatri*, 45(1), 1-18. 2004.
- Crawford, C. *On Game Design*, New Riders, Indianapolis, Ind, USA. 2003.
- Demirbaş, K. (2015), Dijital Oyunlara “Oyun Türü” Yaklaşımlarının Sorunları: “Platform Oyunları” Türü Örneği, *Selçuk İletişim*, 9(1), 363-387.
- Denizel, D. (2012), ‘Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları’ *FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)*, 2012 Bahar, sayı: 13, s. 107-143
- Deterding, S.; Khaled, R.; Nacke, L. E. and Dixon, D. *Gamification: Toward A Definition*, 2011, erişim tarihi: 28.01.2020, <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>.
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J. P., Methel, G. and Molinier, P. A, “Game Play Definition Through Videogame Classification”, *International Journal of Computer Games Technology*, 2008, Erişim Tarihi: 28.01.2020: https://www.researchgate.net/publication/220061057_A_Gameplay_Definition_through_Videogame_Classification).
- Doğu, B. *Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı*, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. 2006.

- Drozowski, M. (Yönetmen). (2016). This War of Mine (Dijital oyun). Warsaw: 11 bit studios.
- Durdu P., Tüfekçi A. ve Çağıltay, K., “Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi üniversitesi Öğrencileri Arasında Karşılaştırmalı Bir Çalışma”, *Eurasian Journal of Educational Research* 19, 66-76, 2005.
- Dyer-Witford, Nick, and Zena Sharman. "The Political Economy of Canada's Video and Computer Game Industry". *Canadian Journal of Communication* 30.2 (2005). 27.01.2020 <http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/1575/1728>.
- Eco, U. (2016). Açık yapıt (T. Esmer, Çev.) İstanbul: Can Yayınları.
- Ellerbrok, A. “Playful Biometrics: Controversial Technology Through The Lens Of Play”, *The Sociological Quarterly*, 52, 528–547, 2011.
- Else, Gerald F. Aristotle's Poetics: The Argument. Boston: Brill Archive, 1957
- Entertainment Software Association, *Bilgisayar ve Video Oyun Endüstrisi Hakkında Temel Bilgiler*, 2017, Erişim Tarihi: 29.01.2020, www.theesa.com/.
- Erdoğan, Nezi. *Sinema Kitabı*. İstanbul: Ağaç Yayıncılık, 1992.
- Eskelinen, M. The Gaming Situation. *Game Studies*, 1, (1). 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> Erişim tarihi 27.01.2020.
- Fiske, John. Television Culture. London; New York: Routledge, 1997.
- Frasca, G. “Rethinking Agency and Immersion: Video Games As A Means Of Consciousness-Raising”, *Digital Creativity*, 12(3), 167-174, 2001.
- Frasca, Gonzalo. Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)Games and Narrative. 1999. 30 April 2013. Parnasso. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.

- Fulford, R. (2014). Anlatının gücü: Kitle kültürü çağında hikâyecilik. (E. Kardelen, Çev.) İstanbul: Kolektif Yayınları.
- Gee, J. *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy*, New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- Gish, H. (2010). "Playing the Second World War: Call of Duty and the Telling of History." *Eludamos* 4 (2): 167–180.
- Güney, G. (2011), Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale.
- Hansen, D. "Game On!: Video Game History From Pong and Pac-Man to Mario", *Minecraft, and More, Feiwel and Friends Publisher*. 2016.
- Herman, David, Manfred Jahn and Marie-Laurie Ryan. "Narrative, Games and Play." *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* . London: Routledge, 2005.
- Huizinga, J. *Homo Ludens: oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. Çeviren M.A. Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1995.
- ISSN 1306-9535, www.flsfdergisi.com
- Jarvinen, A. (2008). Understanding Video Games as Emotional Experiences. [Deneme] *The Video Game Theory Reader 2*. (2. Baskı). Editör: Bernard Perron ve Mark J.P. Wolf. Amerika: Taylor & Francis.
- Jenkins, H. (2006), *Convergence Culture Where Old and New Media Collide*, New York University Press.
- Jonasson, K. and Thiborg, J. (2010), Electronic Sport And Its Impact On Future Sport, *Sport In Society*, 13(2), 287-299.
- Juul, Jasper, *A Clash Between Game and Narrative*, 1999. <http://www.jesperjuul.net/thesis> Erişim tarihi: 28.01.2020.

- Juul, Jasper, *Half real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.
- Kabadayı, Lale. “Sinemada Felsefe ve Film Felsefesi Üzerine”. *Doğu Batı Düşünce Dergisi – Sinema Tutkusu* 1. (72) (2015), 89-116.
- Karahisar, T. “Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu”, *Sakarya Üniversitesi Uluslararası Sanat Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu*, Sakarya, 2013.
- Katsaros, George Petros. *Tragedy, Catharsis and Reason*. UMI Number: 3046173 Yale University, (Yayımlanmamış Doktora Tezi) 2002.
- Kerr, A. *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*, London: Sage, 2006.
- Kesting, Marianne. *Epik Tiyatro*. Çeviren Yılmaz Onay, İstanbul: Adam Yayınları, 1985.
- Kızılkaya, E. *Bilgisayar Oyunlarında İdeoloji Söylem ve Anlatı*, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul. 2010.
- Kiralyfalvi, Béla. “Georg Lukacs or Bertolt Brecht?”, *British Journal of Aesthetics*, Vol. 25 (1985), No. 4.
- Kiralyfalvi, Béla. “Lukacs. A Marxist Theory of the Aesthetic Effect”, *Educational Theatre Journal*, Vol. 26 (1974), No. 4.
- Kirriemuir, J. A. “History of Digital Games In Jason Rutter and Jo Bryce Eds”, *Understanding Digital Games*, London: Sage, 21-35. 2006.
- Latham, J. A.; Patston, L.L.M and Tippett, L. J., *The Virtual Brain: 30 Years Of Video- Game Play And Cognitive Abilities*, 2013, Erişim tarihi: 28.01.2020: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00629>).
- Laurel, B. (2013). *Computers as theaters*. USA: Addison-Wesley Professional Publishing.

- Lukacs, György. *Estetik III*. Çeviren. Ahmet Cemal. İstanbul: Payel Yayınevi, 2001.
- Martin, B. (2007). Should Video Games Be Viewed As Art? Videogames and Art. [Deneme] (1. Baskı). Editör: Andy Clarke ve Grethe Mitchell. Amerika: Intellect Books: The University of Chicago Press.
- Maslow, Vera. “Lukacs’ Man-Centered Aesthetics”, *Philosophy and Phenomenological Research*, Vol. 27 (1967), No. s. 546.
- Mateas, M. (2000). A neo-Aristotelian theory of interactive drama, Working Notes of the Association for the Advancement of Artificial Intelligence (AAAI) Spring Symposium on Artificial Intelligence and Interactive Entertainment, Menlo Park: AAAI Press, Erişim <http://www.aaai.org/Papers/Symposia/Spring/2000/SS-00-02/SS00-02-011.pdf>.
- Mateas, M. (2004). A preliminary poetics for interactive drama and games, First Person New Media as Story, Performance, and Game, Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (Der.), (19-34) USA: MIT Press.
- McGann, N. (2003). Watching Games and Playing Movies: The Influence of Cinema On Computer Games. [Tez] Dublin Institute of Technology.
- Megill, Alan. *Aşırılığın Peygamberleri: Nietzsche, Heidegger, Foucault, Derrida*. Çeviren Birkan Tuncay. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1998.
- Mercatante, Anthony. *World Mithology and Legend. Facts on File*. New York: Facts on File, 1988.
- Murray, J. (1997). Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace. USA: The MIT Press.
- Murray, J. H. “The Last Word on Ludology vs Narratology in Game Studies Digital Games Research Conference 2005, Changing Views: Worlds in Play (June 2005). <http://lmc.gatech.edu/~murray/digra05/lastword.pdf>

- Myers, D. (2008). The Video Game Aesthetic, Play as Form. [Makale] The Video Game Theory Reader 2. (2. Baskı). Editör: Bernard Perron ve Mark J.P. Wolf. Amerika: Taylor & Francis
- Nietzsche, F. (1967). The Birth of Tragedy, and The Case of Wagner, trans. By Walter Kaufmann, New York: Vintage Books.
- Nietzsche, Friedrich. *Tragedyanın doğuşu*. Çeviren İsmet Zeki Eyüboğlu. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları, 2014.
- Nietzsche, Friedrich. *Yunanlıların trajik çağında felsefe*. Çeviren Gürsel Aytaç. İstanbul: Say Yayınları, 2015.
- Nowak. Peter. Video Games Turn 50. CBC News. CBC News. Ekim 2008. <http://www.cbc.ca/news/technology/video-games-turn-50-1.703624> erişim 26.01.2020.
- Nutku, Ö. (1985). Dünya Tiyatro Tarihi, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- O'Hagan, M. And Carmen M., "Game Localization: Translating For The Global Digital Entertainment Industry", *Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins Publishing Company*, 2013.
- Ontolojik Çatışmaya <https://www.salakfilozof.com/edebiyat-mimesis-ve-sinema-katharsis-egzistansiyel-uyumdan-ontolojik-catismaya-mehmet-ulukutuk/> Erişim Tarihi: 26.01.2020.
- Öngen, Y. *Kişilerarası İletişim Açısından Sanal Gerçeklik Olarak Bilgisayar Oyunları: World of Warcraft örneği*, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul. 2014.
- Özhan, S. Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler, *Aile ve Toplum Dergisi*, 12(7), 21-33, 2011.
- Özön, N. (1972). Yüz Soruda Sinema Sanatı, İstanbul: Gerçek Yayınları.

- Öztürk, D. (2007), Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duyuşsal gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi, Dokuz Eylül Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- Parikka, J. And Suominen, J. Victorian Snakes, “Towards A Culturel History of Mobile Games and the Experience of Movement”, *The International Journal of Computer Game Research*, 2006, erişim tarihi 28. 01. 2020: <http://gamestudies.org/0601/articles/parikka-suominen>).
- Poole, Steven. Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution. New York: Arcade Publishing, 2004.
- Porter, J. I. (2000a). The Invention of Dionysus: An Essay on “The Birth of Tragedy”, Stanford: Stanford University Press.
- Porter, J. I. (2000b). Nietzsche and the Philology of the Future, Stanford: Stanford University Press.
- Propp, Vladimir. Morphology of the Folktale. Austin: University of Texas Press, 2001.
- Raessens, J. “Playful Identities or the Ludification of Culture”. *Games and Culture*, 1(1), ss. 52-7. 2006.
- Ross David. *Aristoteles*. Çeviren Ahmet Arslan. İzmir: Ege Üniversitesi Yayınları, 1994.
- Sarı, A. (2014). Edebiyat Nefreti –Edebiyat Yazıları. Konya: Çizgi Yayınları.
- Sayılın, Ö. (2017). Dijital Oyunlarda Savaş Anlatıcısı ve Muhalif Bir Öznellik Biçimi Olarak “Kurbanı Oynamak”: This War of Mine. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi 2017, 4(2): 374-395.

- Sayın, M. E. D. (2016), Dijital Oyunların Bilişsel Yeteneklere Etkileri: Faktör Referanslı Bilişsel Test Kiti ile Oyuncu ve Oyuncu Olmayan Grupların Karşılaştırılması, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, İstanbul.
- Sepetçi, T. *Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim*, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Basılmamış Doktora Tezi, Antalya. 2017.
- Sheldon, L. (2004). Character Development and Storytelling For Games. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Sicart, M. (2010). Values between systems: Designing ethical gameplay. Karen Schrier, David Gibson (Der.), içinde, Ethics and game design: Teaching values through play (s.1-15). Newyork: Information Science Reference.
- Silk, M. S. ve Stern, J. P. (1981). Nietzsche on Tragedy, Cambridge: Cambridge University Press.
- Siwek, S. E. *Video Games in the 21. Century: the 2017 Report*, 2017, Erişim Tarihi: 28.01.2020: www.theesa.com/.
- Smuts, A. (2005). Are Video Games Art? [Makale] Contemporary Aesthetics İnternet Sitesi, (<http://www.contempaesthetics.org/>).
- Stahl, R. (2010). Savaş oyunları A.Ş. (Y. Alagan, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Steer, William. "Brecht's Epic Theatre: Theory and Practice." *The Modern Language Review*. 63. 3 (1968): pp. 636-649. JSTOR. Web. 06.05.2012.
- Stuart, K. (2012). Does The Last of Us fetishise violence? <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/jun/20/the-last-of-us-violence>, Erişim Tarihi: 02.06.2020.
- Şentürk, R. (2013). Dramatik, Hakikat, Savaş ve Bereket. İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimleri Dergisi Yıl:12 Sayı:23 Bahar 2013 s.15-42.

- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. İngiltere: Wiley-Blackwell Publishing.
- Tolstoy, L. (1996). *Sanat Nedir?* (1. Baskı). (B. Dural, Çev.). İstanbul: Şule Yayınları
- Tunalı, İsmail. *Estetik*. İstanbul: Cem Yayınevi, 1984.
- Tunalı, İsmail. *Grek Estetiği*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, 1963.
- Ulukütük, M. Edebiyat (Mimesis) ve Sinema (Katharsis): Egzistansiyel Uyumdan
- Uysal, A. *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı*, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir. 2005.
- Ülger, Emir. “Aristoteles’te Poetikanın Doğası ve Sınırları”. *Dört Öge Dergisi*. 4 (2013), 195-214.
- Ünal, G. T. ve Batı, U. *Dijital Oyunlar, Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarının Gelişimi ve Kültürel Etkileri*, (edit), Gülin Terek Ünal, Uğur Batı, Derin Yayınları İstanbul, 2011.
- Wolf M. ve Perron, B. (2003). *Introduction, Video Game Theory Reader*, İngiltere: Taylor & Francis.
- Wolf, J. P. M. “Technology and Art of Gaming”. *Encyclopedia of Video Games The Culture*. Volume 1, California, Colorado, Oxford: Greenwood, 2012.
- Yengin, D. *Dijital Oyunlarda Şiddet*, Beta Yayınları, İstanbul, 2012.
- Yılmaz, E. ve Çağıltay, K. “History of Digital Games in Turkey”, *Proceedings of DİGRA Conference*. 2005.
- Yılmaz, E.A. *Oyunlaştırma*. İstanbul: Abaküs Yayınları, 2017.
- Yiğitoğlu, V. *Oyun Değer- Dijital Oyunlar ve Kullanıcılar Üzerine Bir İnceleme: To The Moon Örneği*. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Basılmamış Doktora Tezi, İstanbul. 2018.

<https://www.statista.com/outlook/203/113/video-games/turkey> Erişim Tarihi: 28.01.2020.

http://gaming.wikia.com/wiki/Fourth_generation_of_video_game_hardwar Erişim Tarihi: 29.01.2020.

<http://www.history.com/topics/history-of-video-games>, erişim tarihi: 31.01.2020

www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/, Erişim tarihi: 31. 01. 2020.

<https://blog.technavio.com/blog/top-10-most-popular-game-genres>, Erişim Tarihi: 20.04.2020.

<https://newzoo.com/> , Erişim Tarihi: 20.04.2020.

https://tr.wikipedia.org/wiki/The_Last_of_Us Erişim Tarihi: 26.06.2020.

<https://tr.oneangrygamer.net/2019/09/son-par%C3%A7am%C4%B1z-2-fragman%C3%A7Ellie%27nin-sevgilisi-i%C3%A7in-intikam-almas%C4%B1n-ayr%C4%B1m-edemeyen-eski-bir-joel-g%C3%BCr%C3%BCy%C3%BCyor/93596/> Erişim Tarihi: 26.06.2020.

<https://onedio.com/haber/ellie-ve-joel-geliyor-the-last-of-part-2-bomba-gibi-bir-fragmanla-cikis-tarihini-duyurdu-885898> Erişim Tarihi: 26.06.2020.

<https://tr.ign.com/the-last-of-us/103528/news/the-last-of-us-icin-cikan-mod-tessiyonnetmemimize-imkan-sunuyor> Erişim Tarihi: 26.06.2020.

<https://volkansel.com/the-last-of-us-hikayesi.html/> Erişim Tarihi: 26.06.2020.

<https://www.change.org/p/naughty-dog-no-bill-in-the-last-of-us-2-64eb8884-eeef-433b-bea6-9f8c81a840b6/c> Erişim Tarihi: 26.06.2020.

<https://news.game.co.uk/the-last-of-us-part-2-characters/> Erişim Tarihi: 26.06.2020.

<https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/the-last-of-us-2-ne-zaman-satisa-cikiyor-41138044> Erişim Tarihi: 26.06.2020.

<https://writingkeepsmewhole.tumblr.com/post/182234497243/go-down-swinging>

Eriřim Tarihi: 26.06.2020.

[https://www.tamindir.com/haber/the-last-of-us-part-ii-de-ellie-son-derece-karmasik-](https://www.tamindir.com/haber/the-last-of-us-part-ii-de-ellie-son-derece-karmasik-bir-karakter-olacak_49037/)

[bir-karakter-olacak_49037/](https://www.tamindir.com/haber/the-last-of-us-part-ii-de-ellie-son-derece-karmasik-bir-karakter-olacak_49037/) Eriřim Tarihi: 26.06.2020.

[https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/jun/20/the-last-of-us-](https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/jun/20/the-last-of-us-violence)

[violence](https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/jun/20/the-last-of-us-violence) Eriřim Tarihi: 26.06.2020.

<https://www.mynet.com/the-last-of-us-part-ii-inceleme-110106531862> Eriřim Tarihi:

28.06.2020.

<https://goombastomp.com/ellie-last-us-challenges-tropes-subverts-stereotypes/>

Eriřim Tarihi: 28.06.2020.

ÖZGEÇMİŞ

7 Ekim 1994 tarihi, İstanbul ili Bahçelievler ilçesi doğumluyum. İlkokul, ortaokul ve liseyi İstanbul'da tamamladım. 2013 yılında Beykent Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Bölümüne kaydoldum. Bu bölümden 2017 yılında mezun oldum. 2014 yılında Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema ve Televizyon bölümünde Çift Anadal Programına başlayıp bu bölümden 2020 yılında mezun oldum. 2017 yılında Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Medya ve İletişim Anabilim dalında yüksek lisans eğitimine başladım.

Özel ilgi alanlarım yeni medya ve sanat felsefesi , mitoloji, sinema ve video oyun çalışmalarıdır.

Yabancı dilim İngilizcedir.

Şebnem SARIGÖL