DİJİTAL OYUNLAR ve İNTERAKTİF ANLATI



Prof. Dr. **Barbaros Bostan**

the KİTAP

Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı

Prof. Dr. **Barbaros Bostan**



Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı
Prof. Dr. Barbaros Bostan

Genel Yayın Yönetmeni: Prof. Dr. Ali Atif Bir
Yayın Koordinatörü: Nimet Kirşan
Editör: Burcu Terzioğlu
Kapak İllüstrasyonu: Berat Akdemir
Kapak ve Sayfa Tasarımı: İpek Torun
Grafik Çizimler: Evren Bodur

© 2022, bu kitabın Türkçe yayın hakları Aabir A. Ş.'ye aittir.
Bu kitap ders malzemesi olarak akademik amaçla kullanılacaktır.

1. Baskı: The Kitap, Şubat 2022

ISBN: 978-625-7816-36-6
Sertifika no: 47690

Optimum Basım Yayın San. ve Tic. A.Ş.
Dr. Ali Demir Cad. No: 51/1 Küçükçekmece, Istanbul
Sertifika no: 41707
info@optimumbasim.com

Aabir A.Ş.
Masaldan İş Merkezi F-4 Üsküdar/istanbul
T: 0216 521 60 12
www.thekitapyayinlari.com | iletisimethekitapyayinlari.com

Satu ve pazarlama talepleri izin:
siparis@thekitapyayinlari.com | T: 0216 521 60 12

The Kitap, Aabir A. Ş. yayın markasıdır.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ 11

GİRİŞ 13

İnteraktif Anlatı 17

İnteraktif Ne Demek? 28

Anlatının Bileşenleri 35

İnteraktif Anlatı Sistemleri 44

Kurgusal Dünyalar 61

Ben Kimim ve Neden Buradayım? 70

Burası Neresi? Nasıl bir Dünyadayım? 74

Bu Dünyada Benden Başka Kimler Var? 79

Gerçekçi ve Canlı bir Dünya Yaratmanın Etkileşim Boyutu 84

Kurgusal Dünyalar ve İnteraktif Anlatı 94

Anlatı Odaklı Derslerde Kurgusal Dünyalar 99

Dramatik Yapı 111

Klasik Dramatik Yapılar 116

Farklı Dramatik Yapılar 126

Anlatının Ritmi 129

Georges Polti ve Dramatik Durumlar 132

Propp ve Masalın Morfolojisi 135

Dramatik Yapı ve İnteraktif Anlatı 139
Karakterler 153
Karakter Arkı ve Değişim 165
Karakterler Arası İlişkiler 170
Kişilik Özellikleri 173
Karakteriniz Bu Durumda Ne Yapar? 177
Karakterler ve İnteraktif Anlatı 181
Seçimler 193
Karar Verme Süreçleri 201
Seçimlerin Sonuçları 210
Seçim Tipleri 215
Oyuncu Psikolojisi 233
Akış Durumu 242
Bartle'ın Oyuncu Tipleri 247
Oyuncu Motivasyon Modeli 250
Profil Değişkenliği 253
Gereksinimler Kuramı 257
Oyun Deneyimi 283
Oyunlara Uyarlanan Çalışmalar 290
Oyunlara Özel Çalışmalar 294
Oyuncu Deneyimi Memnuniyet Ölçeği 297

Benim bugünlere gelmemi sağlayan, her daim bana desteğini esirgemeyen ve hep yanımda olan babamdır. 1976 Harp Okulu mezunu Fikret Faruk Bostan'ın oğluyum, kendisini 2014 yılında kaybettik, bugün yanımda olmasını ve bu kitabı görmesini çok isterdim.

Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi Dekanı Hasan Kemal Süher'e, Dijital Oyun Tasarımı Bölüm Başkanı Güven Çatak'a, bölümdeki çalışma arkadaşlarıma ve tabii ki eşim Seda'ya kitabın yazım sürecinde verdikleri destek için çok teşekkür ederim.

Bu kısımda, birlikte senelerce masaüstü rol yapma oyunları oynadığım ve unutulmaz anlar yaşadığım FRP ekibimin görüşlerini almadan olmazdı. Hepsi benim için çok değerli insanlardır, hepsine destekleri için çok teşekkür ederim.

SAVAŞ ATILGAN

"What desperate attack? What do you mean by 'your spine is crushed'?... How???"
—Leareamarax the Aasimar

Bir maceranın, bir oyunun sadece istatistikler ya da zarlardan ibaret olmadığını ancak hikâyenin içine girebildiğinizde anlarsınız. Kazanmayı, yenmeyi, başarmayı hikâyeden önde tutmadan eğlenebilmek gerekir. Bazen en eğlenceli oyunlar sürüne sürüne hikâyenin sonunu gördüğünüz senaryolar, bazen de sonunu getirememek pahasına atladığınız bilinmezlerdir. Hikâyeyi kimin anlattığı bu farkı yaratır. Bazı insanlar hikâyelerle, bazıları da hikâyelerde yaşar. İşte size fırsat, bizi hikâyelerde yaşatan bir Dungeon Master'ın kaleminden...

MERT SÜĞLÜN

Barbaros (Bostan) ile masaüstü rol yapma oyunları oynamaya başlamamız 90'lı yılların ortasını bulur. Önce oyuncu olarak başladığımız maceralarda hızla yöneticilik koltuğuna oturdu. O dönem sıkça oynadığımız AD&D oyunu, ya yöneticinin aklındaki senaryoyu bir tren gibi oyunculara seçme şansı vermeden raylarda dümdüz ilerletmesine ya da sadece sayısal değerlerin öne çıktığı bir savaş simülasyonuna dönüştürmesine meyilliydi. Barbaros'un tarzı hikâye değil de encounter veya karşılaşma odaklıdır. Senaryo oyuncuların karşılaşmalarda verdikleri kararlara göre ilerler. Bu bir çatışma da olabilir, karşılıklı racon kesme de, komik bir laf sokma da. Ne olursa olsun tüm gidişat buna göre ilerler. Oyuncu olarak ne yaparsak yapalım, "oradan gitmeyin daha yazmadım" ya da "onu yaparsanız kurgu takılır" gibi bir sıkıntı yaşamadık. Çatışmaların zorlu,

hatta grubun gücünün üstünde olmasını sever, yenilgi boldur ama bu asla oyunu tıkamaz, aksine yeni ve beklenmedik maceraların kapısını açar. Bu yüzden aradan onlarca yıl geçmesine rağmen senaryoları hâlâ aklımızdadır. Uzun süredir bir araya gelemiyoruz ama şimdi otursak oyuna kaldığımız yerden devam edebiliriz.

ÜNAL MUHLİS "AMRAHUA" ERGENÇ

90'ların ortasına doğru tanıştık. 25 seneden fazla olmuş. Fanatik elf grubumuza, her nasıl olduysa, gizemli sırlarla dolu ve ajan/provokatör gibi görüp elf saymadığım bir kara elf karakter ile girdi. Sonrasında oyuncu olmaktan ziyade diyarı betimleyip Dungeon Master olmayı seçti ama gene farklı karakterler ile biz zavallı fanilerin arasına sızma girişimlerine devam etti. Her ne kadar 2/3 senaryoda bir desperate strike yemekten ve kol bacak düzelttirmekten helak olsak da, oyunları her zaman zevkli ve renkli olmuştur. Senaryolarında, sığ kurgular parçalamak yerine bulmacalarla boğuşmak ve kurgu içinde kurgu çözmek ekibi her zaman motive etmiştir. Birlikte çok sayıda unutulmaz deneyimimiz olsa da (Avernus'taki Drow Party, kutup ayılarıyla güreşenler, Harkon Lukas ve bıyığı, Daimyo ve ay şenlikleri), yazdığı senaryoların en iyisi 1997 yapımı Küp filminden uyarlama olan meşhur CUBE senaryosudur. Ayrıca, Agatha Christie romanlarından fantastik diyarlara uyarladığı senaryoları çok eğlenceliydi.

KADİR BAKAY

90'lı yılların sonu 2000'lerin başıydı Barb'la tanışmamız, öyle bir rezonans oluştu ki aramızda, demiryolunda akan trenler gibi aktı gitti hikâyeler ve hep iki kardeş gibi olduk sonrasında. Dünya

kadar anı biriktirdik. Hayatımda en çok güldüğüm anlar bu adamladır ve keşke bunları kaydedebilsek demişimdir çok defa çünkü o ortamdaki zekâ ve mizah tarifsiz bir tecrübe, yaşamak lazım. Ben yaşadım, Strength and Honour.

ÖNSÖZ

Bu benim için gerçekten çok özel bir önsöz. Türkiye'nin ilk oyun profesörü, arkadaşım Barbaros Bostan'ın ilk kitabı, aynı zamanda Türkiye'de interaktif anlatı üzerine çıkan ilk Türkçe kitap. Oyun yapılanmamız BUG Lab adına söyleyebilirim ki Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı her yıl sayısı gittikçe artan Dijital Oyun Tasarımı bölümleri için çok önemli bir kaynak olacak. Oyun sektörümüz inanılmaz bir ivme içinde; bu bağlamda nitelikli insan kaynağı ihtiyacı her geçen gün artmakta, dolayısıyla işin eğitimini vermek, altyapısını oturtmak çok önemli bir hale gelmiş durumda.

Teknoloji her ne kadar gelişse de halen ateşin etrafındaki dinleyiciler olarak hikâyeleri çok seviyoruz; hatta şu aralar kendi hikâyelerimizi paylaşmayı ve etkileşim almayı daha da seviyoruz. Bu genlerimize kodlanmış beklenti oyunlar için de geçerli. Oyunlar uzun bir süre sinemadan beslenseler bile artık interaktif anlatılarıyla özgün bir yere sahipler ve hatta artık sinemanın ilham aldığı bir aşamaya geldiler. Kitaptaki özellikle "Seçimler", "Oyuncu Psikolojisi" ve "Oyun Deneyimi" bölümlerinde bu fark kendini gösteriyor ve bir oyun ile bir hikâye anlatmanın nasıl farklı bir bakış açısı ve uygulama yöntemleri gerek-

tirdiğinin altı çiziliyor. "Kurgusal Dünyalar", "Dramatik Yapı" ve "Karakterler" bölümleri yer yer edebiyattan ve sinemadan ortak paydalar içerse de, oyunlara özel bu konuları ele alarak genişletiyor ve çeşitlendiriyor; yaratıcı endüstrilerin sınırlarının bulanıklaştığı şu dönemde âdeta bir rehbere dönüşüyor.

Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı gerek oyun akademimiz gerekse de oyun sektörümüz için ders niteliğinde bir kitap. Elbette daha almamız ve özellikle Türkçe olarak vermemiz gereken çok ders var. Kısacası oyun daha yeni başlıyor!

Dr. Güven Çatak
Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı (BUG)
Kurucu-Direktör

GİRİŞ

Bahçeşehir Üniversitesi'nde Dijital Oyun Tasarımı lisans programında Hikâye Anlatımının Temelleri[1] dersini ve Oyun Tasarımı yüksek lisans programında İnteraktif Anlatı[2] dersini veriyorum. Bu dersleri kurgularken oldukça zorlandığımı söyleyebilirim çünkü oyun tasarımı eğitimi dünyada bile hâlâ yeni bir alan ve bu alandaki eğitim, farklı fakülteler altındaki farklı bölümlerde çok farklı şekillerde ele alınıyor. Ben bu kitabı yazarken YÖK Lisans Tercih Sihirbazı'nda altı farklı üniversitenin Dijital Oyun Tasarımı eğitimi verdiği görülüyordu. Bu sayının 2021'de daha da artacağı öngörülüyor ve bu alanda ders verecekler için kaynak sayısı hâlâ çok az. Bu kitabın Türkçe kaynak eksiğini bir parça da olsa gidermesini ve Türkiye'de sayısı her sene artan Oyun Tasarımı bölümlerinin öğrencileri ile gelecekte bu alanda ders verecek genç akademisyenler için faydalı olmasını ümit ediyorum.

Kitabı okurken akademisyen kimliğim kadar oyuncu kimliğimin de baskın geldiğini göreceksiniz. Otuz senedir oyunlarla iç içe olunca bu durum ister istemez hayatınızın her yanına etki ediyor. 1993 yılında Bursa Anadolu Lisesi'nde okurken FRP oynamaya başladım, sonrasında üniversite yıllarında da farklı kurgusal dünyalarda oyunlar oynadım ve yönettim. Masaüstü rol yapma oyunlarından gelen deneyimim verdiğim dersleri de etkiliyor ve bu kitapta da geçmiş masaüstü rol yapma seanslarıma dair küçük anekdotlar göreceksi-

niz. Onlar benim için unutulmaz anılardı, umarım siz de okurken eğlenirsiniz.

Birinci Bölüm'de interaktif anlatının ne olduğuna, İkinci Bölüm'de kurgusal dünyalara, Üçüncü Bölüm'de dramatik yapılara, Dördüncü Bölüm'de karakterlere ve Beşinci Bölüm'de seçimlere bakacağız. Altıncı Bölüm ve Yedinci Bölüm içerik ve dil olarak ilk beş bölümden daha ağır gelebilir çünkü oyuncu psikolojisine ve oyun deneyimine odaklanacağız. Konuları anlatırken terimleri elimden geldiğince Türkçeleştirdim ama orijinal İngilizce karşılıklarını da dipnotlar olarak vermeyi uygun gördüm. Daha detaylı bilgi edinmek isteyenler orijinal terimin ne olduğunu bilmek isteyecektir.

Bölümlerin sonlarında uzman görüşü olarak soru cevaplar göreceksiniz. Değer verdiğim dostlarımdan ve akademisyenlerden anlattığım konularla ilgili kendi görüşlerini yansıtmalarını veya değinmediğim noktalara ışık tutmalarını istedim. Dr. Öğr. Üyesi Altuğ Işığan'a, FRPNET'ten tanıdığınız ve bir dönem Bakırköy-Kadıköy deniz otobüsü hattında benimle Magic the Gathering oynayan Kayra Keri Küpçü'ye, yüksek lisans öğrencim ve şimdi Narrative Designer olarak oyun sektöründe çalışan Mehmet Ali Şen'e, yine yüksek lisans öğrencim ve Game Developer olarak oyun sektöründe çalışan Reşit Barış Ferah'a, herkesin LEVEL dergisinden tanıdığı ama artık bizimle birlikte çalışan Dr. Öğr. Üyesi Ertuğrul Süngü'ye, Cultic Games'in Yaratıcı Yönetmeni Can Oral'a ve Dr. Öğr. Üyesi Çakır Aker'e yardımları için çok teşekkür ederim.

Son olarak, araştırmacı olarak dahil olduğum ve halen devam eden bir Erasmus projemiz var. "Higher-ed Programmes for Careers in Game Design & Development" projesinde Türkiye'den Bahçeşehir Üniversitesi, Polonya'dan Kazimierz Wielki Üniversitesi, Çekya'dan Charles Üniversitesi ve Finlandiya'dan Jyvaskyla Üniversitesi yer alıyor. Dört üniversitenin ortaklaşa çalıştığı

bu proje lisans ve yüksek lisans seviyesindeki oyun tasarımı ve oyun geliştirme programları için sektörden profesyonellerin tavsiyelerini de dikkate alarak ders içerikleri hazırlamayı amaçlıyor. Bu proje kapsamında geliştirilen anlatı odaklı derslerin içeriklerine proje raporlarından bakabilirsiniz. Dört üniversiteden akademisyenlerin ortak olarak geliştirdiği bu dersler de bu alanda eğitim alan öğrenciler için ilgi çekici bir kaynak olacaktır.


BÖLÜM
1
İnteraktif Anlatı

Bölüm 1
İnteraktif Anlatı

"Oyun çalışmalarının karşılaştığı en büyük engellerden biri interaktif anlatıdır. Şimdiye kadar yapılanlar, interaktif olmayan bir anlatı ile interaktif bir oyunun birleşiminden başka bir şey değildir."
—Chris Crawford (Miller, 2013)

Dijital oyunlar artık hayatımızın bir parçası haline gelen interaktif bir medya ve mobil hiperbasit[1] oyunlardan görüntü başlıklarıyla deneyimlenebilen sanal gerçeklik oyunlarına kadar çok geniş bir yelpaze ile milyonlarca kullanıcıya hitap ediyor. Oyunlar hikâye deneyimleme şeklimizi de değiştiriyor ve kullanıcı etkileşiminin ön plana çıktığı interaktif anlatı kavramını ortaya çıkartıyor. İnteraktif anlatı, insan ve makine arasında bir işbirliğidir, kullanıcı girdileri ile elde edilen insan verilerinin makine tarafından işlenmesiyle anlatılan hikâyelerdir (Ryan, 2009). Hikâye anlatımı edebiyat ve sinema alanlarında kapsamlı bir biçimde uzun süredir çalışılmış olmasına rağmen, bilgisayar ortamlı interaktif anlatı halen bir sürü sorunun cevaplanmadığı bir alandır. Oyun çalışmaları alanında bile anlatıbilim[2]-oyunbilim[3] tartışması hâlâ devam etmekte, bazı araştırmacılar oyunların film ve roman gibi anlatı temelli medya ile aynı sınıfa dahil olduğunu iddia ederken (anlatıbilim okulu), bazı araştırmacılar ise oyunların anlatı olarak incelenemeyeceğini

1 hypercasual
2 narratology
3 ludology

ve oyunların kendine özgü biçimleri ile oyun olarak çalışılması gerektiğini (oyunbilim okulu) savunmaktadır. Pearce'a (2004) göre, hikâye merkezli medyalar olan film ve romanların aksine oyunlar, oynanış[4] ve oyuncu deneyimi ile tanımlanır. Ancak oynanış odaklı bir bakış açısıyla bakacak olsak bile oyunlardaki anlatı da oyuncu deneyiminin bir parçasıdır. Birçok bilgisayar oyununda oyuncu istediği yere gitmekte, istediği karakterle konuşmakta, istediği görevleri yapmakta özgürdür. Oyunların sunduğu bu özgürlük, anlatının her oyuncu tarafından farklı deneyimlenmesini sağlar. Tabii ki, oyunu tasarlayanların anlatmak istediği ana hikâye, eğer seçimlere göre değişiklik gösteren bir hikâye değilse, her oyuncu için hemen hemen aynıdır. Ancak oyundaki her bir oyuncu etkileşimini veya eylemini de anlatının bir parçası olarak görecek olursak bu durumda anlatı subjektif bir deneyime dönüşür. Kısacası, oyun deneyimi ve anlatı birbiriyle iç içedir ve bunları kesin bir çizgi ile birbirinden ayırmak, bana göre, uygun değildir. Bu yüzden bu bölümde, oyun çalışmalarındaki anlatıbilim-oyunbilim tartışmasında taraf tutmaksızın, oyunların kendine özgü biçimleri olan ama anlatı özellikleri de barındıran bir medya olduğu öngörüsü ile interaktif anlatı kavramını ele alacağım.

Oyunlarda hikâye anlatımını konusuna girmeden önce "sihirli çember"[5] olarak da ifade edilen oyun kavramına bakmakta fayda var. Caillois (2001) oyunun altı temel karakteristik özelliğini şu şekilde tanımlar:

a. Özgür bir seçimdir, oyun bir zorunluluk değildir.

b. Rutin hayattan ayrıdır, kendi zamanına ve mekânına sahiptir.

c. Belirsizdir, oyunun sonucu önceden belirli değildir ve oyuncunun yeniliklerine açıktır.

d. Verimsizdir, bir zenginlik veya mal üretmeyi amaç-

4 gameplay
5 magic circle

lamaz, başladığı gibi biter.

e. Sıradan davranışları ve kanunları devre dışı bırakan kendi kuralları vardır, oyuncular bu kurallara uymak zorundadır.

f. Rol yapmaya imkân tanıyan hayali gerçeklikler barındırır.

Oyun oynamak gerçekten de özgür bir seçimdir. Herkes hangi oyunu hangi platformda ne zaman oynayacağını seçme özgürlüğüne sahiptir ve Steam gibi video oyunu dijital dağıtım platformları bu özgürlüğü daha da artırır. Fiziksel oyunlardan dijital oyunlara kadar her tür oyun kendi zaman ve mekânına sahiptir. *Settlers of Catan* kutu oyununda bir adada koloniler oluşturmaya çalışan oyuncular için olaylar gerçek dünyadan farklı bir zamanda ve mekânda geçmektedir. *Assassin's Creed Odyssey* oyununda ise oyuncular kendilerini M.Ö. dördüncü yüzyılda Peloponez Savaşı sırasında bir Spartalı olarak bulur. Bu zamansal ve mekânsal farklılıkların yarattığı hayali gerçeklikler oyuncuların rol yapmasına da imkân sağlar. Tüm oyunların bir diğer ortak özelliği, kendine ait kuralları olması ve sonuçlarının önceden öngörülememesi, bir başka deyimle kimin kazanıp kimin kaybedeceğinin belirsiz olmasıdır. Oyunlar yukarıda sıralanan özelliklerin yanı sıra aslında bir deneyimdir, sizi bilinmeyen bir dünyaya veya ortama götürür, size içinde yaşadığınız dünyada yapamayacaklarınızı yapma ve göremeyeceklerinizi görme imkânı sunar. Bu deneyimleri yaşarken de eyleme geçme şansınız vardır, kontrol sizdedir; olaylara, hikâyeye veya kurgusal dünyaya müdahale edersiniz, bir fark yaratırsınız, eğlenirsiniz ve kendinizi iyi hissedersiniz.

Oyun tanımını yaptıktan sonra oyunları bir sistem olarak inceleyen ve bileşenlerini ortaya koyan çalışmalara bakmak faydalı olacaktır. Bu çalışmalar içerisinde en popüler olanı Mekanikler Dinamikler Estetikler[6] (MDE)

modelidir (Hunicke vd., 2004). Mekanikler oyunun arka planındaki kurallar ve matematiktir. Örneğin, oyundaki fizik kuralları, oyuncunun hangi durumda ne kadar hasar alacağına dair tanımlar ve oyuncunun hangi seviyede ne kadar can puanına sahip olacağının hesabı oyunun mekanikleridir. Dinamikler ise oyuncunun sistemin koyduğu kurallar çerçevesinde yapabildiği aksiyonlar ve oyunu deneyimleyiş şeklidir. Kurgusal dünyada gezinmek, yaratıklarla dövüşmek, orduları kontrol etmek farklı oyun dinamikleridir. Oyuncunun aksiyonları ve oyun sisteminin oyuncuya verdiği cevaplar oynanışı oluşturur. Estetikler ise oyunun oyuncuda açığa çıkarttığı duygusal tepkilerdir ya da bir başka deyişle oyuncunun oyunu neden oynadığıdır. Kurgusal bir dünyada dolaşmak, bir hikâye deneyimlemek, rakip oyuncular ile mücadele etmek, arkadaşlar ile işbirliği yapmak oyunların farklı oynanış sebepleridir ve her birinin oyuncuda açığa çıkarttığı duygusal tepkiler farklıdır. Oyunun görsel ve işitsel unsurları da estetiğe hizmet eder ve oyuncuda ortaya çıkartılmak istenilen etkiyi artırır.

Anlatı ise oyunlarda farklı şekillerde açığa çıkar ve anlatı ile oynanış arasındaki ilişki oyunun türüne göre değişiklik gösterir. Farklı oyun türlerinde farklı oyun mekanikleri öne çıkar ve oyunun türüne göre hikâyenin önemi değişir. MDE modelinde hikâyenin tam olarak nerede olduğu veya hikâye bileşenlerinin hangi başlık altında inceleneceği tartışmalıdır (Walk vd., 2017). Bu noktada interaktif anlatı konusunda araştırmalarıyla bilinen Ryan (2009) tarafından ortaya koyulan "Hikâyeli Oyun" ile "Oynanabilir Hikâye" arasındaki farka değinmek faydalı olacaktır. "Hikâyeli Oyun" sınıfına giren oyunlarda anlatının anlamı oyuncunun eylemlerinin emrindedir, ama "Oynanabilir Hikâye" sınıfına giren oyunlarda oyuncunun eylemleri anlatının anlamının emrindedir. Başka bir deyimle, hikâyeli oyunlarda hikâye, oyun deneyimini zenginleştirmek için vardır ama oynanabilir

hikâyelerde oyun deneyimi bir hikâye üretmek için vardır. Örneğin, *God of War* isimli oyunda oyunun oynanışı hikâyeden daha baskındır ve hikâye oyuna anlam katmak için vardır. Tam tersine, *The Walking Dead* oyununda hikâye oyunun oynanışından daha baskındır ve oyunun oynanışı hikâyeye anlam katmak için vardır. Farklı oyun türlerinde hikâyelerin nasıl tasarlandığı ve hangi hikâye anlatma tekniklerinin kullanıldığına dair bir sınıflandırma Heussner vd. (2015) tarafından yapılmıştır (Tablo 1.1). Görüleceği üzere, hikâye her oyun türünde oyun deneyiminin en önemli unsuru olarak ön plana çıkmaz.

Oyun Türü	Oyuncu Eylemleri	Hikâye Odağı
Birincil Şahıs Nişancı	Nişan almak, vurmak, sıçramak	Hızlı tempolu, eylem odaklı, anlık hikâyeler anlatılır. Daha uzun hikâyeler eylemlere mola verildiği zamanlara saklanır.
Taktik Strateji Oyunları	Kaynak yönetimi, birim hareketi, taktiksel dövüş	Eylem odaklı hikâye anlatımı söz konusudur. Her haritanın başında ve sonunda kısa sinematikler kullanılır.
Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları	Kaynak yönetimi, birim inşası, üs inşası	Hikâye çok azdır, görevler sırasında diyalog benzeri hikâye parçaları aktarılır. Ana hikâye ise görevler arası sinematiklere bırakılır.
Rol Yapma Oyunları	Macera, keşif, dövüş	Hikâyeler karmaşıktır ve yavaş bir tempoya sahiptir, karakterlerin kendi hikâyeleri olduğu görülür. Hikâye her daim vardır ve oynanışın bir parçasıdır.

Oyun Türü	Oyuncu Eylemleri	Hikâye Odağı
Simülasyon	Yönetmek, bir şeyi kullanmak...	Simülasyonuna göre değişir ama genelde kısa süreli ve oyuncu dikkatini dağıtmayacak hikâye anlatımı söz konusudur.
Platform Oyunları	Zıplamak, koşmak	Hikâye hem oyunun bütününe ait amacı belirler hem de seviyeleri açıklar ama genelde çevresel hikâye anlatımı tekniği kullanılır.
Aksiyon Macera	Keşif, dövüş	Hikâyenin hem hızlı hem de yavaş tempoda anlatıldığı yerler vardır, ana karakterin kişisel hikâyesi ile zenginleştirilir.
Macera	Bulmaca çözme, keşif	Bilmecelere ve çevresel unsurlara bel bağlayan yavaş tempolu bir hikâye anlatımı vardır.

Tablo 1.1: *Oyun türleri, oyuncu eylemleri ve hikâye odağı*

Oyun türlerinden bağımsız olarak oyunlarda hikâyelerin nasıl anlatıldığına ilişkin bir diğer sınıflandırma ise Jenkins (2004) tarafından yapılmıştır. Jenkins oyun tasarımcılarının sadece hikâye anlatmadığını, aynı zamanda dünyalar tasarladığını ve mekânlar yarattığını söylemiş, oyunlarda hikâye anlatmanın dört farklı yolunu tanımlamıştır:

a. **Anımsatan Mekânlar:**[7] Fiziksel veya sanal mekânın, oyuncu beklentilerini yönlendiren ve oyuncu

[7] evocative spaces

ya rehberlik eden hikâye veya janr geleneklerinden faydalanmasıdır. Örneğin, bir oyundaki lanetli ev ortamı oyuncunun beklentilerini önceki deneyimlerine (oyun, film, roman, vs.) göre şekillendirecek ve oyuncuya rehberlik edecektir.

b. **Sahnelenen Hikâyeler:**[8] Hikâye içerisindeki olayların oyuncular tarafından gerçek zamanlı olarak sahnelenmesidir. Oyuncu sanal bir dünyada bir karakteri oynayacak ve o karakterin rolüne bürünerek kendi olay örgüsünü oluşturacaktır. Örneğin, rol yapma oyunlarında oyuncu hikâyeyi sahneleyen kişidir.

c. **Gömülü Hikâyeler:**[9] Hikâye oyun uzayının içerisine gömülmüştür, parçaların oyuncu tarafından bulunması ve yorumlanması gerekir. "Çevresel anlatı" olarak isimlendirilen bu teknikte hikâye âdeta bir bulmaca gibidir ve oyuncu tarafından çözülmeyi bekler. Örneğin, *Bloodborne* oyununda oyuncuya doğrudan anlatılan bir hikâye yoktur. Oyuncuya bu kurgusal dünyada daha önce neler olduğu veya şimdi neden bu eylemleri yapmak zorunda kaldığı, klasik anlamda bir hikâye olarak anlatılmaz. Oyuncu hikâyenin parçalarını toplamak, bir araya getirmek ve yorumlamakla yükümlüdür.

d. **Gelişen Hikâyeler:**[10] Önceden programlanmamıştır ve oyuncular oynadıkça şekillenir, gelişir ve ortaya çıkar. Örneğin, *Sims 4* oyununda oyuncular birbirleri ile etkileşime geçerek kendi hikâyelerini kendileri yazar. Her bir oyuncu kim ile ne zaman ve ne şekilde etkileşime geçeceği konusunda özgürdür ve her bir oyuncunun hikâyesi oyunu oynadıkça kendiliğinden gelişir.

Oyunlarda yukarıda dört sınıf olarak incelenen hikâye anlatım şekilleri bir arada da kullanılır. Örneğin, *Assassin's Creed IV: Black Flag* isimli oyunda oyuncu-

8 enacted stories
9 embedded narrative
10 emergent narrative

lar korsanlığın altın çağı olarak nitelendirilen 18. yüzyılda, Karayipler'de bir korsanı oynar. Oyuncuların diğer oyunlardan veya medya türlerinden aşina olduğu Uçan Hollandalı ve Kraliçe Anne'nin İntikamı gibi gemiler, Charles Vane ve Edward Thatch gibi karakterler hikâyenin anımsatan nitelikteki unsurlarıdır. Oyuncunun bir korsan oyunundan beklentileri vardır ve diğer medya türlerinden de aşina olduğu belirli şeyleri görmek ister. Oyunun geneli sahnelenen hikâye olarak geçer ve oyuncular Edward Kenway rolünde farklı maceralara çıkar. Tüm bunlara ek olarak oyun içerisinde toplanan Animus veritabanı girdileri ise gömülü hikâyeler sınıfına dahildir.

Oyunlarda anlatı ile ilgili bir başka sınıflandırma da Caldwell (2017) tarafından yapılmıştır. Anlatının kimin veya neyin hizmetinde olduğuna göre, daha doğrusu interaktif anlatıyı kimin kontrol ettiğine göre oyun deneyiminde farklılıklar gözlendiğini ifade eder. Anlatı oyuncu, olaylar örgüsü veya oyun mekanikleri tarafından kontrol edilebilir.

a. **Oyuncu Tarafından Kontrol Edilen Anlatı:** Oyuncunun yaptığı seçimler anlatıda belirli olayları tetikler. Tasarımcılar bunu önceden öngörmüş olsun veya olmasın, nihayetinde ortaya çıkan bir gelişen hikâyedir. Hikâyenin tutarlılığı için oyuncunun yapabileceği potansiyel seçimlerin önceden tasarlanması gerekir. *World of Warcraft* gibi çok kullanıcılı çevrimiçi oyunlar bu tarz bir anlatı ortaya çıkartır. Oyuncu eylemleri ve seçimleri, her oyuncunun zihninde o oyuncuya özel bir deneyim yaratır.

b. **Olaylar Örgüsü Tarafından Kontrol Edilen Anlatı:** Burada oyun içerisinde ne olduğundan çok neden olduğu önemlidir. Olaylar örgüsü gittikçe artan bir gerilim ve çatışmayı, zorlaşan engelleri ve duygusal doruk noktalarını barındırır. Daha önce bahsettiğimiz oynanabilir hikâyeler bu sınıfa dahildir. Burada

hikâye, oynanıştan daha baskındır ve oyuncu deneyiminin esas unsurudur.

c. **Oyun Mekanikleri Tarafından Kontrol Edilen Anlatı:** Bu tarz oyunlarda oynanış esastır, oyuncu kendisine sunulan oyun mekaniklerini kullanarak kendi oyun deneyimini oluşturur ve anlatı oynanışı desteklemek için vardır. Daha önce bahsettiğimiz hikâyeli oyunlar bu sınıfa dahildir.

Oyunlar ve oyunlarda hikâye anlatımı ile ilgili temel çalışmaları incelememize rağmen bizim için kritik önemi olan "interaktif" kelimesinin tanımının hâlâ tam olarak yapılmadığını görüyoruz. İnteraktif anlatıdan bahsedebilmek için öncelikle interaktif terimini açmamız gerekiyor.

İnteraktif Ne Demek?

Oyun oynamak iletişim çalışmaları perspektifinden bakıldığında kitap okumak veya film seyretmek gibi pasif bir eylem değildir. Bilgisayar oyunu dediğimiz şey yaptığımız seçimler, kafamızın içinde gerçekleşen eylemler, içine girdiğimiz bir dünya ve dönüştüğümüz yeni bir varlıktan oluşur. Kurgusal bir dünyaya odaklanmayı, düşünmeyi, strateji kurmayı, plan yapmayı ve en önemlisi bu dünya ile etkileşime geçmeyi gerektirir. Burada oyunları diğer medya türlerinden ayırt eden kritik kelime "etkileşim" veya bir diğer ismiyle "interaktif" kelimesidir. İletişim alanında en çok tartışılan kavramlardan biri olan etkileşim, bazı araştırmacılar tarafından vericinin alıcı, alıcının da verici olabileceği durumla özdeşleştirilir. Geray'a (2003) göre, etkileşimi sadece alıcının verici olabildiği bu konumla özdeşleştirmek kavramı açıklamakta yetersiz kalır ve geri beslemeyi etkileşim olarak kabul etmek de tanımı gereğinden fazla genişletir. Yeni iletişim teknolojileri bağlamında etkileşim, iletişim sürecine katılmış teknik düzenlemeler yardımıyla, alıcının verici olabilmesi ve mesaj üzerindeki kontrolünü artırabilmesi olarak da tanımlanır. Ancak kurgusal veya sanal dünyalar ile etkileşimi, özellikle de oyunların interaktif olma durumunu, klasik iletişim modelleri ile açıklamak mümkün değildir. Zimmerman'a (2004) göre etkileşim kavramı, anlatı ve oynanış kavramları ile birlikte disipline ihtiyacı olan dört haylaz terimden biridir.

Barbaros'tan Hikâyeler

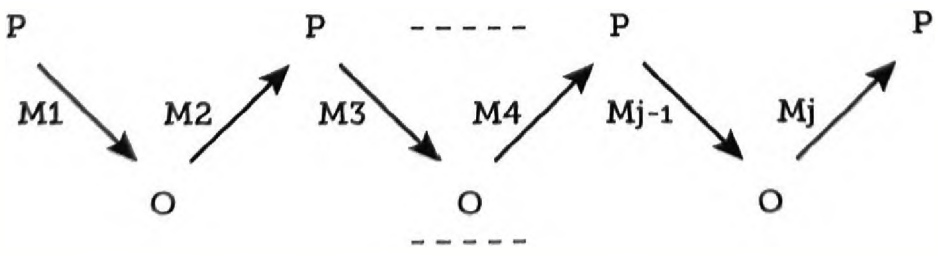
İlk olarak 2001 yılında İTÜ Elektronik ve Haberleşme Mühendisliği'nde ***Virtual Reality*** *üzerine lisans tezimi yazarken interaktif kavramı ile haşır neşir olmuştum ama 2007 yılında tamamladığım* ***Sanal Gerçeklikte Etkileşim*** *doktora tezim tamamen bu konu üzerineydi. 2008 ve 2010 yılları arasında Singapur'da National University of Singapore bünyesindeki Games Lab'de doktora sonrası araştırmacı olarak çalıştığım proje interaktif anlatı üzerineydi. Sanırım akademik kariyerimin büyük bir kısmı,* ***"interaktif olmak nedir?"*** *sorusuyla geçti.*

Sanal ortamlara özel etkileşim modellerine bakıldığında en dikkat çekenlerden bir tanesi sanal ortamlarda etkileşimi dinamik bir simülasyon olarak tanımlayan ve etkileşimi üç ana unsur üzerine kuran Steuer'dir (1992). Bu çalışmaya göre sanal ortamlarla etkileşimin üç unsuru hız, eşleştirme ve aralıktır. ***Hız***, sisteminin kullanıcıya cevap verme süresidir. Sistem kullanıcıdan gelen etkilere ne kadar hızlı cevap verebilirse etkileşim seviyesi o kadar yüksektir. Günümüzde oyun konsollarının kullanıcı girdilerine cevap verme süresi her kullanıcı için aynı kabul edilebilir ancak sanal gerçeklik gözlükleri işin içine girdiğinde gözlüğün kullanıldığı bilgisayarın konfigürasyonundan gözlüğün teknik özelliklerine kadar bir sürü unsur sistemin cevap verebilme süresi üzerinde etkilidir. ***Eşleştirme***, kullanıcıdan gelen girdilerin sistemin çıktıları ile nasıl eşleştirileceğini belirler. Örneğin bir yarış oyununda oyuncu arabayı bir klavye veya bir direksiyon vasıtasıyla kontrol edebilir. Kullanıcının eylemleri, klavyede bastığı tuşlar veya direksiyonu döndürmesi olarak sisteme girdi olarak sunulur. Sistem ise kullanıcından gelen girdilere cevap vererek, eş zamanlı bir tepki sunar ve aracı hareket ettirir. Kullanılan yazılımlara ve donanımlara göre, kullanıcıdan gelen eylemlerin nasıl algılanacağı ve sisteme nasıl iletileceği etkileşim seviyesini etkileyen bir unsurdur. Sistemin bir sanal gerçeklik gözlüğüne veya bir bilgisayar monitörüne üç boyutlu çıktılar ile nasıl cevap vereceği ise sistemin çıktı boyutudur.

Steuer (1992) tarafından etkileşimin üçüncü unsuru olarak tanımlanan ***Aralık***, sistemi yaratan parametreler içerisinde kullanıcının değiştirebileceği değişkenler yelpazesidir. Kullanıcı etkileşimine izin veren parametreler ne kadar fazlaysa etkileşim seviyesi o kadar yüksektir. Örneğin, televizyon seyrederken değiştirebileceğiniz tek nitelik, kanal değiştirmek veya televizyonu kapatmaktır. Her ne kadar Netflix gibi çevrimiçi içerik sağlayıcılarında izleyicilerin neyi ne zaman izleyeceği-

ne karar vermesi de etkileşimi artıran bir unsur olarak kabul edilse de, oyunlarda kullanıcının değiştirebildiği değişkenlerin sayısı çok daha fazladır. Herhangi bir filmde veya romanda kullanıcının ana karakterin fiziksel özelliklerini değiştirmesi veya ana karakter adına karar vermesi mümkün değildir. Bilgisayar oyunlarında ise karakterin fiziksel özelliklerinden kullandığı ekipmanlara kadar, sanal dünya içerisinde gidebileceği mekânlardan konuşabileceği karakterlere kadar, sayısız değişken oyuncunun emrindedir. Oyuncunun bir girdi ile etkileşime geçebileceği ve bir çıktı alabileceği değişkenlerin sayısı diğer medya türlerine göre daha fazladır. Girdi, sanal dünyadaki bir cisme tıklamak gibi basit bir eylem olabildiği gibi hikâye ile ilgili sunulan farklı seçeneklerden birini seçmek gibi düşünmeyi gerektiren karmaşık bir eylem de olabilir. Çıktı, sanal dünyadaki bir cismin oyuncunun eline geçmesine dayanan basit bir eylem olabildiği gibi hikâyede oyuncunun yaptığı seçime göre olaylar örgüsünün yeniden kurgulanması gibi karmaşık da olabilir. Etkileşimi kullanıcının değiştirebildiği değişkenler yelpazesi olarak tanımlayacak olursak klasik iletişim modellerine göre daha anlamlı bir tanım yapmış oluruz ama bu tanım da interaktif olma durumunu hâlâ tam olarak anlatamıyor.

İletişim modelleri açısından etkileşim kavramını en iyi açıklayan model Rafaeli'nin (1988) etkileşimli iletişim modelidir. Rafaeli'ye göre iletişim dinamik bir süreçtir



Şekil 1.1: *Rafaeli'nin Çift Yönlü İletişim Modeli*

ve etkileşimli bir iletişim modelini diğer modellerden ayıran temel nitelik, modelin alınıp verilen mesajlar hafızasına göre karşılık verebilme yetisidir. Alıcı, verici durumuna geçip karşılık verebiliyorsa klasik anlamda bir etkileşimden bahsetmek mümkündür ama Rafaeli bu bakış açısıyla iletişimi üç sınıfa ayırır: Etkileşimsiz Sistemler, Yarı-Etkileşimli Sistemler ve Etkileşimli Sistemler. Alıcı ve vericinin sabit olduğu sistemlerde etkileşimsiz iletişim söz konusudur ve Rafaeli bunu "çift yönlü iletişim" olarak tanımlar. Şekil 1.1'deki modelde P ve O birbiri ile iletişim kuran unsurlardır ve aralarında gidip gelen mesajlar da M1, M2 şeklinde sırayla numaralandırılır. Burada iletişimin etkileşimsiz olma sebebi P nasıl bir mesaj gönderirse göndersin onun her koşul altında M2 cevabını verecek olmasıdır. Benzer bir durumla oyunlardaki diyaloglarda da karşılaşmak mümkündür. Oyuncuya diyalog penceresinde söyleyebileceği farklı seçenekler sunulur ama bazen oyuncu neyi seçerse seçsin karşısındaki karakterin vereceği cevap aynıdır. Bu durum, iletişimde etkileşimsizlik durumudur. Etkileşim için mesajı alan kişinin aldığı mesaj bağlamında bir cevap vermesi gerekir.

Rafaeli (1988) yarı-etkileşimli sistemleri "reaktif sistemler" olarak da isimlendirir. Yarı-etkileşimli sistemlerde, bireyler kendilerine ulaşan mesajlara en son aldığı mesaj bağlamında cevap verir. Şekil 1.2'deki modelde P ve O yine birbiri ile iletişim ku-

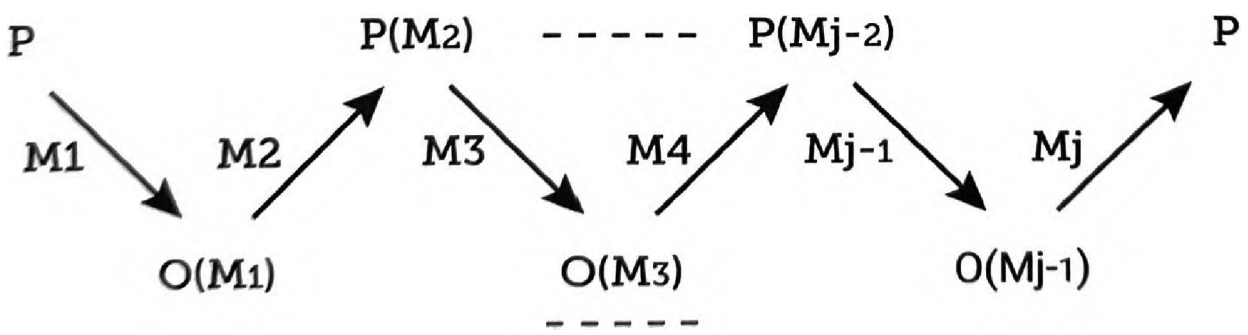
Barbaros'un FRP Maceraları

KOD ADI: SEZAR ABİ BİZ GELDİK

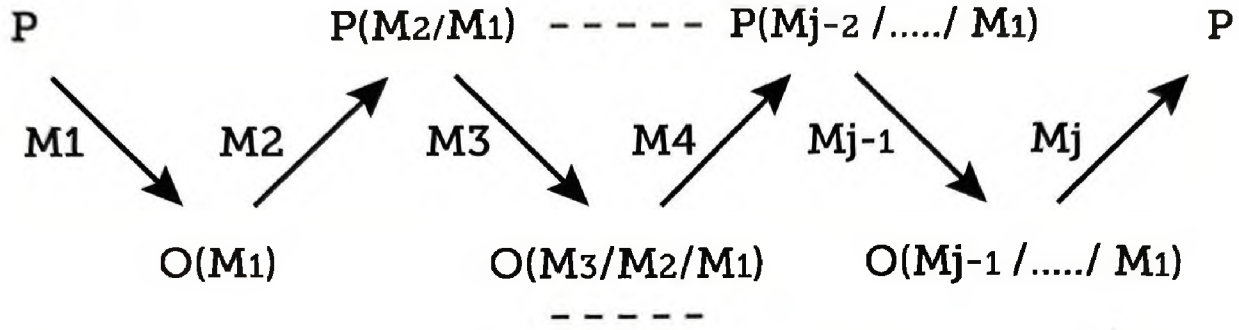
FRP'ye 1993 yılında Bursa Anadolu Lisesi'nde başladım ve üniversite için İstanbul'a geldikten sonra da devam ettim. Her hafta sonu toplanıp arkadaşlarla FRP oynuyorduk. Çok farklı DM'ler altında çok sayıda oyun oynadım ama etkileşimsizlik durumunu en iyi deneyimlediğimiz oyunlardan biri Norse Campaign'di. Lacrimas Profundere'nin Memorandum albümünü çıkarttığı yıldı, hepimiz özenip bezenerek bir Viking karakter yapmışız ve kuzey diyarlarında bir sorunu çözmeye çalışıyoruz ama ne yaparsak yapalım, karşılaştığımız karakterlere ne söylersek söyleyelim, konuya nasıl yaklaşırsak yaklaşalım senaryoda bir türlü ilerleyemiyoruz. DM'nin aklında olayın sanırım bir tane çözümü var ama biz

onu bulamıyoruz, daha doğrusu oyuncular ile DM arasında bir etkileşimsizlik durumu söz konusu. Biz onun kurgusal evrenine nasıl mesajlar gönderirsek gönderelim anlamlı cevaplar alamıyoruz. 5-6 saatlik 8-10 seanstan bahsediyorum, artık sinirimiz de bozulmuş, her oyunda karşımıza ne çıksa gülüp geçiyoruz, Ragnarok kopsa umurumuzda değil. En sonunda biz oyuncular olarak ümidimizi yitirip DM'ye Sezar ile tanışmak için Roma'ya gitmek istediğimizi söyledik. Olur mu öyle şey dese de ısrar ettik. Zaten sonrasında campaign kapandı. Sezar ile tanışmak için biten Norse Campaign olarak tarihe geçmişti.

ran unsurlardır. Aralarında gidip gelen mesajlara bakıldığında P'nin O'ya önce M1 mesajını gönderdiği ve O'nun P'ye bu M1 bağlamında bir M2 cevabı gönderdiği görülür. P ise aldığı M2 mesajı bağlamında O'ya bir M3 mesajı ile cevap verir. Bu sistemde tüm M mesajları arasında bir bağ yoktur ama her mesaj iki varlık arasında en son gönderilen mesaj bağlamında anlamlıdır. Oyunlardan örnek vermek gerekirse, oyuncunun sanal dünyadaki bir sokakta bir insanı öldürmesi sisteme gönderdiği bir M1 mesajıdır. Sokaktaki muhafızların buna tepki göstererek oyuncuya saldırması ise sistemin cevabı olan M2 mesajıdır ve M1 ile bağlantılıdır. Oyuncu bir sonraki eylem olarak çalıların arasında gizlenmeyi seçerse kendisine saldıran muhafızların eylemine taktiksel bir cevap vermiş olur. Birçok oyunda oyuncu bir süre saklandıktan sonra açığa çıktığında muhafızlar ve sokaktaki insanlar oyuncunun az önce birini öldürdüğünü hatırlamaz. Bu noktadan sonra



***Şekil 1.2**: Rafaeli'nin Yarı Etkileşimli İletişim Modeli*



Şekil 1.3: *Rafaeli'nin Etkileşimli İletişim Modeli*

oyuncu ile muhafızlar veya sokaktaki insanlar arasındaki etkileşim hiçbir şey olmamış gibi devam eder, önceki mesajlar unutulur ve yeni bir iletişim süreci başlar. Bir diğer deyişle, tarafların mesaj hafızası yoktur.

Etkileşimli sistemlerde ise (Şekil 1.3), kişi kendisine ulaşan mesajlara cevap verirken, daha önce kendisine ulaşmış mesajları da göz önünde bulundurur. Mesajların içeriği ve oluşan anlam bütünlüğü de dikkate alınır. İki varlık arasında gidip gelen tüm mesajlar sonraki mesajlar üzerinde etkili ve anlamlıdır. Buna bir örneği oyunlardaki düşmanların yapay zekâsı üzerinden vermek mümkündür. Oyunlardaki düşmanlar çoğunlukla yarı etkileşimli bir iletişim modeli kullanır ve oyuncuya en son saldırısı veya en son taktiği bağlamında bir cevap verir. Oyuncunun oyun boyunca kullandığı stratejileri veya taktikleri göz önünde bulundurmaz. Gerçek anlamda etkileşimli olan bir sistemin ise oyuncunun sisteme gönderdiği tüm mesajları takip etmesi ve bunlardan bir anlam çıkarması gerekir. Oyun eğer oyuncunun ne tür silahları, ne şekilde ve nereden kullandığını anlayabilirse son-

Barbaros'un Oyun Maceraları

SNIPER ELITE 4

Oyun Deneyimi: Platinum Trophy, 300+ saat

Obsesif bir oyuncu olduğum için hayatım boyunca multiplayer oyunlardan uzak durdum. Geçmişte bir arkadaşımızı Ultima Online dünyasında kaybettiğimizi hatırlarım, üç sene yüzünü görmemiştik. Ama en sonunda bunu da deneyimlemem gerektiğine

karar verip bir MMORPG değil de (gerçek dünyadan kopma tehlikemi en aza indirmek için) bir FPS seçerek Sniper Elite 4'te multiplayer maçlar yapmaya başladım. Etkileşimli durumlar en iyi multiplayer oyunlarda deneyimleniyor çünkü yapay zekânın yönettiği düşmanlara değil de başka oyunculara karşı oynuyorsunuz. İyi oyuncular sizin taktiklerinizi, nerelere gizlendiğinizi ve nerelerden ateş ettiğinizi öğreniyorlar. Sizinle daha önce oynadıkları bütün oyunları hatırlıyor, sizinle kurdukları etkileşimin bütününe göre davranıyorlar. Örneğin, Village haritasında kamp kurduğum bir ev vardı, çayımı kahvemi alıp dakikalarca dürbün açabildiğim bir yerdi. Bulunduğum yer iyi oyuncuların ateş ettiği yerleri çok iyi görüyordu ama onların beni görüp karşılık vermesi çok zordu. No Cross maçların dünya sıralamasında bir numaralı oyuncusu murphy_jalem kendisini sürekli aynı yerden vurduğumu fark edip bana karşı taktik geliştirdi ve beni kolaylıkla vurabileceği bir yer buldu. Artık ona karşı oynarken o evde kamp kuramıyorum ve çok mutsuzum.

raki çatışmalarda yapay zekâyı oyuncuya göre şekillendirebilir ve işte bunu yapabilirse sistemin etkileşimli olduğundan bahsedilebilir. Rol yapma oyunlarında karakterler arasındaki iletişim de benzer şekilde çoğunlukla yarı etkileşimlidir ancak son dönemde çıkan bazı oyunlarda oyun sizin bir karakterle daha önce nasıl iletişim kurduğunuzu takip eder ve bir sonraki karşılaşmanızda önceden kurduğunuz iletişim bağlamında tepki veya cevap verir. Böyle bir durumda da iletişimin etkileşimli olma durumundan bahsedilebilir.

Anlatı bağlamında interaktif olma durumu ise sistemin oyuncunun nelerden hoşlandığını, neleri tercih ettiğini, karakterler ile nasıl etkileşime geçtiğini ve hikâyede ne gibi seçimler yaptığını takip etmesi, topladığı bu bilgilere dayanarak bir oyuncu profili çıkartması ve bu oyuncu profiline göre hikâyeyi gerçek zamanlı olarak oyuncuya özel olarak değiştirmesi anlamına gelir. Böyle karmaşık bir sistemin bileşenlerini ortaya koyup nasıl çalışacağını anlatmadan önce anlatının bileşenlerine değinelim.

Anlatının Bileşenleri

Anlatı ile ilgili olup da romanda, şiirde, tiyatroda, resimde ve sinemada farklı yaklaşımlarla incelenen terimlerle ilgili belirsizliği ortadan kaldırmak için önce bu kitapta kullanılacak olan terminolojiyi tanımlayalım. ***Anlatı***[11] zamansal ve nedensel boyutlarda anlamlı bir biçimde birbirine bağlanan olaylar dizisinin göstergesel temsilidir. Chatman'a (1978) göre anlatının iki bileşeni öykü ve söylemdir. Öykü *"Ne"* sorusuna cevap verir ve içerik, olaylar zinciri, varlıklar gibi yapıları barındırır. Söylem ise *"Nasıl"* sorusuna cevap verir ve öykünün aktarılma şeklidir. İletişim perspektifinden anlatı ise insan deneyimini sıralı ve mantıklı bir biçimde açıklayacak sembollerin yaratılma, kullanılma ve düzenlenme sürecidir (Fisher, 1987). İletişim alanında anlatı çalışmaları sadece mesaj tasarımı ve mesajların etkisi ile sınırlı değildir, anlatıların kültür, kimlik ve sosyal hareketler oluşturması ile de ilgilenilir. ***Olaylar örgüsü***[12] hikâye için seçilen olayların zaman içerisinde düzenlenmesidir. Fakat bu örgü içerisindeki olaylar gelişigüzel seçilmiş olaylar değildir ve bir sebep-sonuç ilişkisine sahip olarak bir bütün oluşturur. ***Tema***[13] ise yazarın okuyucuya veya izleyiciye iletmek istediği ana düşünce anlamına gelir. Ana fikir, asal düşünce, öneri, önerme, mesaj, ileti, temel düşünce, temel yönelim, amaç, tez, motif, yönlendirici düşünce gibi adlarla da bilinir (Özakman, 2014). Örneğin, ilk Anglo-Sakson epik şiir olarak bilinen Beowulf bir kahramanlık öyküsüdür ama aynı zamanda hayatın faniliğine işaret eden bir ağıt ve bir sadakat hikâyesidir.

Burada Rus Biçimcilerin yaptığı *fabula* ve *syuzhet* ayrımına değinmek de faydalı olacaktır. Olaylar zinciri, karakterler ve olayların geçtiği yerlerden oluşan öykü *(fabula)* anlatılan şeylerin eksiksiz resmidir, yaşananların kaba kronolojisidir ve olayların doğal sıralamasını gösterir (Holquist, 1990). Öykünün iletilme biçimi olan söylem *(syuzhet)* ise gerçek zamanda hikâye

11 narrative
12 plot
13 theme

deneyimlenirken belirli bir sırayla gerçekleşen olaylardır (Cuddon, 1999). Öyküdeki kronoloji okuyucunun, izleyicinin veya oyuncunun zihninde oluşturduğu bir sıralamadır ve söylem bittikten sonra ortaya çıkar. Örneğin, olayların kronolojik sıralaması A, B, C, D ve E olarak temsil edilecek olursa, bu olayların okuyucu, izleyici veya oyuncuya gösterilme sırası E, A, B, C ve D şeklinde kronolojik sıralamadan farklı olabilir. Duygusal ve estetik etkiyi artırmak için kullanılan bu tekniğe Homeros'un *İlyada*'sında bile rastlamak mümkündür. Bu tekniğin amacı, beklenti yaratma veya önceden ima etme, ipuçları verme veya önceden bahsetme (*proanaphonesis* veya *prolepsis* olarak isimlendirilir) olabildiği gibi, bazı detayları sonraya saklayarak kullanıcı üzerinde en büyük etkiyi bırakacak zamanda kullanmak (*paraleipsis* olarak isimlendirilir) da olabilir (Herman vd., 2005). Hatta zamanın oyun mekaniği olarak kullanıldığı oyunlarda oyuncunun eylem sıralaması içinde farklı noktalara gidip gelmesi veya başa sarması bile mümkündür. Örneğin, *Life is Strange* isimli oyunda zamanı geri sarma mekaniği sayesinde oyuncunun eylemlerini değiştirmesi ve yeni olay örgüleri açığa çıkartması mümkündür.

Olaylar örgüsü hikâyenin ne ile ilgili olduğunu anlatır ve okuyucuyu başka bir âleme götürür. Okuyucu, izleyici veya oyuncu günlük yaşantısından farklı bir deneyim yaşamayı bekler, zihinsel olarak bir yolculuğa çıkmayı arzular. İyi bir oyun hikâyesi de oyuncuyu bir karakterin dünyasına götürür, o karakterin yerine koyar ve oyuncuya kurgusal bir evrende farklı bir hayat sunar. Olaylar örgüsü içerisindeki olayların önemli veya anlamlı olması beklenir. Eylemlerin sonuçları olmalıdır. Örneğin, karakterin saçlarını taraması veya bir kapıyı açması başlı başına anlamlı veya önemli bir olay değildir. Eylemler, sonuçları olursa olay örgüsü içerisinde anlam kazanır. Düşünceler veya duygular eyleme dönüşmüyorsa veya sonuçları olmuyorsa anlamlı değildir. Olayların

statik olmaması, bir yere gitmesi, bir sonuca varması beklenir. Dolayısıyla tasarımcılar için olaylar örgüsünün çıkartılması, hikâye için önemli olayların belirlenmesi ve bunların nasıl gösterileceğine karar verilmesi anlamına gelir. ***Sahne***[14] ise belirli bir mekânda geçen ve kendi içinde hareket bütünlüğü olan eylemlerden, karakterlerden ve arka plandan oluşur. Sahne eylem ve konuşma içerir, yaşananların özetlemesi değil gösterilmesi beklenir. Gelişigüzel eylemler bir sahne oluşturmaz. Eylemlerin bir sebebi olmalıdır, hikâye içinde gösterilmesi gereken veya o mekânda anlatılması gereken bir şey vardır. Sahneler olaylar örgüsünü devam ettirmeli ve karakterleri betimlemelidir.

Bell'e (2004) göre: (a) Her sahnenin bir açılışı vardır ve bu açılış kısmının ilgi çekici olması gerekir, (b) Her sahnede gösterilen karakterlerin bir amacı olmalıdır, (c) Sahneler içerisinde çatışma barındırmalıdır. Çatışma hikâye içerisindeki bir zıtlıktır, çözülmesi gereken bir sorundur veya bir başka deyişle dananın kuyruğunun koptuğu yerdir ve (d) Sahnenin sonunun da sahnenin açılışı gibi etkileyici ve çarpıcı olması beklenir. *The Witcher 3: Wild Hunt* oyununun çıkış sinematiklerinden biri olan ve çok sayıda ödül alan *A Night To Remember* üzerinden örnekle ilerleyecek olursak, sahnenin açılış kısmında deniz kenarında şarkı söyleyen güzel bir kadın gösterilir. Kadının söylediği şarkı yaratık avcısı olarak nitelendirebileceğimiz *witcher* olarak isimlendirilen karakterlerle ilgilidir. Kadının güzelliği ve şarkının içeriği izleyicide neler olacağı konusunda merak uyandırır. Sonrasında oyunun ana karakteri olan Geralt ortaya çıkar ve bir kontrat aldığını söyler. Kadın da eski zamanlarda böyle bir kontratı kimsenin almayacağını söyleyerek cevap verir. Kontratlar bu oyunda yaratık avcılarına verilen yaratık öldürme görevlerini temsil eder. İzleyici bu noktada Geralt'ın kadını öldürmeye geldiğini ve kadının da hayatta kalmaya çalışacağını anlar. Gösterilen iki karakterin de bir amacı vardır. Çatışma yaratık

avcısı olan Geralt'ın bir vampire dönüşen güzel kadınla dövüşmesiyle başlar. Aksiyon kısmında hem yaratık avcılarının hem de vampirlerin özel güçleri ve taktikleri gösterilerek izleyicide dövüşün nasıl sonlanacağına dair bir merak uyandırılır. Sahnenin sonlarına doğru iki karakterin de yere düştüğü görülür ve sonrasında vampirin öldüğünün ama Geralt'ın hayatta kaldığının anlaşılmasıyla sinematik sona erer. Bu noktada sahnenin açılışındaki şarkı devam ederek yaratık avcıları ile vurgu tekrarlanır ve bu acımasız avcıların yaratıkları kesip biçerek hayatlarına devam ettikleri söylenir.

Anlatı analizlerini sinematikler ile yapmak daha kolaydır çünkü sinematiklerde oyuncunun etkileşimi kısıtlanmakta veya karakterin kontrolü oyuncunun elinden tamamen alınmaktadır. Oyuncunun karakterin kontrolünü ele aldığı yerlerde ise hikâyenin bütünlüğü ile oyuncu özgürlüğü arasında diğer medya türlerinde var olmayan bir ikilem ortaya çıkartır. Oyuncunun çok fazla özgür bırakılması tasarımcının anlatmak istediği hikâyenin deneyimlenmesini zorlaştırabilir veya imkânsız kılabilir. Oyunlarda hem oyuncunun özgür seçimleriyle deneyimlemek istediği bir hikâye, hem de oyunu tasarlayanların anlatmak istediği bir hikâye ve oyuncuda uyandırmak istediği belirli duygular vardır. Bu içsel ve dışsal amaçlar Hint kökenli *Rasadhvani* teorisini hatırlatır. Bu teori *rasa* (duygu) ve *dhvani* (telkin) fikirlerini bir araya getirir (Herman vd., 2005). Burada her bir hikâyenin hem içsel hem de dışsal amaçları olduğu ifade edilir. İçsel olarak, karakterlerin belirli amaçları vardır. Dışsal olarak ise, yazarın okuyucuda üretmeyi istediği belirli bir duygusal tepki vardır. Bu iki amaç birbiriyle iç içedir. Örneğin, *Disco Elysium* oyununda Harry Du Bois karakteri ile oyuncunun aldığı ilk görev ayakkabısının kayıp tekini bulmaktır ve burada bize anlatılmaya çalışılan şey oyunda kontrol ettiğimiz karakterin ne kadar dağınık, hayattan kopuk ve berbat bir durumda olduğudur. Oyun tasarımcılarının oyuncuda duygusal

tepkiler yaratmak istediğini unutmayalım. Bunun için genelde interaktif veya interaktif olmayan sinematikler kullanılır, gösterilmesi veya söylenmesi gereken oyuncuya aktarılır, sonrasında karakterin kontrolü tekrar tamamen oyuncuya verilir.

Anlatı üzerinde interaktif olma durumu Ryan (2015) tarafından dört başlık altında incelenir: Yüzeysel Etkileşim,[15] Anlatının Söylemini Etkileyen Etkileşim,[16] Oyun Dünyasında Varyasyonlar Yaratan Etkileşim[17] ve Gerçek-Zamanlı Hikâye Üretilmesini Sağlayan Etkileşim.[18] Yüzeysel Etkileşim'de oyunun interaktif bir kullanıcı arayüzü olsa da oyuncu eylemleri ne hikâyeyi ne de olaylar örgüsünü değiştirir. Anlatının Söylemini Etkileyen Etkileşim'de hikâyede gerçekleşecek olaylar önceden belirlenmiş olsa da oyuncunun bu olayları deneyimleme sırası farklılaşabilir. Oyun Dünyasında Varyasyonlar Yaratan Etkileşim'de oyuncu oyun dünyasının bir üyesi olarak belirli bir role sahiptir ve oyuncu özgürlüğü ön plandadır, ama oyuncuya verilen eylemliliğin amacı önceden belirlenmiş ve sabitlenmiş bir ana hikâyenin deneyimlenmesidir. Gerçek-Zamanlı Hikâye Üretilmesini Sağlayan Etkileşim'de ise hikâyeler önceden belirlenmemiştir ve oyun-oyuncu etkileşimin sonucu olarak gerçek zamanlı olarak üretilir.

İnteraktif olma durumundan devam ederek konuyla ilgili farklı bir çalışmaya daha bakalım. Lebowitz ve Klug (2011) etkileşim boyutuna odaklanarak hikâyeleri altı sınıfa ayırır: Tamamen Geleneksel Hikâyeler, İnteraktif Geleneksel Hikâyeler, Çoklu Sonlu Hikâyeler, Dallanan Hikâyeler, Açık Sonlu Hikâyeler ve Tamamen Oyuncu Kontrolündeki Hikâyeler.

a. **Tamamen Geleneksel Hikâyeler:** İçerisinde etkileşim barındırmayan hikâyelerdir ve kullanıcının pasif bir izleyici veya okuyucu konumunda olması anlamına gelir. Oyunlar dışındaki medya türlerinde hikâyeler çoğunlukla bu tarzda anlatılır.

15 periphery interactivity
16 interactivity affecting narrative discourse
17 interactivity creating variations in the game world
18 interactivity leading to real-time story generation

b. **İnteraktif Geleneksel Hikâyeler:** Bu tarz hikâyelerde, oyuncuya oyun dünyası ve karakterler ile etkileşime geçme şansı verilse de oyuncunun hikâyeyi herhangi bir şekilde etkilemesi veya değiştirmesi mümkün değildir. Oyunu tasarlayanlar hikâyenin akışı ve ilerleyişi üzerinde tamamen kontrol sahibidir. Bu sayede, her sahneyi arzulanan duygusal etkiyi yaratacak şekilde detaylı bir biçimde tasarlayabilirler. Böylece oyuncunun hikâyeyi anlamaması, önemli bir bilgiyi kaçırması veya olaylar örgüsünü takip edememesi gibi sorunlar yaşanmaz. Örneğin, *Death Stranding* oyununun anlatısını bu sınıfa sokabiliriz. Uzun sinematikler, farklı karakterlerle edilen sohbetler ve sinematik aksiyon sahneleriyle ön plana çıkan oyunun hikâyesi oldukça lineer bir yapıya sahip. Oynanış oyuncudan oyuncuya farklılıklar gösterebilir ancak ana hikâyede herhangi bir değişiklik yapmak veya bir etki yaratmak mümkün değil. Hideo Kojima anlatının her anını, kamera açılarından müziklere kadar sıkı kontrol etmeyi seviyor ama bu sayede oyunculardan arzu ettiği duyguyu veya etkiyi yaratıyor.

c. **Çoklu Sonlu Hikâyeler:** Bu tarz hikâyeler aslında interaktif geleneksel hikâyelere benzer ancak oyuncuya bir veya birden fazla seçim şansı verilir. Oyuncunun bilinçli veya bilinçsiz olarak yaptığı bu seçimlere göre oyunun birden fazla sonu vardır. Hikâyenin büyük bir kısmı yine oyunu tasarlayanların kontrolündedir ama en azından oyuncuya bir parça da olsa eylemlilik hissi verilir, olaylar örgüsü üzerinde kontrol sahibi olduğu hissettirilir. Örneğin, *Dishonored 2* oyununda olaylar örgüsü tamamen tasarımcının kontrolündedir ve oyuncu hikâyeyi sırası belirlenmiş seviyelerle deneyimler. Ancak seviyelerde verdiği bazı kararlar oyunun sonuna da etki eder ve oyunun sonunda gösterilen sinematikte ufak tefek farklılıklara sebep olur. Çoklu Sonlu

Hikâyelerin yaşayabileceği bir sıkıntı devam oyunları çıktığında belirgin hale gelir. Birinci oyunun bıraktığı yerden başlayan ikinci oyunun anlamlı olabilmesi için, ikinci oyunun açılışının birinci oyunda yapılan seçimler ve karşılaşılan son ile tutarlı olması gerekir. *Mass Effect 2* oyunu bu sorunu birinci oyunun son kaydedilen dosyasından veri aktarılmasına izin vererek çözer.

d. **Dallanan Hikâyeler:** Dallanan hikâyelerde oyuncunun yaptığı seçimlerden bazıları olaylar örgüsüne az etki eder, ama bazı seçimler olaylar örgüsünü bambaşka bir yere götürür ve oynanış üzerinde de etkili olur. Oyunun birden fazla sonu vardır ama bu sonlara aynı şekilde ulaşılmaz. Bu tarz oyunlarda oyuncunun daha özgür olduğunu ve eylemlilik hissinin daha fazla olduğunu söyleyebiliriz. Hikâye dallanıyor olsa da tasarımcılar her bir kol veya dal üzerinde hâlâ kontrol sahibidir. Dallanan hikâyelerin en büyük sorunu oyunun maliyetine olan etkisidir. Bir seçime göre hikâyeyi iki veya üç ayrı kola ya da dala ayıracaksanız, her biri için yeni tasarımlara ihtiyacınız var ve bu da daha fazla zaman, daha fazla para harcamak demek. Örneğin, *Fallout 4* oyununda hikâyenin belirli bir yerinde artık ciddi bir seçim yapmak zorunda kalırsınız, *Institute* veya *Brotherhood of Steel* veya diğer fraksiyonlar arasında yaptığınız seçim olaylar örgüsünü ve oynanışı tamamen değiştirir, oyunu hangi son ile deneyimleyeceğinizi belirler.

e. **Açık Sonlu Hikâyeler:** Bu tarz hikâyeler dallanan hikâyelere göre çok daha karmaşık bir dallanma yapısına sahiptir ve seçim sayısı çok daha fazladır. Seçimler dallanan hikâyelerdeki kadar belirgin değildir ve yine oyunun farklı sonlarına farklı şekillerde ulaşılır. Burada seçimlerin belirgin olmamasından kaynaklı olarak oyuncunun keyfinin kaçması da

mümkündür. Oyuncu bazen herhangi bir şeyi etkilemeyeceğini düşündüğü bir karar verir ama sonra bu kararın oyun üzerinde arzu etmediği bir etki yarattığını görürse keyfi kaçacaktır. Bu tarz oyunlar şöhret sistemleri[19] de kullanarak oyuncunun eylemlerine ve seçimlerine göre farklı gruplar içinde iyi veya kötü bir şöhrete sahip olmasını sağlar. Bir grup karakter ile arası çok iyi olan oyuncunun, bir diğer grup ile arası çok kötü olabilir ve bunun oynanış ile olaylar örgüsü üzerinde de etkisi vardır. *Fallout: New Vegas* oyununun hikâyesinin nasıl dallandığına, kullandığı şöhret sistemine ve seçim sayısına bakacak olursanız neden açık sonlu hikâye örneği olarak bu oyunu seçtiğimi daha iyi anlayabilirsiniz.

f. **Tamamen Oyuncu Kontrolündeki Hikâyeler:** Bu tarz oyunlarda oyunun önceden belirlenen bir hikâyesi yoktur. Oyuncu eylemler ve olaylar örgüsü üzerinde tamamen kontrol sahibidir, istediği yere gidebilir ve istediği şeyi yapabilir. Bir nevi, oyuncu kendi hikâyesini kendi yazar. Daha önce yaptığım "Gelişen Hikâyeler" tanımı ve verdiğim *Sims 4* örneği bu sınıfa dahildir.

Anlatının interaktif hale gelmesi için ihtiyaç duyulan en önemli şeylerden biri de anlatının yapıtaşlarıdır. Hangi eylemler, hangi karakterlerle hangi ön koşullar altında bir araya getirilirse anlamlı bir olaylar örgüsünden bahsedilebilir? Anlamlı ve oynanabilir bir hikâye ortaya çıkartmak için olayların ve karakterlerin farklı kombinasyonları nelerdir? Olayların sıralamasının değiştirilmesi anlatıyı amacından uzaklaştırır mı? Hangi olaylar örgüsü mantığa aykırıdır ve hangi olaylar örgüsü hikâyenin bütünlüğünü bozar? Gerçekçi ve inandırıcı kurgusal dünyalar nasıl tasarlanır? Karakterleri gerçekçi ve inandırıcı yapan özellikler nelerdir? Seçimler ve sonuçları nasıl olmalıdır? Her oyuncu aynı mıdır? Oyun deneyimi kişiden kişiye farklılıklar gösterir mi? Oyun deneyiminin

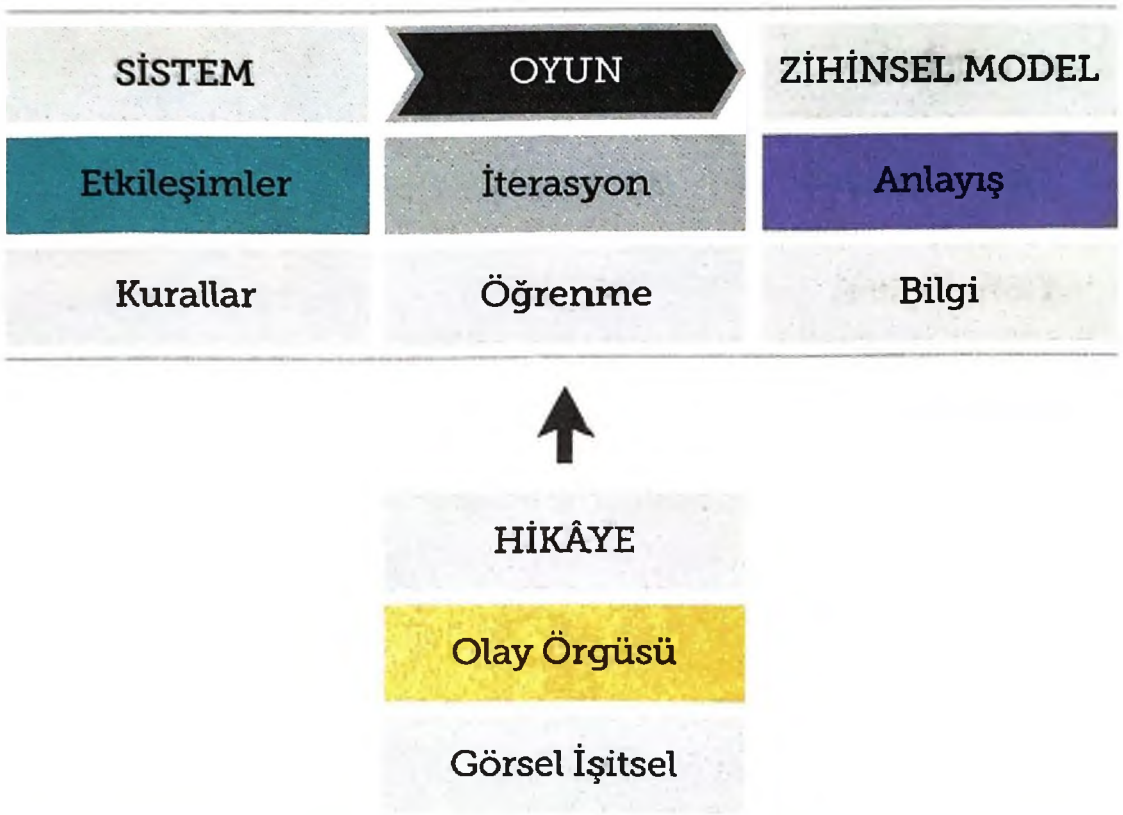
19 reputation system

bileşenleri nelerdir? Bu sorulara cevap vermeden, yapay zekâ ile oyuncuya göre değiştirilen veya oyuncuya uyarlanan interaktif bir anlatı ortaya çıkartmak mümkün değildir. Bu yüzden İkinci Bölüm'de kurgusal dünyaları, Üçüncü Bölüm'de dramatik yapıları, Dördüncü Bölüm'de karakterleri ve Beşinci Bölüm'de seçimleri inceleyeceğiz. Altıncı Bölüm'de oyuncu tipleri ve psikolojisinden bahsettikten sonra Yedinci Bölüm'de oyun deneyimine odaklanacağız. Konular ilerledikçe ve parçalar bir araya geldikçe yapbozun zihninizde yavaş yavaş tamamlanacağını düşünüyorum. İsterseniz bu bölümü interaktif anlatı sistemlerinin temellerini anlatarak bitirelim.

İnteraktif Anlatı Sistemleri

İnteraktif anlatının ayırt edici özelliği okuyucunun, izleyicinin veya oyuncunun neyi ne zaman deneyimleyeceği konusundaki özgürlüğüdür. John Krizanc'ın bir tiyatro sahnesinde değil de büyük bir malikânede sergilenen *Tamara* isimli oyunu interaktif anlatının ilgi çekici örneklerinden biridir (Miller, 2004). Oyunun farklı sahneleri malikânenin farklı odalarında oynanır ve izleyiciler hangi odada hangi sahneyi izleyeceğini seçme özgürlüğüne sahiptir. İzleyici hangi karakterin hikâyesi ile ilgileniyorsa malikânede o karakteri takip ederek onun hikâyesini deneyimleyebilir. Böyle bir düzen içerisinde malikâneye yapılacak tek bir ziyaret ile anlatının tamamının deneyimlenmesi mümkün değildir. Dijital oyunlarda da oyuncu neyi ne zaman deneyimleyeceğini seçmekte özgürdür, ama buna bir de karakterler adına eyleme geçebilme özgürlüğü eklenir. Örneğin, oyuncunun farklı karakterlerin perspektifinden farklı olayları deneyimlediği *Detroit: Become Human* oyununda oyuncunun yaptığı seçimler hikâyenin dallanmasına sebep olur ve her bölümün sonunda oyuncuya eylemlerini gösteren bir seçim haritası sunulur. Burada da oyuncunun tek bir oynanışta hikâyenin bütün alternatif versiyonlarını deneyimlemesi mümkün değildir ve farklı eylemlerin farklı sonuçlarını görmek istiyorsa oyunu birden fazla kez oynaması gerekir.

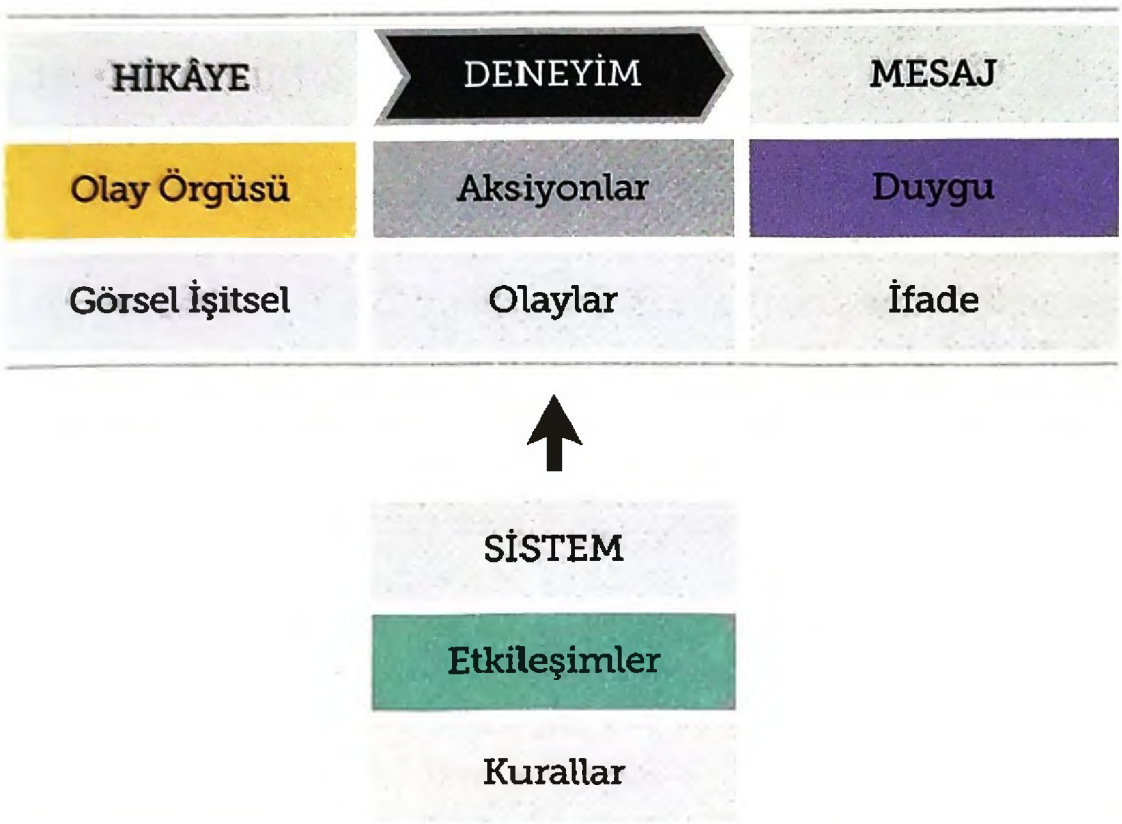
Dijital oyunlarda ideal bir interaktif anlatının nasıl olması gerektiğine, böyle bir sistemin bileşenlerinin veya modüllerinin neler olacağına geçmeden önce Fischer (2017) tarafından yapılan interaktif sistemler ve interaktif hikâyeler sınıflandırmasını incelemek faydalı olacaktır. Dijital oyunlarda anlatı ve oynanış arasındaki ilişki veya denge her zaman aynı değildir, bazı oyunlar oynanışları ile ön plana çıkarken bazı oyunlar ise anlatıları ile dikkat çeker. İnteraktif sistemlerde sistem ön plandadır ve oynanış hâkimdir. Sistemin iki önemli bileşeni



Şekil 1.4: *İnteraktif Sistemler*

kurallar ve bu kuralların bir araya gelerek oyuncu girdilerine cevap vermesiyle ortaya çıkan etkileşimlerdir. Oyuncuların zihinsel modeli ise kuralların öğrenilmesiyle ortaya çıkan bilgi ve bu bilginin karmaşık oynanış dinamikleri ortaya çıkartmak için yorumlanmasından oluşur. Oyuncular kurallar çerçevesinde oyun ile yaptıkları etkileşimleri sürekli tekrarlayarak oyunu öğrenir, oyun dinamiklerini güvenilir ve kasıtlı bir biçimde değiştirecek anlayışa ve bilgiye sahip olur. Hikâye sadece oyuncuların kuralları ve kuralların oynanışı nasıl etkilediğini anlamasına yardımcı olur. Bir başka deyişle, hikâye oyuna hizmet eder. İnteraktif sistemlerin yapısı Şekil 1.4'te verilmiştir.

İnteraktif hikâyelerde ise hikâye ve oyuncu deneyimi ön plandadır. Hikâyenin en basit anlatı bileşeni görsel ve işitsel ögelerdir. Bunun yanı sıra olaylar örgüsü de hikâyenin anlamlı bir parçasıdır. Bu oyunlarda hikâye-



Şekil 1.5: *İnteraktif Hikâyeler*

ler bir mesaj iletir. Olaylar örgüsünün vermeye çalıştığı belirgin bir ifade ve oyuncuda açığa çıkartmak istediği bir duygu vardır. Oyuncular olaylar örgüsü ve görsel işitsel ögelerden oluşan hikâyeyi deneyimler, karşısına çıkan olaylar karşısında aksiyona geçer, oyunun ifade etmeye çalıştığı mesajı alır ve nihayetinde oyuncuda istenilen duygu açığa çıkar. Burada sistem hikâyeye hizmet eder ve bu oyunlar oynanışları ile değil de güçlü hikâyeleri ile ön plandadır. İnteraktif hikâyelerin yapısı Şekil 1.5'te verilmiştir.

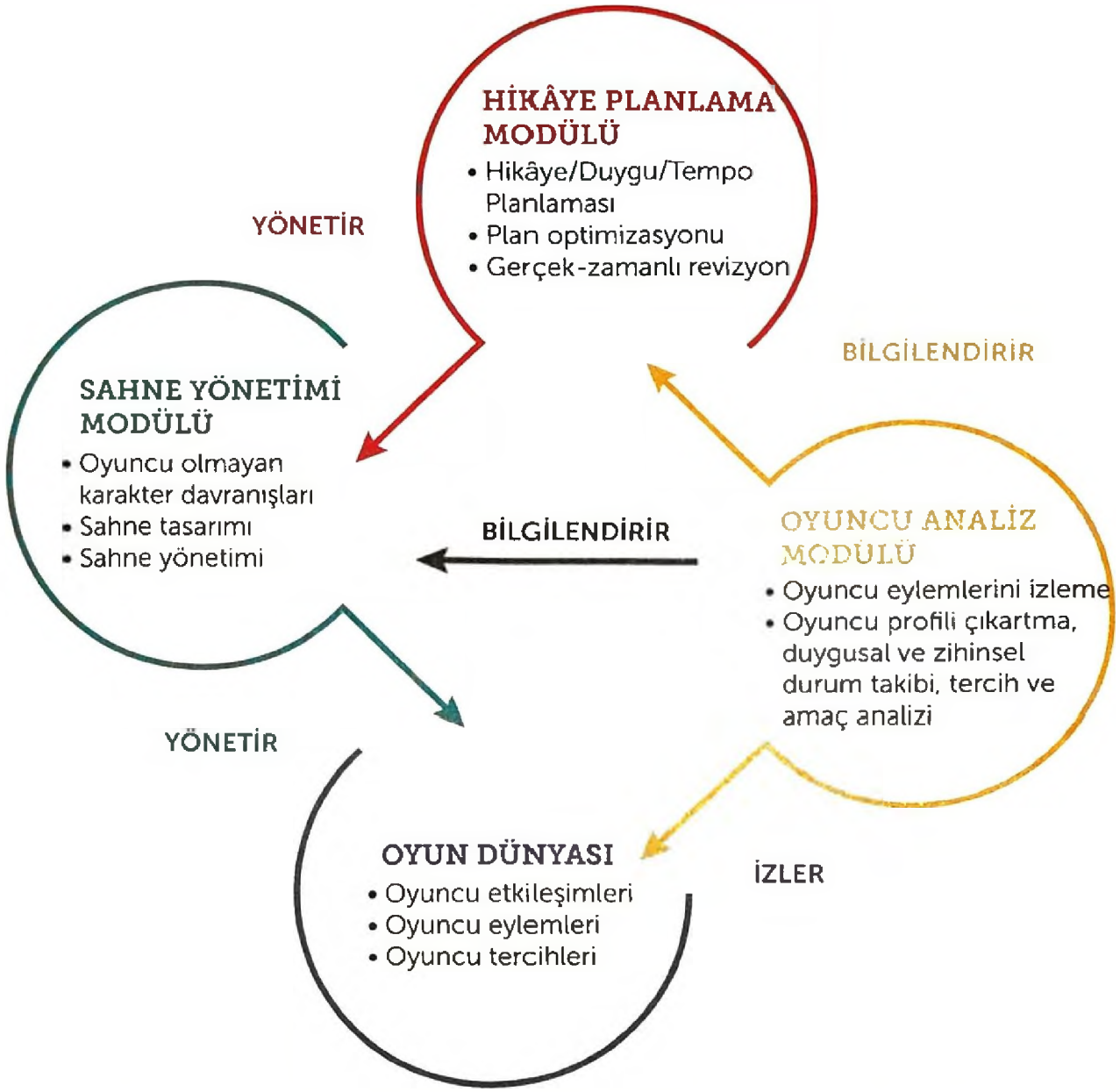
İdeal bir interaktif anlatı sisteminde oyuncunun etkileşime geçtiği oyunun yanı sıra sistemin olmazsa olmaz üç bileşeni vardır. Bunlar; oyuncu analiz modülü, hikâye planlama modülü ve sahne yönetimi modülüdür (Şekil 1.6). Oyuncu sanal dünyada bir sürü nesne ve karakter ile etkileşime geçer, farklı eylemlerde bulunur ve seçim şansı sunulduğunda oyun içerisinde seçimler

Barbaros'tan Hikâyeler

2008 ve 2010 yılları arasında doktora sonrası araştırma için National University of Singapore'de **Games Lab** *altındaki* **Automated Storytelling for Games** *projesine katıldım. Ekibinin tamamı mühendislerden oluşan (?) interaktif anlatı odaklı bu projede karşılaştığımız sorunları çok iyi hatırlıyorum. İnteraktif anlatı alanının bütün sorunlarını tek bir projede iletişim veya psikoloji alanlarını yok varsayarak çözmeye çalışan proje yöneticimizin (bir başka mühendis) 1 milyon dolarlık bütçeyi heba edişini şaşkınlıkla izlemiştim. İnteraktif anlatının sıkıntılarını ancak disiplinlerarası bir yaklaşım çözebilir.*

veya tercihler yapar. Bütün bunları sürekli olarak izleyen modül oyuncu analiz modülüdür. Oyuncunun duygusal durumunu değerlendirmek ve zihinsel durumunu takip etmek bu modülün görevidir. Duygusal durum oyunda nelerden keyif aldığı ve neleri yapmaktan hoşlandığı ile ilgilidir. Oyun hikâyesinin oyuncuda yarattığı duygular da bunun içerisine girer. Oyuncunun zihinsel durumu ise oyuncunun ihtiyaçları, motivasyonları ve amaçlarını içerir. Oyuncunun oyun içerisinde yaptığı tercihlerin analizi de bu modülün görevidir. Oyuncu analiz modülünün esas amacı ise bütün bu değişkenleri değerlendirerek bir oyuncu profili çıkartmaktır. Herhangi bir oyunun hikâyesini binlerce farklı oyuncuya göre değiştirmek veya revize etmek mümkün olmayacağı için oyuncu profillerine ihtiyaç vardır. Örneğin, oyuncuları Bartle'ın (1996) ünlü oyuncu tiplerine göre sınıflandırıyorsanız, sistemin elinde Başaranlar, Katiller, Sosyalleşenler ve Kâşifler olmak üzere dört profil vardır. Bu durumda modülün amacı yaptığı tüm analizler sonrasında oyuncunun bu dört profilden hangisine daha yakın olduğunu belirlemektir. Böylece bu bilgiyi diğer modüller ile paylaşarak oyunun hikâyesinin ilgili profile göre değiştirilmesini veya revize edilmesini isteyecektir.

Hikâye Planlama modülünün (drama yöneticisi olarak da isimlendirilir) amacı çıkartılan oyuncu profiline göre hikâyenin yapısında ne gibi değişiklikler yapılacağına karar vermek, oyuncuda hangi duygunun açığa çıkar-



Şekil 1.6: *Örnek İnteraktif Anlatı Sistemi*

tılması gerektiğini belirlemek ve hikâyenin temposunu ayarlamaktır. Bu bağlamda bu modülün esas görevi planlama yapmaktır ve yaptığı planları optimize etmek zorundadır. Gerçek zamanlı olarak oyuncu analiz modülünden gelen bilgilere göre hikâyenin revizyonunu yapmakla yükümlüdür. Burada amaç, ilgili profilin en çok hoşuna gidecek hikâyeyi ortaya çıkartmak ama bir yandan da hikâyenin bütünlüğünü bozmamaktır. Planlamanın zorluğu da buradan gelir. Bu modül hikâye-

de oyuncuya özel olarak yapılacak değişikliklere karar verdiğinde bu bilgiyi Sahne Yönetim modülüne aktarır. Sahnenin bileşenlerini belirlemek, sahneyi bir yönetmen gibi yönetmek, karakterlerin nerede ve nasıl duracağını belirlemek, hangi kamera açısının kullanılacağına karar vermek bu modülün görevidir. Sistemin bütün bileşenleri oyunun oynanışı boyunca çalışır ve döngüsel bir süreçte hikâyede oyuncu için gerekli değişiklikleri yapar.

Sistemdeki modüllerin tamamını kusursuz bir biçimde çalıştırabilen ticari veya deneysel bir oyun henüz bulunmuyor. Üniversitelerdeki araştırmalar böyle bir sistemi çalıştırabilmek için hâlâ çok basit senaryolar kullanıyor (*Kırmızı Başlıklı Kız* gibi masallar) ve modüllerin iyileştirilmesi üzerinde çalışıyor. Oyuncu Analiz modülünün en büyük problemi oyuncu profillerinin nasıl çıkartılacağı. Farklı araştırmalarda farklı oyuncu profilleri kullanılıyor ve henüz oyuncu profilleri konusunda genelgeçer bir model ortaya koyan olmadı. Hikâye Planlama modülünün en büyük zorluğu hikâyenin yapıtaşlarını belirlemek ve bu yapıtaşları ile anlamlı, oynanabilir bir hikâye yapısı ortaya koymaktır; bunun da bir nevi bir yapay zekânın okunabilir, akıcı ve anlam bütünlüğü olan bir roman yazmasına benzediği söylenebilir. Sahne Yönetim modülü ise bir film yönetmeninin vereceği bütün kararları etkin bir biçimde verebilen bir bilgisayar programı gerektiriyor. Tüm bu zorluklar ve interaktif anlatı için çözülmesi gereken problemlere sonraki bölümlerde de değinecek, interaktif anlatının temel zorluklarını anlatacağım. Bu bağlamda bu kitabın interaktif anlatının nasıl yapıldığı üzerine değil, interaktif anlatının henüz neden yapılamadığı üzerine odaklandığımı söyleyebilirim. Son olarak, daha detaylı ve daha teknik bilgi edinmek isteyen okuyucular ve araştırmacılar için üniversitelerde şimdiye kadar geliştirilen interaktif anlatı sistemlerinden bir kısmını bir tablo ile özetlemek istiyorum. Böylece ne tarz senaryolar üzerinde hangi teknikleri veya yöntemleri kullanarak ne yapmaya çalıştıklarını görebilirsiniz.

Sistem	Hikâye	Teknikler/Yöntemler
Facade (Mateas ve Stern, 2003)	Evliliğinde sorunlar yaşayan bir çiftin evine misafir giden bir karakterin hikâyesi. Oyuncu istediği zaman istediğini söylemekte özgürdür ama neyi nasıl söylediği hikâyeyi etkiler. Oyuncunun eylemleri hikâyenin sonunda çiftin evliliğinin ne olacağını belirler.	Drama yöneticisi, vuruşlar, karakterler, doğal dil işleme. Vuruşlar hikâye içerisindeki kısa eylem dizileridir. Her bir vuruşun belirli ön koşulları ve etkileri vardır.
IDA (Magerko, 2005)	Cinayete kurban giden ve hayalet olarak oyuna başlayan bir karakterin hikâyesi. Oyuncu hem katilini bulmalı hem de başka bir karakterin cesedini bulmasını sağlayarak cinayete kurban gittiğini anlatmalıdır.	Yarı-özerk karakterler, hikâye uzayını belirleyen bir yazar, hikâyenin ilerlemesini sağlayan ve oyuncuya kılavuzluk eden bir yönetmen.
SASCE (Nelson vd., 2006)	Bir dedektif hikâyesi olan ve cinayet mi intihar mı sorusu üzerine odaklanan "Tea for Three" senaryosu ve daha büyük bir sanal dünyada geçen, içerisinde daha fazla olay barındıran "Anchorhead" adında, Lovecraft tarzında bir senaryo.	Pekiştirmeli öğrenme ile eğitilen bir drama yöneticisi, değerlendirme fonksiyonları ile hikâye kalitesinin test edilmesi.

Sistem	Hikâye	Teknikler/Yöntemler
U-DIRECTOR (Mott ve Lester, 2006)	Yeni keşfedilen bir volkanik adada ortaya çıkan gizemli bir hastalık salgına dönüşmeden gerekli kanıtların ve önlemlerin alınmasına yönelik bir senaryo.	Anlatı hedefleri, hikâye dünyasının durumu ve kullanıcının durumu parametreleri ile çalışan bir anlatı planlayıcısı.
PaSSAGE (Thue vd., 2007)	*Kırmızı Başlıklı Kız*'dan esinlenerek yazılan ve yeni olayların/ karşılaşmaların eklenebileceği bir senaryo.	Oyun başında sorulan sorularla oyuncu profilini çıkartarak senaryoya oyuncuya uygun olayların eklenmesi.
IN-TALE (Riedl ve Stern, 2006)	Başka bir ülkede sivillerin güvenliğini sağlamakla görevli olan, Amerikan ordusunda görevli bir yüzbaşının hikâyesi. Bir pazar yerinde dolaşırken farklı olaylar/sorunlar ile karşılaşabiliyor.	Yapay zekâ destekli oyuncu olmayan karakterler. Eğitim senaryosunun tutarlılığını sağlamak için oyuncuyu gerektiğinde yönlendiren bir hikâye yöneticisi.
Mimesis (Riedl vd., 2003)	Bir bankada güvenlik görevlisi olan çalışan Sam karakterinin bir akşam banka yöneticisinin kasadan altınları çıkartmaya başladığını görmesiyle başlayan senaryo.	Oyuncu eylemleri senaryoya uygun ise anlatı planlamasına dahil edilir, uygun değilse oyuncu eylemine müdahale edilir.

Sistem	Hikâye	Teknikler/Yöntemler
GADIN (Barber ve Kudenko, 2009)	İhanet, fedakârlık, herkesin iyiliği için gibi klasik ikilemler üzerine kurulu senaryolar. İkilemlerde anlatıda en iyi sonucu elde etmek, daha az kişisel fayda sağlamak anlamına gelir. Kişisel faydanın daha çok olduğu seçeneklerde ise düşman/rakip kazanır.	Oyuncuya önceden belirlenmiş ikilemlerde seçim şansı verilir, oyuncunun bu ikilemlerde verdiği kararlara göre sonraki senaryolar değiştirilir.
OPIATE (Fairclough, 2006)	Propp'un (Bölüm 3'e bakınız) analizinde kullandığı 44 halk masalı kullanılır.	Propp'un anlatı fonksiyonları (Bölüm 3'e bakınız) üzerinden yazılan hikâyelerde Durum Tabanlı Çıkarsama ile planlama yapan bir drama yöneticisi kullanır.
IDtension (Szilas, 2003)	Bir şirketin yöneticisi öldürülür ve güvenlik görevlisi, Anna adındaki bir kadını aynı gece olay yeri yakınında gördüğünü söyler. Senaryoda oyuncu Anna'nın eşi rolündedir ve eşinin suçsuz olduğunu ispatlamaya çalışır.	Kullanıcının anlatı içerisindeki durumu için kullanıcı modeli, sanal dünyadaki karakterlerin olası eylemleri için anlatı mantığı ve eylemlerin anlatı için önemini belirleyen anlatı sıralayıcısı kullanılır.
BARDS (Pizzi vd., 2007)	Örnek senaryo olarak, Flaubert'in *Madam Bovary*'si kullanılır.	Karakterlerin inançlarına ve duygusal durumlarına odaklanır. Planlama olaylar örgüsünden çok karakterin duyguları üzerine yapılır.

***Tablo 1.2:** İnteraktif Anlatı Sistemleri*

UZMAN GÖRÜŞÜ



İbrahim Altuğ Işığan
Netmarble
Oyun Tasarımcısı

Anlatıbilim-oyunbilim tartışması hakkında sizin görüşünüz nedir? Oyunlar bir anlatı mıdır?

Benim için her zaman gereksiz fakat aynı zamanda taraflı ve kötü niyetli bir tartışma olmuştur çünkü oyunlar kuşkusuz birer anlatıdır ve bu şekilde çalışılmaları önünde, 90'larda yükselişe geçen ludolojinin çarpıtmalarla dolu ve sıkça da temelden yoksun itirazlarını saymazsak, hiçbir engel yoktur. Oyunlar; eyleyenler ve eylemler içerir, birer anlatım düzlemine sahiptir ve kuşkusuz her oyuncuya, ondan kendi kurmaca dünyalarının kurallarına uyma talebinde bulunan bir anlatısal duruma geçişi ilan eder. Futbolu; anlatısına, yani uydurduğu hayali dünyaya—örneğin kişiler arasındaki ilişkilerde ofsayt veya bir topla bir çizgi arasındaki ilişkilerde gol, taç, korner gibi durum doğabilmesine—inanmadan oynayamazsınız. Diğer oyunları da öyle. Bunu dediğinizde bugün birçok insan size bugün "Ama futbol bir oyun" der. Bu türden anlatılara oyun dendiği için farklı bir şeyden bahsediyormuşuz gibi gelir onlara. Oysa halkbilim, kültürbilim ve antropoloji gibi disiplinler oyun ve anlatıların aynı türden edimler olduğunun bütünüyle farkındadır ve bu disiplinlerde oyunlar; mitlerle, danslarla, şarkılarla vb. ile birlikte sınıflandırılırlar. Örneğin Türkiye'deki en eski oyun sınıflandırmalarından bir tanesi kültür bilimcisi Pertev Naili Boratav'a aittir ve oyunları hikâye anlatmak gibi diğer önemli kültürel olgulardan sayar.

Bugün, video oyunları her şeyi sanki temelden değiştirmiş de oyunlar hakkında hiçbir şey bilmiyormuşuz gibi bir hava hâkim, ancak Huizinga'nın da belirttiği gibi oyun kültürden de eskidir ve yeni anlatım araçları ile oynandığı gerçeğini reddetmesek de, bundan önce oyun yokmuş ve kimse oyun çalışmamış gibi de davranamayız. Fakat kanımca ludolojinin yaptığı bu: dijital oyunlar olgusuna yaslanarak sanki oyun araştırmaları kendisi ile birlikte başlamış gibi davranıyor. Yenilik yapacağım derken özenle meydana getirilmiş birçok kategoriyi çöpe atıp yerine her türlü ayrıntıya ayrı bir isim vermeye kalkışan, neolojizmlerden geçilmeyen bir karmaşa yaratıyor. Bu karmaşayı aşmak için daha az ludoloji, daha fazla anlatı kuramı gerektiğine inanıyorum.

Şu ana kadar oynadığınız oyunlar içerisinde anlatısı en iyi olan size göre hangisi?

Tümüyle sistemler ve mekanikler ile ilerletilen ve bu şekilde son derece sürükleyici bir ilerleyişi ve dramatik açıdan son derece şaşırtıcı dönüm noktaları içeren bir anlatı meydana getirmesi bakımından 1997 tarihli ve Julian Gollop'a ait X-Com: Apocalypse'in benim için yeri her zaman ayrıdır.

İnteraktif anlatıyı siz nasıl tanımlıyorsunuz?

Benim için interaktif anlatılar, Umberto Eco'nun anladığı anlamda "Açık Yapıt"lardır. Eco, Açık Yapıt'ı, onun sadece anlamlama (okuma, yorum) olarak değil ama fiziki anlamda da meydana gelebilmesi için okurun çabasının (inşa, icra, kısmi katılım gibi) zorunlu olduğu yapıtlar olarak tanımlar. Dikkat çektiği bir diğer nokta ise şu: okurun müdahalesine bağlı olarak bir Açık Yapıt'ın pek çok çeşitlemesi ortaya çıkabilir, ancak bunların her biri kendi içlerinde birer anlatı olarak tutarlılıklarını koruyacaktır. Açık Yapıt'ı tanımlayan bu iki prensibin etkileşimli anlatıların da birer özelliği olduğunu düşünüyorum. Anlatı Kuramına dair bir farkındalık taşıması ve

henüz video oyunlarının üretilmemiş olduğu 1958'de Wiener'in Sibernetik Kuramını da göz önünde tutularak geliştirilmiş Açık Yapıt kavramını bundan neredeyse 40 yıl sonra ortaya atılmış olan ve bugün yaygın olarak kabul gören Espen Aarseth'in son derece tutarsız ve çelişkili Ergodic Literature kavramına her bakımdan yeğlediğimi söyleyebilirim.

LUDOGRAFİ

Kosmos Verlag (1995) Settlers of Catan

Blizzard Entertainment (2004) World of Warcraft

Bioware (2010) Mass Effect 2

Obsidian Entertainment (2010) Fallout: New Vegas

Telltale Games (2012) The Walking Dead

Ubisoft (2013) Assassin's Creed IV: Black Flag

Maxis (2014) Sims 4

Dontnod Entertainment (2015) Life is Strange

Bethesda Game Studios (2015) Fallout 4

From Software (2015) Bloodborne

CD Projekt RED (2015) The Witcher 3: Wild Hunt

Arkane Studios (2016) Dishonored 2

Rebellion (2017) Sniper Elite 4

Santa Monica Studio (2018) God of War

Quantic Dream (2018) Detroit: Become Human

Ubisoft (2018) Assassin's Creed Odyssey

ZA/UM (2019) Disco Elysium

Kojima Productions (2019) Death Stranding

REFERANSLAR

Barber, H. ve Kudenko, D. (2009). Generation of Adaptive DilemmaBased Interactive Narratives. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games*, Vol. 1, Issue 4, pp. 309-326.

Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research,* 1 (1), 19.

Bell, J.S. (2004). *Plot & Structure*. Writer's Digest Books, Cincinnati, Ohio.

Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. (M. Barash, Çev.). Urbana and Chicago: University of Illinois Press.

Caldwell, C. (2017). *Story Structure and Development: A Guide for Animators, VFX Artists, Game Designers and Virtual Reality.* CRC Press.

Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film,* Ithaca and London: Cornell University Press.

Cuddon, J. A. (1999). *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory (4th ed.).* New York: Penguin Books.

Fairclough. C. (2006). *Story Games and the OPIATE System* (Doktora tezi). University of Dublin – Trinity College.

Fischer, F. (2017, 13 Aralık). Solve et coagula: Ludonarrative Synthesis. Erişim Adresi: https://www.gamasutra.com/blogs/FabianFischer/20171213/311360/Solve_et_coagula_Ludonarrative_Synthesis.php

Fisher, W. R. (1987). *Human Communication as Narration: Toward a Philosophy of Reason, Value, and Action,* Columbia, SC: University of South Carolina Press.

Geray, H. (2003). *İletişim ve Teknoloji.* Ütopya Yayınevi.

Herman, D., Manfred J., ve Marie-Laure R. (Ed.) (2005). *Routledge Encyclopedia of Narrative.* London: Routledge.

Heussner, T., Finley, T.K., Hepler, J.B. ve Lemay, A. (2015). *The Game Narrative Toolbox.* CRC Press.

Holquist, M. (1990). *Dialogism: Bakhtin and his World.* New York: Routledge.

Hunicke, R., LeBlanc, M., ve Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *AAAI workshop on Challenges in Game* içinde. AAAI Press.

Jenkins H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. N. Wardrip-Fruin, ve P. Harrigan (Ed.), *First Person: New Media as Story, Performance, Game* (s. 118-130) içinde. MIT Press, Cambridge and London.

Lebowitz, J. ve Klug, C. (2011). *Interactive storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories.* Waltham, MA: Focal Press.

Magerko, B. (2005). Story Representation and Interactive Drama. *1st Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment* içinde.

Mateas, M. ve Stern, A. (2003). Façade: an experiment in building a fully-realized interactive drama. *Game Developer's Conference: Game Design Track* içinde. San Jose, California, US.

Miller, C. (2004). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Boston, MA: Focal Press.

Miller, P. (2013, Eylül 25). What's Next? Chris Crawford Says Storytelling Is Our Greatest Challenge. Erişim Adresi: https://gdconf.com/news/whats_next_chris_crawford_says

Mott, B. ve Lester, J. (2006). U-Director: a decision-theoretic narrative planning architecture for storytelling environments. Fifth International Conference on Autonomous Agents and Multi-Agent Systems (pp. 977–984) içinde. Hakodate, Japan.

Nelson, M. J., Roberts, D. L., Isbell, C. L. ve Mateas. M. (2006). Reinforcement learning for declarative optimization based drama management. *Fifth International Joint Conference on Autonomous Agents and Multiagent Systems* (AAMAS06) içinde.

Pearce, C. (2004). Towards a Game Theory of Game. N. Wardrip-Fruin, ve P. Harrigan (Ed.), *First Person: New Media as Story, Performance, Game* (s. 143-153) içinde. MIT Press, Cambridge and London.

Pizzi, D., Charles, F., Lugrin J-L., ve Cavazza, M. (2007). Interactive Storytelling with Literary Feelings. Paiva, A.C.R., Prada, R., Picard, R.W. (eds.) *ACII 2007* içinde. LNCS, vol. 4738, pp. 630-641.

Rafaeli, S. (1988). Interactivity: From New Media to Communication. *Advancing Communication Science*, 16, 110-134.

Riedl, M., Saretto, C.J. ve Young, R. M. (2003). Managing interaction between users and agentsin a multi-agent storytelling environment. *Second International Conference on Autonomous Agents and Multi-Agent Systems* içinde.

Riedl, M. O. ve Stern, A. (2006). Believable Agents and Intelligent Story Adaptation for Interactive Storytelling. *3rd International Conference on Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment* içinde. Darmstadt, Germany.

Ryan, M-L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. Story worlds: *A Journal of Narrative Studies*, 1, 43-59.

Ryan, M. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literatureand Electronic Media*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

Steuer, J. (1992). Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 73-93.

Szilas, N. (2003). IDtension: a narrative engine for interactive drama. *1st Int. Conference on Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment* içinde.

Thue, D., Bulitko, V., Spetch, M. ve Wasylishen, E. (2007). Learning player preferences to inform delayed authoring. *AAAI Fall Symposium on Intelligent Narrative Technologies* içinde. AAAI Press, Arlington.

Özakman, T. (2014). *Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği*. Ankara: Bilgi Yayınevi.

Walk, W., Görlich, D. ve Barrett, M. (2017). Design, Dynamics, Experience (DDE): An Advancement of the MDA Framework for Game Design. O. Korn, ve N. Lee (Ed.), *Game Dynamics* (s. 27-45) içinde. Springer.

Zimmerman, E. (2004). Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline. N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, game* (pp. 154-164) içinde. Cambridge, MA: MIT.

BÖLÜM

Kurgusal Dünyalar



Bölüm 2
Kurgusal Dünyalar

"Uzakta bir mağaranın girişini görür ve oraya doğru kürek çekersiniz, içine girdiğinizde kendinizi yepyeni bir yerde bulursunuz. Merakınızın ödüllendirildiğini hissedersiniz. Ben video oyunlarını bunun için oynuyorum. Bir dünyanın içinde var olmak için."
—Cory Barlog (Kollar, 2017)

Bilgisayar oyunları alternatif evrenler yaratırken diğer iletişim mecralarından kurgusal dünyalar ödünç alarak veya kendi eşsiz dünyalarını tasarlayarak oyunculara canlı, gerçekçi ve inanılır bir sanal ortam sunmayı hedefler. Bu dünyaların çekici olmasının nedeni aslında uzak, dokunulmaz ve kurgusal bir yer olması, arzularımızın ve düşlerimizin içinde daha rahat edeceği alternatif bir evren yaratmasıdır (Robins, 1999). Herhangi bir oyun Yıldız Savaşları veya Yüzüklerin Efendisi gibi başka bir medya ortamında yaratılan kurgusal bir evrende geçebildiği gibi tamamen yepyeni bir dünyada da geçebilir ancak oyunun mekaniklerinden, hikâyesinden ve karakterlerinden önce oyuncunun içine gireceği bu sanal dünyanın detaylı bir biçimde planlanması gerekir. Burası, oyuncunun vakit geçireceği ve alternatif bir gerçekliğe adım atacağı yerdir, dolayısıyla tasarımın ilk adımlarından biri bu sanal dünyanın planlanmasıdır.

Bu, dünya odaklı tasarım yaklaşımı sadece dijital oyunlar değil eğlence sektörü için de geçerlidir, filmlerin ve romanların da kendine özgü kurgusal dünyaları, bu dünyalarda anlatacakları hikâyeleri vardır (Wolf, 2016). Herhangi bir medya ortamında kurgusal dünya yaratmak, okuyucunun, izleyicinin veya oyuncunun gerçekçi kabul edeceği tutarlı evrenler tasarlama ve inşa etme sürecidir (Dowd, 2015). Genellikle haritaların çizilmesi ve dünyanın tarihinin yazılması ile başlayan kurgusal dünya yaratma süreci, o dünyada yaşayan varlıkların, konuşulan dillerin, mitolojilerin, hükümetlerin, politikanın ve ekonominin de tasarlanmasını içeren kültürel bir çalışmadır (Fullerton, 2018). Diğer medya türlerine benzer şekilde oyunlardaki kurgusal dünyaların da kendine özgü alanları, kuralları, yaratıkları, bitki örtüsü, politik sistemleri, değer sistemleri ve kültürleri vardır.

Oyun dünyaları, içerisinde yüzlerce gezegeni barındıran bir uzay kadar büyük olabildiği gibi tek bir şehir veya tek bir bina bile olabilir. Her oyunun yüzlerce saat keşfedilebilecek bir dünya yaratması mümkün değildir ama oyun türlerine bakıldığında en detaylı dünyalar rol yapma oyunlarında görülür çünkü bu oyunların masaüstü rol yapma oyunlarından[1] gelen bir geçmişi ve geleneği vardır. Örneğin, en popüler masaüstü rol yapma oyunlarından biri olan Zindanlar ve Ejderhalar'ın[2] kurgusal dünyalarından biri olan Unutulmuş Diyarlar'ın[3] 1996 yılında yayımlanan 128 sayfalık *Diyarlarda Görkemli bir Tur*[4] kitapçığına bakıldığında, bu kurgusal evrendeki gezegenlerin, kıtaların, ırkların, karakterlerin, farklı bölge ve şehirlerin detaylı bir biçimde anlatıldığı görülür (Greenwood, 1996). Bu dünyanın meşhur şehirlerinden biri olan Waterdeep tarihçesi, yöneticileri, savunma ve adalet sistemi, örgütlenmeleri, dinleri, loncaları ve farklı mahalleleriyle kapsamlı bir biçimde anlatılır. Masaüstü oyunlardaki bu bilgi ve birikimin dijital oyunlara yansıması, tabii ki, kaçınılmazdır. Sadece Unutulmuş Diyarlar evreni bile 1988 yılında *Pool of*

1 table-top role playing games
2 Dungeons and Dragons (D&D)
3 Forgotten Realms
4 A Grand Tour of the Realms

Radiance ile başlayıp 1990'lara damga vuran *Baldur's Gate* ile devam eden çok başarılı oyunlara konu olmuştur ve 2021'in en merak edilen oyunlarından biri olan *Baldur's Gate III* de aynı kurgusal evrende geçecektir.

Kurgusal dünyaların oynanışı etkileyecek kendine özgü kuralları vardır. Birçok oyun elementler, yerçekimi ve fizik gibi bileşenler söz konusu olduğunda dünyamıza benzer bir ortama sahiptir ama birçok konuda da dünyamızdan farklılaşır. Fantezi dünyalarda kullanılan büyüler veya geleceği anlatan oyunlarda kullanılan sibernetik eklentiler farklılaştırma tekniklerinden sadece birkaçıdır ve bu farklılaşmadaki esas amaç oyuncuya eşsiz bir oyun deneyimi sunmaktır. Wolf (2012) keşifler olarak tanımladığı bu farklılaşmaların inandırıcı olabilmesi için görsel-işitsel olarak özenle tasarlanması gerektiğini söyler. Bazı oyun türlerinde ise gerçek dünyaya benzerlik veya tarihî gerçeklere sadakat ön plandadır ve bu oyunlarda kurgusal dünyanın kurallarının gerçek dünyaya benzemesi tercih edilir. Örneğin, 1943 yılında İtalya'da geçen *Sniper Elite 4* oyunu içerisinde fantezi veya bilimkurgu ögeler barındırmaz. Oyunun başkahramanı olan Karl Fairburne Stratejik Hizmetler Ofisi'nde görevli Amerikalı bir keskin nişancıdır ve İkinci Dünya Savaşı sırasında İtalya'da farklı görevlere çıkar. Oyuncular böyle bir oyunda oyun dünyasının dönemin gerçek dünyasına benzemesini, anlatının gerçekçi ve inandırıcı olmasını, hatta kullanılan silahların bile tarihî silahlara uygun şekilde tasarlanmış olmasını bekler. Oyundaki Springfield 1903, Gewehr 43, Mosin Garant M91/30 gibi tüfekler ile FNAB 43, Thompson M1A1, MAB38 gibi makineli tüfekler bile gerçeğine uygun olarak tasarlanmıştır ve seçilen zorluk seviyesine göre bu silahların kullanımı daha gerçekçi hale gelir. Böyle bir oyunda tanrısal güçler, efsanevi kalıtlar veya fantastik büyüler kullanmak dünyanın bütünlüğünü ve tutarlığını bozacaktır. Oyunda gerçekliği sorgulanabilecek tek silah olan Neunfaust bile gerçek dünyadaki çok namlulu

yerden havaya roket atar Fliegerfaust'tan esinlenerek tasarlanmıştır. Oyuncunun Hitler'i öldürdüğü görev her ne kadar tarihsel gerçeklere uygun olmasa da oyuncuya geçmişi değiştirme şansı verdiği için karşıolgusal bir deneyimdir.

Kurgusal dünyaların kuşkusuz en önemli bileşeni bu dünyaların içinde kimlerin veya nelerin yaşayacağıdır. İçerisinde oyuncunun etkileşime geçebileceği varlıkların olmadığı boş bir dünya, ne kadar iyi tasarlanmış olursa olsun, eğlenceli veya oynanabilir olmayacaktır. Sanal dünyalardaki bitkiler bile sadece dekorasyon amacıyla kullanılmıyorsa dünyanın ve oynanışın bir parçasıdır. Genelde iyileştirici özellikleri olması veya zehir yapımında kullanılmasıyla öne çıkan bitkiler oyuncunun kurgusal dünyadaki günlük yaşantısının bir parçasıdır ancak bunlar ile etkileşim genellikle bu bitkileri toplamakla sınırlıdır. Kurgusal dünyalarda esas oyuncu etkileşimi ise zeki veya zeki olmayan yaratıklar ve farklı ırklara mensup çeşitli varlıklar ile gerçekleşir. Hayal ürünü bu varlıklar söz konusu olduğunda tasarım aşamasında oyuncu için cevaplanması gereken bazı sorular vardır. Fiziksel olarak neye benziyorlar? Birbirleri ile nasıl iletişim kuruyorlar? Birbiriyle dost veya birbirine düşman yaratıklar/ırklar hangileri? Ve en önemli soru ise bu yaratıkların veya ırkların dünyadaki amaçlarının veya rollerinin ne olduğudur. Bazı oyunlarda bu soruların cevaplanması oyun boyunca sürer ve bu sorular da anlatının bir parçası haline gelir. Örneğin, *God of War* oyununda, "Peşime düşen gizemli yabancı kim?" sorusu cevap arayan en büyük sorudur ve anlatının da merkezindedir. Gizemli yabancının bu kurgusal dünyadaki rolü ve kimliği oyunun sonunda tam anlamıyla açığa çıkar.

Kurgusal dünyaların bir diğer önemli unsuru da politik sistemdir. Dünyayı kim kontrol ediyor? Ne tarz hükümetler (eğer varsa) var? Kim kiminle anlaşmazlık yaşı-

yor veya savaşıyor? Kim yönetiyor? Kim isyan ediyor? Oyuncu için olası müttefikler kim? Oyuncu kimlere güvenebilir veya kimlere güvenemez? Bu soruları cevaplarken dünyanın mevcut durumunu anlayabilmek için aynı zamanda geçmişine de bakmak gerekir. Farklı karakterlerin veya grupların birbirleri hakkında ne düşündüklerini veya neler hissettiklerini anlamak oyuncu için önemlidir. Örneğin, Yüzüklerin Efendisi evreninde geçen ve transmedya bir anlatı niteliği de taşıyan *Middle-earth: Shadow of War* oyununda oyuncu dünyanın düzeni hakkında diğer medya ortamlarından fikir sahibidir, düşmanlarının Sauron, Yüzük Tayfları ve Uruklar olduğunu daha hikâyenin başında bilir. Ancak sahip olduğu sıradışı güçleri kullanarak düşmanı olan Urukları kendi safına çekmeyi öğrenecek ve müttefiki haline getirecektir. Yine de oyuncunun kime güvenebileceği önceden belli değildir çünkü kontrol altına aldığı Urukların ihanetine uğrayabilir, yanında savaşan yaratıklar saf değiştirebilir. Oyunun hikâyesi zaman çizgisi üzerinde filmlerden önce geçtiği için oyuncu aslında daha oyunun başlangıcında Sauron'u yok edemeyeceğinin bilincindedir ama yine de bu kurgusal evrende sonu belli bir maceraya çıkar çünkü daha önce pasif izleyici olarak deneyimlediği bir dünyanın içinde artık eyleme geçebilen bir oyuncudur.

Kurgusal dünyaların değer sistemleri ise dünyanın içindeki yaşantıyı tanımlar. Aile ilişkileri, aşk, cinsellik, güç, para, güven, saygı, dürüstlük, şiddet, yaşam, ölüm, adalet ve mizah gibi kavramlar farklı kültürler yaratır. Dünyada yaşayan varlıkların bu kavramları nasıl tanımladığı veya onlara ne kadar önem verdiği o dünyanın işleyişini tamamen değiştirir. Örneğin, masaüstü rol yapma dünyası Unutulmuş Diyarlar'da yazılan popüler romanlarından biri olan *Anayurt* (Salvatore, 1990) bu dünyadaki Kara Elf ırkına ışık tutar. Güç ve her koşul altında hayatta kalma üzerine kurulu bir düzene sahip anaerkil Kara Elf toplumunda doğum sırasında hiçbir büyülü

veya tıbbi desteğe izin verilmez, sağlıklı bir çocuk doğuramayacak kadar zayıf olan bir kadının toplumda da yeri olmadığı düşünülür. Çocuklar belirli bir yaşa kadar hizmetkârlar tarafından yetiştirilir ve yaşadıkları sorunları kendi içlerinde şiddet kullanarak çözmeleri tavsiye edilir. Bir çocuk böyle bir ortamda hayatta kalamıyorsa o zaman Kara Elf toplumunda bir yetişkin olmayı hak etmiyordur. Ergenlik dönemi de zorlu eğitimlerle geçen çocukların yaşları yirmi olduğunda, üçte biri ya öldürülmüştür ya da kurban edilmiştir. Kısacası, toplumun değer sistemi içindeki bireyleri şekillendirir. Bireylerin özellikleri de (çoğunluğu kötü, bencil ve güç sevdalısı karakterler olarak anlatılır) herhangi bir oyunda bir Kara Elf ile karşılaşan oyuncunun beklentilerini belirler.

Ellefson'a göre (2017) kurgusal bir dünya yaratmak için sırasıyla tanrıları, türleri, yaratıkları, bitkileri, hayvanları, yaşayan ölüleri, gezegenleri ve kıtaları tasarlamak gerekir. Bu bölümde kurgusal dünya bileşenlerini oynanıştan ve anlatıdan kopartarak benzer bir kılavuz sunmayacağım çünkü romanlarda ve filmlerde pasif bir biçimde deneyimlenen kurgusal dünyaların aksine, oyunlarda oyuncu kurgusal dünyanın içine girer ve eyleme geçer. Oyunlarda kurgusal dünyanın bileşenleri oynanışın ve deneyimlenen anlatının da bir parçası haline gelir. Bu yüzden, kurgusal dünya bileşenlerini dijital oyunlarda oynanış ve anlatı ile iç içe incelemeyi ve üç farklı oyun ile karşılaştırmalı olarak anlatmayı tercih ettim. Böyle bir analiz için, dünyaları birbirinden çok farklı olsa da en azından atmosferi birbirine benzeyen üç oyun seçtim: *Fallout 4*, *Horizon Zero Dawn* ve *Death Stranding*.

Yakın dönemde çıkan bu oyunların ortak özelliği post-apokaliptik dünyalarda geçmeleri. 2015 yılında çıkan *Fallout 4* nükleer savaştan yüzlerce yıl sonra radyasyonun etkisiyle ortaya çıkan tehlikeli yaratıkların ve yağmacıların kol gezdiği Amerika'da, Boston'da ge-

çiyor. 2017 yılında çıkan *Horizon Zero Dawn* sebebi bilinmeyen bir felaketten yaklaşık bin yıl sonra ilkel kabileler şeklinde yaşayan insanları tehlikeli ve nereden geldiği bilinmeyen makinelerle karşı karşıya getiriyor. 2019 yılında çıkan *Death Stranding* ise insanlığı yok etme noktasına getiren felaketler sonrası içinde ölü varlıklar ve zamanı hızlandıran yağmurlar gibi gizemler barındıran ilgi çekici bir dünya sunuyor. Üç oyunun da oynanışı ve anlatısı birbirinden çok farklı ancak yaratılan kurgusal dünyaların işlevleri aynı ve oyuncu için aynı sorulara cevap veriyor. Aşağıda detaylı olarak incelediğim sorular aynı zamanda kurgusal dünya yaratma süreçleri ile ilgili bir kılavuz niteliğinde ve kendi sanal dünyalarını yaratacak tasarımcıların bu sorulara önceden cevaplar bulması gerekiyor.

Barbaros'un Oyun Maceraları

FALLOUT 4
Oyun Deneyimi: 400+ saat

HORIZON ZERO DAWN
Oyun Deneyimi: Platinum Trophy, 120 saat

DEATH STRANDING
Oyun Deneyimi: Platinum Trophy, 200+ saat

Fallout 4 severek oynadığım ama bir o kadar da eleştirdiğim oyunlardan biridir. Settlement olayı üzerinde çok durdum, kusursuz yerler inşa edip NPC'leri giydirip donatmak için inanılmaz çaba sarf ettim. Nuka-World dışında bütün DLC'leri bitirdim. Horizon Zero Dawn gerçekten etkileyici bir deneyimdi ve Frozen Wilds eklentisini de çok beğendim. Eklentiyi oynayan herkes bir Fireclaw ile ilk karşılaşmasını herhalde uzun süre hatırlayacaktır. Ama Death Stranding benim için apayrı bir deneyimdi, oyunun like mekaniğini çözebilmek için iki kez bitirdim (farklı yerlere farklı şeyler inşa ederek, Strand Contract'leri çok farklı bir mantığa göre seçerek) ve nihayet 123,490 like alan bir köprüm var! Cliff karakteri de benim için unutulmaz oyun karakterleri arasında yerini çoktan aldı.

Ben Kimim ve Neden Buradayım?

Dijital oyunlarda sanal bir dünyaya adım atan oyuncu sadece kendisini ekrandaki bir karakter ile tanımlamaz, aynı zamanda o karakter için eylemlere geçer ve bu sayede oyuncuların peşinde koştukları şey, bir skor elde etmek değil farklı bir kimlik deneyimlemektir (Turkle, 1984). Farklı bir kişiliğe bürünecek oyuncu kendisini kurgusal bir dünyada bulduğunda öncelikle kim olduğunu ve bu dünyadaki yerinin ne olduğunu bilmek ister. Bir ailem var mı? Sevgilim veya eşim var mı? Ben nasıl bir karakteri oynuyorum? Geçmişe dair anılarım neler? Amacım ne? Oyunun giriş bölümünde bu sorulara cevap bulabilen oyuncu için oynanış daha anlamlı ve kurgusal dünya da daha inandırıcı hale gelecektir. Berman'a göre (1997) dramatik başkarakterlerin altı özelliği vardır: (1) Karakterin bir amacı, odağı ve hikâyede olmak için bir sebebi olmalıdır, (2) Bir dünya görüşü ve farklı durumlara karşı farklı bakış açıları olmalıdır, (3) Karşısına çıkan durumlara özel duruşlar/tavırlar sergilemelidir, (4) Karakterin zaman içerisindeki değişimi onu daha ilgi çekici ve gerçekçi kılacaktır, (5) Zayıflıklar karakteri daha gerçekçi yapacaktır ve (6) Alışkanlıkları veya kendine has davranışları onu diğer karakterlerden ayıracaktır. Şimdi seçtiğim oyunlara bir de bu gözden bakalım.

Fallout 4 oyun başlangıcı olarak incelenen diğer iki oyundan belirgin bir şekilde farklılık gösterir. Oyuncu bu oyunda kendi karakterini kendisi yaratır. Cinsiyetine karar verir ve fiziksel olarak neye benzeyeceğini belirler. Karakter yaratma aşaması sonrası oyuncu insanların nükleer felaketlerden kurtulabilmesi için tasarlanan mahzenler hakkında bilgi sahibi olur ve nükleer bir patlamaya tanıklık ederek mahzene kaçar. Sonrasında mahzenden oğlunun kaçırılması ile ilgili bir sinematiği izler ve altmış sene sonra dondurulduğu kapsülden çıkarak mahzeni terk eder. Oyuncu için ben kimim ve

nasıl bir insanım sorularının cevabı belli değildir, bu kurgusal dünyada nasıl bir insan olacağına oyuncu kendisi karar verecektir. Post-apokaliptik bir dünyada yerinin ne olduğu konusunda kaçırılan oğlunu aramaktan başka bir motivasyonu yoktur. Kendi karakterini kendin yarat tarzını benimseyen oyunlarda oyuncunun kendi yarattığı karakter ile bağ kurması ve kurgusal dünyadaki rolünü benimsemesi daha zordur çünkü karakterinin zayıflıklarına, davranışlarına, alışkanlıklarına ve hatta karakterindeki değişime oyuncu kendisi karar vermek zorundadır. Ya da elinde silahlar ile post-apokaliptik bir dünyada dolaşan bir kimliği meçhul olacaktır.

Horizon Zero Dawn oyunun başkahramanı Aloy'un bebekliğinden bir sahne ile açılış yapar. Kabilesinden dışlanmış bir savaşçı olan Rost her şeye rağmen kabile geleneklerine sadık kalarak kendisine emanet edilen bebeğin adını koyar. Bu sinematiğin içinde dünyada serbestçe dolaşan tehlikeli makineler gösterilir ve şamanlar arasındaki görüş ayrılığı ile oyuncuya kabile yaşamına dair ipuçları da verilir. Oyuncu ilk olarak Aloy'un çocukluğunu oynar, bu meraklı ve zeki kız çocuğu Rost'tan vahşi doğada hayatta kalma ve kurgusal dünyanın tehlikeleri ile ilgili ilk derslerini alır. Hatta yanlışlıkla bir harabenin içine düşüp kadim teknolojiye ait bir kalıt bulur ve bulduğu kalıt oyunun oynanışının da bir parçası olacaktır. Anlatı olarak çok güçlü ve görsel bir şölen niteliğinde bir açılış yapan oyun daha sonra başkahramanı çocukluğundan alarak gençliğine götürür. Aloy artık kabileye kendisini ispatlama yaşına gelmiştir ve kabilenin diğer gençleri ile bir dizi testten geçecektir. Testin sonunda trajik bir olay yaşayan oyuncunun artık düşmanlarının nereden geldiğini öğrenmek ve ailesinin kim olduğunu bulmak gibi amaçları vardır. Oyundaki anlatı genç bir karakterin olgunluğa ulaşmasını, toplumdaki ve hayattaki rolünü bulmasını anlattığı için bir nevi "Bildungsroman" niteliğindedir. Önceden tasarlanmış bir karakter ile, Aloy karakteri ile, oyuna

başlamanın avantajı oyuncu ile karakter arasındaki bağın daha güçlü kurulabilmesidir. Oyuncu kendisini içinde bulduğu kurgusal dünyadaki yeri ve amacı ile ilgili de tatmin olacak seviyede bilgi sahibidir.

Death Stranding uzun sinematikleri ve kısa oynanışları bir araya getiren bir açılışa sahiptir. Post-apokaliptik bir dünyada izole olmuş yerleşim birimleri arasında Bridges şirketi için taşıyıcılık yapan Sam Porter karakterinin (Şekil 2.1) motosikletiyle bir kaza yapması ile açılan ilk sinematik, zamanı hızlandıran yağmuru ve dünyada kol gezen gizemli yaratıkları da göstererek oyuncuyu yan karakterlerden biri olan Fragile ile tanıştırır. Baş karakterin garip hastalığı sayesinde yaratıkları sezebildiği bilgisi verilir ama klasik bir Hideo Kojima anlatı tekniği olarak oyuncuya ihtiyacı olan bütün bilgiler verilmez ve bazı soruların cevaplanması sonraya bırakılır. Sonrasında, bu dünyada ölen insanların yakılması gerekliliği



Şekil 2.1: *Bridges için taşımacılık yapan Sam, Death Stranding, Kojima Productions, 2019.*

yüzünden oyuncu bir yolculuğa çıkmak zorunda kalır ve Sahile Vuran Şeyler[5] ile ilk karşılaşma gerçekleşir. Oyuncu oynadığı karakterin ölümden geri dönebildiğini ya da bir başka deyişle ölüler dünyasına geçemeden canlılar dünyasına iade edildiğini öğrenir. Sonrasında oyunun ana karakterinin ailesi ile ilgili gerçekler açığa çıkar, oyuncu oynadığı karakterin kim olduğu ve neden yalnız kalmayı tercih ederek taşımacılık gibi mesleği seçtiğiyle ilgili bilgi sahibi olur. Bu noktada oyuncunun kafasında hâlâ cevaplanmamış bir sürü soru vardır ama nasıl bir dünyada olduğu ve bu dünyada yerinin ne olduğu konusunda az çok fikir sahibidir. Uzun sinematiklerle oyuncu ve karakter arasındaki bağın güçlendirildiği bu giriş kısmı kurgusal dünya ile ilgili birçok soruyu cevapsız bıraksa da oyuncuda merak uyandırır.

5 Beached Things (BT)

Burası Neresi? Nasıl Bir Dünyadayım?

Kendisini kurgusal bir dünyada bulan oyuncu öncelikle dünyanın nasıl bir yer olduğunu bilmek ister. Oyunu satın alırken oyun hakkında az çok fikir sahibidir ve beklentileri vardır. Örneğin, incelenen oyunların post-apokaliptik dünyalarda geçtiğini bilen oyuncu, dünyanın nasıl bir yer olması gerektiği ile ilgili az çok fikir sahibidir. Dünyanın beklentileriyle uyumlu veya bir başka deyişle inandırıcı olmasını bekler. İletişim perspektifinden inandırıcılık okuyucunun, izleyicinin veya oyuncunun ne kadar imkânsız ya da hayal ürünü gibi görünse de iletişim kanalının sınırlarını göz ardı edip kendisine iletilen mesajları anlamlı mesajlar olarak kabullenmeye niyetli olması anlamına gelir (Laurel, 1993). Oyuncu post-apokaliptik bir dünyada insanların sayısının normalden daha az olmasını, dünyanın güvenli bölgeler ve tehlikeli bölgeler olarak bölümlenmesini, insanların izole topluluklar halinde yaşamasını, kaynakların normalden çok daha az olmasını ve herkesin hayatta kalma mücadelesi vermesini bekler. Tehlikenin nereden geleceğini bilememenin getirdiği endişe ve merakı deneyimlemeyi arzular, hayatta kalmanın kurallarını öğrenmek ister. Dünyada büyük bir felaket yaşandıysa bu felaketin geride bıraktığı etkileri görsel olarak da deneyimlemeyi bekler. Kurgusal dünyanın inandırıcı veya gerçekçi olması her ne kadar grafiksel boyutu ile ön plana çıksa da kavramsal ve davranışsal boyutları da vardır (Cheng ve Cairns, 2005). Kavramsal gerçekçilik, dünyanın kurallarının, bu kurallar çerçevesinde ortaya çıkan oynanışın ve kurgusal evrendeki düzenin mantıklı ve tutarlı olması gerekir. Davranışsal gerçekçilik ise oyuncu eylemlerine verilecek tepkilerin içinde bulunulan kurgusal evren bağlamında anlamlı olması, oyuncunun eylemleri veya seçimleriyle bir fark yaratabilmesi beklenir.

İncelenen üç oyun farklı felaketler yaşamış dünyalarda geçse de hepsi kendine özgü post-apokaliptik bir dünya yaratmak konusunda oldukça başarılıdır. Oyunlar içerisinde bir serinin dördüncü oyunu olma avantajına sahip olan *Fallout 4* bildiğimiz bir yerde, Amerika'da geçtiği için oyuncunun bu kurgusal dünyaya adaptasyonu daha kolaydır. Kullanacağı silahları, uygulayacağı taktikleri, toplayacağı kaynakları ve nasıl hayatta kalabileceğini serinin önceki oyunlarındaki deneyimlerinden az çok tahmin edebilir. Görsel olarak da nükleer bir felaketten birkaç yüzyıl sonra dünyanın nasıl görüneceği konusundaki oyuncu beklentileri fazlasıyla karşılanır. Kavramsal olarak, içinde bu kadar çok tehlikeyi barındıran bir dünyada etrafı basit çitlerle çevrili evlerde insanların nasıl hayatta kalabildiği tartışma konusudur ve bunun gibi bazı tutarsızlıklar vardır ancak bunlar, bence, göz ardı edilebilecek kusurlardır. Davranışsal boyutta oyuncu dünyanın içindeki farklı gruplar ve karakterlerle etkileşime geçer, eylemlerine veya seçimlerine anlamlı tepkiler alır. Oyuncunun amacı seviye atlamak, güçlenmek, bütün görevleri bitirmek, anlatıda yaptığı seçimlerin sonuçlarını görmek ise oyun bu beklentileri karşılayacaktır. Oyuncunun amacı bu kurgusal dünyayı daha iyi ve yaşanılır bir yer haline getirmek ise oyuncu hayal kırıklığına uğrayacaktır.

Horizon Zero Dawn ve *Death Stranding* oyunları bir oyun serisinin devam oyunu değildir ve her iki oyun da geliştiren stüdyolar için yeni bir deneyimdir. Sıfırdan bir kurgusal dünya yaratmak, bu dünyanın kurallarını ve düzenini belirlemek, görsel olarak da özgün bir deneyim sunmak bu oyunların geliştiricileri için başlı başına bir iştir. Bu yüzden her iki oyunun açılışı da kurgusal dünyanın nasıl bir yer olduğunu göstermenin yanı sıra oynanış odaklıdır ve yaratılan kurgusal dünyanın kurallarını, bu kurallar çerçevesinde tanımlanan oyun mekaniklerini ve oynanışın bileşenlerini adım adım oyuncuya tanıtmak için büyük bir çaba ve özen sarf

edilir. Anlatı bağlamında her iki oyunun da ana hikâyesi oldukça lineer bir yapıya sahiptir ancak oyuncuda merak uyandırmak ve cevapsız kalan soruları hikâyenin sonunda cevaplamak konularında iki oyun da oldukça başarılıdır. Görsel olarak iki oyun da kendine özgü sanatsal tasarımları ile dikkat çeker ve yaratılan kurgusal dünyalar çok detaylıdır (Şekil 2.2).



Şekil 2.2: *Eski medeniyetten artakalanlar, Horizon Zero Dawn, Guerrilla Games, 2017.*

Kavramsal olarak her iki oyunun da kurgusal dünyası oldukça tutarlıdır ve her şey etraflıca düşünülmüştür. Örneğin, *Horizon Zero Dawn* oyununda oyuncu dünyanın dört bir yanında sesli veya holografik veriler bulur. Bu veriler dünyada daha önce yaşananlara ait kayıtlardır, oyuncunun hikâyedeki eksikleri tamamlamasına ve kurgusal dünya ile ilgili cevapsız kalan soru-

ları cevaplamasına yardımcı olur. Bin yıl önce insanlık yok olmak üzereyken on iki farklı noktaya yerleştirilen zaman kapsülleri de oyuncuya dünyanın eskiden nasıl bir yer olduğunu gösterir ve oyuncuyu yaşananlar ile ilgili bilgilendirir. *Death Stranding* oyununda ise dünyadan izole olarak yaşayan Mühendis, Jeolog, Paleontolog, Doktor, Film Yönetmeni ve Fotoğrafçı gibi farklı karakterlerin dünyada yaşanan felaketler ve kurulan yeni düzen ile ilgili anlatacakları şeyler vardır. Her bir karakterin post-apokaliptik dünyada bir işlevi vardır ve bazıları yaptıkları araştırmalar ile dünyanın bilinmezlerine ışık tutmaya çalışır. Bütün bu mikro-anlatılar yaratılan kurgusal dünya ile tutarlıdır ve mantıksal olarak da anlatı ile iç içedir.

Davranışsal boyutta oyuncu her iki oyun dünyasında da bir fark yaratabildiğini, insanlara yardım edebildiğini ve bir şeyleri değiştirebildiğini hisseder. Örneğin, her iki oyunda da düzene karşı gelerek haydutluk yapan ve kamplarda yaşayan gruplar bulunur. *Horizon Zero Dawn*'da oyuncu bu haydut kamplarını temizleyecek olursa buralara insanlar yerleşecek ve yeni yerleşim birimleri ortaya çıkacaktır. Öldürü-

Barbaros'un Oyun Maceraları

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Oyun Deneyimi: Platinum Trophy, 200 saat

*Keyifle oynadığım bir oyun olmasına rağmen kavramsal boyutta sıkıntıları olan bir kurgusal dünya örneğini **Assassin's Creed Odyssey** üzerinden vermek istiyorum. AC serisinin zaten **Animus** gibi büyük bir derdi var. Oyuncu olarak ben kurgusal bir dünyada olduğumun farkındayım, bunun üzerine bir de Animus devreye girince, "Bak arkadaşım, sen bu oyunu oynuyorsun ama bu kurgusal evren aslında gerçek değil, bir simülasyon, senin oynuyorum sandığın karakter de aslında bu simülasyonun içinde var olan bir **avatar**," vurgusu yapılınca iyice keyfim kaçıyor. Antik Yunan'da dolaşırken bir anda **Animus** görevleri ile modern dünyaya geri dönünce insanın oyun ile kurduğu bağ da zarar görüyor. Az önce **Herodotos** ile gizemli bir tarikatın peşindeydim, şimdi Layla Hassan'ın e-postalarına bakıyorum.*

*Üstüne üstlük, oldukça gerçekçi bir dünyanın içindeyim, M.Ö. dördüncü yüzyılda Peloponez Savaşı sırasında bir Spartalıyım. Peki içinde **Hippokrates** ve **Sokrates** gibi tarihî karakterleri de barındıran bu*

dünyada minotaur, medusa ve cyclops gibi mitolojik yaratıkların ne işi var? Simülasyonda mıyız? Gerçekçi bir dünyada mıyız? Bir fantezi evreninde miyiz? Kurgusal evrenin düzenine mantıklı ve tutarlı bir açıklama yapmak mümkün değil. Simülasyondaysak hepsi bir kurgu ve anlamsız, hiçbiri gerçek değil. Gerçekçi bir dünyadaysak bırakın Animus sekansları olmasın ve Spartalı olmanın keyfini çıkartalım. Yok fantezi bir evrende isek o zaman büyücüler ve ejderhalar da işin içine girsin de neşemizi bulalım.

len haydutların yeniden canlanması gibi bir durum söz konusu değildir ve oyuncu içinde bulunduğu dünyayı eylemleri ile değiştirebildiğini hisseder. *Death Stranding* oyununda da haydut kampları vardır ancak bu dünyada bir başka insanı öldürmenin felaket niteliğinde sonuçları olacağı için oyuncu haydutları bayıltarak kamplardan seramik ve metal gibi ihtiyacı olan malzemeleri alır, daha sonrasında ise bu malzemeleri kurgusal dünyaya yollar, köprüler ve sığınaklar inşa etmek için kullanır. Her ne kadar haydutları tamamen yok edemese de inşa ettiği yapılar ile dünyada hem kendisi hem de diğer oyuncular için bir fark yaratır. Pasif işbirliği olarak tanımlayabileceğimiz bir oyun mekaniği ile oyuncular kendi kurgusal dünyalarında başkalarının inşa ettiği yapıları görebilir veya kullanabilir, benzer şekilde oyuncunun inşa ettiği yapılar da diğer oyuncuların dünyalarında görülebilir ve kullanılabilir. Oyuncular, bir nevi, dünyayı hep birlikte daha güzel bir yer yapar.

Bu Dünyada Benden Başka Kimler Var?

Kurgusal dünyalarda oyuncudan başka karakterler de olacaktır. Oyuncunun iletişime geçebildiği varlıklar "oyuncu olmayan karakterler"[6] olarak isimlendirilir ve yapay zekâ alanında ana araştırma konularından biri de "inandırıcı karakterler" yaratmak üzerinedir. İnandırıcı karakterlerin kurgusal dünya ile uyumlu davranışlar sergilemesi, duruma göre bu davranışlarını değiştirebilmesi, etrafında olan bitenin farkına vararak tepki verebilmesi, diğer karakterler ile iletişime geçebilmesi ve davranışlarının uygun derecede tahmin edilebilir olması (çok fazla tahmin edilebilir veya hiç tahmin edilemeyen davranışlar karakterin inandırıcılığını azaltabilir) gerekir (Gomez vd., 2013). Oyuncu olmayan karakterler kişilikleri, diyalogları, dünya görüşleri ve yetenekleri ile ön plana çıkar ve akılda kalır. Bu karakterlerin birbirinden bağımsız bireyler olmadığını ve bir toplum içinde yaşadıklarını da unutmamak gerekir. Farklı dünya görüşlerine sahip grupların veya fraksiyonların varlığı da dünyaya çeşitlilik katar. Post-apokaliptik bir dünyada insanların kendi kendine yetebilen mikro-düzenler içinde yaşaması, yerleşim birimleri arası iletişimin kopuk olması, büyük felaketler görmüş karakterlerin gerçek dünyadaki insanlardan kişilik ve dünya görüşü olarak farklılaşması, geride kalanların böyle bir dünyada hayatta kalabilmelerinin mantıklı bir açıklaması olması beklenir.

Fallout 4 dünyasına bakıldığında şehirlerin yok olması insanları izole topluluklar halinde yaşamak zorunda bırakır ve her yerde kaynak eksikliği çekilir. Böyle bir dünya düzeninde ortaya çıkan *Brotherhood of Steel*, *Minutemen*, *Institute* ve *Railroad* gibi farklı organizasyonların kendine has dünya görüşleri ve amaçları vardır. Her bir topluluk oyuncudan yardım ister ve hepsi esas amacını dünyayı daha iyi bir yer haline getirmek olarak açıklar. Bu topluluklar her ne kadar serinin

önceki oyunlarındaki gibi anlatı ile iç içe geçen dinamik gruplar olmamakla eleştirilse de kurgusal dünyaya öyle veya böyle renk katar. Hikâyenin yan karakterlerine bakıldığında oyuncunun duygusal olarak bağ kurabileceği akılda kalıcı karakterlerin sayısı oldukça azdır. Belki en ilgi çekici olanı sentetik bir prototip ve bir özel dedektif olan Nick Valentine karakteridir. *Fallout 4*'ün en yenilikçi özelliği ise oyuncunun bu kurgusal dünyada küçük yerleşim



***Şekil 2.3**: Oyuncu tarafından inşa edilen bir yerleşim birimi, Fallout 4, Bethesda Game Studios, 2015.*

birimleri kurabilmesidir (Şekil 2.3). Oyuncu elektriğini çektiği, suyunu çıkarttığı, ekinlerini ektiği, etrafını duvarlarla çevirdiği ve savunma sistemleri ile donattığı bu yerleşim birimlerinin insanlık için güvenli bölgeler veya yaşam alanları olacağını düşünür. Ancak gerçekte durum böyle değildir. Oyuncu kendi kendine yetebilen ve savunması çok güçlü yerleşim birimleri kursa da buralar yine saldırıya

uğrayacak ve buralara yerleşen insanlar yine öldürülecektir. Bir başka sorun da bu kurgusal dünyadaki düşmanların bir süre sonra yeniden canlanması[7] ve sayılarının hiçbir zaman azalmamasıdır. Oyuncu ne yaparsa yapsın kurgusal dünya her daim oyunun başındaki kadar tehlikeli bir yer olacak ve oyuncu asla bir fark yaratamayacaktır. Dolayısıyla büyük bir hevesle kurulan yerleşim birimleri de zamanla çekiciliğini kaybedecek ve geriye sadece sinir bozucu bir karakter olan Preston Garvey'in "Şu yerleşim biriminin sana ihtiyacı var," mesajları kalacaktır.

Horizon Zero Dawn'ın kurgusal dünyasında büyük felaketin üzerinden yaklaşık bin yıl geçtiği için insanlık artık kendi kendine yetebilen küçük yerleşim birimleri ve hatta Meridian gibi büyük şehirler kurmuştur. İnsanlar hâlâ ilkel bir yaşam sürmektedir ama yöneticileri, orduları ve ruhani liderleri vardır. Her kabilenin bir yaşam alanı, tarihi, kültürü ve hatta görsel olarak diğer kabilelerden ayrılan giyim kuşamı vardır. Kurgusal dünya tehlikelerle dolu bir yer olsa da insanlığın yaşamını nasıl devam ettirdiği inandırıcı bir biçimde açıklanır. Hikâyenin yan karakterlerine bakıldığında oyunun görkemli açılışındaki üvey baba Rost, oyuncunun gizemli dostu Sylens, bir Oseram kabilesi savaşçısı ve aynı zamanda Carja Güneş-Kralı korumalarından biri olan Erend'e kadar ilgi çekici ve farklı karakterler göze çarpar. Oyundaki yan görevlerde karşılaşılan sıradan karakterler bile bu kurgusal dünyadaki yaşama ışık tutar, insanlığın sıkıntılarını vurgular, kabile yaşamının zorluklarına işaret eder. Oyunda karşılaşılan esas düşmanlar olan makinelerin bile nereden geldiği veya daha doğrusu nerede üretildiği sorusu oyun tarafından cevaplanır. Makinelerin binlerce yıl önce neden tasarlandığı ve şimdi insanlığa neden düşman olduğu da hikâye içinde açıklanır. Dolayısıyla, oyundaki karakterler, topluluklar ve düşmanlar oldukça inandırıcı ve tutarlıdır, hepsi kurgusal evren ile uyum içerisindedir.

7 repawning

Death Stranding kurgusal evreninde her şeyin mantıklı bir açıklaması vardır ve hiçbir soru cevapsız kalmaz. Ölülerin dünyaya bağlı kalan ruhları olan Sahile Vuran Şeyler, karakterlerin bir teçhizat gibi göğsünde taşıdığı ve ruhları sezebilme yeteneğine sahip Köprü Bebekler[8], dünyada daha önce yaşamın beş kez son bulmasından sorumlu Yok Oluş Varlıklarına[9] kadar her şey zamanla açıklanır. Kurgusal dünyada az sayıda insanın hâlâ nasıl hayatta kaldığının ve izole yerleşim birimleri arasında getir götür işlerini yapan taşıyıcılara neden ihtiyaç duyulduğunun mantıklı bir açıklaması vardır. Dünyanın neden bu hale geldiği ve kimlerin sorumlu olduğu da hikâye ilerledikçe ortaya çıkar. Hikâyenin yan karakterlerine bakıldığında Mama, Fragile, Higgs, Cliff, Die-Hardman ve Heartman gibi etkileyici ve akılda kalıcı karakterler göze çarpar. Her bir karakterin ayrı bir hikâyesi, kişiliği ve amacı vardır. Karakterlerin hikâyeleri ustaca işlenmiştir ve diğer karakterlerin hikâyeleri ile organik bir biçimde iç içe geçer. Bu oyunu oynayanların başlangıçta kötü bir karakter gibi görünen Cliff Unger ve hatta baş düşman Higgs Monaghan ile de duygusal bir bağ kurması mümkündür. Oyunun yan görevlerinde karşılaşılan sıradan karakterlerin bile anlatacak bir hikâyesi vardır ve oyuncuya attıkları e-postalarda kendilerinden, geçmişte yaşadıklarından, sıkıntılarından ve günlük yaşantılarından bahsederler. *Death Stranding* oyununun en ilgi çekici özelliği ise oyuncunun diğer oyuncularla kurduğu bağdır. Oyun tek oyunculudur ama dünyada köprüler, yollar, jeneratörler, gözetleme kuleleri inşa eden oyuncu kurgusal dünyayı dolaşırken başka oyuncuların inşa ettiği yapılarla da karşılaşır. Böylece diğer oyuncuların yapıları size yardımcı olurken, sizin inşa ettiğiniz yapılar da diğer oyunculara yardım eder. Bu, bir nevi kolektif olarak kurgusal dünyada bir fark yaratma sürecidir. Oyunun yapımcısı Hideo Kojima da oyunun farklı bir tür olduğunu ve gerçek dünyada gittikçe yalnızlaştığımızı, oyuncuların bu oyunda

8 Bridge Baby (BB)
9 Extinction Entity

birbirleri ile farklı bir şekilde etkileşime geçerek başka insanlarla bağ kurmanın önemini daha iyi anlayacağını söylemiştir (Gault, 2019).

Şimdi üç oyun üzerinden karşılaştırmalı olarak yaptığımız analizi sonlandırarak kurgusal dünyaların etkileşim boyutuna ve farklı detaylarla nasıl renklendirileceğine bakalım.

Gerçekçi ve Canlı bir Dünya Yaratmanın Etkileşim Boyutu

Turkle'ye (1984) göre oyunlardan korkanlar veya oyunların "akılsız" bir bağımlılık olduğunu söyleyenler oyunları genelde televizyon ile denk tutmaktadır ama oyuncular bu analojiyi asla kullanmaz. Bir oyuncu oyun deneyimini genelde spor, seks veya meditasyon ile mukayese ederek anlatır. Televizyon izlediğiniz bir şeydir ama oyunlar yaptığınız bir şeydir, dönüştüğünüz bir şeydir. Oyunları televizyon ile denk tutanların göz ardı ettiği şey oyunların esas çekici yönü olan etkileşimdir. İlk masaüstü rol yapma oyunlarından biri olan Zindanlar ve Ejderhalar'ın yaratıcısı Gary Gygax'e göre de bir fantezi dünyayı eşsiz ve eğlenceli yapan şey birkaç harita, ticaret veya ekonomi ile ilgili sonsuz istatistikler, karakterlerin veya mekânların isimlerine dair detaylı kataloglar değil, oyuncunun hayali bir dünya ile etkileşime geçebilme yeteneğidir (Cross, 2004). Oyuncu oyun içinde bir sürü farklı unsur ile etkileşime geçer ve eylemlerine mantıklı tepkiler bekler. Oyuncu sadece eşyalar ve karakterlerle değil çevreyle, binalarla, dükkânlarla, hatta doğanın elementleriyle de etkileşime geçebilir. Bir kurgusal dünyanın nasıl daha canlı ve gerçekçi tasarlanabileceği ile ilgili örnekleri bu konuda en kapsamlı kaynak olan Perry ve DeMaria'nın (2009) kitabını kılavuz alarak ama etkileşim odaklı bir bakış açısıyla anlatacağım.

Oyuncunun etkileşime geçebileceği eşyalar genellikle oynanışın bir parçası olan silahlar ve zırhlar olarak algılanır. Ancak sanal ortamın arka planında da bir sürü nesne vardır ve oyuncu bunlarla da etkileşime geçmeyi isteyebilir. Örneğin, oyuncunun dolaştığı odalarda telefonlar ve televizyonlar varsa bunlar çalışıyor mu? Telefonun çalması ve oyuncunun cevap vermesi mümkün mü? Oyuncu televizyonu açabilir, kanal değiştirebilir veya kapatabilir mi? Bir yazar kasa gördüyse

bunu açıp içinde para olup olmadığına bakabilir mi? Ortamdaki nesneler ile etkileşime geçme konusunda en iyi örneklerden biri *Deus Ex: Mankind Divided* oyunudur. Sibernetik parçalara sahip Adam Jensen isminde bir ajanı oynayan oyuncu uzaktan araba alarmlarını kapatabilir, kameraları ve droneları devre dışı bırakabilir, gizli merdivenleri indirebilir, özetle elektronik cihazlar üzerinde teknolojik bir kontrol yeteneğine sahiptir (Şekil 2.4). Hatta Prag sokaklarında gece dolaşırken görüntüsü bozulmuş elektronik bir reklam panosu ile etkileşime geçerek gizli bir görev bile alabilir. Yine aynı oyunda oyuncu güvenli evinde televizyon izleyebilir, pencereleri açıp kapatabilir, havalandırma boşluklarına girebilir, masaların üzerindeki gazeteleri ve dergileri okuyabilir, çöp tenekesini eline alarak yerini değiştirebilir. Oyuncunun malzeme toplamak ve silahlarını geliştirmek gibi zaruri etkileşimleri dışında kalan



***Şekil 2.4**: Oyuncunun güvenli evinde (oyunun anlatısı ile ilgili konularda) yayın yapan televizyon, Deus Ex: Mankind Divided, Eidos Montréal, 2016.*

bu sıradan etkileşimler, kurgusal dünyayı daha canlı ve gerçekçi hale getirir.

Dükkânlar veya tüccarlar ile etkileşim genelde bir şey satın almak veya bir şey satmak şeklinde gerçekleşir. Ancak bu noktada bile farklı etkileşimler yaratmak mümkündür. Söz konusu olan bir dükkân ise buraya gizlice girmek mümkün müdür? Oyuncu dükkânı soyabilir mi? Dükkân sahibini öldürebilir mi? Öldürebiliyorsa bir sonraki gelişinde dükkân kapalı mı olacak? Dükkânın müdavim müşterisi ise indirim alabilir mi? Gereksiz pazarlıklar yapıyorsa dükkân sahibinin kızması ve satış yapmamaya karar vermesi mümkün mü? Tüccarlar ile etkileşim konusunda *Dishonored 2* oyunu ilginç seçenekler sunar. Oyunun her seviyede sadece bir tane Karaborsa Dükkânı[10] vardır ve oyuncu alışverişini buralardan yapar. Ancak oyuncunun her dükkânı, nereden ve nasıl gireceğini bulabilirse, soyması da mümkündür. Dükkânı soyan bir oyuncu için satın alma ekranında çıkan her eşya dükkânın içindedir. Oyuncu birden fazla dükkânı soyacak olursa bu durum oyundaki bazı karakterlerin dikkatini çekecek ve bu karakterler oyuncuyu pusuya düşürerek öldürmek isteyecektir. Oyuncu dükkân sahibini öldürecek olursa dükkân kapanır ve bir daha açılmaz. Bunun oyuncu perspektifinden sıkıntısı ise herhangi bir şeye ihtiyacı olursa o seviye bitene kadar bir daha alışveriş yapamayacak olmasıdır. Oyuncu dükkânın önünde bir olay çıkartacak olursa dükkân yine kapanır ama bir süre sonra tekrar açılır. Bütün bu etkileşimler oyunda mal alıp satmak gibi basit bir amacı olan bir tüccarı bile daha gerçekçi ve daha ilgi çekici hale getiriyor.

Oyunların büyük bir kısmında artık gece ve gündüz döngüleri var, mevsimsel veya bölgesel olarak doğa koşulları değişiyor. Ancak doğa veya fizik kuralları ile etkileşim mümkün mü? Örneğin, rüzgârın şiddeti ve yönü değişiyorsa oyuncunun rüzgârı oynanışın bir

10 Black market shop

parçası olarak kullanması mümkün mü? Bir yerde içi yağ dolu bir fıçı varsa ve oyuncu oraya bir alev topu gönderecek olursa patlama yaşanır mı? Bir yerde bir su birikintisi varsa ve oraya bir yıldırım düşerse su birikintisine basan herkes çarpılır mı? Doğa veya fizik kuralları ile etkileşim konusunda dikkat çeken oyunlardan biri *Divinity: Original Sin* oyunu. Örneğin, yanan bir yüzeyin üzerine bir su büyüsü yapacak olursanız sadece ateşi söndürmekle kalmaz görüşü de engelleyecek bir buhar kitlesine sebep olursunuz. Buzlu yüzeylere alevli büyüler atarak onları eritmeniz ve suya dönüştürmeniz mümkün. Veya tam tersini yaparak sulu yüzeyleri dondurucu büyüler ile buza dönüştürdüğünüzde düşmanların buzda kayıp düşmesine sebep olabilirsiniz. İçi asit dolu varillerin olduğu yere bir alev büyüsü atacak olursanız hem büyük bir patlamaya sebep olursunuz hem de belirli bir alan içerisindeki herkesi zehirlersiniz. Düşmanlarınız üzerinize zehirli bir bulut gönderdiyse bir hava büyüsü yaparak bundan kurtulabilirsiniz. Bütün bunlar, aslında içinde büyü olan tüm oyunlarda oyuncunun beklediği ancak genelde tasarımcıların göz ardı ettiği etkileşim unsurlarıdır. Oyundaki bu etkileşimsel özellikler oyuncu için bir devrim niteliğindedir, artık her büyüyü yaparken olası etkilerini ve sonuçlarını gözden geçirir.

Nesnelerle etkileşim deyince oyuncuların aklına genelde fiziksel etkileşim gelir ancak nesnelerle zihinsel olarak da etkileşime geçmek mümkün. Yakın dönemin en ilgi çekici rol yapma oyunlarından biri olan *Disco Elysium*'da oyuncu dokunduğu nesneler ile düşünsel bir diyaloğa da girebilir. Örneğin, oyunun açılışında kendini bir otel odasında bulan kahramanımız banyodaki aynaya dokunmak isteyecek olursa zihnindeki farklı düşünsel departmanlar ile ayna arasında bir diyalog başlar. Karakterin zihnindeki psişik yeteneklerden biri olan içsel imparatorluğu[11] "Aynadaki buharı sakın silme, göreceklerin hoşuna gitmeyebilir" derken ka-

11 Inland Empire

rakter buna, "Evet, belki de önce yüzüme dokunmalıyım, bir sorun olabilir," diye cevap verir ve ayna da devreye girerek, "Evet, yüzünde kesinlikle bir sorun var," der. Oyun içerisinde bu şekilde etkileşime geçilen nesnelerin sayısı çok fazladır ve oyunu başarılı kılan özelliklerden biri de etkileşime yeni bir boyut getirerek nesneler ile bazen trajik bazen komik diyaloglara girmemizi sağlamasıdır. Oyuncunun Retorik, Ansiklopedi, Drama, Kavramsallaştırma (Şekil 2.5) gibi farklı zihinsel departmanlara sahip olması da nesneler veya karakterler ile etkileşimi çok farklı bir boyuta taşır. Oyuncu zihinsel departmanlarını oyun boyunca geliştirerek bu yeteneklerini oyundaki gizemleri çözmek için kullanır ve sahip olduğu bu yetenekler hem oynanışın hem de anlatının da bir parçası haline gelir.

Gerçekçi ve canlı bir dünya yaratmak için tasarlanacak etkileşimlerin üç önemli unsuru etki, tutarlılık ve



Şekil 2.5: *Oyuncu ile kavramsallaştırma yeteneği arasında geçen bir diyalog, Disco Elysium, ZA/UM, 2019*

uygunluktur (Kamal, 2003). *Etki*, oyuncunun etkileşimlerinin oynanışın bir parçası olması ve anlamlı sonuçlar doğurmasıdır. Örneğin, sanal dünyada bir şeyler gösteren bir televizyonun uzaktan kumandası varsa oyuncu bu kumanda ile etkileşime geçebilmeyi ve kanal değiştiremese bile en azından televizyonu açıp kapatabilmeyi bekler. Eyleminin veya etkileşiminin etkisini görmek ister. Kumanda sadece eline alıp bırakabileceği bir cisim ise etkileşimin etki boyutu yoktur. *Tutarlılık* oyuncu etkileşimlerinin sürekli olarak benzer sonuçlar doğurmasıdır. Örneğin, oyuncu bazı karakterleri öldürebiliyorsa ama bazı karakterleri öldüremiyorsa burada bir tutarsızlık vardır. Oyunların bir kısmı hikâye için zaruri karakterlerin öldürülmesine engel olur ancak bu durum etkileşimsel olarak tutarsızlık yaratır ve mantıklı bir açıklaması yoktur. *Uygunluk* ise etkileşimin sonuçlarının kurgusal dünyanın bütünüyle tutarlı olması anlamına gelir. Örneğin, bir oyunda bir eve girip hırsızlık yapan bir oyuncu, şehirdeki muhafızların yanına ışınlanmasını ve kendisini yakalamasını beklemez. Muhafızların büyücü olmadığını bilir ve evin içinde kimsenin olmadığından da emindir ama yapay zekâ algılayıcıları aşırı duyarlı olan muhafızlar sokakta yürürken bile bir evin içindeki hırsızlığı algılayabiliyorsa, bu etkileşim kurgusal dünyanın düzeni ile uyumlu değildir. Tutarlılık sorunu etkileşimsel boyutta yaşanabildiği gibi kurgusal ev-

Barbaros'un FRP Maceraları

KOD ADI: KUTUP AYILARIYLA GÜREŞENLER

Bir kurgusal dünyada tutarsızlık sorununu en iyi deneyimlediğimiz oyunlardan biri yine bir ***Norse Campaign****'di (neyse ki bu sefer DM farklı, belki de* ***Norse*** *temasında bir sorun vardır). Oyunu yöneten arkadaş* ***campaign****'e başlamadan önce bize uzun uzun bu dünyada büyünün az kullanıldığını ve büyülü eşyaların çok nadir bulunduğunu anlattı. Biz de naçizane birkaç büyülü eşya seçerek (tamam belki abartmış olabiliriz) karakterlerimizi hazırladık ancak DM bu eşyaları bize veremeyeceğini ve dünyanın nasıl bir yer olduğunu hâlâ anlamadığımızı söyleyerek bizi azarladı. Biz de büyülü eşyası olmayan öyle karakterler hazırladık ki* ***power play*** *sınırlarını*

*zorladık. **Strength check** atarak kutup ayılarıyla güreşebilecek kadar güçlü karakterlerimiz vardı (farklı özellikler kullanarak STR'de 35-40 bandını zorluyoruz). Düşman kalelerinin üzerine dev kayalar yuvarlıyoruz, karşımıza çıkan her şeyi kolaylıkla indiriyoruz, bu yüzden nadir görülen yaratıklar bile karşımıza ikişer üçer çıkıyor (iki **Remorhaz**'ı bir arada sadece bu oyunda gördüm). Tutarsızlık kısmına gelecek olursam, bize bir ders vermek isteyen DM karşımıza **Griffin**'lere binmiş büyücüler çıkarttı, bir düzine kadar. Büyünün az olduğu ve büyülü eşyaların nadir bulunduğu bir kurgusal dünyada! Böyle bir encounter ile **Forgotten Realms**'te bile karşılaşmamıştık ve grubumuzun tamamı haliyle **Fighter** türevi karakterler. Tepemize alev toplarının yağdığı bu dövüşten bile sağ çıktığımızı gören DM **campaign**'i kapatmak zorunda kaldı. Kutup ayılarıyla güreşen karakterlerimiz de çöpe gitti.*

renin tasarımında da gözlenebilir. Her ikisi de oyun deneyimini bozar, oyundan alınan keyfi azaltır, hatta bazı oyuncular için o oyundan sakınmaya veya o oyunu bırakmaya bile sebep olur.

Bir kurgusal dünya ile etkileşime geçmenin en temel yolu oyunun haritasını açmaktır. Çoğu zaman haritanın tamamı başlangıçta oyuncuya açık değildir ve oyuncu dünyada dolaştıkça harita yavaş yavaş açılır. Harita açılırken kurgusal dünyada oyuncunun iletişime geçebileceği yerlerin hepsinin ne olduğu söylenmez ve bazıları soru işareti gibi belirsiz simgelerle ifade edilir. Her halükârda, bir harita varsa o haritanın dolu olması gerekir. Bunun anlamı, oyuncu istediği yöne ve yere gitmekte özgürdür, belirli bir yöne doğru yürümeye başlayan oyuncu bir süre sonra ilgi çekici bir şeyle karşılaşmayı bekler. Bu ilgi çekici şey etkileşime geçebileceği bir karakter de olabilir, dövüşebileceği bir yaratık da olabilir, bulunmayı bekleyen gizli bir hazine de olabilir ama uzun süre yürüyüp ilginizi çeken bir şeyle karşılaşmıyorsanız kurgusal dünyanın boş olduğu hissine kapılmaya başlarsınız. Kurgusal dünyasında oyuncunun ilgisini sürekli canlı tutmayı başaran bir açık dünya örneği *The Witcher 3: Wild Hunt* oyunudur. Şimdi oyunun coğrafi bölgelerinden biri olan Velen ve Novigrad içerisindeki harita

ikonlarına bir bakalım ve dünyayı canlı tutmak için neler kullandıklarını görelim.

- **Simya Malzemeleri:** Simya malzemeleri alabileceğiniz veya bulabileceğiniz yerler
- **Otacılar**: Simya malzemeleri satabileceğiniz ve alabileceğiniz dükkânlar
- **Terk Edilmiş Yerler:** İnsanların terk ettiği ve şimdi yaratıkların veya haydutların yaşadığı yerler
- **Gizli Hazineler:** Gizlenmiş değerli eşyaların olduğu yerler
- **Zırhçılar:** Zırh yapabileceğiniz, onarabileceğiniz veya parçalayabileceğiniz satıcılar
- **Hanlar:** Oyuncunun eğlence, yumruk dövüşü ve kumar ihtiyacını karşılayan yerler
- **Zırhçı Masaları:** Zırhların geçici bir süre güçlendirilebileceği yerler
- **Yaratık Yuvaları:** Bombalarla yok edilebilen yaratık üreten yerler
- **Haydut Kampları:** Haydutların yaşadığı kamplar
- **Yaratık İnleri:** Çok sayıda yaratık barındıran yerler
- **Berberler:** Saç stilinizi değiştirebileceğiniz yerler
- **İlan Tahtaları:** Oyuncunun ikincil görevler alabildiği yerler
- **Demirciler:** Silah yapılabilen, malzeme onarılabilen ve parçalanabilen yerler
- **Tehlikedeki Kişiler**: Oyuncunun yardımına ihtiyaç duyan karakterler
- **Genelevler:** Oyuncunun eğlenebileceği yerler

- **Güç Noktaları:** Büyü gücünün yoğunlaştığı ve oyuncuya yetenek kazandıran yerler
- **Girişler:** Mağara veya harabe girişleri
- **İlgi Çekici Noktalar:** Yeni ekipman barındıran veya mevcut ekipmanı güçlendiren yerler
- **Bileme Taşları:** Silahların geçici bir süre güçlendirilebileceği yerler
- **Korunan Hazineler:** Güçlü bir yaratık veya yaratıklar tarafından korunan hazineler
- **Dükkânlar:** Erzak, malzeme ve silah satın alınabilecek yerler
- **Gwent Oyuncuları:** Gwent adı verilen kart oyununun oynanabileceği karakterler (Şekil 2.6)
- **Kaçakçı Zulaları:** Kaçakçıların değerli eşyaları sakladığı yerler
- **Limanlar:** Teknelerin bulunduğu yerler
- **Savaş Ganimetleri:** Bir savaştan veya çarpışmadan arda kalan değerli eşyalar

Oyuncu ana hikâyenin görevlerini veya yan görevleri tamamlarken bu yerlerin bazılarını ziyaret edecek veya yakınından geçecektir. Bazılarını ise haritayı açarken kendisi bulacaktır. Bir oyunu her şeyiyle bitirmeyi seven oyuncular bu yerlerin hepsini teker teker ziyaret eder ve haritayı eksiksiz olarak açmaya çalışır. *The Witcher 3: Wild Hunt*'ın dünyası canlı bir dünyadır ve ilgi çekici yerlerle doludur. Canlılık ve çeşitlilik sadece harita ikonlarında değil yerleşim birimlerinde, mekânlarda ve mimari tarzlarda da görülür (Jański, 2018). Farklı mahalleleri ve kentsel simgeleri ile Novigrad şehri kendine ozgu bir mimariye ve duyguya sahiptir, terk edilmiş bir kale ve



Şekil 2.6: *Oyun içinde oyun kavramının en iyi örneklerinden biri olan Gwent, The Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt RED, 2015.*

Witcher'ların eğitim aldığı yer olan Kaer Morhen eski görkemli günlerini geride bırakmıştır ve kurgusal dünyanın nihilizm havasını çok iyi yansıtır. Kurgusal dünya *Beyond Hill and Dale* görevindeki gibi esrarengiz ve peri masalından çıkmış gibi duran mekânları da barındırır.

Kurgusal Dünyalar ve İnteraktif Anlatı

Oyuncu tercihlerinin analiz edildiği, oyuncuya göre anlatının uygun şekilde değiştirildiği bir interaktif anlatı sisteminde kurgusal dünyanın bileşenlerini de oyuncuya uyarlamak mümkündür. Oyuncu seçimlerinin kurgusal dünya üzerinde etkili olması makro seviyede ana görevin içerisinde, mikro seviyede ise yan görevler veya oyun mekanikleri ile sağlanır. Örneğin, *The Witcher 2: Assassins of Kings* oyununun *At the Crossroads* görevinde insanların yanında mı (Blue Stripes) yoksa diğer ırkların yanında mı (Scoia'tael) savaşacağınızı seçmeniz gerekir. Makro seviyedeki bu seçim sadece hikâyeyi dallandırıp dramatik yapıyı değiştirmekle kalmaz, kurgusal dünya üzerinde de etkili olur, savaştan hangi bölgelerin nasıl etkileneceğini belirler ve kurgusal dünyada karşılaştığınız karakterlerin sizinle kuracağı iletişimi etkiler. Örneğin, insanların yanında savaşmayı seçtiyseniz elf tüccarlar sizinle alışveriş yapmayı reddedebilir. Oyunun sonu da makro seviyede yaptığınız bunun gibi önemli seçimlerle belirlenir.

Mikro seviyedeki seçimlerin kurgusal dünyaya etkisine *Hades* oyunu üzerinden örnek vermek istiyorum. Oyundaki renovasyonlar zorunlu değil ama bunları yapmayı seçerseniz Hades'in Evi'ni istediğiniz gibi dekore edebiliyorsunuz. Kurgusal dünyadaki karakterlere yardım etmeyi seçip Hades'in onlara verdiği cezaları kaldırırsanız bu karakterlerin ruh halini de değiştiriyorsunuz. Bu oyunda dramatik yapıyı dallandıran bir makro seçim yok ama verdiğiniz kararlar ile sadece oyunun kurgusal dünyasının fiziksel görünümünü değil, bu dünyadaki karakterlerin yaşantısına da etki edebiliyorsunuz. İnteraktif anlatı deyince çoğunlukla hikâyeyi dallandıran büyük seçimler akla geliyor ama bir şeylere dokunabilmek, bir etki yaratabilmek ve kurgusal dünyayı az da olsa değiştirebilmek de interaktif

anlatının bir parçası. Bu bölümde *Fallout 4* üzerinden yaptığımız inceleme bu yüzden önemli, hangi fraksiyonu seçtiğinize göre evet oyunun sonu değişiyor ama dünya her zaman eskisi kadar tehlikeli ve ümitsiz bir yer, siz ne yaparsanız yapın insanlar yine sefalet ve korku içerisinde yaşamaya devam ediyor. Makro seviyede bir seçimle hikâyeyi dallandırıyorlar, evet, ama aslında kurgusal dünyaya bir etkiniz olmuyor.

UZMAN GÖRÜŞÜ



Kayra Keri Küpçü
Game Master
FRPNET.net

Çok farklı kurgusal dünyalarda masaüstü rol yapma oyunları oynadınız ve oynattınız, size göre en iyi kurgusal dünya hangisiydi?

1997 yılından beri masaüstü rol yapma oyunları oynuyor ve oynatıyorum. Onlarca sistem ve setting (diyar demek mantıklı gelmedi) inceledim ve pek çoğunu da oynattım. Hepsinin kendine göre güzellikleri var. Mesela korku konseptli bir oyun istersek Ravenloft, Call of Cthulhu uygun oluyor. Aksiyon dolu bir oyunsa Unutulmuş Diyarlar'da geçen bir oyun olabilir. Daha hikâye odaklı duygusal bir şey arıyorsak Ejderha Mızrağı çok yakışıyor. Günümüzde geçen karanlık bir oyun ise yine Cthulhu veya World of Darkness (Vampire veya Werewolf gibi) harika ambiyans sunuyor. Gelecekte geçen oyunlar için ise Shadowrun veya Cyberpunk sistemini tercih ediyorum. Ben karanlık diyarlardan Ravenloft'u çok içselleştirmiş ve oradan kendime çok fazla anlam çıkarmış birisiyim. Bununla birlikte Ejderha Mızrağı, hem kahramanları ve hikâyeleriyle hem de duygusal derinliğiyle en sevdiğim dünyadır. Yine de bunlar için "en iyisi" demem çok doğru olmaz. Bir oyun yaratıcısı ve oynatıcısı olarak Planescape, en güzel düşünülmüş multievren diyebilirim.

Masaüstü rol yapma oyunlarının kurgusal dünyalarının dijital oyunlara uyarlanmasında, sizce en iyi örnek ve en kötü örnek hangisi?

Fantastik dünyalar, sadece hayal gücümüzde yarattığımız görseller, imgeler ve yaratıkların çok daha ötesinde bir yapı. Her biri aslında bir alt metin, bir önerme, bir düşünce sunan bağımsız yapılar. Bu nedenle bu dünyalar, dijital oyunlara uyarlanırken derinliğini kaybediyor maalesef. Bununla birlikte Baldur's Gate ve Planescape: Torment, buradaki derinliği ve alt metni biraz olsun korumayı başarmış oyunlar ve dijital rol yapma oyunları anlamında en iyi örneklerden. Keza Fallout evreni de post-apokaliptik dünyayı sunarken çok güzel hikâyeleri de beraberinde çok güzel yaşatan yapımlardan. Bunlara daha fazla örnekler eklenebilir kolayca.

Bununla birlikte bu dijital dünyalarda geçen ancak diyarın derinliğini hiç vermeyip sadece buradaki fantastik ögeleri kullanan oyunlar maalesef bana kötü geliyor. Tales From Candlekeep, Icewind Dale gibi daha çok hack & slash (kes-biç) türündeki oyunlar maalesef sadece fantastik yaratıkları ve çok temel birkaç görev örgüsünü kullanarak zaman geçirmenin ötesine geçmiyor. Bana göre iyi örnek, oyuncunun iyi bir hikâye içerisinde kendisini kaybettiği; oyunu bitirdikten uzun bir süre sonra bile o hikâye aklına geldiğinde güzel anılar hatırladığı oyunlardır.

Dijital oyunlar kapsamında bakarsanız, en yaratıcı kurgusal dünyaya sahip oyun sizin için hangisiydi?

1980 sonlarından beri oyun oynayan birisi olarak çıkmış olan tüm cRPG oyunlarını oynamaya çalıştım. Kimisi hikâyesi, kimisi sürprizleri kimisi de mekanikleriyle bende güzel anılar bırakmayı başardı. Planescape: Torment ve Tyranny oyunları, hikâyenin gidişi ve sürprizleriyle güzel anılar bıraktı. Bununla birlikte Lionheart: Legacy of the Crusader ve Wasteland 2 oyunu

da içerdiği güzel sürpriz yumurtalarla hatırımda kalmış oyunlardan. Atmosfer olarak Fallout çok başarılı yapıya sahip bir oyun serisi. Oyun mekaniği anlamında da Divinity: Original Sin ile Arcanum oyunları hem yenilikçi hem de farklı dokunuşlarla beni etkilemeyi başardı. Hangisine "en yaratıcı" dersem diğerlerine haksızlık olur bence. Hepsinin kendince yaratıcılıkta öne çıkan yanları var. Bu; atmosferik mi, hikâyesel mi yoksa mekanik anlamda mı yaratıcılık aradığınıza göre farklı cevaplar içerebilir. Ben de kendimce bu alanlarda en yaratıcı bulduklarıma yer vermeye çalıştım.

Anlatı Odaklı Derslerde Kurgusal Dünyalar

Bahçeşehir Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı lisans programının birinci yılının ikinci döneminde verilen ve oyunlarda hikâye anlatımının temellerini anlatan proje odaklı bir lisans dersini nasıl kurgularsınız? Öğrenciler oyun motorları ve oyun programlama konusunda yeni yeni dersler almaya başlıyor, bu yüzden pratik değil teorik bir ders vermek zorundasınız. Bir dönem boyunca teorik sunumlarla geçen bir dersin ne kadar sıkıcı olabileceğinin farkındayım. Öncelikle, bu öğrenciler gelecekte oyun tasarlayacaksa, bu dersin içerisinde oyun da oynamalı ve derste anlatılan konuları oynadıkları oyunlar çerçevesinde analiz edebilmeli. Hikâye anlatımı ve kurgusal dünyalarla ilgili en başarılı örnekler diyebileceğiniz filmleri ve romanları da deneyimleyebilmeli. Bir oyun hikâyesi yazacaklarsa bunu çok farklı bir kurgusal dünyada, hayal güçlerini zorlayacak ve keyif alacak bir şekilde yapmalı. Oynamak, okumak, araştırmak, seyretmek, deneyimlemek bu ders için olmazsa olmazlar.

Oyun oynamayı dersin bir parçası haline getirmemin önemli bir sebebi var. Bölüme gelen öğrenciler genelde sadece belirli türde veya yakın zamanda çıkmış oyunları oynuyor, oysa geleceğin oyun tasarımcıları olarak mezun olana kadar çok farklı türlerde oyunları ve kurgusal dünyaları deneyimlemeleri gerek. Bu yüzden dersin içerisinde üç tane oyun deneyimi/anlatı raporu yazmalarını istiyorum ve her bir rapor için de benim belirlediğim oyunlar arasından bir seçim yapıp, seçtikleri oyunu belirli bir süre oynamaları gerekiyor. Bu raporlarda anlatıyı tek başına analiz etmek çok mantıklı değil çünkü anlatı oyun deneyiminin bir parçası ama oyun deneyiminin kendisi değil. Dolayısıyla, oyun deneyimini analiz etmek için de kitabın 7. Bölüm'ünde detaylı olarak incelenen GUESS'in altı bi-

leşenini kullanmalarını istiyorum: Anlatı, Görsel Estetik, Kullanılabilirlik/Oynanabilirlik, Ses Estetiği, Eğlence, ve Kişisel Tatmin. Örneğin, 2021 Bahar dönemindeki derste ilk rapor için sunduğum oyun alternatifleri şunlardı: *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter, Bioshock Remastered* ve *Fallout: New Vegas.* Bu oyunlardan birini 5-10 saat oynadıktan sonra oyunun anlatısını eleştirel bir yaklaşımla değerlendirmelerini ve diğer beş oyun deneyimi bileşeniyle birlikte analiz etmelerini istiyorum. Oyunun güçlü ve zayıf olduğu oyun deneyimi bileşenlerini belirlemelerini istiyorum; bir nevi SWOT analizi.

Bu dersin içerisinde her öğrenciden bir oyun hikâyesi yazmasını bekliyorum ama ilk karar verilmesi gereken şey hikâyenin nasıl bir kurgusal dünyada geçeceği. Öğrencilerden yeni bir kurgusal dünya yaratmalarını beklemek çok fazla olur çünkü kurgusal dünya yaratmak bir dönemlik bir ders olabilecek kadar kapsamlı bir iş. Bu yüzden de burada masaüstü rol yapma oyunları devreye giriyor. Seçtiğim kurgusal dünya, *Cyberpunk 2020* (Pondsmith, 1990) gibi yüksek teknolojinin egemen olduğu bir kurgusal dünya da olabilir, *Planescape* (Cook, 1994) gibi *Zindanlar ve Ejderhalar* için tasarlanmış en kapsamlı kurgusal dünya derlemesi de olabilir. Bir masaüstü rol yapma evreni seçmenin avantajı o kurgusal dünyanın her detayıyla düşünülmüş ve tasarlanmış olması. Ama tabii ki öğrencilere okumaya ve araştırmaya nereden başlayacaklarını söylemek gerek. 2021 Bahar dönemindeki dersimde *Planescape* kurgusal dünyasını seçtim ve öğrencilere okumaları için verdiğim ilk kitap 32 sayfalık *Boyutlar İçin Oyuncu Kılavuzu*[12] kitabıydı. Hikâye yazmaya başlamadan önce çoklu evren kavramını, farklı evrenlerde ne tür varlıkların yaşadığını ve farklı felsefi görüşlere düzenlenmiş hizipleri veya fraksiyonları anlamaları gerekiyor. Tabii ki *Planescape* kadar kapsamlı bir masaüstü rol yapma oyununda çerçeveyi biraz daha daraltmak gerekiyor.

12 A Player's Guide to the Planes

2021 Bahar döneminde öğrencilerin iki seçeneği vardı, hikâyeleri ya *Arborea*'da ya da *Dokuz Cehennem*'de[13] geçecek ve yazacakları olaylar örgüsü de seçtikleri evren ile uyumlu olacak. Tabii ki bu evrenlerin ne olduğunu anlayabilmek için okumaları ve araştırmaları lazım. Ancak ileride mezun olduklarında ve bir oyun firmasında çalışmaya başladıklarında, o firmanın oyunlarında kullandığı kurgusal dünyayı da muhtemelen tanımıyor veya bilmiyor olacaklar. Yine okumak, araştırmak ve öğrenmek zorunda kalacaklar. Benim de istediğim şey bu, daha önce hiç duymadıkları bir kurgusal dünyada hayal güçlerini zorlayarak bir hikâye yazmaları.

Romanları veya filmleri dersin içerisinde nasıl entegre edeceğiz? Dönem boyunca verdiğim ödevlerin bir kısmını belirli bir roman veya belirli bir film çerçevesinde cevaplamaları gerekiyor. Dönem başında açıkladığım üç roman oluyor, her birini okumaları için dört hafta vakitleri ve her roman ile ilgili teslim edilecek ödevleri var. Örneğin, 2021 Bahar döneminde seçtiğim üç roman: Kara Elf üçlemesinin ilk kitabı olan *Homeland* (Salvatore, 1990), Ejderha Mızrağı Destanı üçlemesinin birinci kitabı olan *Dragons of Autumn Twilight* (Weis ve Hickman, 1984), ve Kadim Kanunlar üçlemesinin birinci kitabı olan *The Blade Itself* (Abercrombie, 2006). Kara Elf üçlemesinin ve Ejderha Mızrağı üçlemesinin benim jenerasyonum üzerinde etkisi çoktur, rol yapma oyunları veya fantezi romanlar ile ilgilenen herkes için unutulmayan eserlerdir. Kadim Kanunlar üçlemesi ise olaylar örgüsü ve ilgi çekici karakterleri ile ön plana çıkan, çok keyif alarak okuduğum kitaplardı. Bu yüzden öğrencilerimin de bu kitapları okumalarını ve analiz etmelerini istiyorum. Seçtiğim kitaplar her dönem değişebiliyor ama amacım hikâyesiyle farklılaşan ve okuyucusunu etkilemeyi başaran eserleri deneyimlemeleri. Drizzt Do'Urden, Sturm Brightblade ve Sand dan Glokta gibi karakterleri okumadan olmaz! Şimdi bu bölümü bir öğrenci görüşü ile bitirelim.

13 Nine Hells veya Baator

ÖĞRENCİ GÖRÜŞÜ



Yiğit Doruk
Dijital Oyun Tasarımı
Lisans Öğrencisi

Hikâye Anlatımının Temelleri dersinde projenizi yaparken Planescape gibi önceden aşina olmadığınız bir kurgusal dünya ile çalışmanın size faydası oldu mu?

Belirli bir zamandır oyun geliştirme ile uğraşmama rağmen yaptığım oyunların çoğunda hikâye anlatımı konusunu çoğu zaman çok önemsemedim, hatta genelde de en son düşündüğüm şeylerden biri oldu. Bunun nedeni oyunlarda hikâyeleri umursamamam değildi, aksine genelde bir oyunda beni en çok etkileyen elementlerden biri oyunun hikâyesi oluyordu. Kesinlikle oynadığım oyunlara benzer bir şekilde beni hikâyesiyle etkileyen bir oyun yapmak istiyordum, fakat sıkıntı şuydu ki kendimi hikâye üretme konusunda oldukça yetersiz hissediyordum ve korkuyordum. Çünkü bir hikâye yazmak bana doğuştan gelen bir yetenekmiş ve bu yüzden de asla yapamayacağım bir şeymiş gibi geliyordu.

Tabii ki bu korkum ve çekincelerim "Hikâye Anlatımının Temelleri" dersini aldıktan sonra kayboldu. Bu korkumu aşmamda bence en önemli olan şeylerden biri hocamızın bize net bir şekilde bir hedef vermesi oldu. Dersi almadan önce yaşadığım korkuların temelinde aslında nereden başlayacağımı bilmemem yatıyordu, yazılabilecek veya anlatılabilecek o kadar çok şey vardı ki içlerinden birini seçip başlamam bana imkânsız gibi geliyordu. Fakat Planescape gibi spesifik ve kaynak olarak da zengin bir hikâye altyapısı ile çalışmaya başladığınızda kafanızdaki bu belirsizlik büyük oranda kay-

boluyor. Bu artısına ek olarak da dönem boyunca bu evreni araştırmaya ve Planescape'i gerçekten öğrenip altında yatan felsefeyi anlamaya çalışmamız da bence bize sektöre girmeden önce güzel bir çalışma süreci/ tecrübesi yaşattı. Çünkü elimizde araştırıp öğrenebileceğimiz somut bir kaynak vardı ve bu kaynağın içine indikçe yeni şeyler, yeni dünyalar ile karşılaşıyorduk ve bu öğrendiğimiz bilgileri kullanarak bir ürün oluşturuyorduk. Büyük veya küçük çaplı olsun fark etmez, çoğu oyun stüdyolarının hikâye üretme süreçlerinin de benzer bir çalışma sürecinden geçilerek oluştuğunu gözlemleyebiliriz. Sağladığı bu profesyonel gelişime ek olarak, bence bu araştırma sürecinin bana, ayrıyeten yaratıcılığıma çok büyük bir katkı yaptığını düşünüyorum. Çünkü yaratıcılıkta kısıtlamalarının çok önemli bir rol oynadığı kanısındayım ve hocamızın da Planescape gibi bir kaynağı bize çalışma materyali olarak sunarak dönem boyunca yaratıcılığımızı bu yönde geliştirmemizi sağladığı kanısındayım.

Planescape'in sunduğu bu olumlu kısıtlamanın yanı sıra, kendisi benim için çalışması oldukça etkileyici ve eğlenceli bir evrendi. Klasik "Zindanlar ve Ejderhalar" evreninden kendisini nispeten ayırmış; otantik, felsefik ve oldukça da zengin bir dünyaydı kesinlikle. Paralel evrenler ve kompleks dünya kurgularına kişisel olarak duyduğum ilgi ve sevginin de etkisiyle, Planescape ile tanışmamın ve dönem boyunca bu evreni kullanarak bir hikâye üretmemin benim için paha biçilmez ve muazzam bir tecrübe olduğunu söyleyebilirim. Yaklaşık 5 yıldır masaüstü rol yapma oyunları ile ilgili olmama ve Planescape'in adını arada sırada duymama rağmen bu dünya ile daha önceden tanışmamış olmanın pişmanlığını da içimde yaşamıyorum desem sanırım yalan söylemiş olurum. Hocamıza ayrıca bizi bu zengin evren ile tanıştırdığı için de teşekkür ediyorum.

Dersin içerisindeki ödevlerin bir kısmı için okumak zorunda olduğunuz romanlar ile ilgili ne düşünüyorsunuz? Size bir katkısı oldu mu?

Dönem boyunca yaptığımız tüm ödevlerin bize hikâye anlatımını öğrenmemiz konusunda oldukça büyük bir katkısı olduğunu düşünüyorum, özellikle de okuduğumuz kitapların. Hikâyemizi dönem boyunca üretmeye çalışırken oldukça yoğun bir araştırma ve öğrenme sürecine girmemiz gerekiyordu, bir yandan derste öğretilen teknikleri özümseyerek anlamamız, bir yandan da hikâyemizin temel alacağı Planescape evreni üzerine araştırma yapmamız gerekiyordu. Tüm bu yaptığımız aktiviteler yazacağımız hikâye için bir nevi "teknik" bilgileri öğrenmemizi sağlıyordu. Fakat bir yandan da hikâyemiz için çeşitli ilham kaynakları bulup hikâyemizin genel kalitesini belirli bir oranda sürekli artırmamız gerekiyordu.

İşte bu noktada okuduğumuz kitapların etkisi oldukça büyük oldu. Her bir kitapta farklı bir dünyaya gittik, farklı karakterlerle tanıştık ve farklı olaylara şahit olduk. Kitap okumanın verdiği kişisel haz ve mutluluk bir yana, okumuş olduğumuz bu farklı kitapların her biri bize hikâye anlatımı konusunda yine bambaşka dersler ve örnekler verdiğini düşünüyorum. "Anayurt" ile güçlü ve özgün bir ana karakterin nasıl yaratılacağını, "Bıçağın Kendisi" ile bir fantastik eserde inandırıcı bir dünya yaratmanın önemini ve "Güz Alacakaranlığı Ejderhaları" ile de büyük ve destansı bir maceranın nasıl eğlenceli bir şekilde anlatılacağını öğrendik. Bu saydıklarım sadece bu kitaplardan öğrendiğim sayısız bilgilerden ve derslerin birkaçını oluşturuyor, her biri için bu saydığım örneklere benzer bir sürü farklı başlık sayabilirim. Kitapları okurken deneyimlediğimiz örneklere ek olarak da her kitap için okuduktan sonra yaptığımız ödevlerin de kitaplara (ve genel olarak hikâyelere) olan kritik bakış açımızı zenginleştirdiğini düşünüyorum. Her bir kitap

üzerinde farklı başlıklar dahilinde olmak üzere belirli yazılar yazdık ve bu yazıları yazarken de kitap üzerine ek olarak bir süre boyunca derinlemesine düşünme fırsatı yakaladık. Sanırım kitapları sadece okuyup öylece bitirseydik ve ödevler yapmasaydık kesinlikle bize bu kadar büyük faydaları olmazdı.

Bir ürün üretmeden önce o konu hakkında çeşitli içerikleri tüketmenin çok faydalı ve önemli olduğunu düşünüyorum. Konumuz hikâye anlatımı olduğunda da farklı filmleri, oyunları ve özellikle de kitapları deneyimleyip onlar hakkında derinlemesine düşünme ve değerlendirme fırsatı bulmamızın bizi dönem sonuna geldiğimizde başladığımızdan kat ve kat daha iyi bir hikâye anlatıcısı yaptığını söyleyebilirim. Bunların yanında, dönem boyunca okuduğumuz romanların uzun bir süredir kaybetmiş olduğum okuma alışkanlığını bana geri kazandırmaları da sağladıkları başka bir katma değerdir. Bunun için de şahsım adına ayrıca mutluyum.

Dersin içerisindeki ödevlerin bir kısmı için oynamak zorunda olduğunuz oyunlar ile ilgili ne düşünüyorsunuz? Size bir katkısı oldu mu?

Aslında dönem boyunca okuduğumuz kitapların bize sağladığı faydalar ile oynadığımız oyunların sağladıkları birbirlerine bir hayli benziyor. Fakat oynadığımız oyunların okuduğumuz kitaplara göre ayrıldıkları önemli bir kısım var. Kitapları okurken hikâyenin kendisini ve hikâyeyi oluşturan elementleri analiz etme fırsatı bulurken, oynadığımız oyunlarda ise bu elementlerin interaktif bir medyumda nasıl kullanıldığını veya kullanılabileceğini görme fırsatımız oldu. Kitaplardan ayrı olarak oyunların sunduğu interaktif olabilme özelliği hikâye anlatımını da oldukça değiştiriyor. Çünkü oyunlarda deneyimlediğimiz hikâyeleri kitaplarda olduğu gibi nispeten bir gözlemci gözünden değil, bizzat hikâyenin içinde aktif olarak yer alan bir karakter gözünden

görüyoruz. Bu da doğal olarak oyunlardaki hikâye anlatımını ve kullanılan teknikleri kitaptakilerden ayırıyor. Bu farkı ve oyunlarda kullanılan hikâye anlatım tekniklerini ders içerisinde teorik olarak öğrenip işlesek de bu ödevler sayesinde "pratik" olarak gözlemleme fırsatı bulduğumuzu düşünüyorum.

Bize ödev olarak verilen oyunları bir yandan oynayıp bir yandan da dönem içerisinde öğrendiğimiz teknikleri oyunlar içerisinde nasıl kullanıldığını görmüş olduk. Geçtiğimiz dönemde yine Barbaros hocamızın "Oyun Tarihi" dersinde benzer şekilde oyun incelemeleri yazmıştık, fakat bu derste hocamız bizden özellikle hikâye konusunda odaklanmamızı ve oyunları incelediğimiz alt başlıkların bir şekilde hikâye anlatımı ile alakalı olmasını istemişti. Bu da bizi oyunları oynarken bir gözümüzün sürekli oyunun hikâyesi üzerinde olmasını sağladı ve bu konuya fazladan bir dikkat gösterebilmemizi sağladı. Oyunun sadece yapısını değil, hikâyesini ve bu hikâyeyi nasıl anlattığını da detaylıca incelememiz lazımdı. Buna verebileceğim en güzel örnek "BioShock: Remastered" oyunu olabilir, oyunun kendisini günümüz standartlarına göre eski bulsam da hikâye anlatımını oldukça güçlü bulmuştum. Bu yüzden oyun analiz yazımda da bu hikâyesi çerçevesinde oyunun sistemlerini nasıl ve ne kalitede kurguladığından bahsetmiştim. Genel bir oyun incelemesinden farklı olarak bu şekilde spesifik bir konu çerçevesinde analiz yapmanın bize çok büyük bir faydası olduğunu düşünüyorum. Çünkü bu şekilde "büyük resimde" kaybolmayıp, araştırmaya ve öğrenmeye çalıştığımız konunun üzerine daha fazla durabiliyorduk. BioShock örneğime dönecek olursak, eğer oyunu hikâyesi üzerinde durmayıp genel bir pencereden inceleseydim hikâye anlatımında kullandığı ince teknikleri, hikâye anlatımda başardığı ve başaramadığı noktaları detaylı bir şekilde incelemek için gereken süreyi ve enerjiyi bulamayacaktım. Fakat bu şekilde bir analiz yazısı yazdığımda ise hikâye anlatı-

mı konusunda derinleşip, bu alanda yeni şeyler öğrenme fırsatı yakalayabildim.

Tüm bunlara ek olarak, koca bir dönem boyunca birbirinden farklı oyunları oynama fırsatı bularak oyunlar hakkında olan genel kültürümüzü ve tecrübemizi de artırdığımızı düşünüyorum. Okul sürecinde derslerin yoğunluğundan oyun oynamaya vakit bulamayan bünyeme bu güzel "ödevlerin" bir ilaç gibi geldiğini söylemeden de yazımı bitirmek istemiyorum.

LUDOGRAFİ

Strategic Simulations, Inc (1988) Pool of Radiance

Bioware (1998) Baldur's Gate

CD Projekt RED (2011) The Witcher 2: Assassins of Kings

Larian Studios (2014) Divinity: Original Sin

Bethesda Game Studios (2015) Fallout 4

CD Projekt RED (2015) The Witcher 3: Wild Hunt

Eidos Montréal (2016) Deus Ex: Mankind Divided

Arkane Studios (2016) Dishonored 2

Rebellion (2017) Sniper Elite 4

Guerrilla Games (2017) Horizon Zero Dawn

Monolith Productions (2017) Middle-earth: Shadow of War

Santa Monica Studio (2018) God of War

Kojima Productions (2019) Death Stranding

ZA/UM (2019) Disco Elysium

Supergiant Games (2020) Hades

Larian Studios (2021) Baldur's Gate III

REFERANSLAR

Abercrombie, J. (2006). *The Blade Itself.* Gollancz.

Berman, R.A. (1997). *Fade in: The Screenwriting Process.* Studio City: Michael Wiese Productions.

Cheng, K. ve Cairns, P. (2005). Behaviour, realism and immersion in games. *ACM Conference on Human Factors in Computing Systems* içinde. CHI 2005, ACM Press, 1272-1275.

Cook, D. (1994). *Planescape Campaign Setting.* TSR.

Cross, D. (2004). Gary Gygax's Insidiae: The Brainstormers Guide to Adventure Writing, *Gygaxian Fantasy Worlds Vol. V.* Arkansan, USA: Troll Lord Games.

Dowd, T. (2015). *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers.* New York and London: Focal Press.

Ellefson, R. (2017). *Creating Life (The Art of World Building Book 1).* Evermore Press.

Gault, M. (2019, Kasım 8). 'We're Not Thinking About Others.' What Hideo Kojima Wants You to Learn From Death Stranding. Time. Erişim Adresi: https://time.com/5722226/hideo-kojima-death-stranding/

Gomes, P., Paiva, A., Martinho, C. ve Jhala, A. (2013). Metrics for Character Believability in Interactive Narrative. *Proceedings of ICIDS 2013* içinde. Springer-Verlag, Berlin.

Greenwood, E. (1996). *Forgotten Realms Campaign Set,* 2nd ed. Lake Geneva WI: TSR.

Fullerton, T. (2018). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games.* New York: Crc Press.

Jański, K. (2018). *Creation of the fictional World in The Witcher 3: Wild Hunt.* Homo Ludens 1(11).

Kamal, B. (2003). Believability in Computer Games. *IE2004 Australian Workshop on Interactive Entertainment* içinde. Sydney.

Kollar, P. (2017, Haziran 23). God of War: The Quest to Redeem Kratos. Erişim Adresi: https://www.polygon.com/e3/2017/6/23/15860796/god-of-war-preview-e3-2017-cory-barlog-interview-sony-quest-to-redeem-kratos

Laurel, B. (1993) *Computers as theatre.* Reading, Mass.: Addison-Wesley Publishing Company.

Perry, D. ve DeMaria, R. (2009). D*avid Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox,* Charles River Media, Boston, MA.

Pondsmith, M. (1990). *Cyberpunk 2020.* USA: R. Talsorian Games.

Robins, K. (1999). *İmaj; Görmenin Kültür ve Politikası.* (Çev.Nurçay Türkoğlu), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Salvatore, R.A. (1990). *Homeland*. TSR.

Turkle, S. (1984). *The second self: Computers and the human spirit.* New York: Simon & Schuster.

Weis, M., & Hickman, T. (1984). *Dragons of Autumn Twilight*. TSR.

Wolf, M.P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation.* New York: Routledge.

Wolf, M. P. (2016). *Revisiting Imaginary Worlds: A Subcreation Studies Anthology.* Routledge.



BÖLÜM

Dramatik Yapı

Bölüm 3
Dramatik Yapı

"Her oyuna uyarlanabilir bir dramatik yapı olduğunu sanmıyorum. Hikâyeniz için sizi en çok endişelendiren şey dramatik yapı ise hikâyenizi yanlış yazıyorsunuz demektir."
—Richard Rouse (Abernathy ve Rouse, 2014)

Eylemlerden oluşan hikâyenin yapısal olarak düzenlenmesi ve mihenk taşlarının belirlenmesi dramatik yapıyı ortaya çıkartır. En yaygın hikâye yapısı Aristo'nun üç-perdelik hikâyesidir (Aristotle, 1970). Giriş (serim), gelişme (düğüm) ve sonuç (çözüm) bölümlerinden oluşan bu yapıda girişler daha çok hikâyenin kim ile ilgili olduğunu anlatır. Her hikâyede bir ana karakter vardır ve okuyucunun, izleyicinin veya oyuncunun bu ana karakter ile en kısa süre içerisinde bağ kurması gerekir. Oyunların giriş bölümleri de ana karakteri tanıtır ama bunun yanı sıra kurgusal dünyayı anlatır, oynanışı gösterir, oyuncu üzerinde bırakılmak istenen etkiye göre hikâyenin tonunu belirler ve oyuncuyu oyunun tamamında işlenecek olan çatışma ile tanıştırır. Örneğin, *God of War* oyunu bir babanın ölen eşinin cenazesi için oğlu ile hazırlık yapmasıyla başlar. Baba ile oğul arasında ciddi bir ilişki olduğu ve oyun süresince böyle de-

vam edeceği açılış kısmında babanın çocuğuna ismiyle değil de *"Boy!"* diye hitap etmesi ve çocuğun da *"Yes, sir"* diye cevap vermesinden bellidir. Anlatı trajik bir ton ile başlar, biraz kötümser ve biraz kadercidir. Kurgusal dünya ile ilgili de dikkatli oyuncular için ipuçları verilir. Ana karakter Kratos'un baltasına işlenmiş ve çocuğun vücuduna dövmelenmiş Nordik rünler önemlidir. Küçük çocuğun cenaze için hazırlık yaparken, *"Lo, there do I see my mother"* diye başlayan şarkısı (bir Beowulf uyarlaması 13. Savaşçı filmini izlemiş olanlara çok aşina gelecektir) da İskandinav kurgusal evreninde olduğumuza işaret eder. Baba ile oğul cenaze sonrası birlikte avlanmaya çıkar ve bu kısımda oynanışın temel ögeleri oyuncuya gösterilir. Av sonrası baba ve oğul evlerine döner, kapılarına dayanan Gizemli Yabancı ile oyuncu çatışma ile tanışır.

Hikâyelerin gelişme kısmında ana karakterin çatışması artar. Çatışma kişiler arasında olabildiği gibi psikolojik bir özellik göstererek karakterin iç dünyasında da yaşanabilir. Bu kısımda anlatı da karmaşıklaşacak ve anlamlar derinleşecektir. Karakterler arasında ilişkiler gelişecek, okuyucu, izleyici veya oyuncu yaşananlara önem veriyorsa ve ilgisini hâlâ yitirmediyse hikâyenin sonunu merakla bekleyecektir. Bu kısımda hikâye ile ilgili soruların bir kısmı cevaplanacak ve yaşanacak bütün çatışmalar gerilimin doruğa çıkacağı son noktaya hazırlık niteliğinde olacaktır.

Hikâyelerin sonuç kısmı ise izleyiciyi tatmin edecek bir biçimde anlatının sonlandırıldığı yerdir. Burası, problemin çözüleceği en heyecanlı noktadır. Çatışma son bulacak ve cevapsız kalan son sorular da cevap bulacaktır. Örneğin, *God of War* oyununun gelişme kısmında oyuncu kurgusal dünyayı keşfeder, yeni karakterler ile tanışır, ana hikâyenin dışında çok sayıda yan anlatıyı deneyimler, kendini ve ekipmanlarını geliştirir, uzun, zorlu ve eğitici bir sürecin ardından kendisini

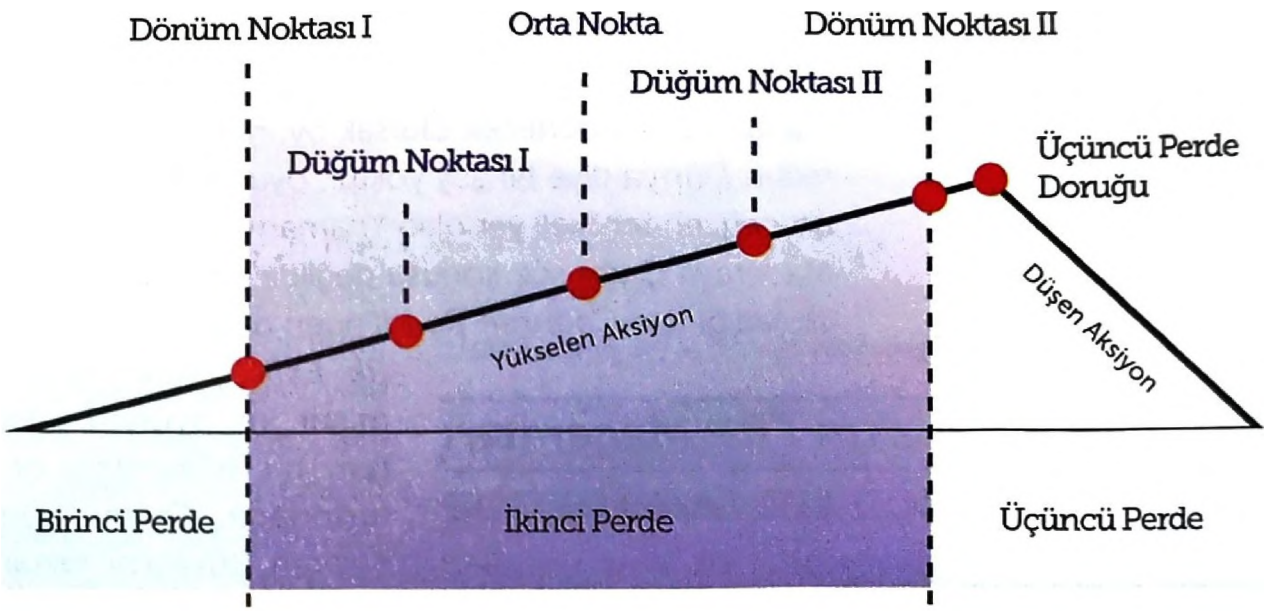
hikâyenin sonuç kısmında bulur. Gizemli Yabancı ile son kez karşılaşacak oyuncu çatışmasını zorlu bir dövüş ile sonlandırır, sonrasında ölen eşinin küllerini Jotunheim'ın en yüksek tepesinden rüzgarlara savurmak için oğluyla birlikte kısa bir yolculuğa daha çıkar. Trajik bir ton ile başlayan hikâye yine trajik bir ton ile son bulur ama hikâyenin en büyük sürprizi en sona saklandığı için oyuncunun bundan sonra neler olacağıyla ilgili merakı tazelenir.

Bahsettiğim üç-perdelik dramatik yapının perdeler arası geçişleri Bell (2004) tarafından "geri dönüşü olmayan kapılar" olarak isimlendirilir. Birinci perdeden ikinci perdeye geçiş geri dönüşü olmayan ilk kapıdır, karakteri sıradan ve huzurlu dünyasından çıkartarak bilinmezlerle dolu tehlikeli bir dünyanın içine atar. Karakterin bu kapıdan geçip güvenli ortamını terk edebilmesi için onu bu kapıdan geçmeye zorlayacak bir şeyin olması gerekir. Bu kapıdan geçen karakter için geriye dönüş mümkün değildir; artık mücadele etmek, cesur olmak, yeni şeyler öğrenmek, yeni dostlar edinmek ve çatışmasını çözmek için çaba sarf etmek zorundadır. Hikâyenin ikinci perdesi boyunca engelleri aşmaya ve sorunları çözmeye çalışan ana karakterin bir yerden sonra geri dönüşü olmayan ikinci kapıdan da geçmesi ve hikâyenin sonuç kısmı olan üçüncü perdeye adım atması gerekir. Bu kapıdan geçtikten sonra da geriye dönüş olmayacaktır ve ilginç olan şey bazı oyunlarda bu durumun açıkça ifade edilmesidir. "Bu göreve çıktıktan sonra geriye dönüş yoktur, bu yüzden dünyada yapmak istediğiniz şeyler ve bitirmeniz gereken görevler varsa önce onları tamamlayın" uyarısı oyuncu için geri dönüşü olmayan ikinci kapının açıkça beyanıdır. Oyuncu bu kapıdan geçtiği zaman son bir savaşa gireceğinin veya son bir seçim yapmak zorunda kalacağının farkındadır. Hikâye bitecektir, bunun bilincindedir.

Klasik Dramatik Yapılar

Üç-perdelik hikâye kadar popüler bir diğer dramatik yapı ise klasik beş perdeli trajedide eylem ve gerilim yapısını temsil eden Freytag'ın üçgeni veya piramididir (Freytag, 2008). Serim, yükselen aksiyon, doruk noktası, düşen aksiyon ve sonuç bölümlerinden oluşur. Giriş bölümü serim olarak da geçer ve üç-perdeli yapı ile aynı işlevlere sahiptir. Hikâyenin yeri ve zamanı, ana karakteri, hikâyenin teması ve kurgusal dünya burada tanıtılır. Yükselen aksiyon gerilimin veya çatışmanın yavaş yavaş bir ivme yakalayarak artığı bölümdür. Doruk noktası çatışmanın çözüleceği ve heyecanın doruğa çıktığı yerdir. Düşen aksiyon ise sıradan ve güvenli dünyasını geride bırakan kahramanın bilinmeyene doğru çıktığı yolculuğu tamamladıktan sonra yeniden normal dünyasına geri dönme sürecidir. Sonuç ise üç-perdelik yapıda olduğu gibi hikâyenin kapanışıdır. Bir başka dramatik yapı olan Syd Field Paradigması (Field, 2005) üç perdelik yapı üzerine kuruludur ancak burada Bell'in (2004) geri dönüşü olmayan kapıları Dönüm Noktası I ve Dönüm Noktası II olarak isimlendirilir (Şekil 3.1). Birinci perdede hikâyeyi harekete geçiren ve izleyicinin dikkatini çeken bir ateşleyici hadise vardır. İkinci perde, birinci ve üçüncü perdenin iki misli uzunluktadır ve ikinci perdenin bir orta noktası vardır, bu orta noktada çatışma karmaşıklaşır ve farklı bir yöne çevrilir. İkinci perdenin ilk yarısının ve ikinci yarısının ortasında birer düğüm noktası vardır. Her iki düğüm noktasının da amacı izleyiciye hikâyeyi hatırlatmak, ilgiyi canlı tutmaktır.

Dramatik yapılar içerisinde belki de en popüler olanı Campbell'ın (1968) meşhur monomitinin Vogler (1992) tarafından 12 adımda yeniden yorumlanması olan "Kahramanın Yolculuğu" kuramıdır. Filmlere gayet güzel uyarlanabilen bu kuram anlatı ile ilgili kitaplarda bir tür sihirli formül gibi anlatılmasına rağmen



Şekil 3.1: Hikâye arkı üzerinde Syd Field Paradigması

dijital oyunlarda işe yarayıp yaramadığı soru işaretidir (Koenitz vd., 2018). Kahramanın *Sıradan Dünya*'sı ile başlayan yolculuk, kahramana çatışmanın veya maceranın sunulduğu yer olan *Maceraya Çağrı* ile devam eder. Kahramanımız bu noktada genellikle isteksizdir ve *Çağrının Reddi* gerçekleşir. Fakat *Akıl Hocasıyla Tanışma* kısmında yardımcı bir karakterden destek ve tavsiyeler alan kahraman *İlk Eşik*'i geçerek sıradan dünyasını geride bırakır ve bilinmeyene adım atar. Buraya kadar olan kısmı *Bloodborne* oyununa uyarlamaya çalışırsak oyun hikâyelerinin farklılığı daha belirgin bir biçimde ortaya çıkar. İnsanların tuhaf bir hastalık sebebiyle lanetlenip canavarlara dönüştüğü Yharnam şehrinde başlayan oyunun açılış sahnesinde yaşlı bir adam oyuncuya kan nakli yapar ve oyuncu kendinden geçer. Gördüğü kâbusların ardından Iosefka Kliniği'nde uyanan oyuncu, kendisi için bırakılan "*Avın ötesine geçmek için solgun kanı ara*" notu dışında, ne kurgusal dünya ne de bu dünyadaki rolü ile ilgili bilgi sahibidir. Bir yaratık ile karşılaşan oyuncu ölür ve kendisini ruhani bir yer olan Avcının Rüyası'nda bulur. Burada oynanış

ile ilgili çeşitli ipuçları bulan oyuncu Uyanış Mezartaşları'ndan birini kullanarak Yharnam'a geri döner ve artık tehlikelerle dolu bir şehirde yalnızdır. Kahramanın Yolculuğu'na geri dönecek olursak oyunun açılışında *Siradan Dünya* diye bir şey yoktur, oyun zaten başlayabileceği en tehlikeli yer olan Yharnam şehrinde başlar. *Maceraya Çağrı* söz konusu değildir ve çağrıyı yapan olmadığı için *Çağrının Reddi*'nden de bahsedilemez. *İlk Eşik* çoktan geçilmiştir ve oyuncu artık tam bir bilinmezin ortasındadır. Oyuncunun Avcının Rüyası'nı tekrar ziyaret edişlerinde karşılaşacağı tekerlekli sandalyeye mahkûm ve yaşlı bir adam olan Gherman karakterini bile klasik anlamda bir Akıl Hocası olarak nitelendirmek mümkün değildir çünkü bu karakterin gizemi oyunun sonunda gizlidir.

Oyunlar söz konusu olduğunda dramatik yapı ile birlikte ele alınması gereken bir diğer konu da hikâyenin lineer olup olmadığıdır. Olaylar önceden belirlenen bir sıra içinde deneyimlenmek zorundaysa veya bir başka deyişle olaylar örgüsü oyuncu seçimlerine göre değişmiyorsa, hikâye lineerdir (Şekil 3.2). Hikâye lineer olmasına

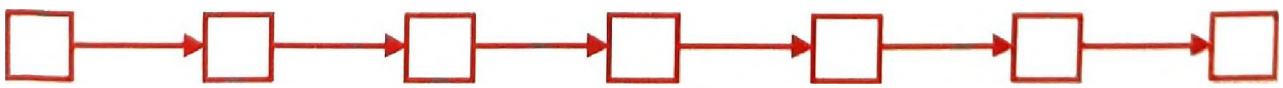
Barbaros'un FRP Maceraları

KOD ADI: LAMB OF GOD

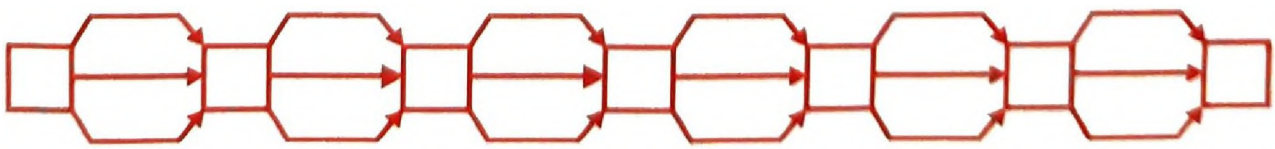
Kahramanın Yolculuğu kuramını adım adım incelememe sebebim bunun FRP oyunlarında da var olmamasıdır. Kuramın hangi adımını senaryolara uyarlamaya kalksanız elinizde kalır ve hikâyenin perdeler arası eşikleri bile farkında olmadan geçilir. Örneğin, Planescape senaryolarında Maceraya Çağrı çoğunlukla yoktur, bir çağrı varsa bile oyuncular buna şüpheyle bakar. Yıllarca Planescape oynadığımız için şunu söyleyebilirim, hiçbir insan evladı isteyerek ve bilerek Abyss veya Baator gibi yerlere gitmez. Maceraya Çağrıda da bulunsanız, dünyaları da vadetseniz akıllı oyuncunun yapacağı iş değildir. Bir oyunluk karakterler ile oynanan bir Deva Spark senaryosu hatırlıyorum, DM bendim. Hikâye cehennemdeki şeytanlardan birinin planlarını öğrenmek için tanrısı tarafından görevlendirilen bir melek ile başlar. Melek cehenneme gidebilmek için içindeki iyiliğin özünü ve doğaüstü güçlerinin kaynağını, daha doğrusu kıvılcımını, bir başkasına aktarmak zorundadır. Yanlış insana aktardığı kıvılcım cehennemin yaratıklarından birine geçer ve olaylar gelişir. Senaryonun açılışında

DM'nin oyuncuları Abyss'e göndermesi gerekir ve bu geçiş öyle bir şekilde olur ki oyuncular macera-ya çağrı bile olmadan ilk eşiği geçerek kendilerini cehennemde bulur, çünkü mantıklı olan budur. Birinci perde neredeyse yoktur ve esas senaryo ikinci perdeden başlar. Hiçbir dramatik yapı ile açıklanamayacak bu senaryonun sonunda ne mi oldu? Meleğin kıvılcımını cehennemin yaratıklarından kurtaran oyuncuların bunu kendileri üzerinde kullanmayı hiç düşünmedi, kıvılcımı meleğe geri vermeye de gerek görmedi ve bu kıvılcımın herhangi bir varlığın eline geçemeyecek kadar tehlikeli bir şey olduğuna karar verip onu oyunculardan birinin yanında gezdirdiği kuzuya yedirmeye karar verdi. DM olarak ne mi yaptım? Gülmekten öldüm, bence orijinal bir sondu.

rağmen oynanış lineer olmak zorunda değildir, bazı oyunlarda oynanış farklılaşır ama deneyimlenen hikâye hâlâ lineerdir. Oyuncu farklı oyun mekaniklerini kullanarak farklı eylemlere geçmekte ama olaylar örgüsü yine önceden belirlenen sıra ile deneyimlenmektedir (Şekil 3.2). Örneğin, *Death Stranding* oyununun hikâyesi 14 farklı bölümden oluşur ve hikâye lineer bir yapıdadır. Üçüncü Bölüm olan Fragile'ı ele alacak olursak bu bölüm içerisinde 20 farklı görevi barındırır ve görevlerin oynanış sırası oyuncunun haritada nereleri ziyaret ettiğine göre değişebilir. Oynanış oyuncudan oyuncuya farklılık gösterir ve herhangi iki oyuncunun Üçüncü Bölüm'ü oynayışı birbiriyle aynı değildir ama Üçüncü Bölüm eninde sonunda tamam-



Lineer Hikaye

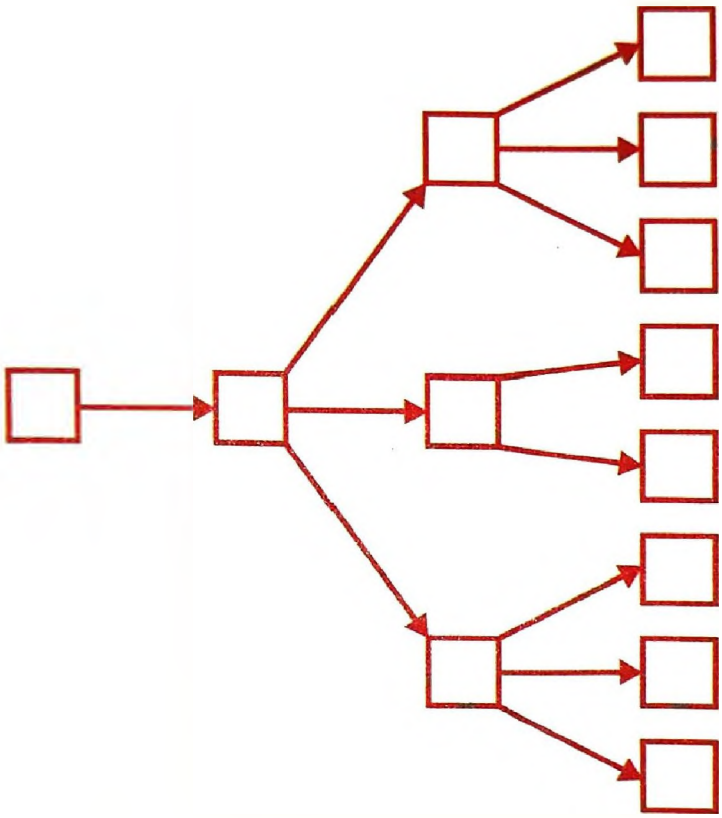


Lineer Hikaye, Lineer Olmayan Oynanış

Şekil 3.2: *Lineer Hikâyeler (Ince, 2006'dan uyarlanmıştır)*

lanacak ve hikâye Dördüncü Bölüm olan Unger ile devam edecektir.

Lineer hikâyelerin alternatifi olan dallanan hikâyelerde oyuncu seçimlerine göre hikâye dallanır ve farklı oyuncu eylemleri farklı oyun sonlarına sebep olur (Şekil 3.3). Dallanan hikâyelerin en büyük sıkıntısı maliyettir, her bir hikâye dalı için farklı karakterlerin veya seviyelerin



Şekil 3.3: *Dallanan Hikâyeler*

tasarlanması, farklı diyalogların yazılması, farklı sahnelerin kurgulanması gerekebilir ve bütün bunlar oyunun toplam maliyetini artırır. Zaten büyük oyun stüdyoları da ana seçimler ile hikâyeyi anında dallandırmak yerine oyuncu seçimlerini hafızasında tutarak ortaya çıkan seçimler bütünü ile hikâyenin sonunda bir değişikliğe gitmeyi tercih eder. Örneğin, *Witcher 3: Wild Hunt* oyununda başkahraman Geralt'ın kızı gibi gördüğü Ciri

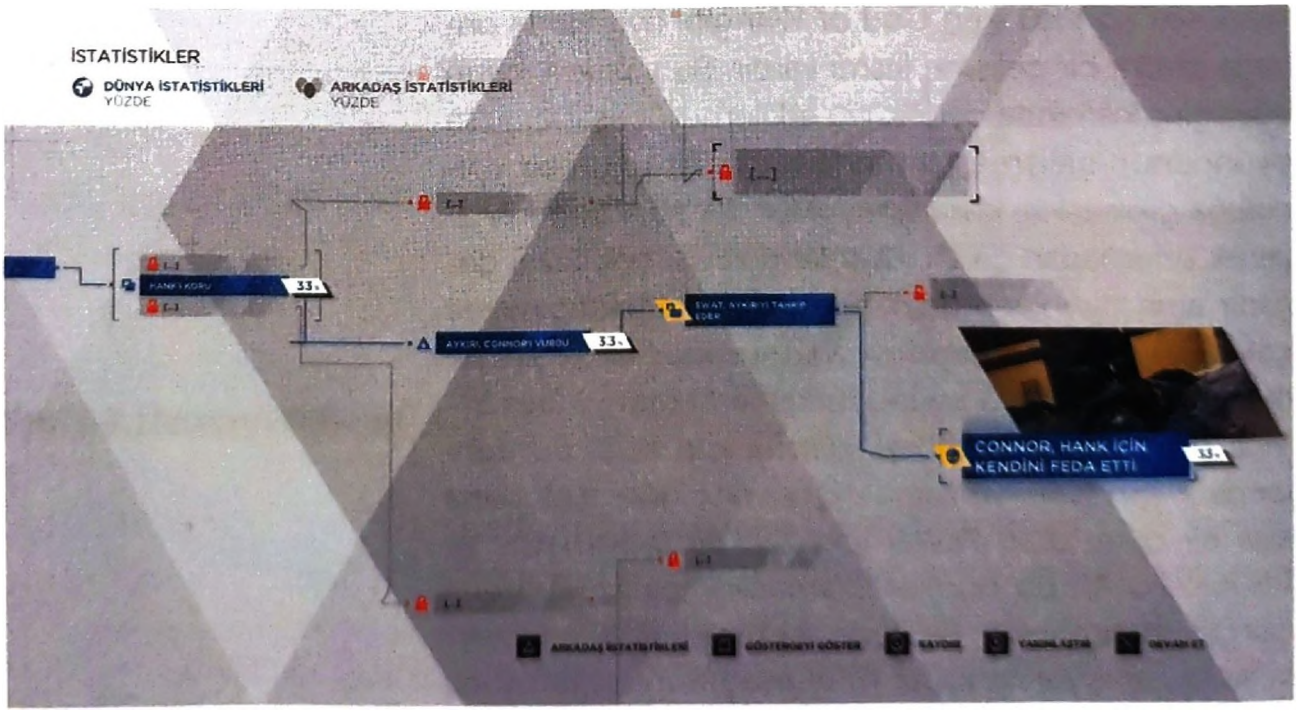
karakteri için üç farklı son vardır: Ciri ölür, Ciri yaşar ve bir yaratık avcısı olur veya Ciri yaşar ve yeni imparatoriçe olur. Farklı sonlar oyun içerisinde hikâyenin 2. perdesi ve 3. perdesinde oyuncunun yaptığı farklı seçimlere bağlıdır, bir başka deyişle seçimler bütünü oyunun sonunu belirler.

Klasik anlamda dallanan hikâyeler ise oyunlarda daha çok yan görevler için kullanılır çünkü bunlarda dallanmanın getireceği maliyet daha azdır. Örneğin, yine *Witcher 3: Wild Hunt* oyunundaki "Twisted Firestarter" görevi bir kundakçı ile ilgilidir ve oyuncu görevin sonunda kundakçıyı dükkânı kundaklanan cüceye teslim edebilir veya sessiz kalarak kundakçıdan bunun ödülünü alabilir. Yapılan seçime göre değişen şey alınacak ödül ve gösterilecek olan interaktif sinematiktir.

Buraya kadar anlatılan dramatik yapılar açısından filmler ile oyunların belirgin farklarından biri gelişme kısmının uzunluğudur. Filmlerde birkaç saatlik bir gelişme kısmı söz konusu iken *God of War* gibi oyunlarda onlarca saatlik bir gelişme kısmı vardır. Bu yüzden, oyun eğer giriş kısmında oyuncuyu etkilemeyi başaramazsa oyuncunun gelişme kısmında bu kadar uzun bir yolculuğa çıkmasının garantisi yoktur. Bir filmi beğenmeyerek sinemadan çıkan insanların sayısı çok fazla değildir ama oyunların bitirilme oranlarına baktığımızda çok daha farklı bir durum söz konusudur. Örneğin, bir oyuna başlayıp da o oyunu bitirenlerin oranı *Mass Effect 2* için %56, *Bioshock Infinite* için %53, *Borderlands 2* için %30, ve hatta diğerlerine göre çok daha kısa bir oyun olan *Portal* için %47'dir (Abernathy ve Rouse, 2014). Bu oranlar dramatik yapının tabutuna çakılan son çivilerdir. Bir oyun mekanikleriyle, anlatısıyla ve oynanışıyla ne kadar iyi olursa olsun baştan sona oyunu deneyimleyen oyuncuların oranı düşünülenden çok daha azdır. İnsanların yarısı veya yarısından fazlası üçüncü perdeyi hiç deneyimlememekte, hatta belki

ikinci perdeyi bile yarıda bırakmaktadır. Oyunların bitirilme oranlarını bir de anlatının dallanarak farklı sonlara ulaşabilmesinin maliyeti ile ele alacak olursak 19 farklı sonu olan *Stanley Parable* gibi deneysel oyunlar dışında büyük stüdyoların neden lineer anlatılara odaklandığı daha iyi anlaşılabilir. Bu noktada oldukça karmaşık bir dramatik yapısı olan ve her bölümün sonunda dramatik yapıyı oyuncunun yaptığı seçimler ile birlikte diyagram olarak sunan *Detroit: Become Human* ilgi çekicidir (Şekil 3.4).

Onega ve Landa'ya göre (2002) bir metnin anlamı yapı değildir, anlam metinle okur arasındaki etkileşim ile ortaya çıkan bir süreçtir. Bu noktada, etkileşim boyutunun çok daha karmaşık olduğu dijital oyunlarda anlamın yapıdan çok oyun ile oyuncu arasındaki etkileşimlerin bir sonucu olduğunu söylemek daha doğru olur.

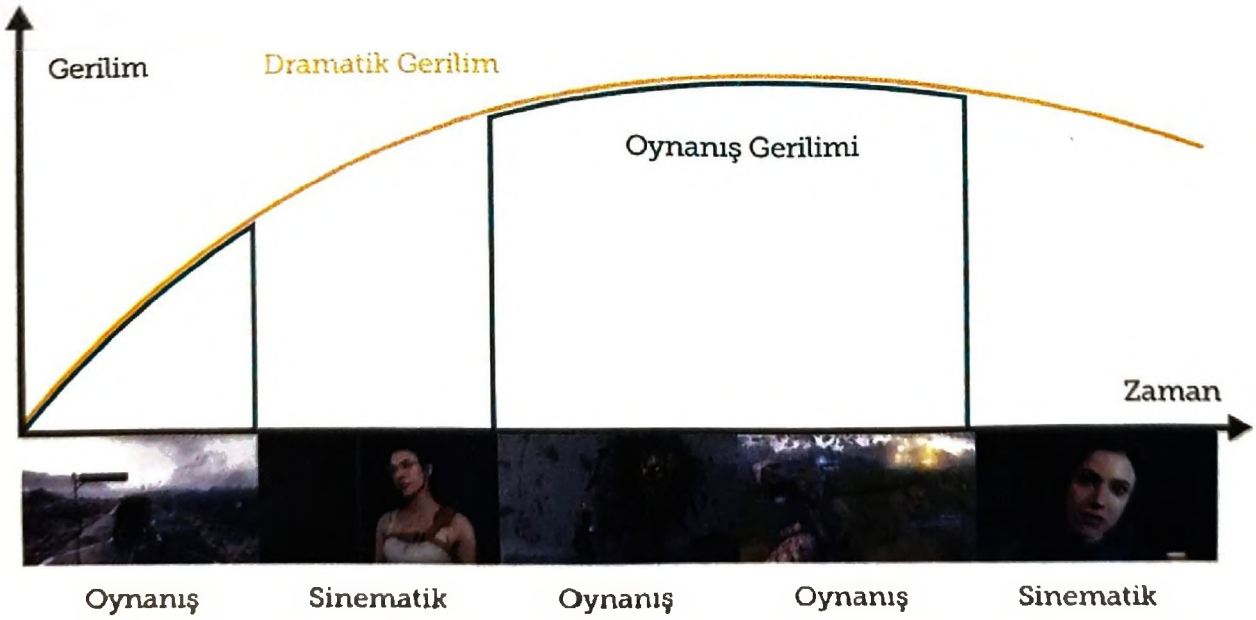


Şekil 3.4: Oyuncu seçimleri ve dramatik yapı, Detroit Become Human, Quantic Dream, 2018

Dramatik yapılar grafik üzerinde *zaman-dramatik gerilim* yayları ile temsil edilir. Amaç zaman ilerledikçe hikâyenin dramatik yapısına göre gerilim seviyesinin değişimini göstermektir. Solarski (2017) hikâye arkı olarak da geçen bu yapıyı oyunlara uyarlarken dramatik gerilim ve oynanış gerilimini birbirinden ayırmıştır çünkü oyuncunun oyuna müdahale edemediği sinematiklerde dramatik gerilim devam ederken oynanış gerilimi ortadan kalkar. Örneğin, *Death Stranding* oyununun 46 numaralı görevi oyuncunun Mama'nın laboratuvarına doğru yola çıkmasıyla başlar. Oyuncunun laboratuvara adım atmasıyla giren sinematikte Mama karakteri oyuncuya Sahile Vuran Şeyler'in dünya ile bağlantısını kuran göbek bağını kesmek için kullanabileceği yeni bir silah verir ve kendisiyle ilgili trajik bir gerçeği açıklayarak oyuncudan bir istekte bulunur. İstenilen şey etik bir ikilem olma özelliği de taşır ama oyuncunun bu noktada karar verme şansı yoktur ve oyunun kahramanı Sam bu isteği yerine getirir. Mama karakteri son olarak oyuncudan kendisini ikiz kardeşine götürmesini ister ve bu istek tehlikelerle dolu kurgusal dünyada oyuncunun Mama karakterini sırtına vurarak taşıması anlamına gelir. Sinematiğin bitmesiyle oyuna geri dönen oyuncu laboratuvardan çıktığı anda pusuya düşer ve kendisini zorlu bir düşmanın karşısında bulur. Dövüşü başarıyla tamamladıktan sonra ise oyuncuyu uzun bir yolculuk bekler çünkü gitmesi gereken yer oldukça uzaktadır. Mama karakterinin ikiz kardeşinin yanına varan oyuncuyu dramatik bir sinematik karşılar ve görev Mama'nın ikiz kardeşine teslim edilmesi ile son bulur. Buraya kadar anlattığımız görevi *zaman-gerilim* eksenleri ile temsil edecek olursak Şekil 3.5'teki hikâye arkını elde ederiz. Mavi ile gösterilen çizgi oynanış gerilimidir ve turuncu ile gösterilen çizgi ise dramatik gerilimdir. Bu ikili gerilim yapısı oyunlara özgüdür. Dramatik gerilim oyunda süreklidir, anlatı oynanışın durduğu yerlerde de

devam eder ama oynanış gerilimi süreksizdir ve zaman zaman anlatı odaklı sinematikler ile kesilir.

Oynanış gerilimi ve dramatik gerilim arasındaki farkı da ortaya koyduktan sonra Microsoft'un yaptığı bir araştırmaya (Abernathy ve Rouse, 2014) değinmek faydalı olacaktır. Araştırmanın ilk bulgusuna göre oyuncular olaylar örgüsünü baştan sona hafızalarında tutmakta zorlanır ve olayları çoğunlukla kısmen hatırlar. Bunun sebebi oyuncuların pasif bir izleyici gibi film seyretmiyor olmasıdır, oyuncu sürekli olarak oyun ile etkileşim içerisindedir ve bu etkileşim süreci içerisinde hikâye oyuncunun etkileşime geçtiği unsurlardan sadece bir tanesidir. Araştırmanın dikkat çekici bir başka bulgusu ise oyuncuların oyunlardaki karakterleri daha iyi hatırlamasıdır ve bu süreçte karakterlerin hikâyedeki öneminin bir rolü yoktur. Bunun sebebi seçim ve anlatı odaklı oyunlarda bile hikâyenin oyuncunun etkileşime geçebildiği soyut bir kavram olmasıdır. Karakterler ise somut olarak kurgusal dünyanın içerisinde var olan ve oyuncu ile etkileşime geçebilen varlıklardır. Örneğin, aradan



Şekil 3.5: *Oynanış Gerilimi ve Dramatik Gerilim*

yirmi sene geçmesine rağmen *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* oyunu ana hikâyesi ile değil de Minsc gibi unutulmaz karakterleri ile hatırlanır. Microsoft'un araştırmasının son bulgusu ise oyunlarda en çok hikâyeye önem verdiğini söyleyen oyuncular için bile oynanışın hikâyeden daha baskın olması, ama oyunlarda hikâyeye hiç önem vermediğini söyleyen oyuncuların bile hikâyenin oynanışa anlam kattığını düşünmesidir.

Farklı Dramatik Yapılar

Schmidt'in (2005) Lunapark Treni, Tekrar, Kader, Paralel ve Epizodik dramatik yapıları yukarıda incelenen üç veya beş perdeli geleneksel dramatik yapılardan farklıdır. ***Lunapark Treni*** gerilimin ve belirsizliğin sürekli olarak dalgalandığı, hikâyenin çok sayıdaki dönüm noktası arasındaki geçişlerle sürdürüldüğü heyecanlı bir yolculuktur. Olaylar örgüsünün ön planda olduğu bir yapıya en güzel örneklerden biri *Star Wars: Force Unleashed* oyunudur. Oldukça lineer bir hikâyesi olan oyunda oyuncu sürekli olarak aksiyon içindedir, bir görevden diğerine koşarak hikâyede de bir dönüm noktasından diğerine geçiş yapar. Heyecan sürekli olarak doruktadır ve aksiyon oyunun vazgeçilmez bir parçasıdır. ***Tekrar*** aynı olayların iki veya üç farklı versiyonunun anlatıldığı hikâyelerdir. Bu versiyonlar bir karakterin perspektifinden tekrar tekrar yaşanabileceği gibi, birden fazla karakterin perspektifinden de anlatılabilir. Oyuncunun zamanı geri sarma yeteneğine sahip olduğu *Life is Strange* oyununda oyuncu aynı olayları farklı seçimler ile tekrar tekrar deneyimleyerek sonuca ulaşmaya çalışır. Herhangi bir hata yaptığında veya çıkmaza girdiğinde zamanı geriye sarar ve mevcut sorunu farklı bir yaklaşım ile çözmeye çalışır. ***Kader*** dramatik yapısında önce hikâyenin üçüncü perdesinde gerilimin doruğa çıktığı nokta gösterilir ve sonra zaman çizgisinde geçmişe gidilip birinci perdeden başlayarak hikâyenin bu noktaya nasıl geldiği anlatılır. Hikâye bir yerden sonra tekrar aynı doruk noktasına ulaşır ve sonrasında sonlandırılır. Yine *Life is Strange* oyunu fırtınalı bir gecede bir deniz fenerine doğru yürüyen ve fırtınanın yıkıcı gücü ile yüzleşen Max karakteri ile başlar. Açılışta gösterilen bu fırtına aynı zamanda hikâyenin son bölümünün de doruk noktasıdır ve oyuncu bu fırtınalı gecede yapacağı son seçim ile oyunu sonlandırır.

Barbaros'tan Hikâyeler

Lunapark Treni dramatik yapısına örnekler genelde The Day After Tomorrow ve Independence Day gibi klişe Hollywood filmleri ile verilir. Ancak dramatik yapı açısından gerçek bir lunapark treni deneyimi yaşamak isteyenlere tavsiyem Prison Break'in birinci sezonudur. Her bölüm içerisinde birkaç tane plot twist barındırır ve başka hiçbir dizinin sezon finalini koltuğun tepesinde izlediğimi hatırlamıyorum. Kader yapısının ustası da Breaking Bad dizisidir. Size her bölümün açılışında öyle bir şey gösterir ki, konunun gösterilen şeye nasıl bağlanacağını merak edersiniz ve çoğunlukla tahmin edemezsiniz. Hatta ikinci sezonun bölüm açılışlarında bir arka bahçe havuzuna düşen yarısı yanmış oyuncak ayı gibi konuyla alakasız nesneler gösterilir ama bunların ne olduğu sezonun finalinde açıklanır.

Paralel yapıda iki veya daha fazla hikâye aynı zaman diliminde paralel olarak ilerler. Karakterler birbiriyle ilişkili olabilir veya olmayabilir ama hikâyeler birbiriyle ilişkilidir ve bir araya gelince birleşen parçalar ile ana hikâyeyi oluşturur. Örneğin, üç baş kahramana sahip *Detroit: Become Human* oyununda oyuncu farklı bölümlerde Kara, Connor ve Markus karakterlerini oynar. Biri hizmetçilik yapmak, diğeri polis güçlerine yardım etmek ve sonuncusu evde insanlara uşaklık yapmak için tasarlanmış üç android karakterin de ayrı bir hikâyesi vardır ama aynı zaman diliminde paralel olarak ilerleyen olaylar birbiriyle ilişkilidir ve bir araya geldiklerinde oyunun ana hikâyesini oluşturur. ***Epizodik*** yapı bir dizi bölüm ile anlatılan hikâyelerdir. Her bölümün kendi giriş, gelişme ve sonuç kısımları vardır ama bütün bölümler bir araya getirildiğinde ana hikâye ortaya çıkar. Epizodik özellikteki oyunların bütün bölümleri aynı anda yayımlamaz ve zamana yayılarak teker teker satışa çıkartılır. Bu yayın modeli aslında, en başarılı örneklerini Charles Dickens'ın verdiği, haftalık veya aylık olarak tefrika halinde yayımlanan ve çok karakterli olay örgülerine sahip romanlara benzer. Örneğin, *Wolf Among Us* oyunu beş bölümden oluşmaktadır ve ilk bölüm olan "Faith" Kasım 2013'te, son bölüm olan "Cry Wolf" ise Temmuz 2014'te yayımlanmıştır. Her bölümün içinde

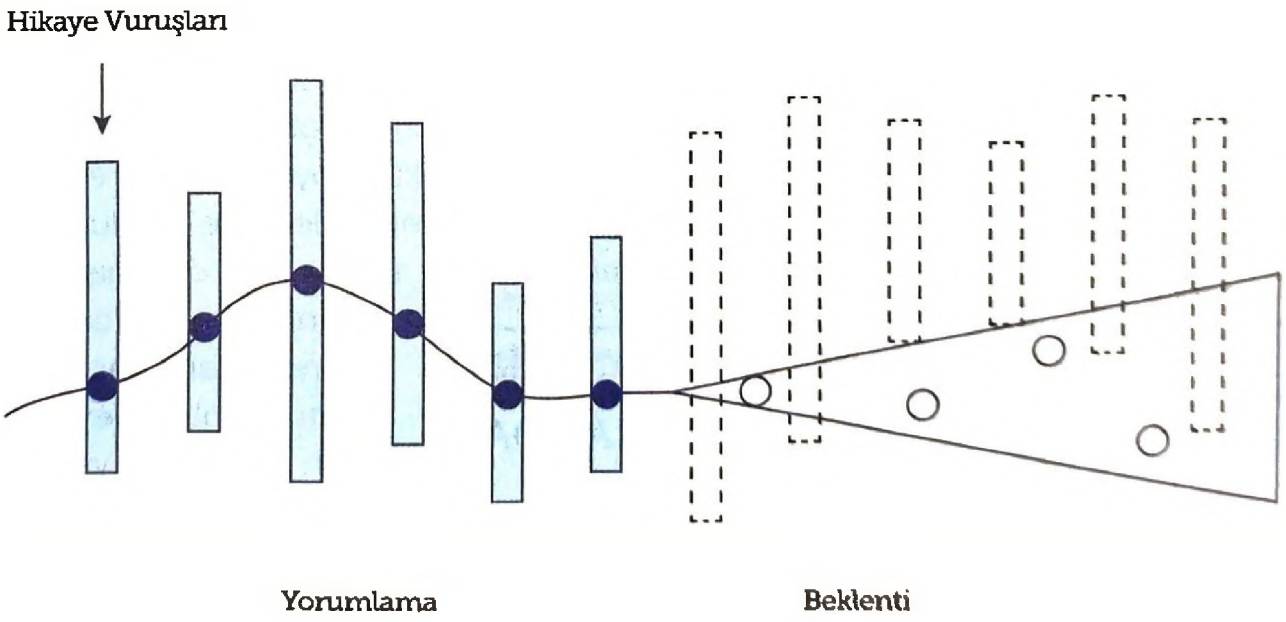
farklı karakterlerin farklı hikâyeleri vardır ama anlatı bütün bölümler birleşince tamamlanır.

Perde sayısı üzerinden hikâyeleri inceleyen Caldwell (2017) ise bir perdeden sekiz perdeye kadar farklı yapıların farklı medya türlerinde gözlemlendiğini söyler. Bir perdelik yapı çizgi filmlerde, reklamlarda, kısa filmlerde ve oyunlardaki sinematiklerde vardır. Uzunluk bir ile sekiz dakika arasındadır. Genelde iki karakter, tek bir konum, tek bir sosyal durum içerir. İki perdelik yapı televizyon şovlarında ve komedilerinde gözlemlenir, uzunluk otuz dakika veya altındadır. Sınırlı sayıda karakter, birkaç konum ve birkaç sosyal durum içerir. Caldwell (2017) iki perdelik yapıya *Friends* ve *The Big Bang Theory* dizilerini örnek verir. Dört perdelik yapı dramatik dizilerde gözlemlenir ve reklam araları perdeler arasındaki geçişe işaret eder. Beş perdelik yapı Shakespeare oyunlarında ve olayları farklı bakış açılarıyla ve çok sayıda dönüm noktasıyla anlatan modern ilişki hikâyelerinde görülür. Serim, yükselen aksiyon, doruk noktası, düşen aksiyon ve sonuç bölümlerinden oluşur. Sekiz perdelik yapı ise epik filmlerde, video oyunlarının seviyelerinde ve içerisinde çok fazla karakter barındıran hikâyelerde görülür. Caldwell (2017) sekiz perdelik yapıya *Breaking Bad* ve *Game of Thrones* dizilerini örnek verir. Bu yapıda her bir perde veya sekans bir mini-film niteliği taşır. Dramatik yapı örneklerine burada bir son verip hikâye temposuna veya anlatı ritmine bakalım.

Anlatının Ritmi

Bir anlatının ritmi artan veya azalan gerilim ve yükselen veya düşen aksiyon ile belirlenir. Hikâye vuruşları[1] ise hikâye içerisindeki aksiyon noktalarıdır ve zaman-dramatik gerilim yayları üzerinde bu aksiyon noktalarının işaretlenmesi ile temsil edilir. Aksiyon noktalarının toplamı anlatının ritmini ortaya çıkartır ve bu noktalar okuyucu, izleyici veya oyuncu tarafından yorumlandıkça sonraki aksiyon noktaları ile ilgili beklentiler ortaya çıkar (Upton, 2017). Örneğin, bir filmde karanlık bir yolda bir yabancının beklediğini gören bir izleyicinin zihninde açığa çıkan ilk soru bu figürün hikâye içerisindeki yerinin ne olduğudur. Zihninde hipotezler oluşturan izleyici hikâye ve kurgusal dünya ile ilgili bildiklerine başvurarak tahminlerde bulunur. Birkaç saniye içerisinde bu yabancının hikâyenin kahramanına pusu kuran bir

1 Story beat



Şekil 3.6: *Hikâye vuruşları ile anlatı ritmi (Upton 2007'den uyarlanmıştır)*

haydut olduğunu düşünebilir. Ama hemen ardından gelen sahnede yabancının iyi giyimli ve dost yüzlü bir insan olduğu ortaya çıkarsa izleyicinin beklentileri yeniden şekillenir. Bu adım adım ilerleyen aksiyon noktaları arası geçişler anlatının dramatik gerilim eğrisini ortaya çıkartır. Hikâye vuruşları hikâye içerisindeki aksiyonları teker teker gösterdiği için interaktif anlatı sistemlerinde de kullanılır.

Uncharted 2: Among Thieves'in oyun direktörü Bruce Straley oyunun geliştirme sürecinde hikâyeden sorumlu kreatif direktör ile en başından beri birlikte çalıştıklarını söyleyerek, oynanış ve hikâyenin paralel olarak ilerlediğinden emin olduklarını dile getirir (Wyman, 2012). Önce, oyunun "makro hikâyesi" veya ana hikâyesi yaratılmış ve oyunun tamamına ilişkin anlatı ritimleri belirlenmiştir. Bu ritimler ana karakter Drake'in nereleri ziyaret edeceği, kimlerle iletişime geçeceği, ne yapmaya çalışacağı, düşmanları ve müttefikleri ile ilişkilerinin nasıl olacağıdır. Straley bu aşamadan sonra esas görevinin makro hikâyenin anlatı ritimlerini uygun oyun mekanikleri ile eşleştirmek olduğunu dile getirir. Ortaya çıkan bu makro hikâye oyunu geliştiren herkes için bir kutsal kitap niteliğindedir ve prodüksiyon için esastır. Her bir seviye anlatının ve oynanışın gereksinimleri göz önünde bulundurularak tasarlanır. Anlatı ritimleri veya aksiyon noktaları yaklaşımı masaüstü rol yapma oyunlarında da esastır. İyi bir oyun yöneticisi veya *Dungeon Master* senaryosunu aksiyon noktaları ile yazar çünkü oyuncular özgürce her şeyi yapabilir ve bu yüzden de aksiyon noktaları arasındaki geçiş-

Barbaros'un FRP Maceraları

KOD ADI: KOBRA ADASI

Cyberpunk dünyasında bir seanslık oyunlar ile oynadığımız bir Kobra Adası senaryosu vardı. Bir seanslık olmasının sebebi adaya her gidişinde oyuncuların farklı şekillerde ölmesiydi. Senaryoları yazan ve zekâsına hayran olduğum arkadaşım için senaryonun belirli aksiyon noktaları, anlatının bir ritmi vardı. Adaya çıkış, ormana geçiş, ormanda ilerleyiş ve sonrasında bilimsel deneylerin

ler ucu açık veya esnek bırakılır. Senaryosunu çok katı ve asla esnemeyecek aksiyon noktaları ile yazan oyun yöneticileri çoğunlukla sıkıntı yaşar veya tıkanır çünkü her şey arzu edildiği veya planlandığı gibi gitmeyebilir.

*yapıldığı askerî tesise giriş. Biz herhalde dokuz tane ekip gönderdik Kobra Adası'na ve hiçbirinde askerî tesisin içini göremedik. Her defasında, her bir aksiyon noktasında farklı bir sorun veya düşman ile karşılaştık. **Cyberpunk** kurgusal evreni matematiksel olarak da biraz acımasızdır, bir düşman üzerinize makineli tüfeği ile şarjör boşaltırsa ölürsünüz, bir yaratık sizi pençesiyle deşerse ölürsünüz, bir mayına basarsanız ölürsünüz. **D&D** gibi değildir, yaralandığınızda yanınıza koşup her tür yaranızı iyileştirecek cleric karakterler yoktur. Tüm masaüstü rol yapma oyunlarında olduğu gibi burada da oyun yöneticisi için bir sürü şey bilinmezdir. Oyuncuların adaya nereden çıkacağı belirsizdir, nasıl karakterler ile hangi taktikleri kullanarak ilerleyecekleri belirsizdir, askerî tesise nasıl girmeye çalışacakları belirsizdir, sadece belirli aksiyon noktaları ve bu noktalarda yaşanabilecek belirli olaylar vardır. Oyunu yöneten kişi anlatının ritmini belirler ve duruma göre senaryosunu değiştirir. Dokuz kez gittiğimiz bir adada her defasında farklı bir şekilde ölmek bizim için çok eğlenceliydi çünkü DM her defasında bizi şaşırtmayı başarıyordu.*

Georges Polti ve Dramatik Durumlar

Georges Polti (1945) klasik Yunan metinleriyle birlikte klasik ve modern Fransız öykülerini inceleyerek hikâyelerde kaç farklı dramatik durum olabileceğini analiz etmiştir. Polti'nin 36 dramatik durumu oyun çalışmaları açısından da önemlidir çünkü her bir dramatik durum gereksinimleri veya dinamik unsurları ile tanımlanır. Gereksinimleri ile tanımlanan dramatik durumları prosedürel (oyun içeriklerinin algoritmalar ile oyun tarafından üretilmesi) olarak oyuncu görevleri haline getirmek daha kolaydır. Örneğin, ilk dramatik durum olan ***Yalvarış*** için üç gereksinim vardır. Bunlar güçlü karar verici, yalvaran ve zorbadır. Bu dramatik durumda kahraman veya yalvaran, zorbanın gazabından kurtulmak için güçlü karar vericiden yardım ister. Yalvaran, zorba tarafından kovalanmakta veya tehdit edilmektedir, çoktan zarar görmüştür veya halen görmektedir. Bu dramatik örgü filmlerde kullanıldığında hikâyenin kahramanı genellikle yalvaran rolünde karşımıza çıkar ama oyunlarda oyuncu genellikle güçlü karar verici konumundadır, kimin öleceğine veya kimin sağ kalacağına, kimin kurtarılacağına veya kimin cezalandırılacağına karar verecek güce sahiptir. Oyunlarda kimin yardıma muhtaç ve kimin zorba olduğuna karar vermek oyuncu için her zaman çok kolay değildir. Bazı oyunlarda bu tarz seçimler siyah beyaz tonlarda değildir ve oyuncu için güçlü karar veren rolünü oynamak daha zordur. Polti'nin dramatik durumları bir oyunun ana hikâyesinin temasını oluşturabileceği gibi, yan hikâyelere de konu olabilir. Örneğin, *The Witcher* oyununda oyuncu şehir muhafızlarının komutanı Vincent'ın bir kurtadam olduğunu öğrenir. Şehir halkı için Vincent bir tehlikedir ve yok edilmelidir. Diğer taraftan, Vincent kurtadamlığını sadece suçlularla mücadele için kullanmaktadır. Vincent doğa üstü güçlerini kendi amaçları uğruna kullanan bir zorba olarak görülebileceği gibi, kurtadamlık ile lanetlenmiş bir kurban ve yardıma muhtaç bir insan

olarak da görülebilir. Dramatik durum ne olursa olsun, iyi oyunlar oyuncuyu düşünerek ve artısını eksisini tartıp biçerek karar vermeye yönlendirir.

Polti'den (1945) bir başka örnek olan altıncı durum ***Felaket*** ile devam edersek, bu dramatik durumun dinamik unsurları mağlup olan bir güç, zafer kazanan bir düşman veya habercidir. Polti her bir durum için olası alt durumları da tanımlar. Örneğin Felaket için alternatif senaryolar şunlardır: (a) yenilgi, anavatanın yok edilmesi, insanlığın düşüşü, doğal bir felaket, devrilen bir hükümdar, (b) nankörlük yüzünden acı çekme, adaletsiz bir ceza veya husumet yüzünden acı çekme, öfke yüzünden acı çekme, (c) bir sevgili veya koca tarafından terk edilme, ailenin çocuklarını kaybetmesi. Felaket tiyatro oyunlarının da temel yapıtaşlarından biridir ve beraberinde farklı sorular getirir: İnsanlar büyük bir felaketle nasıl mücadele eder? Yaşadıklarından sonra kendilerine nasıl gelirler? İnsan ruhunun sınırları nelerdir ve büyük acılara nasıl katlanılır? İzleyici büyük acılara veya büyük felaketlere maruz kalan kahramanın yaşadıklarından daha güçlü bir karakter olarak çıkmasını bekler. Felaket aslında bir hayatta kalma mücadelesi ve sevdiklerimizi koruma içgüdüsüdür. Felaket temalı en iyi oyunlardan bir tanesi belki de *This War of Mine*'dır. Oyun adı konulmamış bir savaşta kuşatma altındaki adı konulmamış bir şehirde geçer ama oyuncu savaşa sivillerin gözünden bakar. Bu durum, çoğu oyunda kahramanı oynayıp savaşan ve öldüren tarafta olmaya alışkın oyuncu için büyük bir değişimdir. Terk edilmiş bir evde birkaç karakterle birlikte oyuna başlayan oyuncu hem kendisinin hem de beraberindekilerin hayatta kalması için zor seçimler yapmak zorundadır. Oyun savaşın kahramanlıklarını anlatmaz, oyun savaşın felaketlerini ve hayatta kalma mücadelesini anlatır.

Son bir örnek olarak sekizinci durum olan ***İsyan***, içerisinde bir zorba ve bir komplocu barındırır. Komplocu

zorbaya karşı yapılacak isyana liderlik eden veya katkıda bulunan kişidir. Zorba şeytani bir kral olabildiği gibi bir çete lideri de olabilir. İzleyici baskı altında olanlara sempati duyar ve içten içe isyanı destekler. Komplocu insanların desteğini almakta önce zorlanır çünkü herkes zorbadan korkar, ancak komplocu sıradışı bir cesaret gösterisi ile yavaş yavaş insanların desteğini kazanır. Alternatif senaryoları şunlardır: (a) tek bir kişinin kurduğu komplo, birkaç kişinin birlikte kurduğu komplo, (b) başkalarını da etkileyen ve olaya katan bir kişinin isyanı, çok sayıda kişinin birlikte isyanı. Örneğin, *Quantic Dream'in Detroit: Become Human* oyununun ana teması isyandır. Androidlerin insanların hizmetkârı veya kölesi gibi kullanıldığı bir dünyada, bazı androidler programlanmış sınırlarının dışına çıkarak özgür irade kazanır. Oyun, deviant olarak isimlendirilen bu robotların insanlığa karşı isyanının hikâyesidir ancak isyanın barışçıl mı sonlanacağı ya da şiddetle mi biteceği, oyunun üç ana karakterinin sağ kalıp kalmayacağı oyuncunun seçimlerine bağlıdır. Markus karakteri başkalarını da etkileyen ve kendi isyancı grubuna dahil eden bir lider, komplocu rolündedir. *Detroit: Become Human* oyuncular için farklı bir deneyimdir çünkü insan ve android etik ve ahlaki değerleri üzerinde düşünmeyi gerektirir, oyuncuyu insanlar ve makineler arasındaki ilişki ve gerilim ile ilgili kararlar vermek zorunda bırakır.

Propp ve Masalın Morfolojisi

Propp (1968) yapısal anlatı çözümlemesi için yüzlerce Slav masalını inceleyerek konularını birbiri ile karşılaştırır, görünürde çok çeşitli gibi görünen masalların aslında tek bir biçime sahip olduğunu gösterir ve hikâyenin yapıtaşları olarak nitelendirebileceğimiz 31 işlev tanımlar. Rakamlar veya semboller ile kodlanan bu 31 işlev anlatı alanında çalışma yapan araştırmacıların da ilgisini çeker ve peri masallarından ortaya çıkan bu yapının farklı medya ortamlarındaki hikâyeler için de geçerli olup olmadığı araştırılmıştır. Filmlerin ve romanların olay örgüsünü Propp'un hikâye işlevleri üzerinden analiz etmek mümkündür (her dramatik yapıda olduğu gibi Propp'un hikâye işlevleri için de *Star Wars* üzerinden örnek incelemeler bulunabilir) ve 31 işlevin büyük bir kısmının bu medya ortamları için de geçerli olduğu görülür. Propp'un 31 hikâye işlevi aşağıda listelenmiştir:

1. *Uzaklaşma:* Bir aile bireyi evden uzaklaşır, güvenli ortamını terk eder. Bu kişi hikâyenin kahramanı da olabilir, kahramanın ailesinin bir üyesi de olabilir.

2. *Yasaklama:* Kahraman bir konuda uyarılır ve kahramana bir yasak getirilir ("şuraya gitme" veya "şunu yapma" şeklinde).

3. *Yasağı Çiğneme:* Kahraman yasağa uymaz ve bunun sonu genelde kötü olur. Hikâyenin kötü adamı bu kısımda gösterilebilir ancak kahraman ile etkileşime geçmek zorunda değildir.

4. *Soruşturma:* Kötü karakter bir şeyin peşindedir ve aradığı şeyin peşine düşer. Bazen kılık da değiştiren kötü karakter bir bilgiye veya bir kurbana ulaşmaya çalışır.

5. *Bilgi Toplama:* Kötü karakter aradığı bilgiye ulaşır, çabaları sonuç verir, kahraman veya kurban hakkında bir şey öğrenir. Öğrendiği şey bir hazinenin yeri

veya bir harita gibi bilgiler de olabilir.

6. *Aldatma:* Kötü karakter kahramanı kandırarak bir şey elde etmeye veya onun güvenini kazanmaya çalışır. Daha önce öğrendiği bilgiyi de kullanarak kahramanı sıkıştırır.

7. *Suça Katılma:* Hile işe yarar ve kandırılan kurban veya kahraman farkında olmadan da olsa kötü karaktere yardım eder.

8. *Kötülük:* İlk yedi işlev hikâyenin giriş kısmıdır ve sekizincide hikâye karmaşıklaşır veya olaylar örgüsü düğümlenir. Kötü karakter bir aile üyesine zarar verir veya alternatif olarak bir aile üyesinin bir şeye ihtiyacı vardır.

9. *Aracılık:* Kahraman eksiği veya talihsizliği fark eder. Kötülüğün farkına varılır. Kahramana bir istek gider, kahraman gönderilir veya gitmesine izin verilir.

10. *Karşı Eylemin Başlangıcı:* Kahraman pozitif bir eylemde bulunur ve karşı eyleme geçmeyi kabul eder. Kötülüğün ortaya çıkarttığı sorunları çözmeye karar verir.

11. *Ayrılış:* Kahraman evini terk eder ve göreve çıkar.

12. *Bağışçının İlk İşlevi:* Kahramanın yetenekleri test edilir. Bütün bunlar bağışçı karakterin yardımını alabilmesi içindir.

13. *Kahramanın Tepkisi:* Kahraman teste cevap verir. Testte başarılı veya başarısız olur, yapması gerekeni yapar.

14. *Büyülü Nesnenin Alınması:* Kahraman kötüye karşı kullanabileceği büyülü bir nesne elde eder.

15. *Kılavuzluk:* Kahraman gitmek istediği yere ulaşır. Aradığı şeyin nerede olduğunu öğrenir.

16. *Mücadele:* Hikâyenin kahramanı ile kötüsü karşı

karşıya gelir.

17. *Damgalanma:* Kahraman mühürlenir (yaralanır veya özel bir işaret edinir).

18. *Zafer:* Kötü adam veya onun için çalışanlar yenilir.

19. *Giderme:* Başlangıçtaki talihsizlik veya eksik karşılanır.

20. *Geri Dönüş:* Kahraman geri döner. Evine doğru yola çıkar.

21. *İzleme/Takip:* Kahraman kovalanır veya izlenir.

22. *Yardım:* Kovalamaca sona erer ve kahraman kurtulur.

23. *Fark Edilmeyen Varış:* Kahraman evine veya başka bir yere ulaşır ama insanlar onu kahraman olarak bilmez.

24. *Asılsız Savlar:* Sahte kahraman asılsız iddialarda bulunur.

25. *Güç Görev:* Kahramana zor bir görev teklif edilir.

26. *Çözüm:* Kahraman zorlu görevi tamamlar, değerini ve karakterini ispatlar, kahraman ile sahte kahraman arasındaki farkı ortaya koyar.

27. *Tanınma:* Kahramanı artık herkes tanır.

28. *Ortaya Çıkarma:* Sahte kahramanın veya kötünün gerçek kimliği açığa çıkar.

29. *Biçim Değiştirme:* Kahraman yeni bir görünüm kazanır. Yaraları sarılır ve kıyafetleri temizlenir.

30. *Cezalandırma:* Kötü cezalandırılır.

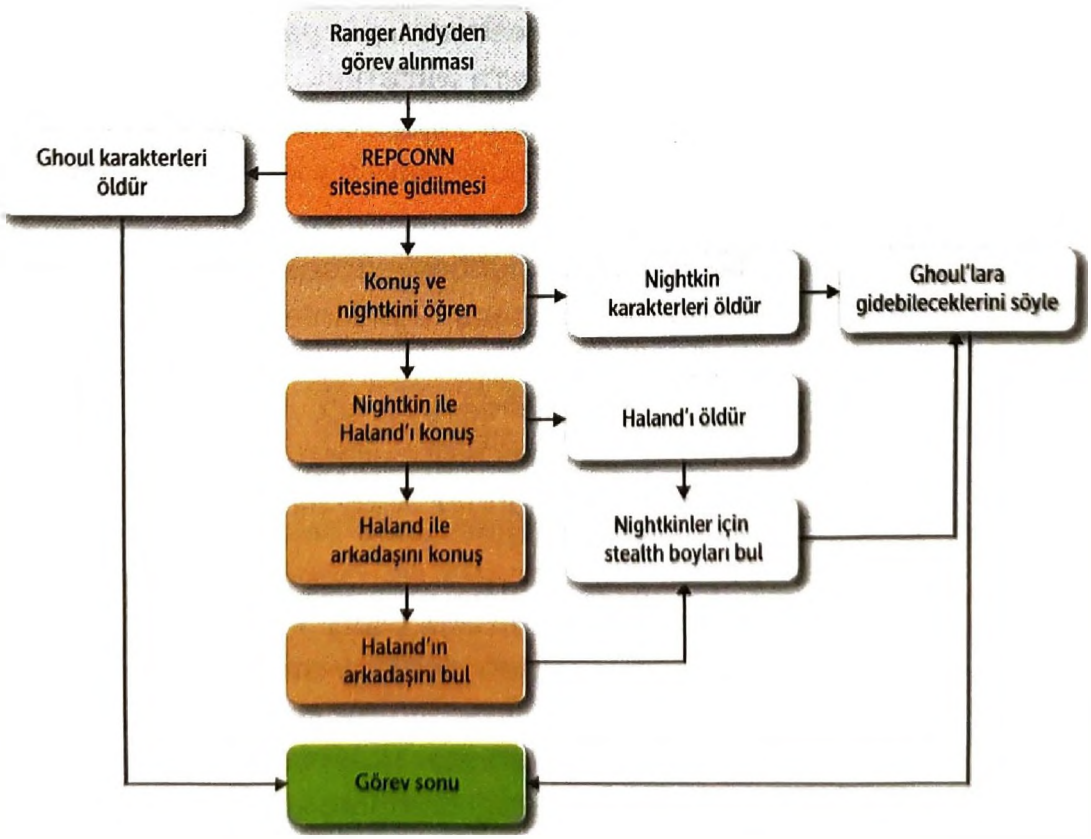
31. *Başarı:* Kahraman evlenir ve tahta çıkar.

Filmlere ve romanlara uyarlanabilen bu yapısal anlatı çözümlemesi Brusentsev vd. (2012) tarafından *Call of Duty 4: Modern Warfare*, *Red Dead Redemption* ve *Dragon Age Awakening* oyunları üzerinden analiz

edilmiştir. Araştırmacılar seçimlerin olmadığı interaktif olmayan medya ortamlarına kolaylıkla uyarlanabilen hikâye işlevlerinin oyun hikâyelerini analiz etmekte yetersiz kaldığını söyler. Ana hikâyeler (ana görevlerin tamamı) ele alındığında Propp'un (1968) işlevlerini yapısal analizde görmek mümkündür ama teker teker görevler seviyesine inildiğinde işlevler devre dışı kalır. Yakın zamanda Bahçeşehir Üniversitesi'nde yapılan bir çalışmada da Propp'un 31 işlevi batıdan üç oyun (*Mass Effect, Mass Effect 2 ve Mass Effect 3*) ve doğudan üç oyun (*Final Fantasy X, Final Fantasy XII ve Final Fantasy XIII*) seçilerek tekrar analiz edilmiştir (Bostan ve Turan, 2020). Araştırmada Propp'un 31 işlevinden 6 tanesinin değiştirilerek oyunlara uyarlanabileceği ortaya çıkmış ve incelenen altı oyunun ana hikâyelerinin tamamını kapsayabilmek için 15 yeni işlev önerilmiştir. Kültürel olarak da hikâyelerin yapısal analizlerindeki farklılıkları ortaya koymaya çalışan bu araştırma, *"Propp'un çalışması oyunlara uyarlanamaz"* diyerek bir çıkmaz sokağa girmek yerine hangi işlevlerin yeniden yazılması ve hangi yeni işlevlerin tanımlanması gerektiğini ortaya koyduğu için ilgi çekicidir.

Dramatik Yapı ve İnteraktif Anlatı

İnteraktif anlatı gözünden bakarak oyunlardaki dramatik yapılara bakalım. Fallout oyun serisi içerisinde dramatik yapı açısından en ilgi çekici örnekleri veren *Fallout: New Vegas*'tır. Oyunda karşılaşılan engelleri aşmanın çoğunlukla birden fazla yolu vardır ve oyundaki görevler için de aynısı geçerlidir. Örneğin, *Come Fly With Me* görevinde oyuncu kasabanın yakınındaki bir REPCONN test sitesini araştırmakla görevlendirilir. Ranger Andy oyuncuya bu yerin ghoul adı verilen yaratıklar tarafından işgal edildiğini söyler. Ancak bu ghoullar vahşi değildir ve sadece radyasyondan aşırı şekilde etkilenen bir insan grubudur. Oyuncu için en basit çözüm test sitesine girmek ve içerideki bütün ghoulları öldürmektir (Şekil 3.7).



Şekil 3.7: *Come Fly With Me görevinin dramatik yapısı (Polgar, 2018'den uyarlanmıştır)*

Oyuncu şiddet kullanmadan görevi tamamlamayı seçer ve ghoulların lideri Jason Bright ile konuşursa nightkin adı verilen bir başka grup ile başlarının belada olduğunu öğrenir. Oyuncu ghoulların bu sorununu çözerse ghoullar siteyi terk edecektir. Burada yine en basit seçenek tüm nightkinleri öldürmektir ve sonrasında görev sona erer. Ancak oyuncu nightkinlerin lideri Davison ile konuşursa nightkinlerin test sitesinde stealth boy adı verilen cihazları bulmaya geldiğini öğrenir. Araştırmaları gereken son bir oda vardır ama kendini bu odaya kapatan Harland adında silahlı ve agresif bir ghoul buna izin vermemektedir.

Oyuncunun yine burada iki farklı seçeneği vardır. Birinci seçenek Harland'ı öldürmek ve stealth boyları nightkinlere vererek herkesin sorunlarını çözmektir ve görev tamamlanır. İkinci seçenek ise Harland ile konuşmaktır. Harland arkadaşının nightkinler tarafından tutsak edildiğini ve onu almadan hiçbir yere gitmeyeceğini söyler. Oyuncu Harland'a yardım etmeyi seçerse nightkinlerin tutsakları tuttuğu odalardan birinde Harland'ın arkadaşının cesedini bulacaktır. Bu kötü haberi Harland'a verirse Harland siteyi terk edecek ve stealth boyların da bulunmasıyla nightkinlerin sorunu çözülecektir. Oyuncunun bu noktada nightkinlere yalan söyleme seçeneği bile vardır, aradıkları şeyin bu sitede olmadığını söylerse nightkinler yine siteyi terk edecektir. Nightkin sorunu çözülünce ghoulların sorunu çözülecek ve en nihayetinde Ranger Andy'nin verdiği görev tamamlanacaktır.

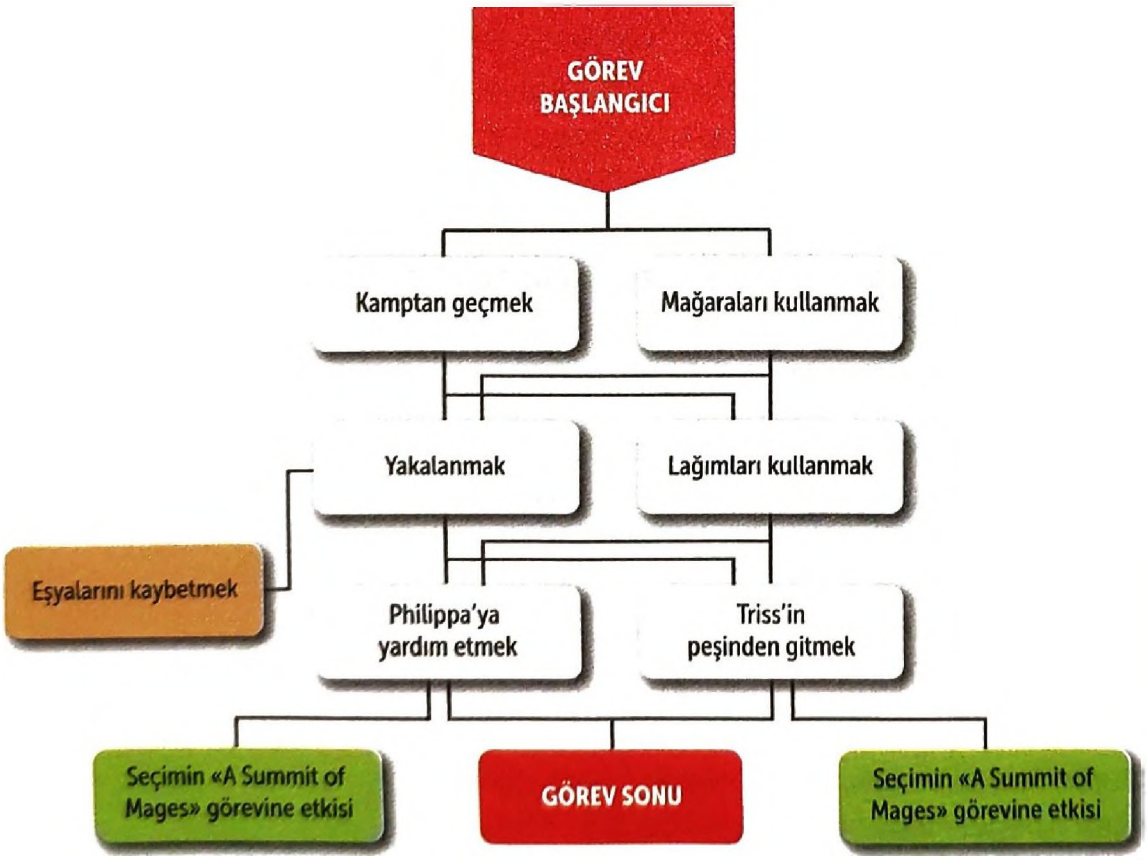
Bu görevin dramatik yapısını gösteren diyagramı incelerseniz bunun klasik bir anlatı olmadığını göreceksiniz. Bu görev bir filmde veya bir romanda olsaydı kahraman bu görevi tek bir şekilde çözebilirdi. Ancak oyunların güzelliği de burada devreye giriyor, karar veren sizsiniz ve olaylar örgüsünü değiştirebiliyorsunuz. Böyle dallanan bir yapının zaman-gerilim grafiğini çiz-

menin imkânsız olduğunu da tahmin edersiniz. En basit haliyle bir gir-öldür-çık sekansına sahip olabilen bu görev aslında ilk bakışta göründüğünden çok daha derin ve karmaşıktır. İnteraktif anlatıların gücü de burada saklıdır, oyuncu olaylara etki eder ve farklı alternatifleri tek bir zaman-gerilim grafiği ile temsil etmek mümkün değildir. *Oyunlar dramatik yapıdan ibaret değildir,* diyen profesyonellerin anlatmaya çalıştığı şey de tam olarak budur.

Oyunlarda anlatının ritmi de diğer medya türlerinden farklıdır. Alınan görevlerin içerisinde aksiyonun fazla olduğu kısımlar (oyuncunun dövüşmek zorunda olduğu yerler), interaktif olmayan kısımlar (sinematikler ile anlatılan yerler) ve dövüş içermeyen interaktif kısımlar (oyuncu seyahat ederken veya kurgusal dünyada dolaşırken farklı karakterler ile girdiği etkileşimler veya diyaloglar) vardır. Oyunlarda bu farklı kısımlar arasında bir denge kurmak gerekir. Çok fazla aksiyon oyuncuyu anlatılan hikâyeden kopartacak, interaktif olmayan kısımların çok fazla kullanılması ise oynanışı yok ederek film izler gibi pasif bir eyleme dönüşecektir (Sasko, 2017). Farklı etkileşim seviyeleri içeren bu kısımların bir dengesinin kurulması oyuncu deneyiminin kalitesini yükseltir.

The Witcher oyun serisi de dramatik yapı ve seçimler açısından dikkat çekicidir. *The Witcher 2: Assassins of Kings* oyunundan bir görevi inceleyelim. *For a Higher Cause!* görevinde kaçırılan Triss Merigold karakterini aramaya devam eden oyuncu bir zamanlar elflerin yaşadığı kadim Loc Muinne şehrine ulaşır. Oyuncunun yanındaki Iorveth karakteri şehre dikkat çekmeden girmenin bir yolunu bulur. Oyuncu isterse Iorveth ile mağaralardan geçer ya da askerlerin kampından geçmeyi tercih eder. Triss gibi bir büyücü olan Philippa'nın şehrin zindanlarında tutulduğunu öğrenen oyuncu için iki seçenek vardır. Ya bilerek ve isteyerek tutuklanacak,

zindanlara atılacaktır. Ya da şehrin altındaki lağımları kullanarak zindanlara ulaşmayı deneyecektir. Her halükârda Philippa karakteri ile konuşarak önemli bilgiler öğrenir. Sonrasında oyuncuyu daha büyük bir seçim bekler, Triss Merigold'u aramaya devam etmek veya Philippa karakterini kurtarmak. Bu son seçimin daha sonraki görevler üzerinde etkisi olacaktır. Böylece bir görevdeki seçimler bir başka görev üzerinde de etkili olur. Görevin dramatik yapısını incelerseniz (Şekil 3.8), dallanan dramatik yapıda dallar arası geçişlerin de olduğunu göreceksiniz. Zaman gerilim eksenleri üzerinden bu görevin dramatik arkını çizmek istersek nasıl çizeceğiz? İşte bu çok basit değil. Kamp-yakalanmak-Philippa'ya yardım etmek ayrı bir ark, mağaralar-lağımlar-Triss'in peşinden gitmek ayrı bir ark ve tek bir dramatik ark ile bu görevi ifade etmek mümkün

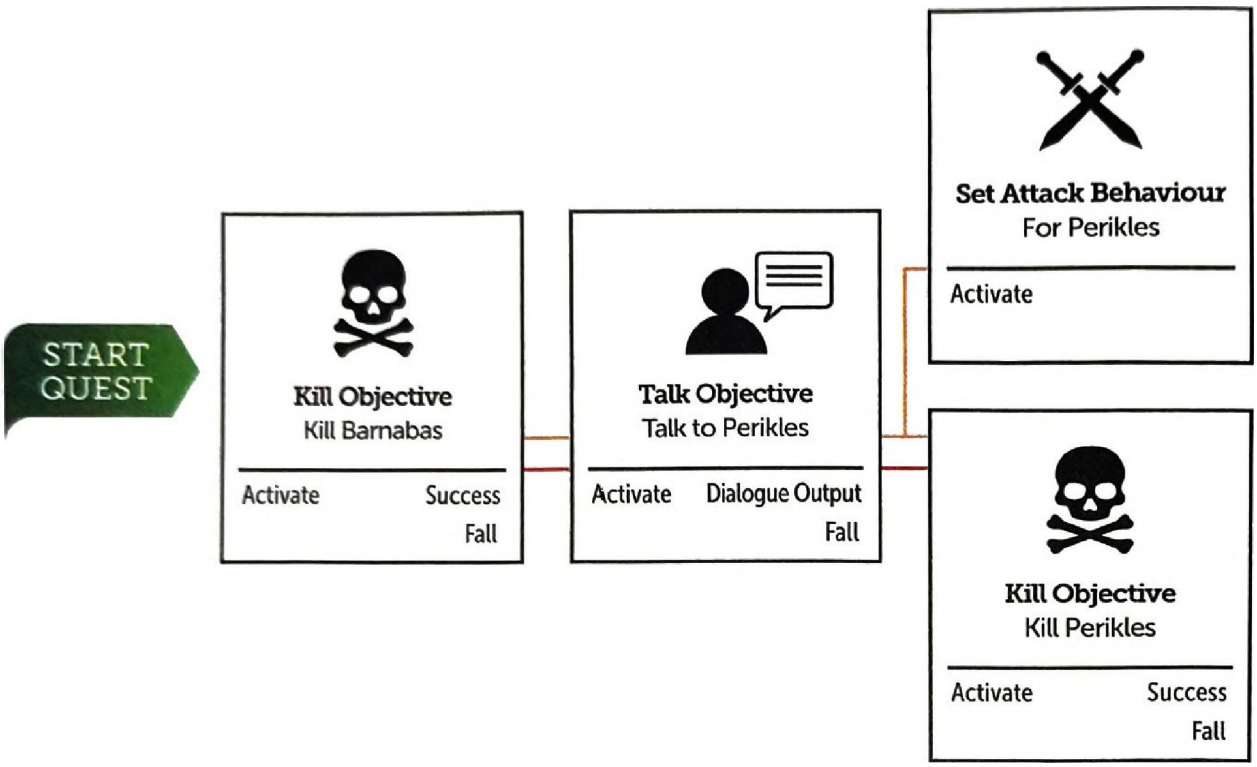


Şekil 3.8: *For a Higher Cause! görevinin dramatik yapısı (Gamepressure, 2011'den uyarlanmıştır)*

değil. Oyuncu etkileşiminin veya oyuncu seçimlerinin gücü burada gizli.

Aslında, oyunlarda görevler tasarlanırken dramatik yapının veya hikâye arkının çıkarılması değil, görevlerin bileşenlerinin belirlenmesi esastır. Görevin nasıl başlayacağı (belirli bir bölgeye oyuncunun girmesi veya oyuncunun belirli bir karakter ile konuşması gibi), görevin amaçları (belirli bir yerin yok edilmesi, belirli bir karakterin öldürülmesi veya korunması gibi) ve görevde karşılaşılan karakterlerin davranışları (bir karakterin oyuncuyu takip etmesi veya ona saldırması veya kaçması gibi) tanımlanır. Görev için başarı ve başarısızlık kriterleri vardır, hangi şartlar altında görevin başarıyla tamamlanacağı, hangi durumlarda oyuncunun başarısız sayılacağı belirlenir. Örneğin, *Assassin's Creed Odyssey* oyununun bir Hikâye Yaratma[2] eklentisi vardır. Geliştiricilerin kullandığı görev editörünün bir benzeri olan bu araç ile oyuncular kurgusal dünyada kendi hikâyelerini tasarlayabilir. Tasarlanan örnek bir göreve bakarsanız farklı bileşenlerin nasıl bir araya getirildiğini daha iyi anlayabilirsiniz (Şekil 3.9). Oyun hikâyeleri aksiyon ve reaksiyon üzerine kuruludur, dinamik bir süreçtir, dramatik yapısından veya hikâye arkından çok eylemler ve sonuçlar önemlidir.

CD Projekt Red'de görev tasarımcısı olarak çalışan Pawel Sasko kendisiyle *Witcher 3: The Wild Hunt* oyunu ile ilgili yapılan bir röportajda her oyunun bir hikâyesi olduğunu ama esas önemli olanın hikâye ve oynanış arasındaki dengeyi bulmak olduğunu söyler (Vulkk, 2016). Anlatının ritmini bozacak oynanış sekanslarını azaltmaya çalıştıklarını ve her oyuncu eylemini anlatının bütünü içerisinde anlamlı hale getirmek için uğraştıklarını ifade eder. Oyuncuya hikâyeyi Hideo Kojima'nın *Death Stranding* oyununda yaptığı gibi çok katı ve değişmeyen bir olaylar örgüsü içinde sunmak da mümkündür, CD Projekt'in yaptığı gibi oyuncu se-



***Şekil 3.9**: AC Odyssey Story Creator ile yaratılan bir görevin yapısı (Nunneley, 2019'den uyarlanmıştır)*

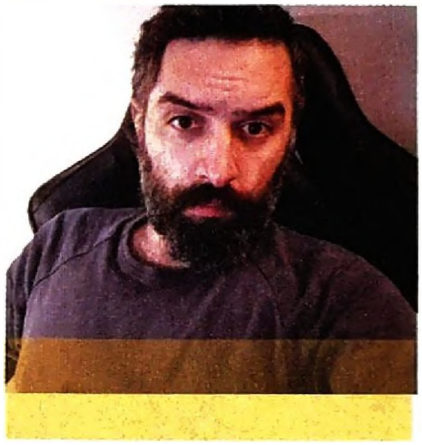
çimleri ve bu seçimlerin sonuçlarına öncelik vererek bir hikâye tasarlamak da mümkündür. Özellikle vurgulamak istediğim nokta klasik dramatik yapıların filmlerde veya romanlarda işe yarıyor olsalar bile oyuncu etkileşimi devreye girdiği andan itibaren oyunlarda çoğunlukla işe yaramadığıdır. Bu durumu sektörden profesyoneller de "3 Perdeli Yapının Ölümü" olarak tanımlar (Abernathy ve Rouse, 2014).

UZMAN GÖRÜŞÜ

Oyunlarda dramatik yapı sizce ne kadar önemli?

Oyun içinde pek çok tür barındıran geniş bir kavram. Bazı oyunlar, mesela hypercasual diye tabir ettiklerimiz, içinde hikâye barındırmasalar da bir dramatik yapı dahilinde kullanıcıya sunuluyorlar. Kolay başlayıp oyuncuyu alıştırdıktan sonra bir noktada zorlaşıyorlar ve oyuncu bir bariyere çarpıyor. Tıpkı Campbell'in Kahramanın Yolculuğu'nda olduğu gibi, kahraman bir yolculuğa çıkıyor, olağan dünyayı geride bırakıyor, engellerle karşılaşıyor ve bir bariyere çarpıyor. Bu noktada ya içeriden, ya dışarıdan aldığı bir yardımla, ya da keşfettiği bir güçle bu engeli de aşıp yoluna devam ediyor. Hypercasual oyunlarda bu yardım genelde oyuncunun cüzdanından geliyor. Çok mu zorlandın, on liraya yüz diamond alıp zorlandığın bölümü aldığın boosterlar sayesinde kolayca geçebilirsin gibi. Bu döngü devam ediyor ve şirketler para kazanıyor. Dramatik yapıya böyle de bakılabilir bir anlamda.

İçinde hikâye barındıran oyunlarda ise dramatik yapı olmazsa olmaz. Oyunlar da bir hikâye anlatma aracı. Böyle baktığımız zaman her hikâyede olduğu gibi oyunlarda da bir kahraman, kahramanın bir ihtiyacı ve bu ihtiyaçtan doğan bir macera gerekiyor bize. Bu durumda da hikâye yapı modellerini kullanmak kaçınılmaz oluyor. Yani kısaca cevaplamak gerekirse, oyununuzun bir hikâyesi olsun ya da olmasın, dramatik yapı



Mehmet Ali Şen
Narrative Designer
Good Job Games

çok önemli bir kavram. En azından ne olduğu hakkında fikir sahibi olmakta yarar var.

Anlatı olarak en beğendiğiniz oyun hangisiydi?

Bu oldukça zor bir soru, elimden geldiği kadar cevaplamaya çalışayım. Ben bir şövalyenin sahip olduğu gibi düsturu olan karakterleri çok seviyorum. Onların dönüşüm hikâyelerini oynamayı çok seviyorum. Örnek vermek gerekirse Geralt, favori karakterlerimden biri. Geçirdiği mutasyonlar sonucu duygularını, sevme yetisini neredeyse kaybetmiş bir adamın manevi kızını kurtarmak, onu bulmak için çıktığı yolculuk ve geçirdiği dönüşüm beni çok etkilemişti. En sonunda her ne kadar amansız bir savaşçı olsa da, Geralt da aslında hepimiz gibi nasıl mutlu olabiliriz sorusunun cevabını arıyor. Bu cevap vermesi çok zor bir soru. Spoiler alert: Geralt'ın macerası yaşadığı onca maceradan Toussaint'te, şarap bağlarında sonlanıyor. Geralt sevdikleriyle vakit geçirmenin onu mutlu ettiğini anlıyor. Hislerini yitirmiş, yaptığı işten dolayı hissizleşmiş bu yalnız savaşçının geçirdiği bu dönüşüm beni çok etkiliyor. O yüzden ilk cevabım Witcher 3, özellikle de Blood and Wine. Sevgi çok güçlü bir duygu, aynı zamanda expansion'ın kötü adamı Dettlaff'ın da hissettiği yoğun sevgiden dolayı karanlık bir vampire dönüşmesi harika bir tezat.

Klasik olacak ama Red Dead Redemption 2 beni çok etkileyen bir başka oyun. Bir kanunsuz olan, çete liderinin emirlerini sorgulamadan uygulayan bir görev adamının yaşadıkları sonucunda kendi sorgulaması ve içindeki iyiliği keşfetmesi yine aynı şekilde beni çok etkileyen bir anlatım. Bir iki sahnede gözlerimin dolduğunu, bir iki dakika oynamaya ara verdiğimi hatırlıyorum.

Son olarak Disco Elysium diyebilirim. Yine kayıp bir karakter Harry Du Bois. Her anlamda hem de. Bu açıdan bakıldığında yukarıdaki iki karaktere benziyor diyebili-

rim. Alkolden hafızasını, aklının bir bölümünü ve hayatındaki hemen hemen her güzel şeyi yitirmiş bir adam. Bu adamı tanıma yolculuğu, bu adamın arkadaşlığı, sevgiyi tecrübe etmesi ve nispeten de olsa kendisiyle barışması, en azından hayata devam edecek gücü kendinde bulabilmesini çok sevmiştim. Böyle bir oyundu benim için Disco Elysium, eşsiz bir deneyimdi.

Başka bir açıdan bakarsak, Hades de çok etkileyici bir anlatıya sahip. Ludonarrative Harmony dediğimiz, oyun mekanikleri ve hikâyesinin uyumunun çarpıcı bir örneği. Zagreus'un Hades'ten kaçıp annesi Persephone'un yanına gitme çabası ve bunu defalarca tekrarlaması çarpıcı bir hikâye. Her oyunda olan ölmek ve baştan başlamanın Hades'te, oyunun hikâyesi gereği, daha derin bir anlam taşıması gerçekten harika.

Oyun senaryosu yazmak isteyenlere tavsiyeleriniz nelerdir?

Belki klasık bir cevap olacak ama çok okumak, farklı türde oynamak ve yazmak olacak cevabım. Oyun yazmak direkt olarak yazı yazmaktan, yazarak hikâye anlatmaktan oldukça farklı. Çok basitçe açıklamak gerekirse işin içine oyuncu, yani kontrol edemediğiniz bir kahraman giriyor. Yani interaktivite giriyor. Bu aslında hikâye anlatımı için bir problem ama bir oyun yazarı, tasarımcısının oyuncu yaratıcı şekillerde yönlendirmesi ve bu interaktif deneyimi eğlenceli, dokunaklı kılabilmesi mümkün. Bunun için önerebileceğim bazı kitaplar var. Game Narrative Toolbox, Situational Game Design, Video game Storytelling ve Dungeon Master's Guide ilk aklıma gelenler.

Okumak dışında farklı türde oyun oynamak ve hikâyeyi nasıl sunduklarına bakmak, yapı modellerine oturtmaya çalışmak çok faydalı bir egzersiz. Burada konu yeninden dramatik yapıya geliyor. Bu kavrama iyice hâkim olmak bu anlamda çok faydalı. Oyunlarının

hikâyelerini analiz edip parçalara ayırmanızı sağlıyor. Bu çok başarılı oyunların nasıl yazıldığını, oyuncuya nerede oyun oynattığını, nerede hikâye gösterdiğini ve daha çok pek çok şeyi anlamak açısından çok faydalı bir egzersiz.

Son olarak yazmak. Bunu yapmanın eğlenceli ve öğretici yolları var. O da Game Jam'lere katılmak, insan tanımak ve onlarla birlikte ufak projeler yapmaya başlamak. Özellikle AdventureX bu anlamda çok faydalı. Odağına temelinde hikâye anlatımı olan oyunları alan harika bir GameJam. Bu etkinliği takip edip, forumlara girip kendinize bir takım arayabilirsiniz. Bu pek çok anlamda çok öğretici bir deneyim. Deadline baskısı, başka disiplinlerden insanlarla çalışma ve daha pek çok başka şeyi öğreniyorsunuz. Hem de eğleniyorsunuz. O yüzden kesinlikle tavsiye ederim. Bu anlamda ÜNOG oluşumu ülkemizde çok başarılı bir iş çıkartıyor. Bir sürü Game Jam'i takip ediyorlar, ekipler oluşturup katılıyorlar ve derece almaya çalışıyorlar. ÜNOG'u Facebook ve Discord üzerinden takip edip, bir ekibe yazar olarak dahil olabilirsiniz. Emin olun çok yardımsever insanlar. Tecrübe kazanmak adına bu gibi oluşumları takip etmek önemli.

Son olarak eklemek isterim. Bir oyun firmasının narrative designeri olarak gelen başvurulara bu gözle de bakıyoruz. Bir şekilde oyun tasarlamış, profesyonel olsun olmasın, bir oyunun hikâyesini yazmış ve onu sonlandırmış adaylar fark yaratıyorlar. Bu yüzden jamlere katılmak gerçekten faydalı.

LUDOGRAFİ

Bioware (2000) Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Square (2001) Final Fantasy X

Square Enix (2006) Final Fantasy XII

Valve (2007) Portal

CD Projekt Red (2007) The Witcher

Infinity Ward (2007) Call of Duty 4: Modern Warfare

Bioware (2007) Mass Effect

LucasArts (2008) Star Wars: Force Unleashed

Naughty Dog (2009) Uncharted 2: Among Thieves

Square Enix (2009) Final Fantasy XIII

Bioware (2010) Mass Effect 2

Obsidian Entertainment (2010) Fallout: New Vegas

Bioware (2010) Dragon Age: Origins Awakening

Rockstar (2010) Red Dead Redemption

CD Projekt RED (2011) The Witcher 2: Assassins of Kings

Davey Wreden (2011) Stanley Parable

Gearbox Software (2012) Borderlands 2

Bioware (2012) Mass Effect 3

Telltale Games (2013) Wolf Among Us

Irrational Games (2013) Bioshock Infinite

11 Bit Studios (2014) This War of Mine

From Software (2015) Bloodborne

CD Projekt RED (2015) The Witcher 3: Wild Hunt

Dontnod Entertainment (2015) Life is Strange

Santa Monica Studio (2018) God of War

Quantic Dream (2018) Detroit: Become Human

Ubisoft (2018) Assassin's Creed Odyssey

Kojima Productions (2019) Death Stranding

REFERANSLAR

Abernathy, T. ve Rouse, R. (2014). Death to the Three Act Structure! Toward a Unique Structure for Game Narratives. GDC Narrative Summit 2014. Erişim Adresi: http://www.gdcvault.com/play/1020050/Death-to-the-Three-Act

Aristotle (1970). *Poetics*. (Çev. Gerald Else). Ann Arbor, MI.

Bell, J.S. (2004). *Plot & Structure*. Writer's Digest Books, Cincinnati, Ohio.

Bostan, B. ve Turan, O. (2020). Deconstructing Game Stories with Propp's Morphology. V. İşler, H. Gürçay, H.K. Süher ve G. Çatak (Ed.) *Contemporary Topics in Computer Graphics and Games* (s. 63-72) içinde. Peter Lang.

Brusentsev, A., Hitchens M. ve Richards, D. (2012). An investigation of Vladimir Propp's 31 functions and 8 broad character types and how they pply to the analysis of video games, *8th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Playing the System* (IE '12) içinde.

Caldwell, C. (2017). *Story Structure and Development: A Guide for Animators, VFX Artists, Game Designers and Virtual Reality*. CRC Press.

Campbell, J. (1968). *The hero with a thousand faces*. Princeton University Press: NJ.

Gamepressure. (2011). The Witcher 2 - Choices, Consequences & Endings Game Guide. Erişim Adresi: https://guides.gamepressure.com/thewitcher2assassinsofkingschoices/guide.asp?ID=11656

Field, S. (2005). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York: Bantam Dell.

Freytag, G. (2008). *Freytag's Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art*. (Çev. E. J. MacEwan).

Ince, S. (2006). *Writing for videogames*. London: A&C Black.

Koenitz, H., Di Pastena, A., Jansen, D., de Lint, B., & Moss, A. (2018). The myth of 'universal' narrative models. *International conference on interactive digital storytelling* içinde. Springer.

Nunneley, S. (2019). Assassin's Creed Odyssey Story Mode Creator out now, free to all players. VG247. Erişim Adresi: https://www.vg247.com/2019/06/10/assassins-creed-odyssey-story-mode-creator-out-now-free-to-all-players/

Onega, S. ve Landa, J.Á.G. (2002). *Anlatıbilime Giriş*. (Çev. Yurdanur Salman ve Deniz Hakyemez). İstanbul: Adam Yayınları.

Polti, G. (1945). *Thirty-Six Dramatic Situations*. (Çev. Lucile Ray). Ohio: James Knapp Reeve.

Polgar, A. (2018). *Plot, Participation, and Playing Pretend: Narrative Pleasure in Single-Player Video Games*, Lisans Tezi. Wesleyan University.

Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale*. University of Texas Press.

Sasko, P. (2017). Life, Love and Quest Design. Anatomy of Quests in The Witcher 3: Wild Hunt. Erişim Adresi: https://www.youtube.com/watch?v=g5TH9KakBDw

Schmidt, V. (2005). *Story Structure Architect—A Writer's Guide to Building Dramatic Situations and Compelling Characters*. Ohio: Writer's Digest Books

Solarski, C. (2017). *Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design*. CRC Press. Taylor & Francis Group.

Upton, B. (2017). *Situational Game Design*. Milton, UK: CRC Press LLC.

Vogler, C. (1992). *The writer's journey: Mythic structure for storytellers & screenwriters*. Studio City, CA: Michael Wiese.

Vulkk. (2016). Witcher 3 Q&A With CDPR's Quest Designers. Erişim Adresi: https://vulkk.com/2016/05/07/witcher-3-qa-cdprs-quest-designers/

Wyman, M. T. (2012). *Making Great Games: An Insider's Guide to Designing and Developing the "World's Greatest Games*. CRC Press.


BÖLÜM
4
Karakterler

Bölüm 4
Karakterler

"Okuyucunun karakterlerinize değer vermesini istersiniz—çünkü vermiyorlarsa duygusal bir bağ kurmuyorlardır. Ama aynı zamanda, ben karakterlerimin ince ayrıntılara sahip olmasını, gri olmasını, insan olmasını isterim."
—George R.R. Martin (D'Addario, 2017)

Oyunlarda karşımıza çıkan karakterler kurgusal dünyayı dolduran tekdüze karakterler olabildiği gibi yapay zekâ ile desteklenen kişilik sahibi yan karakterler veya oyuncunun oynadığı kahraman da olabilir. Oyunlardaki bütün karakterlerin karmaşık kişiliklere sahip ve ilgi çekici olması beklenmez çünkü sadece oyuncu ile çatışmak için eline silah verilerek dünyaya salınmış düşmanların yanı sıra hikâye içerisinde rolü olmayan ama dünyada tüccar, çiftçi, asker vs. gibi farklı rollere bürünen karakterler de vardır. Oyuncu her karakterin geçmişini, yaşantısını ve kişiliğini merak etmez. Bazı karakterler sadece alışveriş yapmak veya öldürmek içindir ve oyuncu bu karakterlerde herhangi bir derinlik aramaz. Fakat oyun tasarımcıları bu tarz sıradan karakterler için bile birkaç cümlelik ilgi çekici detaylar sunma eğiliminde olabilir. Örneğin, *Assassin's Creed: Odyssey* oyununda misthios veya paralı asker olarak sınıflandırılan

karakterler oyuncu ile sürekli çatışma içerisindedir, para için oyuncunun peşine düşer ve onu avlar. Kendisi de bir misthios olan oyuncunun da paralı askerler hiyerarşisinde yükselmesi için onları bulması ve öldürmesi gerekir. Ölen paralı askerlerin yerini yenileri alır ve hiyerarşi hiçbir zaman boş kalmaz. Oyuncunun oyun menüsünden paralı askerler hiyerarşisini seçip her bir paralı askerin birkaç cümlelik geçmişini okuması mümkündür ve bundan fazlasına zaten ihtiyacı yoktur. Bu paralı askerlerden biri olan Absürt Klete hakkında verilen kısa bilgi şöyledir: *"Absürt Klete kadar eğlenceli veya komik biri yoktur. Zeus'u bile gülümsetebileceği söylenen bu kadın bir salonu terk ederken herkes gözlerinden yaşlar gelerek gülmeye devam eder. Onlar gülerken Klete'nin hedefini belirlediği ve onu zehirlediği söylenir."* Oyuncunun sadece bir kez karşılaşacağı, hiç iletişime geçmeden dövüşeceği ve öldüreceği bir karakter için bu kadar bilgi kâfidir. Bu yüzden bir karakterin derinliğini oyun içerisindeki rolünün belirleyeceğini söylemek doğru olur.

Bazı karakterler ise oyunun hikâyesinin bir parçasıdır ve oyuncu bu karakterlerden daha fazla derinlik bekler. Ana hikâyenin veya bir yan görevin parçası da olsalar bu karakterler artık oyuncunun iletişime geçtiği insanlardır ve bir baba, bir oğul veya bir komutan gibi rollere sahip olmanın yanı sıra hikâyede de pay sahibidirler. Rol bir karakterin özelliklerinin ve yaptığı işin birleşimidir, farklı roller bireylerin farklı özelliklerini açığa çıkartır. Kendini dünyadan izole ederek bir ormanın derinliklerinde yaşayan ve kendisini doğaya adayan bir druid ile ilgili oyuncunun az çok bir beklentisi vardır. Fakat bu karakterden *Ormandaki Cadı* diye bahsediliyorsa ve oyuncu bu karakterin bir *Tanrıça* olduğunu öğrenirse bu karakter daha da derinlik kazanır. Artık bu karakterin "cadı" ve "tanrıça" olarak iki rolü daha vardır. *God of War* oyunundaki Freya karakterinden bahsediyorum (Şekil 4.1). Unutulmaması gereken şey, roller de

ğişebildiği gibi durumlar da değişebilir. Freya karakteri oyuncu için başlangıçta iyi bir karakterdir ve oyuncuya yardım eder. Ancak hikâyedeki durumlar değiştikçe bu karakterin de farklı özellikleri açığa çıkar. "Cadı" ve "tanrıça" rollerinin yanına bir de "anne" rolü eklendiğinde hikâyenin gelişimi ile bu karakterin de beklenmedik yüzü açığa çıkar. Dolayısıyla karakterler elinize aldığınız bir kutu gibidir. Belki ön yüzünü ve üstünü görebilirsiniz ama yanları veya arka tarafı gizlidir ve en önemlisi içinde ne olduğudur. Bir karakterin farklı özellikleri farklı roller ve farklı durumlarla açığa çıkar.

Hikâye içerisinde rolü olan karakterler artık sadece bir karakter değil aynı zamanda dramatik bir kişiliktir. Berman'a (1997) göre dramatik kişiliklerin: (1) bir amacı, bir odağı ve hikâyede bir rolü vardır, (2) karşılaştığı dramatik durumlara karşı kendine özgü bir bakış açısı vardır, (3) karşılaştığı dramatik durumlara karşı bir duru-



1: Freya karakteri, God of War, Santa Monica Studio, 2018.

şu ve tutumu vardır, (4) yaşadıkları değişimler ile daha ilgi çekici ve gerçekçi karakterlere dönüşürler, (5) zayıflıkları ve negatif özellikleri onları daha gerçekçi kılar, (6) alışkanlıkları ve kendilerine özgü hareket, tavır veya ifade tarzları onları diğer karakterlerden ayırır. Bir oyun karakterinin dramatik durumlara bakış açısını ve tutumunu gösteren en iyi örneklerden biri *Witcher 3: Wild Hunt* oyununun başkahramanı Geralt'ın şu sözleridir: *"Kötü, kötüdür. Küçük, büyük, orta halli... fark etmez. Kötülüğün derecesi görecelidir. Tanımları muğlaktır. Bir kötü ile bir başka kötü arasında seçim yapmam gerekirse... hiç seçim yapmamayı tercih ederim."* Geralt alışkın olduğumuz kahraman profiline uymayan bir karakterdir, filmlerde gördüğümüz şövalyelerin ahlaki ve vicdani kurallarına sahip değildir ancak yakın çevresindeki insanlara değer verir ve kendine özgü bir hayat görüşü vardır. Bir *mutant* olduğu için sıradan insanlardan çok daha uzun süredir tehlikelerle dolu bir dünyadadır, yeterince kahramanlık yapmış ve yeterince öldürmüştür, biraz aksi biraz huysuz bir karakterdir, affınıza sığınıyorum ama belki de *Witcher* kurgusal evreninin *Wolverine'i* olduğunu söylemek doğru olur.

Barbaros'un Oyun Maceraları

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Oyun Deneyimi: 60 saat

Yapay zekâsı sorunlu ve çevresel farkındalığı olmayan bir karaktere en iyi örneklerden biri ***Divinity Original Sin 2****'nun en sinir bozucu görevlerinden biri olan* ***On the Ropes*** *içerisinde oyuncunun kurtarması ve sağ tutması gereken Gwydian karakteridir. Gwydian'ı darağacından kurtardıktan sonra oyuncunun hem* ***magister*** *düşmanlar ile hem de yağ ve ateş tabanlı yaratıklar ile dövüşmesi gerekir. Önce yağ tabanlı yaratıklar ortaya çıkarak her yeri iyice yağlar, ardından gelen ateş tabanlı yaratıklar ise her yeri ateşe verir. Yanan yüzeylerin üzerinde duran veya hareket eden her karakter hasar alır. Dövüşün zor yanı Gwydian karakterini hayatta tutmaktır*

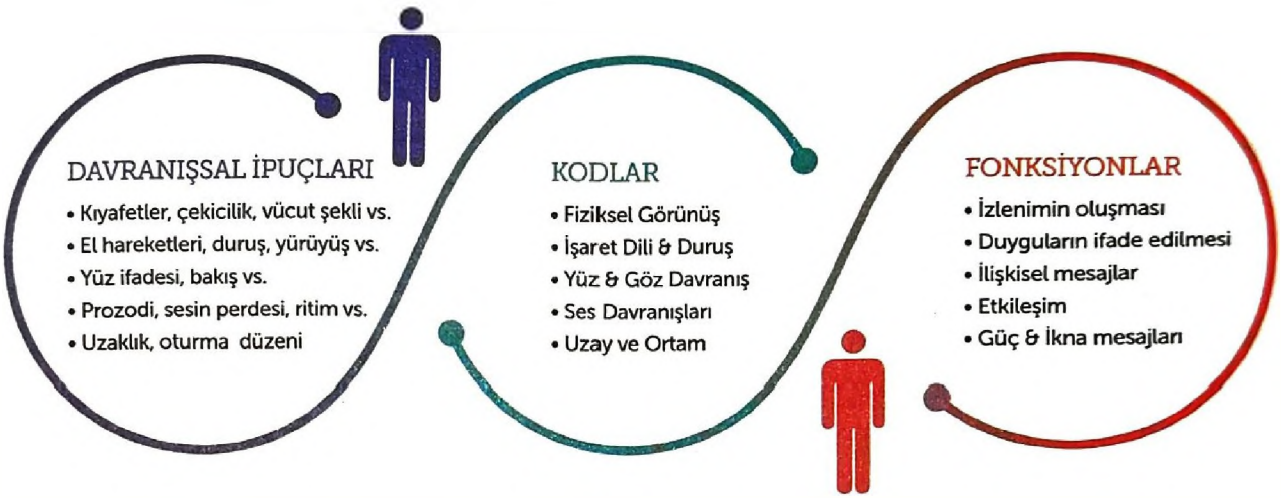
Oyun içerisindeki rolleri ne olursa olsun karakterlerin gerçekçi ve inandırıcı olması için günlük rutinleri, çevresel farkındalıkları ve inisiyatifi olması gerekir. Günlük rutin sabah belirli bir saatte kalkmak, evden çıkıp işe gitmek,

saati geldiğinde dükkânı kapatmak, evine dönüp bir şeyler yemek ve uyumak gibi eylemlerden oluşur. Bu rutinler oyuncuya karakterlerin bir hayatı olduğu izlenimini verir. Çevresel farkındalık karakterlerin etraflarında olan bitenin farkına varmasıdır. Bazı oyunlarda, kasabanın içinde silahlar çekilip insanlar birbirini öldürse bile kasaba halkı hiçbir şey olmamış gibi hayatına devam eder, örneğin çamaşırcı kadın cesetlerin kanıyla yıkanmış derede hiçbir şey olmamış gibi çamaşırlarını yıkar. Bazı oyunlarda ise ortalık karıştığı anda herkese güvenli bir yere kaçışır ve silahlardan uzak durmaya özen gösterir. İnisiyatif ise karakterin belirli durumlara tepki verebilme yetisidir. Bir karakterin oyuncuyu görünce selam vermesi, sokakta gördüğü bir köpeği beslemesi veya oyuncu kendisiyle etkileşime geçmeden oyuncu ile etkileşime geçmesidir. Oyuncuya "Günaydın" demesi veya yeni saç stilini çok beğendiğini söylemesi gibi basit etkileşimler karakterleri oyuncunun gözünde daha canlı kılar. Hikâyede daha önemli rolü olan karakterlerin ise bir ajandası vardır. Amaçları, hedefleri, çözmek istedikleri sorunları, unutmak istedikleri trajedileri vardır. Hikâyedeki rollerinin ne olduğuna göre oyuncudan bir sorununu çözmesini isteyebilir veya elde etmek istediği bir şeyi getirirse oyuncuyu ödüllendirebilir. Oyuncuya anlatacakları, söyleyecekleri, onunla paylaşacakları şeyler vardır.

çünkü bu karakterin çevresel farkındalığı hiç yoktur Sürekli olarak sağa sola koşan ve yanan yüzeyler-den geçen bu karakter sözde oyuncuya yardım etmeye çalışır ama sürekli olarak hasar aldığı için ölümle de burun burunadır. Oyuncu bir yandan düşmanlar ile dövüşür ve bir yandan da Gwydian'ı iyileştirmek için bütün büyülerini harcar. Bu durum o kadar sinir bozucudur ki, iyileştirme büyülerini oyunda kontrol ettiği 4 karakter için kullanamayan oyuncu artık kendi karakterlerini kaybetmeye başlar. "Et mi satacağız, kedi mi kovalayacağız?" derler ya, tam öyle bir durum. Komik olan alevlerin üzerinde koşturan bu karakterin güçlü bir büyücünün çırağı olmasıdır.

Yukarıda saydığım diğer tüm özelliklerin yanı sıra karakterlerin fiziksel özellikleri de oyuncunun karakterleri

ve dolayısıyla oyunu yorumlayışı üzerinde etkilidir. Örneğin, başarılı bir serinin dördüncü oyunu olan *Mass Effect: Andromeda* karakterlerin yüz ifadeleri ve animasyonları yüzünden yerden yere vurulmuş ve çok eleştirilmiş, bu kusurlar oyunun oynanışının ve hikâyesinin bile önüne geçmiştir. Dijital medya ortamlarında sosyal sinyalleri tanımlamaya, sınıflandırmaya ve kategorize etmeye çalışan araştırmalar bu yüzden



Şekil 4.2: *Sosyal Sinyal İşleme teorisi (Vinciarelli vd., 2008)*

oyunlar için de çok önemlidir ve bunlardan biri olan Sosyal Sinyal İşleme teorisi de insan-insan etkileşimi ve insan-bilgisayar etkileşimi bağlamında sosyal davranışları inceler (Vinciarelli vd., 2008). Kıyafetler, duruş, yüz ifadesi, bakış gibi davranışsal ipuçları ile izlenimler oluşur, duygular ifade edilir, etkileşim yönetilir, güç ve ikna mesajları gönderilir. Davranışsal ipuçlarının gerçekçiliği filmlerdeki animasyon karakterler için de çok önemlidir ve Andy Serkis'in *hareket yakalama*[1] sistemleri sayesinde *Yüzüklerin Efendisi*'nde canlandırdığı Gollum karakteri herhalde zihinlere kazınmıştır. Sözlü ve sözsüz iletişimin unsurlarını da içerisinde barındıran Sosyal Sinyal İşleme teorisi aşağıda davranışsal ipuçları, bun-

1 hareket yakalama: motion capture

lara karşılık gelen kodlar ve fonksiyonları ile verilmiştir (Şekil 4.2). Sanal dünyadaki karakterler için de aynı davranışsal ipuçları aynı fonksiyonlara sahiptir.

Buraya kadar anlatılanları birleştirdiğimizde Egri'nin (1960) üç boyutlu karakterleri ortaya çıkar. Derinliği olan dramatik kişilikler yaratmak için ortaya atılan bu metodoloji karakterleri fizyoloji, sosyoloji ve psikoloji katmanlarıyla ele alır. Lankoski vd. (2003) bu yapıyı oyun karakterlerine uyarlamış ama her katman altındaki her değişkenin tüm oyun karakterleri için gerekli olmadığını dile getirmiştir (Tablo 4.1). Bu yapı içerisinde karakterlerin sosyolojik katmanı en az fizyolojik ve psikolojik katmanları kadar önemlidir ve karakterin yeteneklerini belirler. Meslek, eğitim, aile hayatı, din, ırk, sosyal statü ve politik görüş gibi sosyolojik özellikler bazı karakterler için fizyoloji ve psikolojiden daha baskın gelir. Örneğin, bir çete üyesi ve bir çiftçi, benzer fiz-

Fizyoloji	Sosyoloji	Psikoloji
Cinsiyet	Sınıf	Ahlaki değerler, seks hayatı
Yaş	Meslek	Amaçlar, hırslar
Boy ve kilo	Eğitim	Hayal kırıklıkları
Saç rengi, göz rengi, deri rengi	Aile Hayatı	Mizaç
Duruş	Din	Hayat görüşü
Görünüş ve belirgin özellikler (dövmeler, doğum izleri)	Irk, ulus	Kompleksler, takıntılar
Kusurlar (deformasyonlar, anomaliler, hastalıklar)	Topluluktaki yeri ve statüsü	Hayaller, adalet anlayışı, bilgelik, zevkler
Fizik	Politik görüş	Dışadönüklük, içedönüklük
	Dernekler	Zekâ
	Hobiler	

Tablo 4.1: *Üç Boyutlu Karakterler (Lankoski vd., 2003'ten uyarlanmıştır)*

Barbaros'un FRP Maceraları

KOD ADI: HOCAM BENDE TAM İHTİYACINIZ OLAN BİR ŞEY VAR!

Senelerce oynattığım **Planescape** *oyunlarında fizyolojisi ve psikolojisi ile değil de sadece ırkı ve mesleği ile ön plana çıkan bir yan karakterim vardı. Adı bile koyulmamış bu karakter bir* **Cambion**, *yani bir şeytandı ve mesleği koleksiyonculuktu. Fiziksel özelliklerini soran olmazdı çünkü* **Cambion** *olması yeterliydi, psikolojisini de hiçbir oyuncu merak etmezdi çünkü senaryolardaki rolü ve mesleği belliydi. Her tür büyülü ve nadide eşyayı toplayan bu karakter senaryoların en beklenmedik yerinde ortaya çıkar ve oyunculara olmadık bir teklifte bulunurdu. Geliş cümlesi her zaman, "Hocam bende tam ihtiyacınız olan bir şey var!" olurdu. Oyuncular bu cümleden kimin geldiğini anlar ve Cambion ile pazarlık veya takas yapmaya hazırlanırdı. Cambion karakterini bir* **deux ex machina** *gibi değil de daha çok bir eğlence unsuru olarak kullanırdım. Bir şeytan olduğu için ona kimse güvenmez ama ne teklif edeceğini ve karşılığında ne isteyeceğini herkes merak ederdi. Çok sinir bozucu bir karakter olduğu için oyuncularla etkileşimi beni çok güldürürdü. Ayrıca DM olarak oyuncularla olmadık pazarlıklara girmek de eğlenceliydi. Senaryonun gidişatını değiştirebilecek bir büyülü eşya teklif etse de oyuncular bazen teklifi kabul eder, bazen etmezdi. Zaten dediğim gib, karakterin amacı oyuna biraz neşe katmaktı, yoksa benim oyuncularım zaten her tür senaryoyu ve çatışmayı kendi imkânlarıyla çözebilecek kadar zekiydi.*

yolojik ve psikolojik profillere sahip olsalar bile, sosyolojik açıdan çok farklı iki karakterdir. Sokaklarda büyümüş evsiz bir hırsız ile zengin bir ailenin çocuğu olan bir hırsız birbirinden çok farklı olacaktır. Aşağıda tablo 4.1'de ile özetlenen üç boyutlu karakterler yapısı her bir boyutuyla eksiksiz tanımlanması gereken bir liste değil, sadece derinliği olan karakterler yaratmak için bir kılavuzdur.

Derinliği olan karakterler hazırlamakla ilgili en iyi örneklerden biri *Cyberpunk:2020* (Pondsmith, 1990) masaüstü rol yapma oyununun el kitabındadır. Karakter yaratma sürecine renk katmak için zar atılarak belirlenen farklı özellikler ile oyuncunun hazırladığı karaktere rastgele derinlikler katılır. Önce karakterin "Kökleri ve Kişisel Tarzı" (etnik kökeni, kıyafetleri, saç tarzı, vs.) belirlenir. Ardından "Aile Geçmişi" kısmında ailenin sosyal statüsü, ailenin başına gelen olaylar, aile trajedileri ve karakterin varsa kardeşle-

ri ile ilişkisi tanımlanır. Örneğin, bir suç lordunun tek oğlu olmak ile göçebe bir kabileye mensup bir ailenin sekizinci çocuğu olmak birbirinden çok farklı şeylerdir. "Motivasyon" kısmında karakterin kişilik özellikleri, en değer verdiği kişi, en değer verdiği şey, en değer verdiği eşya ve insanlar hakkındaki genel görüşü belirlenir. "Yaşam Olayları" kısmında istenirse karakterin 16 yaşından sonraki her bir yılı için karakterin başına gelen büyük talihsizlikler veya büyük kazanımlar, edindiği arkadaşlar veya düşmanlar, yaşadığı romantik ilişkiler belirlenir. Örneğin, karakterin şansının yaver gidip bir sokak çetesinin lideri ile dost olması veya yaptığı bir yanlış yüzünden güçlü bir şirketin yöneticisi tarafından aranması *Cyberpunk* kurgusal evreni için belirleyici yaşam olaylarıdır.

Barbaros'un FRP Maceraları

KOD ADI: BEYAZ BEYAZ NE GÜZEL!!!

*Oynadığımız her FRP oyununda karakterlerimizin detaylı geçmişlerini yazmak gibi bir alışkanlığımız yoktu. Özellikle, **Cyberpunk** oyunlarında hazırladığımız karakterler bir veya iki seans içinde öleceği için bu kısmı tamamen es geçerdik. Hatta karakterlerimizi artık Vatikan Papaları gibi John I, John II olarak numaralandırmaya başlamıştık. Bir gün yine Kobra Adası'na bir ekip göndermeye hazırlanıyoruz. DM yanında bir arkadaşını getirdi. Biz adamı tanımıyoruz ve o da bizi tanımıyor ama bizimle oyun oynayacak. Adamın talihsizliği adaya gönderilecek Ölüm Timi'nin komutanı olmak oldu. Role-play evet yeni başlayanlar için zevklidir ama bizim gibi senelerdir türlü kurgusal dünyada türlü maceralara çıkan oyuncular için rol yapma kısmı artık sadece detaydır. Bu gelen arkadaş da rol yapmaya çok hevesli biri olmalı ki, komutan rolüne bürünüp bir brifing için bizi bir araya topladı ve çok ciddi bir ses tonuyla, "Anlatın bakalım kimsiniz, nesiniz, geçmişlerinizi öğrenmek istiyorum," dedi. Bizim ekipten "Ben sana hikâyemi anlatmam, hikâye anlatmaya değil savaşmaya geldik," ve "Yok benim*

hikâyem falan, olsa da seni ilgilendirmez," gibi cevaplar geldi. Adam biraz bozulunca ben devreye girdim, "Özel bir tim ile üç sene önce göreve çıktım ama komutanımızın verdiği saçma sapan kararlar yüzünden ekibimdeki herkes öldü. Ben de geri dönünce komutanı öldürmek için evine gittim ama evde değildi. Komutanı bulamayınca bahçesindeki süs havuzunda yüzen kuğuları gördüm ve sinirden onları öldürdüm. Travma timi beni bulduğunda, 'Beyaz beyaz ne güzel' diye ağlıyormuşum. Sonra akıl hastanesinde yattım ve şimdi buradayım," dedim. Ve kısa bir sessizliğin ardından çok ciddi bir ses tonuyla, "Beyaz beyaz ne güzel" diyerek hikâyemi tamamladım. Komutan ve DM hariç herkes kopmuştu. Unutmayın, oyunlar eğlenmek içindir ve oyuncularla güzeldir, ayrıca her yiğidin bir yoğurt yiyişi vardır.

Karakter Arkı ve Değişim

İyi hikâyelerde bir veya birkaç karakterin değişim göstermesi beklenir. Değişen genelde ana karakterdir ama bazen ana karakter az çok aynı kalırken değişim gösteren başka bir karakter de olabilir. Özünde, hikâyenin her karakteri kendi yolculuğuna çıkar ve her karakterin kendi amaçları vardır, ama yaşanılan olaylar bazı karakterleri diğerlerinden daha çok etkiler veya sarsar. *Karakter arkı* terimi de bir karakterin hikâye boyunca gösterdiği değişimi temsil etmek için kullanılır. Bell (2004) karakter değişimini farklı katmanlar ile ele alır (Şekil 4.3). Herkesin bir özü vardır, yıllar boyunca edindiğimiz deneyimler, yetiştirilme tarzımız ve travmalarımız özümüzü ve inançlarımızı belirler. En içteki özümüz ve inançlarımızdan sonra gelen katman değerlerdir, değerlerin dışındaki katmanda baskın tavırla-



Şekil 4.3: *Değişim Katmanları (Bell 2004)*

rımız ve baskın tavırların dışındaki katmanda da fikirlerimiz vardır. Bu katmanlar içerisinde en kolay değişim gösteren en dıştaki katman olan fikirlerimizdir. En zor değişecek olan katmanlar ise öz ve inançlarımızdır, bizi biz yapan şeylerdir. İnsanlar özünü korumaya çalışır ve değişime direnmeye meyillidir. Fakat yaşanan olaylar, rahatsız edici deneyimler ve yaşanan "aydınlanmalar" katmanlardan herhangi birini sarsabilir ve değiştirebilir. Katmanlardan herhangi birindeki değişim de bir suya atılan taş misali dalgalanma etkisi yaratır ve diğer katmanları da etkiler.

Caldwell (2007) değişimleri fiziksel, psikolojik, değer/inanç, duygu ve motivasyon değişimi olarak beş kategoride ele alır. Fiziksel değişim çirkinin güzele veya zayıfın güçlüye dönüşmesi olabilir. Psikolojik değişimler bir karakterin akıl sağlığını kaybetmesi veya geri kazanması şeklinde gözlemlenebilir veya *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki Bilbo karakterinde olduğu gibi maceradan korkan bir karakterin cesur bir karaktere dönüşmesi anlamına da gelebilir. İyinin kötüye veya pintinin cömert bir kişiye dönüşümü gibi inanç/değer değişimleri dramatiktir. Duygusal değişimler karakterin baskın duygusunun değişimidir, neşenin öfkeye veya hüznün mutluluğa evirilmesi gibi farklı örnekleri vardır. Karakterlerin motivasyonları da hikâye içerisinde değişiklik gösterebilir, başlangıçta her şeyi şöhret için yapan bir karakter sonrasında dostluğun veya kardeşliğin daha önemli olduğuna karar verebilir. Birkaç sezon oynayan başarılı televizyon dizilerinde karakter değişimlerini fark etmek daha kolaydır. Örneğin, *Spartacus* dizisindeki gladyatör karakterler Crixus, Gannicus ve Spartacus'ün yaşadıkları olaylar ile gösterdikleri değişimler ustaca işlenmiştir. Başlangıçta sadece şöhrete, kadınlara ve şaraba değer veren Gannicus karakterinden sonraki sezonlarda şu sözü duymak ilgi çekicidir: *"Bu hayatta bize yanlış sebepler için verilen bir sürü şey vardır.*

Hayatın sunduğu bu nimetler ile ne yapacağı bir erkeğin gerçek testidir."

Weiland'a (2016) göre *Karakter Arkı* aslında karakterin inandığı yalan ile ilgilidir. Karakterin hayatı korkunç olabilir veya hayatında her şey yolunda gidebilir ama buzdağının görünmeyen kısmında bir yalan vardır. Karakterin içinde bir şey eksiktir. Kendisini veya dünyasını ya da muhtemelen ikisini birden ilgilendiren bir konuda inandığı bir yanlış vardır. Yazarın verdiği örnekle ilerleyecek olursak, Thor'un inandığı yalan güç ile her şeyin çözülebileceği, güçlü olanın her zaman kazanacağıdır. Weiland'a göre karakterde değişime sebep olan şey ise karakterin istediği şey ile aslında ihtiyacı olan şey arasındaki uyumsuzluktur. İstediği şey yalana daha sıkı sarılmasına sebep olur ama esas ihtiyacı olan şey gerçeğin kendisidir ve inandığı yalandan kurtulmaktır. Yine Thor örneği üzerinden gidecek olursak karakterin istediği şey kral olmaktır ama ihtiyacı olan alçak gönüllülüğü ve merhameti öğrenmektir. Karakterin en başından bu yalana inanmasına sebep olan şey ise geçmişinden gelen bir hayalettir. Karakterin zihnini çok uzun süredir meşgul eden bu hayalet, aslında ruhunda açılan bir yaradır. Hayalet ne kadar büyükse, yalan da o kadar büyüktür ve karakterin yaşayacağı değişim de o kadar büyük olacaktır. Thor'un hayaleti, inandığı değerler ne olursa olsun gelecekte kral olacağının öngörülmesidir, hükümdarlık kehanetidir. Pozitif karakter arkının ilk üç adımını incelediğim *Weiland* (2016) karakter arkı konusunda çok detaylı bir yapı sunması açısından önemli bir eserdir.

Karakter değişimi tabii ki hikâyeye de bağlıdır. Örneğin, bir intikam hikâyesinde ana karakterin amacı yaşadıklarından sorumlu tuttuğu kişiyi cezalandırmak veya öldürmekse bunu başardığında hayatında bir şeyler değişecektir. Belki de intikamın anlamsız olduğuna karar verip bu saplantısından vazgeçecek ve bağışlamayı

tercih edecektir ancak bu da bir değişimdir. Veya hikâyenin ana karakteri hayattaki yerinin ve rolünün ne olduğuna karar vermeye çalışan biriyse, bu bir keşif hikâyesidir ve karakter kendini keşfetme yolculuğuna çıkar. Yaşadıklarıyla öncelikleri ve değer verdiği şeyler değişebilir, hayatın anlamını bulma arayışında kendini hiç beklemediği bir yerde bulabilir. Filmlerde ve romanlarda ana karakterdeki bu gibi değişimleri fark etmek veya gözlemlemek daha kolaydır ancak oyunlarda unutulmaması gereken şey ana karakteri oyuncunun yönettiğidir. Bu, öyle veya böyle oyuncunun yolculuğudur. Örneğin, *Assassin's Creed: Odyssey* aslında bir intikam hikâyesi olarak başlar. Oyuncunun oynadığı karakter babası tarafından bir uçurumdan aşağıya atılır ve mucizevi bir biçimde hayatta kalır. Oyuncu ikinci bölümünün sonunda yıllar sonra babasıyla yeniden karşılaşır ve bir karar vermesi gerekir. İntikamını alıp babasını öldürebilir veya onu affedebilir. Her iki seçimin de hikâyenin gelişimi ve oyunun sonu üzerinde büyük bir etkisi olacaktır. Burada en önemli şey, kararın oyuncuya bırakılmış olmasıdır. Seçim şansını oyuncunun elinden alırsanız oyuncu kendi hikâyesini deneyimlemediğini düşünmeye başlar.

Karakter değişimlerinde unutulmaması gereken bir diğer husus da insanların sevdikleri karakterler ile güçlü bağlar kurduğudur. Bir karakteri çok fazla değiştirirseniz veya kişiliğini çok fazla eğip bükerseniz o karakteri kırarsınız. Çok zeki bir karakter sebepsiz yere aptalca seçimler yapmaya başladıysa bunun bir mantığı veya açıklaması olması gerekir, aksi halde karakter inandırıcılığını kaybeder. Örneğin, *The Last of Us* oyununda oyuncuların duygusal bağ kurduğu iki karakter vardır: Joel ve Ellie. Oyun post-apokaliptik bir dünyada bir hayatta kalma mücadelesidir ve bu iki karakter arasındaki baba-kız (Ellie aslında kızını kaybetmiş bir baba olan Joel'e emanet edilen 14 yaşında bir kızdır) ilişkisinin gelişimi üzerine kuruludur. Bu kitabı yazdığım günler-

Barbaros'tan Hikâyeler

Herkes Game of Thrones *dizisindeki beklenmedik karakter ölümlerinden bahseder ama fantastik edebiyata meraklı olanlar bunu çok daha önce,* Dragonlance *romanlarıyla zaten yaşamıştı. Kitapların sevilen karakterleri teker teker ölmeye başladı ve ikinci jenerasyona geçildiğinde de yazarlar sevilen karakterlerin oğullarını ve kızlarını öldürmeye devam etti. Benim için* Dragonlance'in *bittiği yer* Dragons of Summer Flame *romanıydı. Sturm Brightblade'in ölümü zaten üzücüydü ama yazarlar bu romanda da Sturm'ın oğlu Steel Brightblade'i öldürünce romanı duvara fırlattığımı hatırlıyorum. Bir daha da* Dragonlance *romanı okumadım.*

de serinin devam oyunu olan The *Last of Us Part 2* oyuncuların ağır eleştirilerine maruz kaldı ve Metacritic sitesinde eleştirmenlerden aldığı puan 100 üzerinden 95 iken oyunculardan aldığı puan 10 üzerinden 3.4'tü.[2] Oyuncular bu durumu birkaç sebep ile açıklıyor. Birinci ve en önemli sebep Joel'in beklenmedik ölümü, ancak bir diğer sebep ise sevilen karakterlerdeki beklenmedik değişim. Oyuncular birinci oyunda bir tuzağı bir kilometre öteden sezebilen Joel karakterinin nasıl olup da ikinci oyundaki tuzağa düşebildiğini sorguluyor. Ellie'nin birinci oyundan alışkın oldukları karakter değil de kana susamış ve nefret dolu bir karakter olmasından yakınıyor. Oyun şirketleri oyuncuların beklediği hikâyeyi yazmak zorunda mıdır? Oyunlar oyuncuların beklentilerine göre mi tasarlanmalıdır? Bu soruların cevaplarını vermek bana düşmez ama kişisel görüşüm gerçek hayatta bir sürü hayal kırıklığı yaşadıysanız bir film izlerken, bir roman okurken veya bir oyun oynarken de hayal kırıklıkları yaşamak istemezsiniz.

2 https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-last-of-us-part-ii Erişim Tarihi: 20 Haziran 2020

Karakterler Arası İlişkiler

Lineer bir hikâyeye sahip olan oyunlarda oyuncunun sırasıyla nerelerden geçeceği, hangi karakterler ile tanışacağı ve neler yaşayacağı önceden belirlenmiştir. Oyuncunun herhangi bir yardımcı karakter ile nerede karşılaşacağı tanımlıdır ve birlikte neler yapacakları da önceden planlanmıştır. Böyle bir hikâye içerisinde oyuncunun yan karakterler ile olan ilişkisini geliştirmek veya yönetmek daha kolaydır. Ancak lineer bir hikâyeye sahip olmayan bir açık dünya söz konusu olduğunda işler çok daha karmaşıklaşır. Oyuncu istediği yere gitmekte ve istediğini yapmakta özgürdür, bu süreç içerisinde oyuncunun yan karakterler ile ilişkisini tutarlı ve oyun bütçesini zorlamayacak şekilde yönetmek çok daha zordur. Örneğin, *Uncharted: Lost Legacy* oyununda Chloe ve Nadine karakterleri arasındaki ilişki başlangıçta çok resmî ve gariptir. Chloe babasını, Nadine de babasının şirketinin kontrolünü kaybettiği için üzgündür. Birlikte çıktıkları bu yolculukta başlangıçta karakterler birbirlerine çok fazla güvenmez. İlişkileri zamanla gelişir ve karakterler arasındaki ilişkinin değişimini birbirlerine hitap edişlerinden ve davranışlarından gözlemlemek mümkündür. Game Developer's Conference (GDC) 2018'de bir açık dünya oyununda karakter ilişkilerinin nasıl yönetildiğine dair yapılan sunumda (Scherr, 2018), öncelikle bir Yapılacaklar Listesi çıkartılması tavsiye edilir. Bu liste oyuncuya mutlaka gösterilecek veya anlatılacak şeylerin listesidir. Örneğin, "Chloe ile babası arasındaki ilişki" ve "Nadine'nin kendi adamlarının ihanetine uğrayışı" listedeki maddelerden ikisidir. Bu listedeki her bir maddeyi sinematik ile göstermek akıllıca olmayacaktır. Sinematikler oyuncu üzerinde duygusal etkisi en güçlü olacak maddelere ayrılır ama bunun dışında başka teknikler de kullanılır:

Planlı Sekanslar: Oyuncu etkileşiminin sınırlandırıldığı veya kamera açısının kontrol edildiği anlardır. Sinema-

tiğe benzer ama oyuncu hâlâ karakterini kontrol eder, sadece yapabileceği şeyler veya bakabileceği yerler sınırlıdır. Bir olay anlatılana veya tamamlanana kadar normal oynanışa geri dönülmez. Bu gibi anlar Yapılacaklar Listesi'ndeki maddeleri anlatmak için kullanılır.

Seviye Diyalogları:[3] Oyunun her bir seviyesinde gidilen farklı yerlerde karakterler bulundukları yer hakkında konuşacak, gördükleri ile ilgili yorumlar yapacak, farklı konularda sohbet edecek, belki de dertleşecektir. Oynanış geriliminin düşük olduğu bu anlar oyuncuya belirli şeyleri anlatmaya çok uygundur.

Sürüş Diyalogları: Büyük dünyalarda oyuncular vakitlerinin bir kısmını A noktasından B noktasına gitmek için harcar. *God of War*'da bunu bir kayık ile yapan oyuncular, Uncharted: *Lost Legacy*'de modern bir araç kullanır. Oynanış geriliminin düşük olduğu bu anlar diyaloglar ile oyuncuya farklı şeyler anlatmaya veya karakterler arası ilişkileri geliştirmeye çok uygundur.

Aynı GDC sunumunda ikinci adım oyuncunun yapması gerekenler listesinin çıkartılması olarak ifade edilir. Örneğin, dördüncü bölüm olan Western Ghats'ta açık dünya sayılabilecek büyüklükte bir alanın içinde oyuncunun üç kaleyi bulması, kalelerdeki bulmacaları çözmesi, düşmanları saf dışı bırakması ve en nihayetinde tüm kalelerdeki mekanizmaları çalıştırması gerekir. Bu seviyenin içinde 19 tane hazine, 9 tane resim çekme noktası ve 11 tane kilitli kutu vardır. Oyuncunun önce nereye gideceği, neleri yapacağı veya hangi kaleyi bulacağı belli değildir ama tasarımcılar oyunun bu seviyesini, "Seviye Başlangıcı", "Bir Kale Bitti", "İki Kale Bitti" ve "Üç Kale Bitti" diye fazlara ayırarak bu soruna bir çözüm getirir. Oynanışı bu şekilde fazlara ayırmanın avantajı karakterlerin birlikte ne kadar vakit geçirdiklerini tanımlayabilmektir. Oyuncu önce hangi kaleye doğru yola çıkarsa çıksın, henüz "Seviye Başlangıcı" fazındaysa ve bir kaleyi bitirmediyse, karakterler arasındaki

3 Scripted sequence

gergin veya ihtiyatlı diyaloglar bu aşamada kullanılır. Ya da "Üç Kale Bitti" fazına gelindiğinde artık oyuncu seviyeyi bitirmeye yaklaşmıştır ve birlikte türlü badireler atlatan karakterler arasındaki diyaloglarda daha sıcak tonlar kullanılır. Bunun için tabii ki her bir faza özel diyaloglar yazmak gerekir ama oyuncunun hangi fazda olduğuna göre uygun anlatı tonunu yakalamak çok daha kolay olacaktır.

Benzer bir teknik *Death Stranding* oyununda da kullanılır. Oyuncunun kargolarını taşıyarak yardım ettiği yan karakterler ile ilişki seviyesini ifade etmek için yıldızlar kullanılır. Oyuncu görevler yaptıkça bu yıldızların sayısı artar ve o yan karakter ile olan ilişkisi güçlenir. Bu yan karakterler hikâyede çok büyük bir rol oynamasa da oyuncu ile sürekli etkileşim halindedir, oyuncuya e-postalar göndererek geçmişlerini, yaşadıklarını ve sıkıntılarını anlatır. Bir yan karakterin bir yıldız seviyesinde oyuncuya attığı e-postalar ile beş yıldız seviyesinde attıkları arasında büyük bir fark vardır. Bu yan karakterlerin bir kısmı ilişki beş yıldız seviyesine ulaştığında oyuncuyu ödüllendirir, oyuncuya bir şematik veya işine yarayacak bir eşya verir. Yan karakterlerin bazıları ise fazla şüphecidir ve oyuncuya hemen güvenmez, bu karakterler ile ilişkiyi geliştirmek için daha fazla çaba sarf etmek ve sabırlı olmak gerekir. Ardı ardına görevler yapmak da yeterli değildir, bir süre beklemek veya uyumak en mantıklısıdır çünkü bu karakterler uzun uzun düşünecek ve oyuncu hakkındaki son kararını zamanla verecektir. *Death Stranding* oyununda ilişki seviyesini temsil etmek için kullanılan yıldızlar da bir nevi karakterler arasındaki ilişkiyi farklı fazlara ayırır ve diyalogları/etkileşimi ona göre şekillendirir.

Kişilik Özellikleri[4]

Kurgusal bir karakterin kişilik özellikleri her zaman apaçık ortada değildir. Karakter *maceracı* ise bu durum hemen fark edilebilir çünkü bu kişilik özelliği karakterin dışına da yansır ve tavırlarını etkiler ama kahraman *önsezileri güçlü* veya *dikkatli* bir karakter ise bu hemen fark edilemeyebilir (Lauther, 2004). Bazı kişilik özellikleri doğuştan gelir veya aileden miras alınır, bazıları ise yaşam deneyimleri ile zamanla elde edilir. Merhamet, zalimlik, duyarsızlık, cesaret, korkaklık, pervasızlık gibi kişilik özellikleri insan psikolojisinin vazgeçilmez bir parçasıdır. Kişilik özellikleriyle kurgusal karakterler yaratmak üzerine en kayda değer eserlerden birine imza atmış olan Edelstein (1999) bu çok kapsamlı konuyu yetişkin kişilik tipleri, çocuk ve ergen tipler, psikolojik rahatsızlıklar, suçlu tipler gibi farklı başlıklar altında inceler. Örneğin, 23 yetişkin kişilik tipinden biri olan *Yalnız* kimseyle güçlü bir bağ kurmaz. Bu kişilik tipi genelde duygudan yoksun olmakla veya kendi içine kapanmayla karıştırılsa da aynı şey değildir. *Yalnız* kendi içinde yalnızlıktan memnundur. Nadiren herhangi bir duygusunu veya öfkesini belli eder. Trajedi karşısında tepkisiz kalmayı başarır. Önemli yaşam olaylarına tepki göstermekte yetersiz kalır, kendini kolay kolay açmaz. Kendine karşı çoğu zaman acımasızdır, yalnız kalmasını sağlayacak hobileri ve meslekleri tercih eder. İkili ilişkilerde soğuk ve kayıtsızdır, başkalarının desteğine muhtaç değildir. Sosyal gülümsemeler veya selamlamalar bile bu karakterlere göre değildir. Sosyal ipuçlarını algılamakta zorlanırlar, bağ kurmak konusunda yeteneksizdirler. Fakat yakın arkadaşları varsa bunlar *Yalnız* için bir erkek veya kız kardeş gibidir.

Kişilik özellikleri ile bir diğer çalışmadan örnek verecek olursak, Lauther (2004) kişilik özelliklerini ilişkili sıfatlar ve karakter olasılıkları ile tanımlar. Örneğin, *Onurlu* bir karakter ile ilişkili sıfatlardan bazıları şunlardır: takdire

Barbaros'tan Hikâyeler

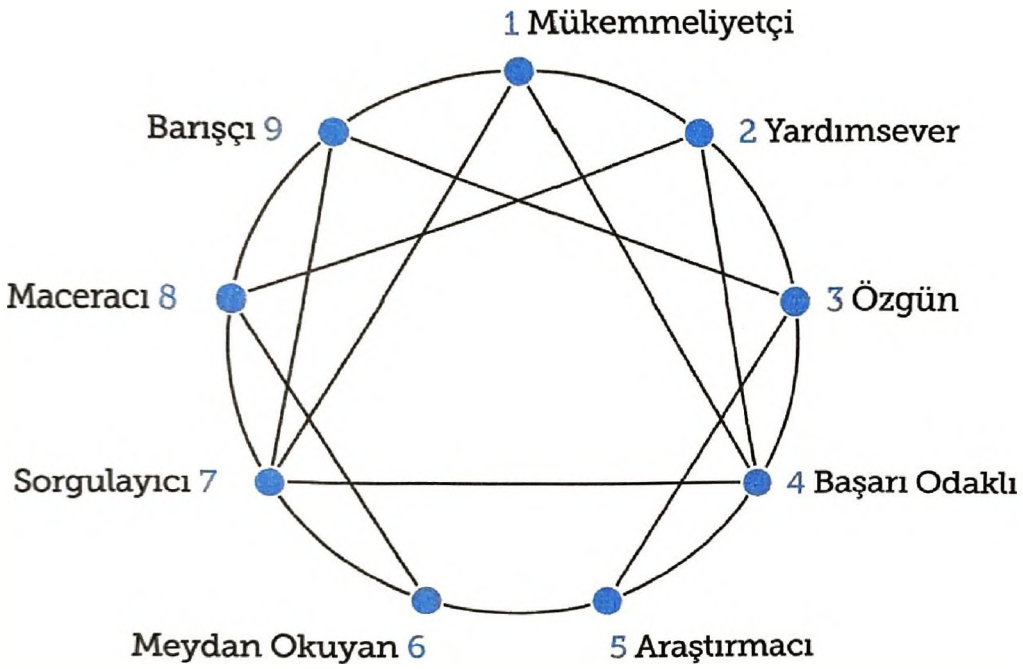
Karakter kişiliklerini Kaos-Düzen ve İyi-Kötü ekseninde tanımlayan Zindanlar ve Ejderhalar oyunlarında ***paladin*** *karakterler* ***lawful good*** *olarak tanımlanır. Hem düzenin hem de iyiliğin yanındadırlar.* ***Dragonlance****'nin meşhur Solamniya şövalyeleri ise* ***"Est Sularus oth Mithas"*** *düsturu ile yaşar, bunun anlamı* ***Onurum Hayatımdır****. Onurlu bir karakter oynamak belki de masaüstü rol yapma oyunlarındaki en zor şeydir. Bilge bir DM arkadaşımın dediği gibi,* ***lawful good*** *ve* ***awful good*** *birbirinden ince bir çizgi ile ayrılır.*

şayan, erdemli, yiğit, vicdanlı, güvenilir, şövalye, adil, dürüst, sorumluluk sahibi. Onurlu bir karakterin kusursuz bir ahlaki düzeni vardır. Neyin doğru ve neyin yanlış olduğunu bilir, her zaman doğru olanı yapmaya çalışır, eylemlerini erdemlerine göre belirlemek için uğraşır. Kendisinden beklenen yapar ve başkalarının kendisine ihtiyacı varsa yolundan asla şaşmaz. Herkese adil davranmaya çalışır, başkalarını harcayarak kendi çıkarını düşünmez. *Onurlu* karakterler çok değerli olduğuna inandığı bir kod ile yaşar, belirli kurallara uyar.

Karakterler üzerine bir diğer çalışma olan Riso ve Hudson'un (1996) *Enneagram*'ı veya dokuz noktalı diyagramı da kişilik tipleri üzerine kuruludur (Şekil 4.4). Kişilikler hissetme, düşünme ve içgüdüsel davranma eksenleri bazında üç tipe ayrılır. Hisseden Üçlü içerisinde "Yardımsever", "Başarı Odaklı" ve "Özgün" karakter tiplerini barındırır. Düşünen Üçlü içerisinde "Araştırmacı", "Sorgulayıcı" ve "Maceracı" karakter tipleri vardır. İçgüdüsel Üçlü ise içerisinde "Meydan Okuyan", "Barışçı" ve "Mükemmeliyetçi" karakter tiplerini barındırır. Diyagramda her bir nokta diğer noktalardan iki tanesine dokunur ve bunun sebebi kimsenin tek boyutlu bir karakter olmamasıdır. Tek boyutlu karakterler oyunlarda da ilgi çekici değildir, oyuncu karşısındaki karakterde bir miktar derinlik bekler çünkü insanlar gerçek dünyada çok boyutlu karakterlerdir. Diyagramda birbirine dokunan noktalardaki kişilik özelliklerinden biri diğerle-

rine baskın gelecek ama karakteri tanımlayan iki özellik daha olacaktır.

Kişilik özellikleri ile karakter tasarlamak işin kolay kısmı! Oyuncunun oynayış tarzına göre baş kahramanının bir problemi fark etmesi, buna ilişkin bir düşünce geliştirmesi, bu düşünceyi olgunlaştırması ve bunun ödülü olarak da belirli oyun mekaniklerine bonus almasına



Şekil 4.4: *Enneagram Kişilik Tipleri (Riso ve Hudson, 1996)*

ne dersiniz? *Disco Elysium*'dan bahsediyorum. Oyundaki karakterinizin bir *Düşünce Dolabı* var! Hikâyenin kahramanı "Harry" Du Bois oyuncunun yaptığı seçimlere ve öğrendiği şeylere göre önce üzerinde araştırma yapmaya değer bir ideal keşfeder, düşünce dolabına konuyla ilgili düşüncesini atar ve belirli bir süre bekledikten sonra (karakteriniz uyurken düşüncelerini analiz

edemez, oyunu oynamaya devam etmeniz gerek) bu düşünce olgunlaşıp tamamlanır. Bir örnek mi istiyorsunuz? *Anti Madde Görev Kuvveti!* Oyunda nesnelere vurmaya ve tekme atmaya devam ederseniz karakterin zihninde bu düşünce ortaya çıkar. Başlangıçta bu düşüncenin tanımı şöyle yapılır: *"Ellerine bir bak. Ne kadar yaralı olduklarını görüyor musun? Küçük yara izlerini fark ediyor musun? Bu sadece A Sergisi. Fani dünya sana meydan okuyor. Kaplar, posta kutuları, kapılar, sandalyeler hepsi düşmanın. Her zaman böyleydi. Atomlar bile bu fesatlığa dahil oluyor, nefret ettiğin şekiller ve yapılar oluşturuyor. Sen bir bedende sıkışmış enerjisin. Maddede kapana kısılmış bir ruhsun. Kır zincirlerini! Lamba direğinin canına oku! Nesneler ne kadar değersiz olduklarını anlasın."* Düşünce dolabında olgunlaşıp tamamlanmış düşüncenin açıklaması ise şöyledir: *"İşte karşınızda: Anti Madde Görev Kuvveti kuruldu. Tann'nın intikam alan meleği artık Karanlık Dünya'nın aşağılık sızıntıları ayakkabılıkların, kasetçalarların ve motorlu kundakların peşinde. Ve kapıların. Çok fazla kapı var. Sen sadece onları dövüp parçalarına ayırmıyorsun. Sen evreni yeniden yaratıyorsun. Cennetin örsünden toprağın altındaki solucanlara kadar. Keyfini çıkart. Cesur ol. Yaratılış üzerinde bir *etkin* olsun. Öfkenin ocağından yeni bir gerçeklik doğsun! Ayrıca, odanı tekrar dağıtmalısın."* İki saat on beş dakika süren bu düşünce olgunlaştırma sürecinden sonra Pain Threshold özelliğinize +1 bonus alırsınız ve fiziksel nesnelere saldırmak sizi iyileştirir.

Karakteriniz Bu Durumda Ne Yapar?

Karakterler hikâye içerisinde kendilerini sıradışı durumlar içerisinde bulabilirler. Bir mahkeme jürisinde görevlendirilen veya büyük bir yalan söylerken yakalanan veya ölüm döşeğindeki birinin sırrını öğrenen karakter ne yapar? Söz konusu olan tabii ki kurgusal karakterlerdir ama hikâyeyi yazan kişi bu kurgusal karakterleri gerçek dünyadaki insanlardan ve hatta kendisinden bile daha iyi tanır. Örneğin, bir hikâye yazarının gerçek dünyada yaşanacak bir zombi istilasında nasıl davranacağını bilmesi çok daha zordur çünkü gerçek dünyada insanların yaşantıları ve kişilikleri kurgusal karakterlerden çok daha karmaşıktır. Ancak bir roman, bir film veya bir oyundaki karakterin kişiliği daha keskin çizgiler ile belirlenir ve yazar yarattığı karakterin böyle bir felaketle karşılaşırsa ne tepki vereceğini daha iyi bilir. Gerçekçi karakterler yaratmanın bir yolu da onları farklı durumlarda hayal etmek ve ne yapacaklarını belirlemektir. Bir karakter karşılaştığı durumlara gösterdiği tepkiler kişiliğini ortaya koyacak ve bu sayede diğer karakterlerden ayrılacaktır. Bu konudaki yayınlar içerisinde en dikkat çeken Maisel ve Maisel'in (2006) 30 farklı senaryo üzerinden farklı durumlarda farklı karakterlerin nasıl davranacağını inceleyen kitabıdır. Bu senaryolardan bir tanesini inceleyecek olursak 6 numaralı senaryo "Kasabadaki Yabancı" olarak isimlendirilir. Senaryonun tanımı şöyledir:

Karakterinizin kişiliğini incelemenin en iyi yollarından biri onu bir kasabaya yeni gelen biri olarak hayal etmektir. Fakat söz konusu olan sıradan bir kasaba değildir. Belki Western, casus veya korku filmlerindeki uğursuz kasabalardan biridir, içerisinde karanlık bir sırrı barındıran ve kasabada yaşayanların yabancılardan nefret ettiği bir yerdir. Karakteriniz böyle bir yerde nasıl davranır ve nasıl hareket eder?

Karakterinizin zihnine girin ve onu hikâyenize uygun bir kasabada hayal edin. Burası 1880'lerde gangsterler tarafından yönetilen küçük bir kasaba mı? İkinci Dünya Savaşı sırasında herkesin potansiyel bir hain olarak görüldüğü bir Polonya kasabası mı? İnsanların gizemli bir biçimde öldürüldüğü ve tepenin üzerindeki kalede garip şeylerin yaşandığı bir Orta Çağ İngiltere kasabası mı? Yeni gelen herkese şüpheyle bakan ve birbirine çok sıkı bağlı etnik bir grubun yaşadığı bir yer mi? Dolandırıcıların bir araya geldiği bir sınır kasabası mı? Karakterinizle ilgili en ilgi çekici gözlemleri ne tür bir kasabada yapabileceğiniz üzerinde düşünün.

Maisel ve Maisel (2006) her bir senaryo için altı tane soru sorar ve bu sorulara verdiğiniz cevaplara göre karakterinizi analiz eder. Örneğin, detaylarını verdiğimiz yukarıdaki senaryo için ilk soru şudur: "Kasabada bir sürü şüpheli olay yaşanır ve karakteriniz bir gün otel odasının anahtarının kapıyı açmadığını fark eder. Böyle bir durumda ilk yapacağı şey nedir?" Soruya verilebilecek cevaplar şunladır:

(A) Bu durumu açık sözlü bir biçimde resepsiyona iletir?

(B) Bu durumu şaşkın bir biçimde resepsiyona iletir?

(C) Bu durumu suçlarcasına resepsiyona iletir?

(D) Bu durumu ihtiyatlı bir biçimde resepsiyona iletir?

(E) Bu durumu korkarak resepsiyona iletir?

Seçilen seçeneğe göre yapılan analizler şunlardır:

A tepkisini veren bir karakter safsatalara inanmayan sert bir karakterdir, bir sorun çıktığında kaçmaz, bir kavga çıktığında geri adım atmaz.

B tepkisini veren bir karakter gerçek dünyanın nasıl bir yer olduğunu anlamakta zorlanan saf bir karak-

terdir, kolaylıkla dolandırılan veya belki de aptal rolünü oynamayı seven biridir.

C tepkisini veren bir karakter aptallığa tahammülü olmayan, verdiğinin karşılığını almak isteyen, öfkesi kolaylıkla körüklenen biridir.

D tepkisini veren bir karakter içgözlemi güçlü, karşısına çıkan durumları etraflıca analiz eden, gerektiğinde kurnaz ve sinsi olabilen, bulmacaları ve gizemleri seven biridir.

E tepkisini veren bir karakter daha önce bir sürü travma yaşamış endişeli biridir, en küçük bir tehdide bile aşırı tepki verebilir.

Maisel ve Maisel'in (2006) senaryoları karakterleri anlamak ve karakterlere derinlik katmak için konuyla ilgili derslerde de kullanılabilecek eğlenceli egzersizlerdir. "Karakteriniz bu durumda ne yapar?" sorusu kadar ilgi çekici bir soru da "Karakteriniz bu durumda ne der?" sorusudur. Örneğin, rol yapma oyunlarındaki yan karakterler çoğunlukla karar verici pozisyonda değildir ve oyuncuya destek olmakla görevlidir. Kararları oyuncu alır ama bu karakterler de yaşananlara tepkisiz kalmaz. Yan karakterler bazen karşılaştıkları durumlara öyle tepkiler verir, öyle şeyler söyler ki oyuncuyu bile şaşırtır. Rol yapma oyunlarını sevenler için oyun tarihinin en unutulmaz karakterlerden biri olan *Baldur's Gate II*'nin meşhur kolcu karakteri Minsc'in karşılaştığı durumlara verdiği tepkiler eşsizdir. Biraz çatlak bir karakter olan Minsc yanında gezdirdiği Boo adını verdiği hamsterın uzaydan gelen dev bir hamsterın minyatür formu olduğuna kendisini inandırmıştır. Farklı durumlarda farklı tepkiler veren Minsc karakteri oyun içerisinde sürekli olarak Boo ile de iletişim kurar. Minsc'in diyaloglarına birkaç örnek vermek istiyorum. Oyuncu kötülerin saklanması muhtemel bir mağaraya girdiğinde, "Kokuşmuş kötülüğün inlerinden biri! Burnunu kapat Boo!

Bakılmamış oyuk bırakmayacağız," der. Oyuncu ile ormanda dolaşırken, "Boo egzersizini yapmalı, yoksa bizi ulaşılması güç yerlerimizden ısırabilir," der. Boo ile olan ilişkisini soran olursa şöyle açıklar: "Boo işaret eder, ben yumruklarım. Çok basit bir ilişkimiz var ama çok etkili." Yaralandığında, "Biri beni iyileştirsin! Boo... benim intikamımı alamayacak kadar küçük!" veya "Birinin hemen beni iyileştirmesi lazım, yoksa hamsterım yetim kalacak!" der. Minsc, diyalogları özenle yazılmış gerçekçi bir karakterdir ve oyuncuyu güldürür, yapay zekâ ile desteklenen çok karmaşık bir kişiliği yoktur ama oyun tarihinin en ilgi çekici karakterlerinden biridir. Bu oyunda yan karakterler de kendi aralarında da sohbet eder ve Minsc'in diğer karakterler ile konuşmasını dinlemek bile çok eğlencelidir.

Karakterler ve İnteraktif Anlatı

Oyunlarda karşılaşılan karakterler kurgusal dünya ve/veya anlatı içerisindeki işlevlerine göre farklılıklar gösterir. Hikâyenin başkahramanı için genelde iki durum söz konusudur: kendini sıradan bir olayın içinde bulan sıradışı bir karakter veya kendini sıradışı bir olayın içinde bulan sıradan bir karakter. Örneğin, *Death Stranding* oyununda sıradan bir kargo taşıyıcısı Sam Bridges ile oyuna başlayan oyuncu kendisini sıradışı bir olaylar örgüsünün içinde bulur. Başkahramanın geçmişinin ortaya çıkması ile Sam'in çok da sıradan bir karakter olmadığını öğrenen oyuncu, Sam'in aslında sıradışı bir karakter olduğunu ise oyunun sonuna doğru öğrenir.

Sıradan veya sıradışı bir karakter de olsa başkahramanın çatışması genelde bir baş kötü karakter ile ilgilidir ama filmlerde çatışmanın çevresel unsurlara (deprem, sel gibi) karşı olması veya karakterin kendisiyle çatışarak bir iç mücadeleye girmesi de mümkündür. Oyunlarda çatışma genelde bir veya birden fazla kötüye karşıdır. Çevresel unsurlar hikâye içerisinde oyuncunun karşısına çıkan engeller olabilir ama karakterin kendi içinde çatışarak bir iç mücadeleye girmesi genelde diyaloglar, karakterin kendi kendine konuşması veya düşünmesi ile verilir.

Karakterlerle ilgili arketip teorilerine bakıldığında Phillips ve Huntley'in (2001) arketipleri dikkat çekicidir. Bu çalışmaya göre karakter arketipleri Mantık, Duygu, Kanka[5] (bu arketipi en iyi açıklayan kelime bu olsa gerek), Şüpheci[6], Koruyucu[7] ve Engelleyen[8]'dir. Mantık karakteri sakin, aklı başında ve soğukkanlıdır, her daim mantığına kulak verir. Duygu karakteri ise telaşlı, düzensiz ve duygularıyla hareket eden biridir. Kanka başkahramanın veya baş kötünün sadık takipçisidir. Şüpheci, Kanka'yı dengeleyen bir karakterdir ve Kanka bir karakteri sorgusuz sualsiz desteklerken Şüpheci ise sürekli ola-

5 sidekick
6 skeptic
7 guardian
8 contagonist

rak o karaktere karşı çıkar veya onu sorgular. Koruyucu bir karaktere yolculuğu boyunca destek olan ve ona yardım eden kişidir. Karakterin karşısına çıkan engelleri aşmasına yardımcı olur ve bir nevi yolunu aydınlatır. Engelleyici ise bir karaktere yolculuğu boyunca köstek olan ve ona engeller çıkartan kişidir. Koruyucu'nun dengeleyici unsuru olan Engelleyen, bir karakterin aklını çelmeye ve onu yoldan çıkartmaya uğraşır.

Barbaros'un Oyun Maceraları

GHOST OF TSUSHIMA

Oyun Deneyimi: Platinum Trophy, 60+ saat

Ghost of Tsushima tam bir görsel şölen. Standoff ve Ghost Stance gibi eşsiz oyun mekanikleri var. Zorluk seviyesi beni delirten Nioh ve Sekiro gibi oyunları oynayamadığım için, uzun süredir beklediğim bir oyundu. Oyundaki yetenekler gerçekten çok dengeli, en başta "Bu nedir ki?" dediğiniz ghost silahlarını denediğinizde hepsinin çok işe yaradığını görüyorsunuz. Hikâyesi güzel ama karakterler açısından sıradışı bir oyun olduğunu söylemek uygun olmaz. Lord Shimura üzerinde çalışılmış bir karakter ama baş kahramana "You have no honor" dediğinde Jin Sakai'nin verdiği cevap bu karakteri çok iyi özetliyor: "And you are a slave to it." Duygusal bağ kurabildiğim karakterler demirci Taka ve baş kahramanın çocukken bakıcılığını yapan Yuriko oldu. Kenji oyuna eğlence katsın diye tasarlanmış ama bir Dandelion değil. Severek oynadığım ve çok yakın zamanda çıkan bir oyun olduğu için bu bölümde Ghost of Tsushima'dan örnekler vermeyi seçtim.

Etkileşimin olduğu yerde karakter türleri de diğer medya türlerinden farklılıklar gösterir. Oyunlardaki karakter türlerini farklı kılan şey oyuncu ile ne kadar ve ne şekilde etkileşime geçtikleridir. Oyuncunun karakterler ile etkileşimi anlatının ne kadar interaktif olacağını belirler. Şimdi isterseniz oyunlar bağlamında farklı karakter türlerini, hikâyesi Moğolların 1274 yılında Tsushima adasını işgal etmesi üzerine kurulu *Ghost of Tsushima* oyunu üzerinden inceleyelim.

Sıradan Karakterler: Kurgusal dünyanın içerisindeki sıradan karakterler dünyayı daha inandırıcı ve canlı kılmak için tasarlanır. Bu sıradan karakterler ile oyuncunun etkileşime geçmesi ço-

ğunlukla mümkün değildir. *Ghost of Tsushima* oyununda oyuncunun ziyaret ettiği kamplarda veya kasabalarda bu sıradan karakterler daha çok göze çarpar. Bazıları evlerini süpürür, bazıları sokaklarda dolaşır, bazıları günlük işlerini yapar ve oyuncunun bu karakterler ile etkileşime geçmesine çoğunlukla izin verilmez. Moğol işgalinden kurtarılan kasabalarda bu sıradan karakterlerden bazılarının oyuncu ile kısıtlı bir etkileşime geçmesi mümkündür ancak bu da sadece birkaç cümlelik teşekkür ile gerçekleşir ve tam anlamıyla bir oyuncu-karakter diyaloğu değildir. Sıradan düşmanlar da bu sınıfın içerisindedir, isimsizdirler ve oyuncu ile savaşmak dışında bir görevleri yoktur.

Satıcılar: Kurgusal dünya içerisinde çeşitli malzemeler satan veya oyuncunun ekipmanlarını güçlendirebilecek karakterlerdir. *Ghost of Tsushima* oyunu içinde farklı satıcılar vardır. Kılıç ustaları oyuncunun silahlarını, yay ustaları oyuncunun yaylarını ve zırh ustaları oyuncunun zırhlarını güçlendirmek için farklı yerleşim birimlerine konumlandırılmıştır. Kamp yerlerinde veya yerleşim birimlerinde bulunabilen avcı karakterler oyuncunun ok ve sis bombası gibi mühimmat ihtiyacını, bambu ve çelik gibi kaynak ihtiyacını karşılar. Oyuncunun zırhlarını ve silahlarını farklı renkler ve desenlerde boyayarak kişiselleştirmesini sağlayan iki özel satıcı ise Siyah Boya Tüccarı ve Beyaz Boya Tüccarı olarak isimlendirilmiştir.

Görev Verenler: Kurgusal dünya içerisindeki bazı karakterler belirli bir konumda oyuncu ile etkileşime geçmeyi bekler. Bu karakterlerin bir sıkıntısı veya derdi vardır ve oyuncudan yardım isterler. Alınan görevlerde oyuncunun tek bir amacı olabildiği gibi (belirli bir yerdeki Moğol askerlerinin hepsini öldürmek gibi), bazılarında ise oyuncunun birden fazla amacı vardır. Örneğin, *Unfinished Business* görevinde bir yerleşim biriminin dışında bekleyen isimsiz bir köylü oyuncu-

dan esir kampı olarak kullanılan Azamo Bay'deki tutsak köylüleri kurtarmasını ister. Oyuncunun bu görevde birden fazla amacı vardır. Bunlar; kafeslere hapsedilen insanları kurtarmak, köyün yaşlılarını serbest bırakmak, köyün kapılarını açmak, Moğol askerlerinin liderlerini bulup onları öldürmek ve son olarak da köyün bayrağını yeniden direğe çekmektir.

Görev Sekansı Olanlar: Bu karakterlerin hikâyede bir rolü vardır ve oyuncunun bu karakterlere yardım edebilmesi için belirli sayıda görevi belirli bir sırayla tamamlaması gerekir. Görev sekansı olan bu karakterler belirgin bir kişiliğe ve geçmişe sahiptir. Örneğin, *Ghost of Tsushima* oyunundaki *An Ishikawa Tale* görev sekansı Sensei Ishikawa adındaki yan karakter ile ilgilidir (Şekil 4.5). Oyuncuya bazı ana görevlerde yardım da eden Sensei Ishikawa biraz aksi ve sinir bozucu bir karakterdir ama aynı zamanda usta bir okçu ve bir samu-



Şekil 4.5: *Sensei Ishikawa ve oyunun baş kahramanı, Ghost of Tsushima, Sucker Punch, 2020.*

raydır. Son yetiştirdiği öğrencisi Tomoe ile ilgili bir sıkıntısı vardır ve oyuncudan yardım ister. Dokuz parçadan oluşan bu görev sekansı içerisinde Sensei Ishikawa'nın hikâyesini de öğrenecek olan oyuncu hem bu yan karakter ile bağını güçlendirecek hem de belirli oyun mekaniklerini bu görev sekansı içerisinde test etme imkânı bulacaktır. Görev sekansı olan karakterler içerisinde Ishikawa klasik bir *Mantık* arketipi iken Masako ise tam bir *Duygu* arketipidir.

Özel Düşmanlar: Bu karakterler ile dövüşler özel olarak tasarlanmıştır ve sıradan düşmanlar ile dövüşmekten farklıdır. Her birinin özel vuruşları veya dövüş taktikleri vardır. Oyuncunun bu düşmanları yenebilmesi için daha fazla çaba sarf etmesi gerekir ve dövüşler sıradan düşmanları saf dışı bırakmaktan daha uzun sürer. *Ghost of Tsushima* oyununda yan görevlerin bazılarında veya Moğol işgalinden kurtarılan kalelerin



Şekil 4.6: *Teke tek düello, Ghost of Tsushima, Sucker Punch, 2020.*

bir kısmında bu düşmanlar ile karşılaşmak mümkündür. Örneğin, *Six Blades* görev sekansı oyuncunun beş düşman ile ayrı ayrı teke tek dövüşmesini ve son olarak bu beş savaşçıdan daha güçlü bir kılıç ustası ile karşılaşmasını gerektirir (Şekil 4.6). Moğol Savaş Lordu olarak sınıflandırılan Dogar, Harunari, Bartu ve Dogshin de teke tek dövüşülen özel düşmanlardır.

Hikâyenin Ana Karakterleri: Bu karakterler çoğu zaman başından sonuna kadar hikâyenin bir parçasıdır ve oyuncunun en çok iletişime geçtiği veya karşılaştığı karakterlerdir. *Ghost of Tsushima* oyununda başkahraman Jin Sakai'nin amcası Lord Shimura ve çocukluk arkadaşı Ryuzo hikâyede en çok etkisi olan iki ana karakterdir. Jin Sakai'yi babasını kaybettikten sonra samuray olarak yetiştiren amcası Lord Shimura hikâyenin çatışma unsurlarından biridir çünkü hem *Koruyucu* hem de *Engelleyici* özellikleri taşır. Jin Sakai adadaki çok sayıdaki Moğol ile başa çıkabilmek için sıradışı yöntemler (zehir kullanımı, düşmanları sırtından bıçaklamak gibi) kullanması gerektiğinin ama bunların samuray koduna uymadığının farkındadır. Lord Shimura ise bedeli ne olursa olsun samuray kodundan hiç ödün vermeden sorunları çözmeye niyetlidir ve bu yüzden oyuncu ile sürekli psikolojik bir çatışma içerisindedir. Oyunda bu ana karakter ile geçmişte yaşananlar sinematikler ile verilir, amca ile yeğen arasındaki bağ gözler önüne serilir. Başkahramanın çocukluk arkadaşı olan Ryuzo da hayatta kalabilmek için kendine farklı bir yol çizecek ve oyuncu ile çatışmak zorunda kalacaktır çünkü hem *Kanka* hem de *Şüpheci* özellikleri taşır.

Baş Düşman: Hemen hemen her oyunda oyuncunun bir veya birden fazla kez karşılaşacağı bir baş düşman vardır ve bu karakter anlatıdaki çatışmanın da esas unsurudur. Örneğin, *Ghost of Tsushima* oyunundaki Khotun Khan işgalci Moğol güçlerinin lideridir, zeki ve acımasız bir karakterdir. Oyunun açılışında Tsushima

adasını savunan samurayların hepsini katledecek olan işgal kuvvetlerinin komutanıdır, hikâyenin ilerleyen bölümlerinde ana karakterler olan Lord Shimura ve Ryuzo ile de etkileşime girecektir. Hikâyenin her perdesinde oyuncunun karşısına engelleri çıkartan ve hikâyenin kapanışına yakın bir yerde oyuncu ile son kez dövüşecek olan karakterdir. Birçok oyunda olduğu gibi baş düşman ile dövüşün birden fazla fazı vardır, oyuncu bu karakteri yenmek için bütün yeteneklerini ve kaynaklarını kullanmak zorunda kalır. Görev sekansı olan karakterler gibi baş düşmanın da belirgin bir kişiliği ve amacı vardır. Şimdi karakterler ile ilgili bölümü burada sonlandırıp biraz da seçimlere bakalım.

UZMAN GÖRÜŞÜ



Ertuğrul Süngü
Dr. Öğretim Üyesi
Bahçeşehir Üniversitesi
Dijital Oyun Tasarımı
Bölümü

Çok farklı kurgusal romanlar okudunuz, oyunlar oynadınız, oynattınız; sizin için bu kurgusal dünyaların en unutulmaz karakter kimdi?

Fantastik edebiyat okumaya Yüzüklerin Efendisi ile başlamıştım. O zamanlar henüz 15 yaşındaydım. Yaratılan dünya ve karakterler beni genel olarak etkilemişti. Olay örgüsü de pek tabii beni bir noktadan diğerine savuruyordu. Fakat Yüzüklerin Efendisi, öylesine "gerçekçi" bir anlatıma sahipti ki sanki bir tarih kitabının içerisinde geçen kahramanlık hikâyelerini okuyordum. Fakat 16 yaşına geldiğimde Ejderha Mızrağı serisi ile tanıştım. Serinin ilk kitabı olan Güz Alacakaranlığının Ejderhaları isimli kitap ile bambaşka bir dünyaya adım attığımı fark ettim. Aslında benim için olaylar birazcık burada başladı diyebilirim... Margaret Weis ve Tracy Hickman tarafından kaleme alınan seriye ait 88 tane kitap okudum ve pek tabii yüzlerce Dragonlance Fifth Age oyunu oynattım. Kitapları okuduğum esnada, yaşın da getirdiği etkilerle birlikte, ilk olarak Raistlin karakterine vurulmuştum. Daha doğrusu Raistlin ve Caramon, yani Majere kardeşlerin ilk kitaptan itibaren gelişimleri beni ziyadesiyle kendisine çekmişti. Diğer taraftan Unutulmuş Diyarlar Kara Elf Üçlemesi ile giriş yaptığım seride, özellikle ilk kitap olan Anayurt ile kısa sürede hem Kara (Drow) Elf'leri hem de serinin bir nevi efsanesi olan Drizzt Do'urden karakteri ile tanışmış ve kısa sürede kendisine hayran kalmıştım. Her ne kadar uzayan romanlarda, ilk kitaplardaki motivasyonunu ya-

vaş yavaş kaybettiğini düşünsem de benim için hem okurken hem de oyunlarda karşımıza çıkması açısından unutulmaz karakterlerden birisi olmuştur. Son olarak, Ravenloft dünyasına da değinmeden edemeyeceğim. Bu sislerle kaplı muazzam dünyada onlarca oyun oynadım ve oynattım. Her oyun deneyiminde de tıpkı Sislerin Vampiri'nde nereye düştüğünü bilemeyen Jander Sunstar gibi hissettim. İşte bu hissin belki de en büyük etkilerinden birisi Strahd von Zarovich karakteriydi. Ben, Strahd Bir Vampirin Anıları isimli roman, sanıyorum Bram Stoker Dracula'dan sonra yazılmış en iyi vampir romanı olabilir. Pek tabii olaylar ilerledikçe aslında Dungeons and Dragons'taki tanrılardan birisi olan Vecna'nın, Azalin olarak Strathd ile karşılaşması ve Azalin karakterinin motivasyonu da asla unutamayacağım anıları hafızama kazımayı başarmıştır. Ravenloft dünyasının ve karakterlerinin karanlığı sanıyorum başka hiçbir şeye benzemez.

Masaüstü veya dijital oyunlarda bir karakterin size inandırıcı ve gerçekçi gelmesi için ne gerekiyor?

Açıkçası benim jenerasyonum, tam da TSR firmasının ürettiği Unutulmuş Diyarlar roman serisinin zirvede olduğu ve bunun Baldur's Gate gibi oyunlarla direkt olarak dijital mecrada deneyimlediğimiz bir döneme denk gelmesinden ötürü, hâlihazırda olan dünyaların dijitale geçişini deneyimledi. Bu sebepten benim için "gerçekçilik" en azından kavramsal olarak hakkında onlarca roman okuduğum ve masaüstünde FRP deneyimi yaşadığın bir oyunun, bir markanın, dijitale geçmesi demektir. Düşünsenize, o kadar kitap okumuşsunuz, arkadaş arasında hikâyeleri anlatılmış, FRP oyunları oynamışsınız ve bir anda dijital dünyaya ışınlanıyorsunuz... Açıkçası yakın zamanda üretilen birçok CRPG oyunda karakter ve dünya ile asla geçmişte olduğu kadar bağ kuramadım. Fakat benim için önem sırası paralelde şu şekilde uzanıyor: Dünya yaratımı, karakter

ya da karakterin geçmişi ve motivasyonu, diyalogların dünya ile olan tutarlılığı ve tüm bu bileşenlerin yaratacağı "inanılırlık" diyebilirim.

Dijital oyunlar olarak bakarsanız, sizin için en unutulmaz oyun karakteri kimdi?

Aslında benim için unutulmaz denilebilecek birkaç farklı karakter var ama ilk olarak hem eski hem de oyun dünyasına yön vermesi açısından Half-Life serisinin ana karakteri rolündeki Gordon Freeman diyeceğim. Dr. Gordon Freeman bir teorik fizikçi ve yaptığı bir deney sonucunda dünya dışı varlıkların gezegenimizi istila etmesinin yegâne sebebi. Fakat sebep olduğu olay sonucunda tüm bu olanlara karşı savaşmak için de elinden geleni yapan ve kısa sürede büyük bir kahraman olarak anılmaya başlayan, dijital oyun dünyasının belki de en ikonik karakteri olabilir. Bir diğer eski ve görece yeni karakter de StartCraft serisinden tanıdığımız Sarah Kerrigan olacaktır. Aslında bir noktada tıpkı Ravenloft dünyasındaki karakterlere benzeyen "karanlık" ve "acı" dolu bir geçmiş olmasından, iki taraf arasında kalmasından, insanlık ve diğer ırklar arasındaki muazzam olaylarda anahtar rolü üstlenmesinden ve bir şekilde "doğru" olanı yapma arzusundan dolayı ziyadesiyle sevdiğim bir karakterdir. Son olarak, pek tabii God of War serisinden Kratos... Her oyununda kendisini bir şekilde bana sevdirmeyi başaran, her oyununda karakterin biraz daha geliştiğini gördüğüm ender isimlerden birisidir. Hırsı, gücü ve meydan okumasıyla sanıyorum dijital oyun dünyasında benim için her zaman özel bir yere sahip olacak.

LUDOGRAFİ

Naughty Dog (2013) The Last of Us

Bioware (2017) Mass Effect: Andromeda

Naughty Dog (2017) Uncharted: Lost Legacy

Ubisoft (2018) Assassin's Creed Odyssey

Santa Monica Studio (2018) God of War

ZA/UM (2019) Disco Elysium

Kojima Productions (2019) Death Stranding

Naughty Dog (2020) The Last of Us Part II

Sucker Punch (2020) Ghost of Tsushima

REFERANSLAR

Bell, J.S. (2004). *Plot & Structure*. Writer's Digest Books, Cincinnati, Ohio.

Berman, R.A. (1997). *Fade in: The Screenwriting Process*. Studio City: Michael Wiese Productions.

Caldwell, C. (2017). *Story Structure and Development: A Guide for Animators, VFX Artists, Game Designers and Virtual Reality*. CRC Press.

D'Addario, D. (2017, Temmuz 13). George R. R. Martin on the One Game of Thrones Change He 'Argued Against'. Time. Erişim Adresi: https://time.com/4791258/game-of-thrones-george-r-r-martin-interview/

Edelstein, L. (1999). *The Writer's Guide to Character Traits*. Cincinnati, Writer's Digest.

Egri, L. (1960). *The Art of Dramatic Writing*. New York: Simon & Schuster.

Lankoski, P., Helio, S. ve Ekman, I. (2003). Characters in computer games: Toward understanding interpretation and design. *Level Up Conference* içinde. Utrecht.

Lauther, H. (2004). *Creating Characters. A Writer's Reference to the Personality Traits that bring fictional People to Life*. Jefferson, NC: McFarland.

Maisel, E. ve Maisel, A. (2006). *What Would Your Character Do?* Ohio: Writer's Digest Books.

Phillips, M. A. ve Huntley, C. (2001). *Dramatica—A New Theory Of Story*. Screenplay Systems Inc.

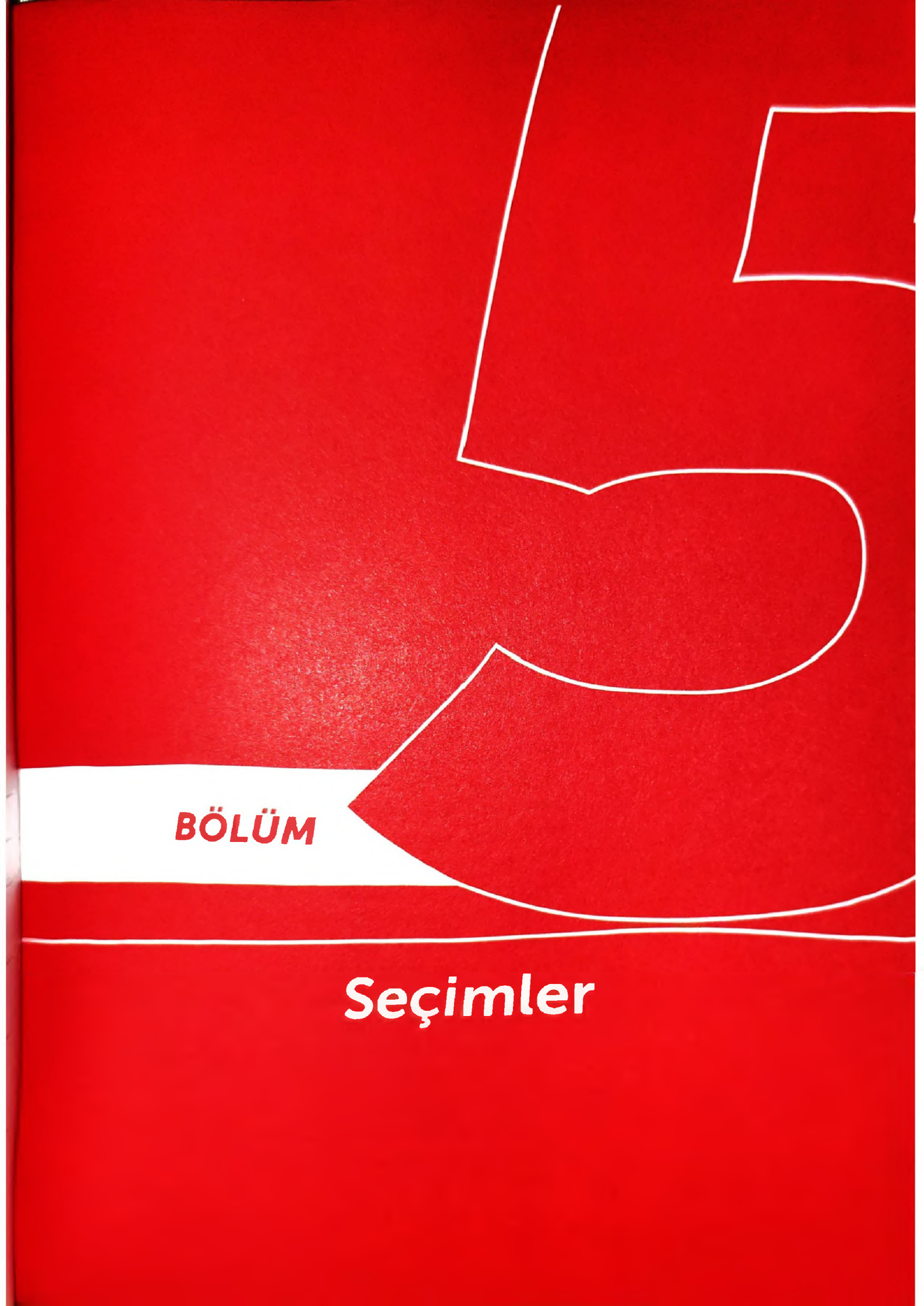
Pondsmith, M. (1990). *Cyberpunk 2020*. (2nd edition). Berkeley, CA: R. Talsorian Games.

Riso, D.R. ve Hudson, R. (1996). *Personality Types: Using the Enneagram for Self-discovery,*. Houghton Mifflin, Boston, MA.

Scherr, J. (2018). Character Development in Non-Linear Spaces: Uncharted: The Lost Legacy. GDC 2018. Erişim Adresi: https://www.youtube.com/watch?v=3OuOH9qqIt8

Vinciarelli, A., Pantic, M., Bourlard, H., ve Pentland, A. (2008). Social signal processing: state-of-the-art and future perspectives of an emerging domain. *16th ACM International Conference on Multimedia* içinde, 1061–1070. New York, NY: ACM.

Weiland, K.M. (2016). *Creating Character Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development*. Scottsbluff, Nebraska: PenForASword Publishing.


BÖLÜM
5
Seçimler

Bölüm 5
Seçimler

"Seçimler öyle tasarlanmalı ki kurgusal dünyayı basitleştirmemeli, bunun yerine oyuncuyu durup düşünmeye ve yorumlamaya yönlendirmeli."
—Marcin Blacha (IGN, 2020)

Fiziksel veya dijital, her oyun içerisinde ilgi çekici seçimler barındırır ve bu seçimler farklı oyuncular için farklı seviyelerde anlamlıdır. Bazı seçimler anlık kararlardır, üzerinde çok fazla düşünülerek yapılmış seçimler değildir ve anlatı veya oynanış üzerindeki etkisi kısıtlıdır. Örneğin, acemi bir oyuncu için bir dövüş oyununda basılan her tuş anlık kararlardır ama deneyimli oyuncular için basılan her tuşun ayrı bir anlamı vardır ve anlık gibi görülen bu kararlar uzun vadede bir stratejiye veya deneyime dönüşür. Oyuncu seçimleri literatürdeki eylemlilik kavramı ile de yakından ilişkilidir. Murray (1997) eylemliliği oyuncunun anlamlı eylemlerde bulunabilmesi ve kararlarıyla seçimlerinin sonuçlarını görebilmesi olarak tanımlar. Eylemlilik hissinin oyuncuyu memnun etmesini de subjektif güç ve kontrol hissi ile açıklar. Eylemlilik hali film izlerken söz konusu değildir çünkü olaylara etki etmeniz imkânsızdır. Oyun oynarken ise seçimler yapıyor olsanız bile seçimlerinizin oyuna bir etkisi yok ise yine eylemlilik durumundan

söz edilemez. İsterseniz önce seçimlerin anatomisine bakalım, Salen ve Zimmerman (2004) tarafından tanımlanan seçimlerin beş safhasını *Detroit: Become Human* oyununun 27. bölümündeki bir seçim üzerinden inceleyelim.

1. ***Öncesi:*** *Oyuncuya seçim sunulmadan önce ne oldu? Detroit: Become Human* oyununun kurgusal dünyasında insanlara hizmet etmek için tasarlanan androidlerin bir kısmı bilinç ve empati yeteneği kazanarak programlarının dışına çıkmakta ve bunlara "deviant" adı verilmektedir. Oyuncunun kontrol edebildiği karakterlerden biri ve gelişmiş bir prototip olan Connor karakteri de insan kanun güçlerine yardım etmek için tasarlanmıştır ve *deviant* davaları ile ilgilenmektedir. Oyunun 27. bölümünde Connor karakteriyle androidlerin yaratıcısı olan Kamski karakteri ile konuşmaya giden oyuncuyu zor bir seçim bekler.

2. ***İletişim:*** *Seçim yapabileceği oyuncuya nasıl bildirildi?* Kamski oyuncuyu test etmek için Connor'un eline bir silah verir ve malikânesindeki Chloe adındaki androidi vurmasını ister (Şekil 6.1). Bunu yaparsa sorularını cevaplayacağını söyler. Kamski'nin bu testinin amacı bir androidin empati geliştirip geliştirmediğini anlamaktır. Kamski oyuncuya, "İtaatkâr bir makine misin yoksa özgür iradesi olan canlı bir varlık mısın?" diye sorar. Oyuncu Chloe'yi vurmamayı seçerse oynadığı Connor karakterinin de deviant özellikler geliştireceğinin farkındadır. Oyuncuya bu görevde eşlik eden insan dedektif Hank ise bu teklif yapıldığı anda oyuncuya malikâneyi terk etmeyi önerir. Connor'un Chloe'yi vurmasına karşıdır. Seçim, "Shoot" ve "Don't Shoot" olarak ekranda oyuncuya bildirilir.

3. ***Eylem:*** *Oyuncu seçimi nasıl yaptı?* Oyuncu X tuşuna basarsa Chloe'yi vurmayacak ve O tuşuna



Şekil 5.1: *Kamski tarafından test edilen Connor, Detroit: Become Human, Quantic Dream, 2018.*

basarsa Chloe'yi vuracaktır. Tek bir tuş veya anlık bir tercih gibi görülen bu seçim aslında oyuncu için üzerinde ciddi ciddi düşünmesi gereken kritik bir noktadır.

4. ***Sonuçlar:*** *Seçimin sonucu neydi? Gelecekteki seçimleri nasıl etkileyecek?* Seçimin sonucu Connor karakterinin Hank karakteri ile olan ilişkisini etkiler. Chloe'yi vurmamak soruşturmayı güçleştirir ama Hank ile Connor arasındaki bağı güçlendirir. Chloe'yi vurmak ise soruşturmayı kolaylaştırır ama Hank ile Connor arasındaki bağı zayıflatır. Oyunun belirli noktalarında yapılan bunun gibi seçimler en nihayetinde Hank'in Connor ile dost mu düşman mı olduğunu belirleyecek, bunun da anlatı ve oyunun sonu üzerinde ciddi sonuçları olacaktır.

5. ***Geribildirim:*** *Seçimin sonucu oyuncuya nasıl*

bildirildi? Seçimin sonucu malikâne terk edildikten sonra Hank ve Connor arasındaki konuşmayı etkiler. Oyuncu Chloe'yi vurmamayı seçtiyse Hank oyuncuya, "Belki de doğru olanı yaptın," diyecek ve aralarındaki ilişki için ekranda "Sıcak" bildirimi çıkacaktır. Oyuncu Chloe'yi vurduysa malikâne çıkışında Hank ile tartışacak ve "Sen lanet olasıca bir makinesin!" diyen Hank arabasına binip uzaklaşacaktır.

Oyunlarda sunulan her seçim yukarıda örneğini verdiğim seçim kadar karmaşık değildir ancak oynanışın anlamlı olabilmesi için seçimlerin keyfi görünmemesi gerekir. Eylem varsa eylemlilik de beklenir. Oyuncu eğer, *neyi seçersem seçeyim oyuna bir etkisi olmayacak,* psikolojisine girmişse oynanış anlamını yitirmeye başlar. Örneğin, *Wolf Among Us* oyununda Şerif Bigby karakterini oynayan oyuncu oyunun ikinci bölümünde bir cinayet soruşturması için Trip Trap barına girmeye hazırlanır. Oyuncunun yanında Snow (Pamuk Prenses) karakteri vardır ve oyuncuya eşlik etmek ister. Oyuncu bu noktada Snow'a bu görevin tehlikeli olabileceğini ve dışarıda beklemesini söyleyebilir ya da kararı Snow'a bırakır ve birlikte bara girerler. Snow karakteri dışarıda beklemesini söyleseniz bile bara öyle veya böyle yine girecektir. Bu yüzden, bu anlamlı gibi görünen keyfi bir seçimdir. Oyuncu seçim yaptığını düşünür ama eylemlilik durumu söz konusu değildir. Bir oyunda seçimlerin hiçbir şeyi etkilemediğini düşünmeye başlayan bir oyuncu gelişigüzel seçimler yapmaya başlayabilir. Krzywinska'nın (2008) dediği gibi anlatı odaklı olduğunu iddia eden oyunların bazıları oyuncuya eylemlilik vaadinde bulunur ama sonra bu eylemliliği oyuncudan geri alır.

Oyuncu ne yapacağını, neyi seçeceğini veya oyunda nasıl ilerleyeceğini bilemiyorsa bu da bir sorundur. Geribildirim bu yüzden çok önemlidir. Kullanıcı arayüzündeki mini haritalar veya göstergeler aslında oyuncunun oyunun bağlamından kopmaması içindir. Karşılaştığım en anlamsız bildirimlerden biri *Witcher 2: Assassins of*

Kings oyunundaydı. Oyunun bir yerinde nasıl ilerleyeceğim konusunda hiçbir fikrim yoktu ve ekranda *"Wait for events to unfold"* bildirimi çıktı. Benim için şaşırtıcı bir deneyimdi çünkü oyun bana hikâyenin ilerleyebilmesi için beklememi söylüyordu. Nerede bekleyeceğim ve ne kadar bekleyeceğim soruları zihnimde açığa çıkarken oyundan aldığım keyif de azalmaya başlamıştı çünkü oyun bana beklememi söylemekten daha iyi bir şey yapabilirdi. Belki hikâyenin ilerleyebilmesi için başka bir görevi tamamlamam gerekiyorsa bana bunu söyleyebilirdi. Nihayetinde, bir görevin veya eylemin açıkça belirtilen bir amacı yoksa ve sistem belirli bir süre içerisinde geribildirimde bulunmuyorsa bu durum oyuncunun konsantrasyonunu ve akış hissini bozar (Sweetser ve Wyeth, 2005).

Seçimler ile ilgili bir diğer önemli kavram da seçim özgürlüğüdür. Oyuncular oyunda istediğini yapabilmeyi veya istediğini seçebilmeyi özgürlük olarak tanımlar. Şimdi isterseniz oyuncuların seçim özgürlüğü kavramından ne anladıklarını bu kavram ile ilgili geliştirilmiş bir ölçek (Kirginas ve Gouscos, 2016) üzerinden inceleyelim. Bu ölçekteki maddelere göre oyuncular seçim özgürlüklerini şöyle ifade eder:

1. *İstediğimi yapmama izin veren oyunları severim:* İstediğini yapabilmek oyun türüne göre değişen bir kavramdır ve oyunun kuralları ile sınırlıdır. Oyuncunun sandbox türü oyunlarda oldukça özgür olduğu söylenebilir. *Roblox* gibi oyunlar zaten özgürlük ve yaratıcılık üzerine kuruludur.

2. *Farklı yollardan ilerlememe izin veren oyunları severim:* Farklı yollardan ilerlemek hikâyedeki olaylar örgüsünü değiştirmek olabileceği gibi, bir seviyenin farklı şekillerde bitirilmesi de olabilir.

3. *Engelleri aşmanın birden fazla yolunu sunan oyunları severim:* Engelleri veya düşmanları aşma-

nın farklı yollarını sunan oyunlardır. Çoğu rol yapma oyununda farklı yetenekler kullanarak engelleri farklı şekillerde aşmak mümkündür.

4. *Aşmak isteyeceğim engelleri seçme şansı veren oyunları severim:* Oyundaki engellerin seçime bağlı olmasının en güzel örneği *God of War* oyunundaki Valkyrie karşılaşmalarıdır. Bu dövüşler oldukça zorludur ve ana hikâyenin veya oyunun bitirilmesi için gerekli değildir. Bu dövüşlere girme kararı oyuncuya bırakılmıştır.

5. *Engellerin hangi sırayla aşılacağını seçme şansı veren oyunları severim:* Açık dünya oyunlarında oyuncu bu özgürlüğe sahiptir. Ne zaman hangi engeli veya görevi tamamlayacağını kendisi seçer.

6. *Oyunu istediğim tempoda oynamama izin veren oyunları severim:* Burada tempo oyuncunun oyunda yapabileceği eylemlerle ilgilidir. Bazen biraz dolaşmak ve hiçbir görev ile uğraşmamak ister, bazen haritayı açmak için uğraşır, bazen eşyalarını geliştirmek için malzeme toplar. Burada önemli olan oyunun oyuncuyu ana görevlere devam etmeye zorlamamasıdır.

7. *Oyundaki karakterim üzerinde daha fazla kontrol imkânı veren oyunları severim:* Oyundaki karakter üzerinde kontrol kavramı karakterin fiziksel özelliklerinin, kıyafetlerinin ve kullandığı ekipmanların kişiselleştirilmesi olabildiği gibi o karakterin farklı kararlar verebilme ve farklı seçimler yapabilme yeteneğini de temsil eder.

8. *Kendimi oyunun bir parçası gibi hissettiğim oyunları severim:* Oyunun bir parçası olmak eylemlilik kavramı ile yakından ilişkilidir. Bir fark yaratabiliyorsanız, kurgusal dünyayı değiştirebiliyorsanız veya eylemlerinizin bir etkisi oluyorsa kendinizi o oyunun bir parçası gibi hissedersiniz.

Karar Verme Süreçleri

Oyuncu sadece sanal dünyayı gören ve işiten değil aynı zamanda düşünen bir varlıktır. Kurgusal dünyadaki bir kütüphaneye girmek ve etrafına bakınmak, düşünmek değildir ama bu kütüphanede bir gizli kapı olabileceğini hayal etmek, düşünmektir. Bir sanal karakterin huzursuz olduğunu fark etmek, düşünmek değildir ama bu karakterin yerel haydutlar ile sorun yaşamış olabileceğini varsaymak, düşünmektir. Çalışmaları ile daha sonra bilişsel psikoloji teriminin ortaya atılmasına yardımcı olacak Bartlett (1958) düşünmeyi "eldeki kanıtlar arasındaki boşlukları doldurmak" olarak tanımlar. Oyuncunun düşünme ve karar verme süreçleri üzerinde önceki oyun deneyimleri de etkilidir. Bir rol yapma oyununda bir mağara ile karşılaşan bir oyuncu daha önceki deneyimlerine dayanarak mağarada tehlikeli bir yaratık veya bir hazine olabileceğini düşünür. Belki mağarada kendisini çok güçlü bir yaratık beklemektedir, belki de mağaradaki hazineyi çok sayıda haydut korumaktadır ama mağaraya girmeyi seçen oyuncu için bunların bir önemi yoktur. Seçimin kalitesini sadece olası sonuçlar belirlemez, oyuncular bir şeyler denemeyi ve risk almayı da sever. Oyunda para ve kaynak sıkıntısı çeken bir oyuncu için bu mağaraya girmek riskli bile olsa çok daha caziptir çünkü seçimin olası sonuçlarını ve ihtimalleri mevcut duru-

Barbaros'un Oyun Maceraları

DRAGON AGE: INQUISITION

Oyun Deneyimi: 60+ saat

Dragon Age: Inquisition oyununda kurgusal dünyanın belirli yerlerine ejderhalar yerleştirmişler. Ancak bu ejderhaları tabii ki belirli bir seviyeye ulaştıktan sonra yenebileceğiniz şekilde tasarlamışlar. İlk kez bir ejderha ile karşılaştığımda onu yenebilecek seviyede ve güçte olmadığımı fark ettim, ancak bu dövüşü bir şekilde kazanabilirsem ödülünün de büyük olacağını biliyordum. Bu yüzden, dövüşün yapıldığı alandaki farklı kayaların arkasına gizlenerek elimdeki büyülü asa ile ejderhaya alev topları fırlatmaya başladım. Asamın alev topları o kadar az hasar veriyordu ki herhalde birkaç bin tane fırlatmam gerekliydi. Doğru kayayı ve açıyı

bulana kadar defalarca kez öldüm ama sonunda öyle bir yer buldum ki ejderhanın alevli nefesi kayanın ön yüzeyinde patlayıp bana hiç hasar vermiyor ama ben kayanın kenarından asa ile alev toplarımı fırlatabiliyordum. Oyun kumandasındaki ateş tuşuna kürdan sıkıştırıp gitmeye de cesaret edemiyorum çünkü bulunduğum konumun milim sağına veya milim soluna kaymamalıydım. Ejderhayı indirmem yanlış hatırlamıyorsam 5 saat sürdü ama sonunda kazandığım loot buna değerdi.

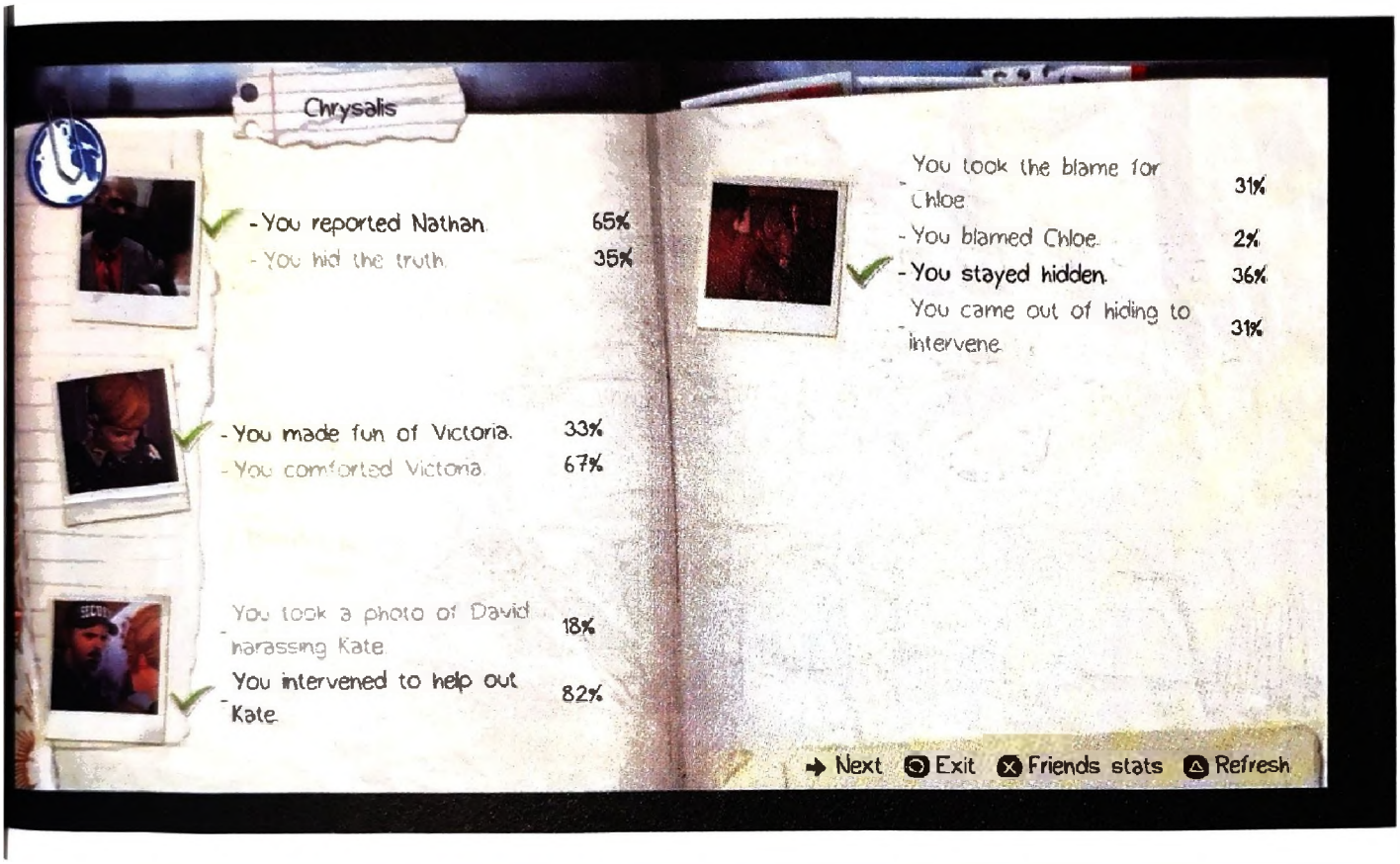
mu çerçevesinde değerlendirir. Mevcut durum sadece oyuncunun mal varlığına değil psikolojisine, o anki hissiyatına ve oyundaki sosyal ilişkilerine de bağlıdır.

Oyuncunun karar verme süreçleri üzerinde önceki alışkanlıkları, oyun deneyimleri ve diğer insanların neyi seçmiş olabileceği de etkilidir. Daha önce zindan koridorlarında defalarca kez tuzaklarda ölmüş bir oyuncu için girdiği zindanlarda tuzak aramak bir alışkanlıktır. Daha önce bir sürü yarış oyunu oynamış bir oyuncu için hangi virajın hızlı hangi virajın hız keserek dönülebileceği artık otomatik bir süreçtir. Anlatı ve seçim odaklı oyunlarda ise bazen "iyi bir insan burada ne yapardı" veya "oynadığım karakter bu durumda neyi seçerdi" diye düşünürsünüz.

Bazı oyunlar ise oyuncu istatistiklerini her bölümün sonunda vererek sizin yaptığınız seçim ile diğer oyuncuların yaptığı seçimleri karşılaştırmanıza imkân sağlar. Örneğin, *Life is Strange* oyununda her bölüm sonunda kritik seçim noktaları ile ilgili istatistikler verilir (Şekil 5.2). Bu seçimlerden biri, üzerine boya dökülen ve oyunun başından beri oyuncu ile dalga geçen Victoria karakteriyle ilgilidir. Oyuncu Victoria'nın perişan haldeki resmini çekip onunla dalga geçebilir (%33) veya onu rahatlatmaya çalışabilir (%67). Ben de %33'lük kısım gibi dalga geçmeyi seçmişim. Bu tarz istatistiklerin verilmesi oyuncu için ilgi çekicidir, başkalarının ne seçtiğini görme fırsatı sunar. *Detroit: Become Human* oyunu ise her bölümün sonunda verilen bu oranları dünya istatistikleri ve arkadaş istatistikleri diye ikiye ayırıyor. Arkadaş istatistiklerini Playstation'da arkadaş olduğunuz

kişilerden alıyor ve benim için dünya oranları ile arkadaşlarımın oranları arasında radikal bir fark vardı. Artık nasıl arkadaşlarım varsa!

İnsanlar genelde oyuncuların mantıklı seçimler yaptığını veya oyundaki karakterler ile empati kurarak doğru olanı yapmaya çalıştığını düşünür. Oysa bizim Bahçeşehir Üniversitesi'nde bir yüksek lisans tezinde



Şekil 5.2: *Chrysalis bölümü seçimleri, Life is Strange, Dontnod Entertainment, 2015.*

yaptığımız çalışma çok farklı bir sonuca işaret ediyordu (Bostan, Yönet ve Sevdimaliyev, 2020). Lisans öğrencilerinden 51 tanesinin katılımıyla yaptığımız bu araştırmada önce bir ölçek kullanarak deneklerin empati seviyelerini ölçtük, sonra her bir denek ya *Wolf Among Us* (Şekil 5.3) ya da *The Walking Dead* oyunundan iki bölüm oynadı. Kriterimiz deneklerin oyunu daha önce

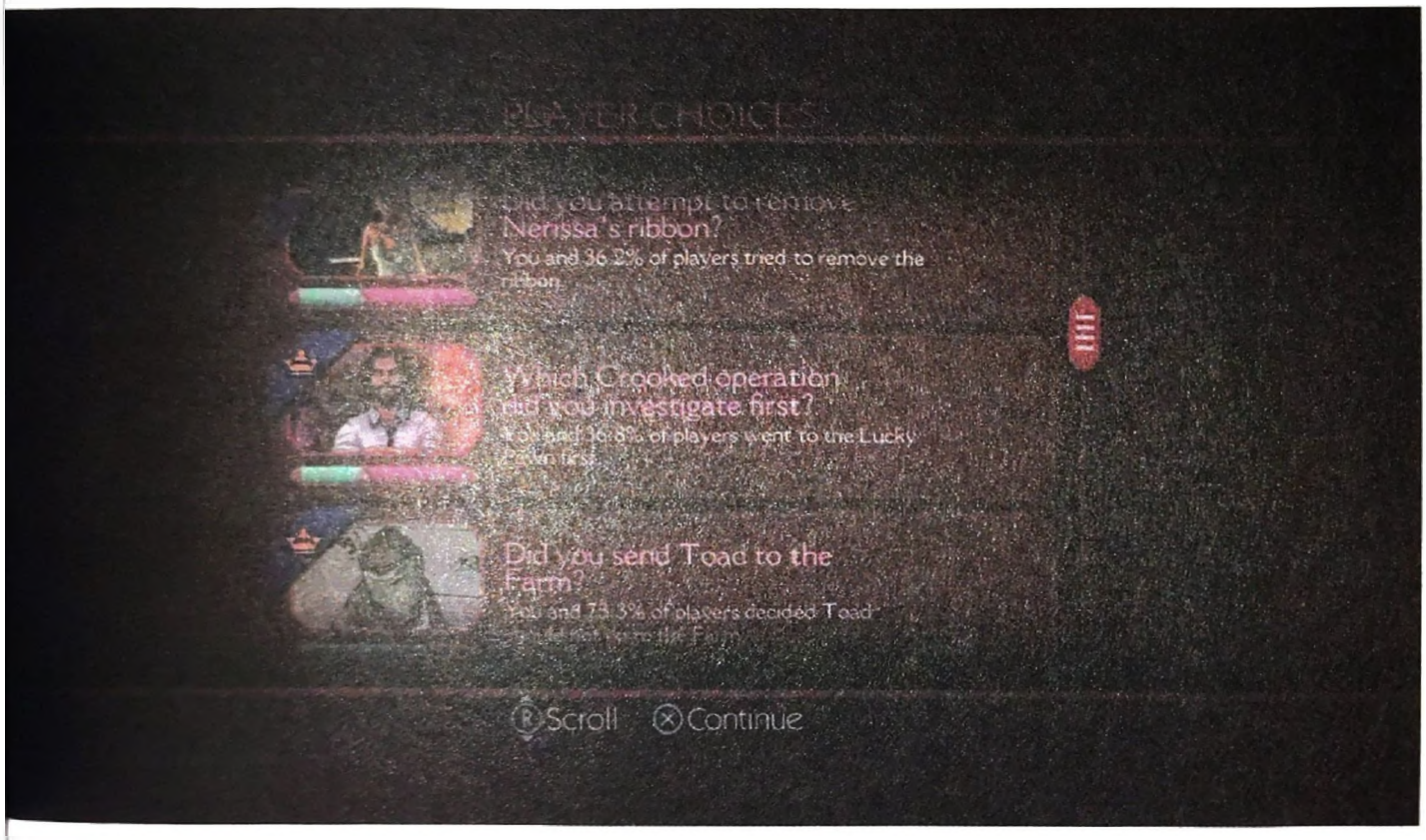
oynamamış olmasıydı ve ikisini de oynamadıysa hangi oyunu oynayacağı rastgele olarak belirlendi. Biz bu anlatı ve seçim odaklı oyunlarda oyuncuların yaptıkları seçimler ile gerçek dünyadaki empati seviyeleri arasında bir ilişki bulmayı hedefliyorduk ama düşündüğümüz gibi olmadı. Oyuncuların düşük veya yüksek empatiye sahip olması ile oyunda yaptıkları seçimler arasında hiçbir istatiksel ilişki yoktu. Oyunları oynadıktan sonra denekler ile yapılan röportajlar ise bambaşka bir gerçeğe işaret ediyordu. Oyuncuları herhangi bir seçim yaparken etkileyen dört baskın unsur vardı.

1. *Oyuncunun Merakı:* Bazı oyuncular sadece sonrasında neler olacağını merak ettikleri için kötü bir seçim yapmayı tercih ediyor, oyunun ne tepki vereceğini görmek istedikleri için bazen doğru olduğunu düşündükleri şeyi bazen ise yanlış olduğunu düşündükleri şeyi yapıyor. Kısacası, oyunu test ediyorlar ve meraklarını gideriyorlar.

2. *Gerçek Değil Fenomeni:* Oyuncuların bir kısmı oyunda yaptıkları seçimler ile ilgili sorularımıza, "bunun bir oyun olduğunu ve gerçek dünya olmadığını" söyleyerek cevap verdi. Oyundaki olayları ciddiye almadıklarını, oyundaki karakterler ile empati kurmak zorunda olmadıklarını söylediler. Evet, bazı oyuncular için oyun sadece bir oyun, bir gerçek yaşam simülasyonu değil, eğlenmek için oynuyorlar ve eğleniyorlar.

3. *Başkahraman Etkisi:* Oyuncuların bazıları oynadıkları karakter gibi düşünmeye ve o karakter gibi davranmaya çalıştıklarını ifade etti. Karşılaştıkları durumlarda kendilerinin ne yapacağını değil de oynadıkları karakterin ne tepki vereceğini düşünüyorlar. Kurgulanan karakterin kişiliğine uygun seçimler yapmaya çalışıyorlar. Bir nevi rol yapıyorlar ama rolün ne olduğunu başkahraman belirliyor.

4. *Rol Yapma:* Bazı oyuncular ise kendilerine kurgusal dünyada bir rol belirliyor ve bu role sadık kalmaya çalışıyor. Kendini oyun dünyasında hayal ederek kendi gibi davranmaya çalışanlar olduğu gibi, bu sefer bu oyunda kötü bir adam olacağım diyerek kötü bir adam gibi seçimler yapmaya çalışanlar da oluyor. Rol yapıyorlar, bir hayali canlandırıyorlar ve bundan keyif alıyorlar.



Şekil 5.3: *Oyuncu seçimleri, Wolf Among Us, Telltale Games, 2013.*

Lange (2014) tarafından yapılan benzer bir çalışma oyunculara, (1) ahlaki seçimler içeren oyunlarda ne tarz (iyi veya kötü) bir karakter oynadıklarını ve (2) bu tarz oyunlarda seçim yaparken gerçek hayatta böyle bir seçim ile karşılaşsalar yapacakları seçimi yapıp yapmadıklarını sorar. Herhangi bir oyunu sadece bir kez oynayanların ilk soruya verdikleri cevaplara göre oyun-

culaın %59'u iyi karakter oynamaya çalışıyor, %39'u oyunun tamamında belirli bir tarz benimsemediğini ve seçimleri teker teker değerlendirdiğini ifade ediyor, geriye kalanlar ise kötü karakter oynamayı tercih ettiğini söylüyor. İkinci soruya verilen cevaplara göre oyuncuların %10'u *her zaman* gerçek hayatta yapacağı seçimleri yaptığını, %55'i *genelde* gerçek hayatta yapacağı seçimleri yaptığını, %23'ü ise *bazen* gerçek hayatta yapacağı seçimleri yaptığını ifade ediyor. Ancak oyunları farklı şeyler denemek için ikinci kez oynayanlarda bu oranlar değişmeye başlıyor çünkü oyuncular farklılaşmayı ve yeni şeyler deneyimlemeyi seviyor. Bir başka çalışma üzerinden farklı tarzlarda karakterler oynayarak farklı seçimler yapan oyuncuların neler söylediğini aktaralım:

Kötü bir karakter oynamak... bana her zaman daha sahte geliyor. Kötü karakter oynamayı genelde oyunu ikinci kez oynarken deniyorum ama çoğu zaman bana doğal gelmiyor. Ahlaki ikilemlerden çok, kötü bir karakter oynadığım için kötü seçimi yapmakla ilgileniyorum. Bu da doğal olmuyor ve karakterimle duygusal bağ kuramıyorum (Consalvo vd., 2019).

Oyunu ilk kez oynadığımda bunun benim hikâyem olduğunu düşünüyorum. İkinci kez oynadığımda farklı seçimler yapmak benim hakkım, değil mi? Bir nevi birinci oynayışımın meşruluğunu reddediyorum (Consalvo vd., 2019).

Oyundaki karakterim benim için sadece üç boyutlu bir temsil, ben kendim olarak karar veriyorum ve o kararlar benim kararlarım. Ancak oyunu ikinci kez oynarsam seçimlerimi etkileyecek şekilde karakterimi yeniden şekillendiriyorum ve o zaman kararlar karakterimin kararları oluyor (Consalvo vd., 2019).

Ben her zaman orta yolu bulmaya çalışıyorum, iki tarafın da argümanlarını dinliyorum ve uzlaşma-

ya çalışıyorum... Her iki tarafın da haklı sebepleri varsa ve herhangi bir tarafı seçmenin korkunç sonuçları olacaksa, o zaman karakterim bu durumda neyi seçerdi diye düşünüyorum çünkü ben kendim olarak bir seçim yapmakta zorlanıyorum (Consalvo vd., 2019).

Gördüğünüz gibi, karar verme süreçleri oyuncunun oynayış şekli ile ilişkili. Mawhorter'a (2016) göre seçimlere etki eden yedi farklı oynayış şekli vardır. Bunlardan ilki olan *Kendini Oynama,* oyun içerisinde kendini oyundaki karakterin yerine koyarak karar vermek anlamına gelir. İkinci oynayış şekli olan *Rol Yapma,* oyundaki karakterin rolüne bürünüp o karakter gibi düşünmek ve davranmaktır. Üçüncü tip oyuncular olan *Güç Peşinde Koşanlar,* oyundaki istatistiklerini en üst seviyeye çekerek en iyi veya en güçlü oyuncu olmak isteyenlerdir ve kararlarını da buna göre verir. Dördüncü tip oyuncu olan *Kâşifler,* oyunda farklı seçenekleri seçerek neler olacağını görmek ister, hikâyeyi ve kurgusal dünyayı keşfe çıkar. Beşinci tip oyuncu olan *Sosyalleşmeyi Sevenler* için birinci öncelik diğer oyuncular ile olan ilişkileridir ve kararlarını da bu ilişkiler çerçevesinde verirler. Altıncı tip oyuncu olan *Analizciler,* mevcut bir sorunu veya sistemi analiz ederek seçenekler arasından en iyiyi bulmayı hedefler. Yedinci tip oyuncu olan *Kritikler* ise oyun sisteminin çözümlemesini yaparak oyunun zayıf yönlerini bulmak ve oyunu eleştirmek için çaba sarf edenlerdir. Yine Mawhorter'a (2016) göre seçimleri etkileyen oyun deneyimi bileşenleri tablo 5.1'de özetlenmiştir. Görüldüğü üzere oyun deneyimi çok boyutlu bir kavramdır ve oyunlarda karar verme süreçleri düşünüldüğünden daha karmaşıktır.

Oyunlarda yapılan seçimleri literatürdeki belirsizlik anında karar verme süreçleri ve beklenen fayda teorileri üzerinden irdelemeyi uygun görmüyorum. Oyuncu bir oyunu oynamak ve eğlenmek için satın alır, in-

Oyun Deneyimi Bileşeni	Tanımı
Sarmalanma	Oyuncunun dikkatini oyuna ne kadar verdiğinin ve sanal dünya ile ne kadar sarmalandığının ölçüsüdür.
Özdeşleştirme	Oyuncunun kendisini oynadığı karakter ile ne kadar özdeşleştirdiğinin ölçüsüdür.
Taşınım	Oyuncunun gerçek dünya yerine oyun dünyası çerçevesinde düşünmeye başlaması anlamına gelir.
Eylemlilik/Etki	Oyuncunun oyuna ve oyundaki olaylara etki etme derecesidir.
Özerklik	Oyuncunun kendi isteğine göre kendi amaçlarını seçebilme ve peşinden gidebilme yetisidir, oyuncu özgürlüğü olarak da geçer.
Sorumluluk	Oyuncunun kendisini karakterinin eylemlerinden sorumlu hissetmesidir.
Pişmanlık	Oyuncunun oyunda verdiği kararlardan duyduğu pişmanlık seviyesidir.

Tablo 5.1: *Seçimlere etki eden oyun deneyimi bileşenleri*

sanların oyunda yaptığı her seçimi ciddiye aldığını ve üzerinde saatlerce düşündüğünü sanmıyorum. Seviye atladığında hangi yeteneğe puan vereceği veya eşyalarından hangilerini satacağı gibi kararlar zaten en kısa sürede verilen veya otomatik olarak alınan kararlardır. Zor seçimler genelde hikâyeyi etkilemesi beklenen veya duygusal bağ kurulan karakterler ile ilgili olanlardır. Bahçeşehir Üniversitesi'nde yüksek lisans seviye-

sinde verdiğim İnteraktif Anlatı dersindeki ödevlerden birinde öğrencilerden şimdiye kadar bir oyunda yaptıkları en zor seçimin ne olduğunu ve neden seçim yapmakta zorlandıklarını açıklamalarını istiyorum. Dikkatimi çeken şey en zor seçim denildiği zaman adı en çok geçen oyunun *The Witcher 3: Wild Hunt* olması. Başkahraman Geralt'ın kızı gibi gördüğü Ciri karakteri ile ilgili seçimlerde uzun süre düşünenler, *Whispering Hillock* görevinde ne yapacağına karar vermekte zorlananlar ve tabii ki Triss mi Yennefer mi diye kara kara düşünenler! Bu oyunun ön plana çıkmasının sebebi oyuncuya gri seçimler sunması, neyin doğru neyin yanlış ve kimin iyi kimin kötü olduğu kavramlarının göreceli olması.

Barbaros'un Oyun Maceraları

WING COMMANDER IV: THE PRICE OF FREEDOM

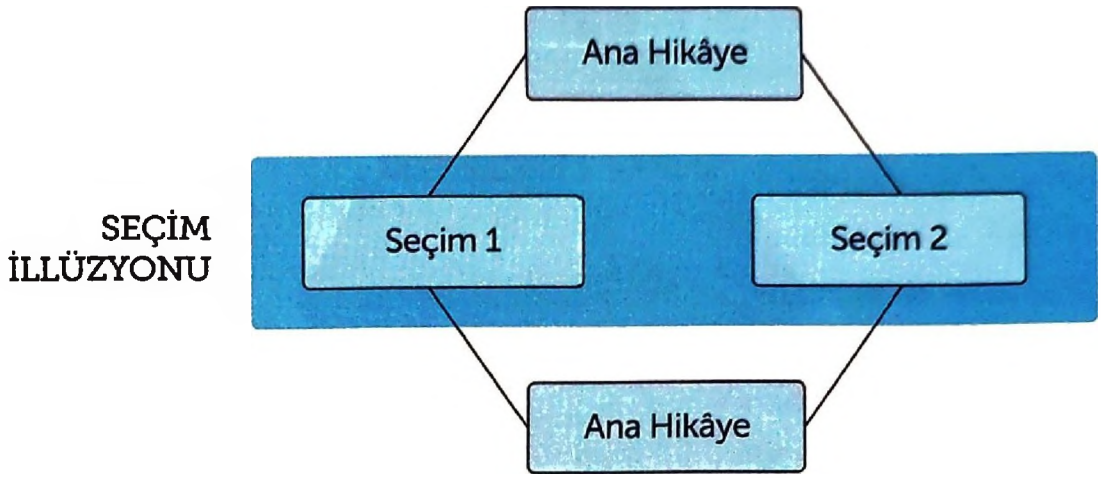
Oyun Deneyimi: 40+ saat

Hiç düşünmeden yaptığım ama sonra çok pişman olduğum bir seçim hatırlıyorum. 1996'da yılın uzay simülasyonu ödülünü alan ve dönemin en iyi "interaktif sinema" denemesi olarak görülen **Wing Commander IV** *evet biraz eski bir oyun ama bu oyunda yaptığınız seçimler diğer karakterlerin size karşı davranışları, mürettebatın morali, sonra alacağınız görevler ve oyunun sonu üzerinde de etkiliydi. İlgi çekici yan karakterlere sahip bir oyundu. Geleceğe Dönüş filmlerinden Biff Tannen olarak hatırlayacağınız Thomas Wilson'un canlandırdığı* **Maniac** *o dönemde beni en çok güldüren oyun karakterlerinden biriydi. Bir de Mark Dacascos'un canlandırdığı* **Catscratch** *vardı ve kendini ispatlamaya hevesli çaylak pilotlardan biriydi. Oyunun ortasına doğru önemli bir göreve çıkıyorsunuz ama size Catscratch'in başının belada olduğu bilgisi ulaşıyor. Ya mevcut görevinizi terk edip Catscratch'in yardımına koşacaksınız ya da başının çaresine bakabileceği varsayımıyla görevinize devam edeceksiniz. Ben göreve devam etmiştim ama üsse geri döndüğümde bir sinematik ile Catscratch'in cenazesine katılınca o kadar etkilendim ki, hiç düşünmeden eski Save'e geri dönüp sevdiğim bu karakteri kurtarmaya koştum.*

Seçimlerin Sonuçları

Oyuncuların oyunlarda yaptıkları seçimler veya aldıkları kararlar sonuçları ile oyuna etki eder. Bu seçimlerden bazıları içi boş seçimlerdir, oyuna hiçbir etkisi olmaz ve bir sonucu görülmez. Bunlar "seçim illüzyonu" olarak da isimlendirilir. Seçim illüzyonunda oyuncu yaptığı seçime göre ana hikâyenin dallandığını düşünür ama ana hikâye aslında oyuncu neyi seçerse seçsin yine aynı şekilde devam edecektir (Şekil 5.4). Oyun tasarımcıları tarafından maliyetleri düşürmek ve oyuncuya eylemlilik hissi vermek için kullanılan bu teknikte seçimlerin anlamlı olabilmesi için oynanışta farklılıklar olması ve oyuncunun yaptığı seçime göre farklı bir şey deneyimlemesi gerekir. Şekil 5.4'te Seçim 1 ile Seçim 2 arasında zaman, mekân, iletişime geçilen karakterler veya nesneler, yapılan eylemler açısından farklılıklar var ise oyuncu deneyimi değişir. Örneğin, *Dishonored 2* oyunu oldukça lineer bir anlatıya sahiptir. Oyunun seviyeleri belirlenen bir sırayla oynanacaktır, hikâyede anlatılması gerekenler belirli bir sırayla deneyimlenecektir, karakterler ile belirli bir sırayla tanışılacaktır. Sadece belirli seviyelerdeki belirli karakterleri öldürmeniz veya sağ bırakmanız (şekildeki Seçim 1 ve Seçim 2 gibi) oyunun sonu üzerinde bir fark yaratır ama bu da ana hikâyede bir dallanmadan çok son sinematikte ufak tefek değişiklikler anlamına gelir. Ancak oyunun esas keyif verici yönü her seviyenin kendi içerisinde yüzlerce mikro seçimi barındırmasıdır. Seviye başlangıcı olan A noktasından seviye sonu olan B noktasına nasıl gideceğiniz, hangi güçleri kullanacağınız, düşmanları sessizce mi yoksa kendinizi göstererek mi yok edeceğiniz, hangi binalara gireceğiniz ve hangi nesneleri bulacağınız oynanışta farklılığı yaratacak olan şeylerdir.

Bazı seçimlerin sonuçları ise apaçık ortadadır ve dolayısıyla bunlar aslında oyuncu için bir seçim bile değildir. *Star Wars: Knights of the Old Republic* oyununda



Şekil 5.4: *Seçim İllüzyonu*

yapılan *"light side"* ve *"dark side"* seçimler buna örnektir. Oyuncu zaten oyunun başlangıcında Sith'i mi yoksa Jedi'yı mı oynayacağını belirler ve sonrasında yapacağı seçimler apaçık ortadadır. D&D tabanlı oyunlarda da böyledir, iyi bir karakteri veya kötü bir karakteri oynarsınız, alignment neye nasıl tepki vereceğinizi zaten önceden belirler. Fullerton vd. (2004) tarafından yapılan bir sınıflandırma ise seçimleri olası sonuçlarına göre bir piramit olarak temsil eder (Şekil 5.5). Kritik seçimler ölüm kalım seçimleridir ve ciddi sonuçları olacaktır. Önemli seçimlerin sonuçları hemen görülecektir. Gerekli seçimlerin dolaylı veya gecikmeli olarak sonuçları olacaktır. Küçük seçimlerin dolaylı veya dolaysız oyun üzerindeki etkisi de sınırlıdır. Önemsiz seçimler ise seçim gibi görünen ama aslında hiçbir sonucu veya etkisi olmayan seçimlerdir.



Şekil 5.5: *Seçim sonuçları (Fullerton vd., 2004)*

Bir eylemin veya seçimin sonucunun aldatıcı olması da oyuncu için en can sıkıcı şeylerden biridir. Örneğin, *Bioshock* oyununda Küçük Kız Kardeşler (Toplayıcılar) için sunulan meşhur "kurtarma" ve "öldürme" seçimi var. Bu karakterleri kurtarırsanız oyuncunun çeşitli yükseltmeler için ihtiyaç duyacağı ADAM maddesinden yoksun kalacağınız ancak öldürmeyi seçerseniz ADAM maddesi ile ödüllendirileceğiniz öngörülür. Öldürme seçeneği oyuncuya 160 ADAM verir ve kurtarma seçeneği ise 80 ADAM kazanmak anlamına gelir ama üç Küçük Kız Kardeş kurtarmak da kazanılan bir hediye ile 200 ADAM'a karşılık gelir. Etik ve anlamlı gibi görünen bu seçim aslında aldatıcıdır. Oyuncu öyle veya böyle oynanış için gerekli olan ödülünü alacak ve iki seçim arasında çok büyük bir fark olmayacaktır. Bu durumda Küçük Kız Kardeşler etik bir ikilem değil oyuncunun oyunda ilerleyebilmesi için kullanılan basit birer araç

olacaktır (Stang, 2019). *Dishonored* örneğindeki gibi Küçük Kız Kardeşler seçimi de oyunun sonu üzerinde etkili olacak ama bu etki yine son sinematikte birkaç değişiklik ile ifade edilecektir.

Barbaros'un FRP Maceraları

KOD ADI: DROW PARTY

Bir gün rutin masaüstü oyunlarımızın dışına çıkarak herkesin bir **Drow** *(Kara Elf) karakteri yöneteceği tek seanslık bir oyun oynamaya karar verdik. Kara Elfler evet* **Forgotten Realms***'de herkesin korktuğu ve kimsenin karşılaşmak istemeyeceği acımasız ve güçlü bir ırk. Ama bizim şanssızlığımız* **Planescape** *oynamak.* **Plane of Infinite Portals***'da,* **Abyss***'in veya bir başka deyişle cehennemin birinci katındayız.* **Planescape** *oyunlarının en önemli özelliği hiçbir eylem veya seçim önemsiz değildir. Aslında her eylem veya seçim kritiktir. Özel olarak abartılı güçlerle donatılmış çok güçlü karakterler oynuyoruz ama her şeyden kaçıyoruz. Kafataslarından bir sütun görüyoruz kimse yanına gitmiyor, birkaç goblin görüyoruz, "Aman abi* **Abyss goblini** *bunlar, ne olacağı belli olmaz," diyerek yolumuzu değiştiriyoruz, bir yerden ses duyuyoruz hemen uzaklaşıyoruz. Grubun büyücüleri büyü yapmaya korkuyor,* **Conjuration** *zaten mümkün değil, ışınlanma veya boyut kapısı gibi büyülerle cehennemde en son gitmek isteyeceğiniz yerlerden birinde çıkabilirsiniz,* **Divination** *büyüleri zaten en büyük tehlikelerden biri, şeytanların ilgisini üzerinize çekersiniz. "Drow Party" diye başladık ama "Süt Kardeşler" gibiyiz. Sonra DM sırıtarak horda olarak isimlendirilen bir Tanar'ri ordusunun bulunduğumuz yere doğru geldiğini söyledi.* **Blood War** *olayını bilen bilir, şeytani bir horda ile karşılaşırsanız, gördüğünüz korkunç sahneyi ve vahşeti zihninizin kaldırması mümkün değildir, aklınızı kaybedebilirsiniz. Çorak arazinin ortasında kaçacak yerimiz de olmadığı için bir*

şekilde toprağın altına girdik ve Tanar'ri ordusunun üzerimizden geçip gitmesini bekliyoruz ama sürekli olarak zar atıyoruz çünkü hordanın "korku" etkisi yüzünden karakterlerin paniğe kapılma ihtimali var. Ve olan oldu, içimizden biri zarı tutturamadı, toprağın içinden can havliyle dışarı fırladı ve horda ile gözden kayboldu. Hordanın geçtiği yolu takip ederek arkadaşımızı aradık ve onu yolun ortasında çamurdan Tanar'ri heykelleri yapar bir halde bulduk. Bu da böyle epik bir hikâyemizdir.

Seçim Tipleri

Oyunlarda anlamlı seçimler ve ahlaki seçimler ile ilgili araştırmaların sayısı oldukça fazla ancak oyuncuların karşılaştığı seçimleri sınıflandırmaya çalışanların sayısı oldukça az. Genelde tek bir oyun üzerinden yapılan incelemeler ve oyuncularla yapılan röportajlar ile seçimlerin ne kadar anlamlı veya etkili olduğu üzerinde duruluyor. Seçim tipleri ile ilgili en kapsamlı çalışma ise Katsarov vd. (2019) tarafından yapılan ve 20 farklı seçim tipini farklı oyunlar üzerinden örnekler ile inceleyen makaledir. Şimdi isterseniz bu çalışmadaki seçim tiplerini kendi örneklerimle tekrar analiz edelim.

1. *Kurban Perspektifi:* Oyuncu etik veya ahlaki olmayan davranışlara maruz kalan kişidir ve kurban rolündedir. Ezilen karakter olmanın oyuncuda empati yaratacağı ve oyuncunun karakterine daha çok bağlanacağı öngörülür. Örneğin, *Detroid: Become Human* oyunundaki android Kara karakteri zorbalığa uğrayan ve ezilen bir karakterdir. İşini kaybetmesinden androidleri sorumlu tutan Todd karakteri tarafından aşağılanır ve köle muamelesi görür. Kara olarak vereceğimiz kararlar da bu kurban perspektifinden etkilenir.

2. *Fail Perspektifi:* Oyuncu etik olmayan davranışlarda bulunan bir karakterin veya kurumun rolüne bürünür. Oyunda ilerleyebilmesi için de etik olmayan davranışlarına devam etmesi gerekir. Oyuncunun daha önce fark etmediği etik bir sorunun farkına varacağı ve bu sorun ile ilgili duyarlılık geliştireceği öngörülür. Burada amaç oyuncunun fail rolüne bürünerek eylemlerinin başkaları üzerindeki etkilerini deneyimlemesidir. Yine *Detroid: Become Human* oyunundaki android Connor karakteri yapay zekâsının dışına çıkarak empati yeteneği kazanan deviant karakterlerin peşindedir ama bir süre son-

ra çalıştığı şirketin deviant karakterlere karşı tavrını ve etik olmayan emirlerini sorgulamaya başlar. Bu oyunda birden fazla karakteri oynayabilen oyuncu hem kurban hem de fail perspektifini deneyimler. Sanırım android karakterlerin toplumdaki hakları ve yapay zekâ etiği üzerine kafa yoranların sayısı çok fazla değildir ama bu oyunda bunların üzerinde düşünmek zorundasınız.

3. *Perspektif Değişimi:* Oyuncu oyunu birbiri ile bağlantılı birkaç karakterin perspektifinden deneyimler. Bir karakteri oynarken verdiğiniz kararların diğer karakterleri nasıl etkilediğini fark edersiniz. Yine *Detroit: Become Human* üzerinden örnek verecek olursak oyuncunun Kara olarak verdiği kararlar, Marcus olarak verdiği kararlar ve Connor olarak verdiği kararlar androidlerin geleceği üzerinde etkilidir ve olaylar örgüsü iç içedir.

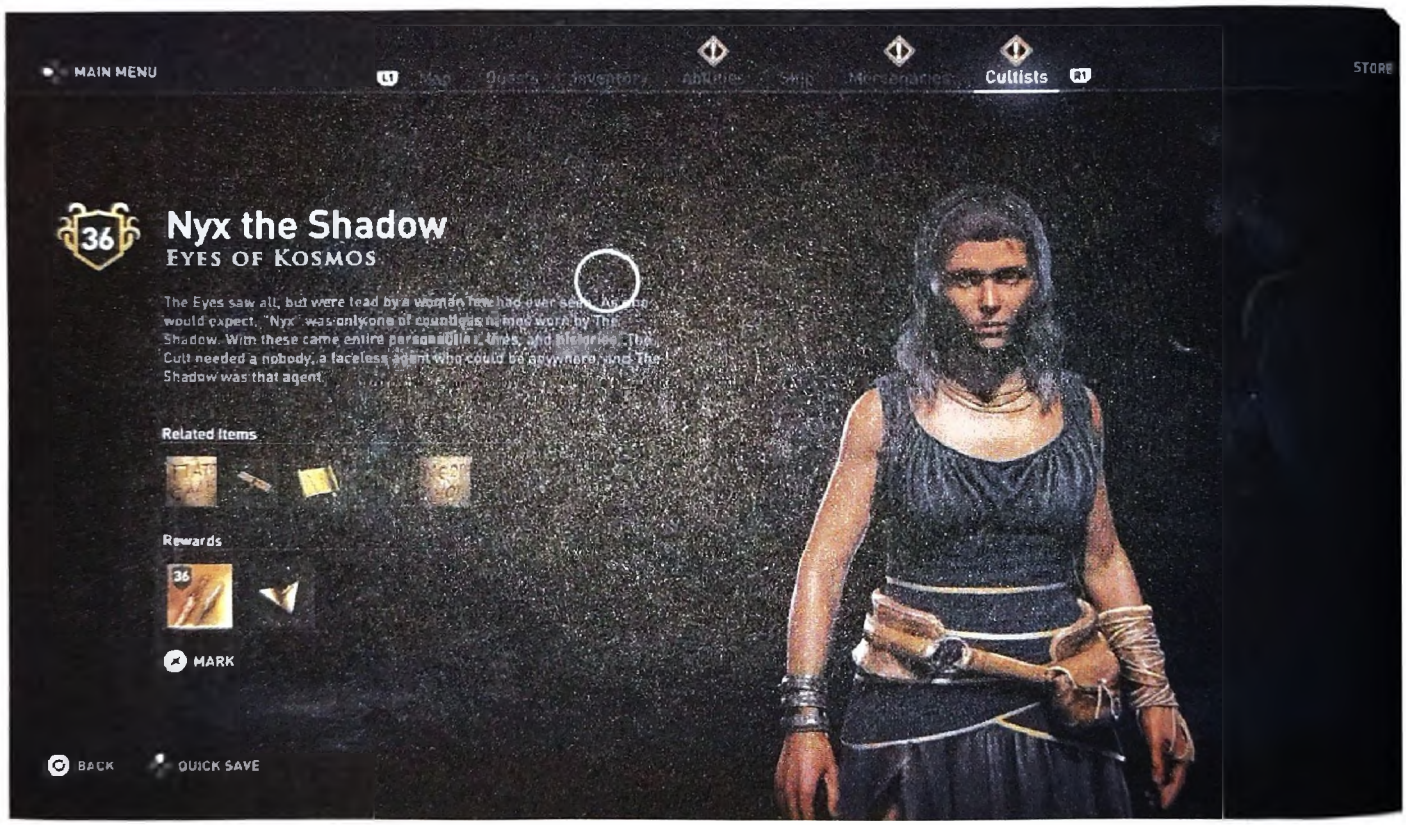
4. *Özgeci Davranışlar:* Oyuncunun birine yardım etmek, birini korumak veya adaletsizlik ile mücadele etmek gibi amaçları olması anlamına gelir. Özgeci davranışlar bir başkasına yardım etmek için oyuncu tarafından herhangi bir ödül beklemeksizin yapılan eylemlerdir. Bu sayede diğer karakterler ile bağ kurar ve onlarla olan ilişkilerinizi geliştirirsiniz. Oyuncu diğer karakterlerin düşünceleri, umutları ve hisleriyle ilgili çok şey öğrenir, bu sayede onlarla empati kurmaya başlar. Örneğin, *Wolf Among Us* oyununda kasabanın sert şerifi Bigby rolündeki oyuncu olaylar örgüsü içerisinde Snow, Woodsman, Beast, Beauty ve Toad gibi farklı karakterler ile etkileşime geçer ve bu karakterler ile ilgili önemli kararlar almak zorunda kalır. Anlatı odaklı olduğunu iddia eden oyunların bazıları gibi bu oyun da eylemlilik vaadinde bulunur ama sonra bu eylemliliği oyuncudan geri alır. Örneğin, Toad karakterine ikinci bir şans vermeyi kabul etseniz de oyunun sonunda Toad karakteri yine

de Çiftlik olarak isimlendirilen yere gönderilecektir. Eylemlilik sadece, Toad'u buraya göndermek oyuncunun verdiği bir karar ise görülür ve Toad karakteri oyuncudan nefret ettiğini söyleyerek tepkisini dile getirir ama eylemlilik bu diyalog ile sınırlıdır.

5. *Uzlaşma:* Oyuncu etik boyutları olan bir sorun ile ilgili oyundaki diğer karakterler ile konuşmak ve bir orta yol veya çözüm bulmak zorundadır. Üçüncü bölümde bir dramatik yapı örneği olarak incelediğim *Fallout: New Vegas* görevini hatırlarsanız içerisinde birden fazla uzlaşma seçeneği barındırıyordu. *Ghoul* karakterler ile uzlaşma, nightkinler ile uzlaşma, Haland karakteri ile uzlaşma görevin oynanış süresini uzatsa da kimseyi öldürmeden görevi tamamlama imkânı sunuyordu. Herkesi dinleyip anlayarak, kimseye zarar vermeden bir orta yol bulma süreciydi.

6. *Soruşturma:* Oyuncu etik olmayan davranışlara ilişkin karmaşık bir vaka ile karşı karşıyadır. Bir sorunu çözmek için soruşturmaya başlayan oyuncu verileri toplamak, problemi analiz etmek veya mantıklı çıkarımlarda bulunmak zorundadır. Diğer karakterlerin motivasyonunu ve neyi neden yaptıklarını anlamalı, suçlunun veya failin kim olduğunu açığa çıkartmalıdır. Örneğin, *Assassin's Creed: Odyssey* oyununda baş kötü ile mücadele eden oyuncu bir süre sonra Kosmos tarikatının varlığını öğrenir ve oyunda bir değil birden çok kötü ile mücadele etmesi gerektiğinin farkına varır (Şekil 5.6). Tarikat üyelerinin kim oldukları bilinmez ve oyuncu soruşturmasına başlayarak üyeleri teker teker açığa çıkartmalı ve sayısız suçun faillerini teker teker öldürmelidir. Örneğin, tarikat üyelerinden biri olan *Centaur of Euboea* bakır ticareti ile uğraşan zengin bir adamdır ve tarikata maddi destek sağlar. Tarikat da karşılığında bu adama madenlerde çalıştırılmak üzere köleler gön-

derir. Oyuncunun bulduğu bir ipucu bu karaktere yazılan bir mektuptur ve Sage olarak isimlendirilen bir tarikat üyesi Euboea'daki madenlere köle taşıyan gemilerde kölelere zarar verilmemesi gerektiği konusunda Centaur'u uyarır. Oyuncunun görevi artık Euboea adasında bu karakteri bulup öldürmektir.

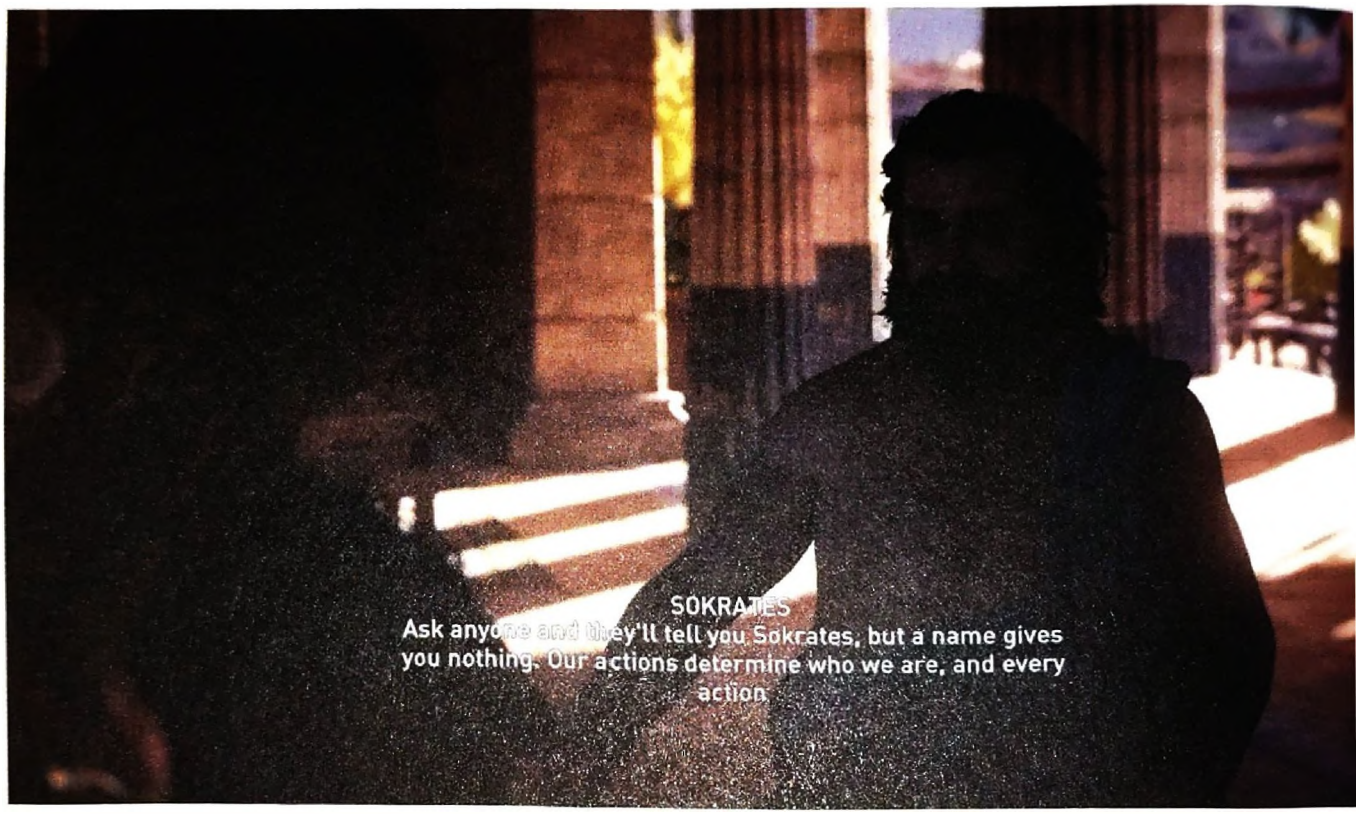


Şekil 5.6: *Bir Kosmos tarikatı üyesi, Assassin's Creed Odyssey, Ubisoft, 2018.*

7. *Arabuluculuk:* Oyuncu bir çatışma yaşayan iki karakter arasında arabuluculuk yapmak zorunda kalır. Oyuncu sadece çatışmaya şahit olmaz, aynı zamanda kendisini çatışmanın ortasında bulur. Seçimleri ve kararları çatışmanın çözülüp çözülmeyeceğini veya nasıl çözüleceğini etkiler. Bunun için iki tarafı da dinlemeli ve olaylara nasıl baktıklarını

öğrenmelidir. Farklı argümanları değerlendirmeli ve önyargıları ortadan kaldırmalıdır. Örneğin, *Life is Strange* oyununda 3. Bölüm olan Kaos Teorisi'nde oyuncu arkadaşı Chloe ile üvey babası arasındaki bir tartışmaya şahit olur ve bir taraf seçmek zorunda kalır, iki tarafın da farklı argümanları vardır ve tartışmanın son bulması için oyuncunun birini desteklemesi gerekir. Oyuncunun yaptığı seçimin sonraki bölümlerdeki diyaloglar ve oyunun sonu üzerinde etkisi olacaktır.

8. *Etik İkilemler:* Burada oyuncu etik bir ikilem ile karşı karşıyadır. Neye karar verirse versin ahlaki bir değeri ihlal edecektir. Bir nevi, kötü ile daha az kötü arasında seçim yapmak zorundadır. *Assassin's Creed: Odyssey* oyununda Socrates karakterinin verdiği görevler etik ikilemler üzerinedir ve oyuncuyu ikilem üzerinde düşünmek zorunda bırakır (Şekil 5.7). Örneğin, *On A High Horse* görevinde Socrates'i bir atı incelerken bulan oyuncu Socrates'ten bunun çalınmış bir at olduğunu öğrenir ve at hırsızını bulmak için yola çıkar. At hırsızı yakalandığında ailesinin karnını doyurabilmek için bu atı çalmak zorunda olduğunu ve çaldığı kişinin onlarca atı olduğunu söyler. Oyuncu burada bir karar vermek zorundadır. Hırsızın ata daha çok ihtiyacı olduğuna ve atın onda kalabileceğine karar verirse görevi tamamlamak için Socrates'in yanına geri döndüğünde Socrates şöyle cevap verecektir: "Öyleyse, bir suçun ceza mı yoksa ödül mü gerektirdiği ardındaki sebeplere bağlıdır. İlgi çekici bir düşünce ama böyle düşünmenin ne kadar tehlikeli olabileceğinin farkındayım." Oyuncu sebebi ne olursa olsun atın geri verilmesi gerektiğine karar verirse, görevi tamamlamak için geri döndüğünde Socrates şaşıracaktır. Oyuncu bir kiralık asker olarak bu kararı verdiği için mi şaşırdığını sorunca şu cevabı alır: "Tabii ki! Başkası söz konusu olunca bir suçun cezasız kalmaması gerektiğini dü-



Şekil 5.7: *Sokrates karakteri, Assassin's Creed Odyssey, Ubisoft, 2018.*

şünüyorsun, sebebi ne olursa olsun. Mantıklı bir seçim ama bu yaklaşımın doğru olmayacağı zamanlar da olacaktır."

9. *Egoist Baştan Çıkarıcılar:* Burada oyuncular kendilerine bir seçim sunulduğunda ahlaki olarak doğru olanı seçerse stratejik bir kayba uğrar. Doğru olanı yapmak oyunun vereceği bazı ödülleri veya kaynakları feda etmek anlamına gelir. Kısacası, sunulan seçim oyuncuyu baştan çıkartmaya çalışır. Her ne kadar bu konuda herkes *Bioshock* oyunundan Küçük Kız Kardeşler örneğini verse de *Dante's Inferno* oyununda da benzer bir durum söz konusudur. Cehennemin farklı katlarını dolaşan oyuncu işkence gören günahkâr ruhlar ile karşılaşır. Bunları cezalandırmayı seçerse ödülünü eksiksiz olarak alacaktır. Ancak bu ruhları bağışlamayı seçerse bir mini

oyun ile ruhların günahlarını yakalaması gerekir ve yakalayamadığı günahların ödülünü alamaz. Oyun mekanikleri açısından da cezalandırmak ile bağışlamak arasında oyuncunun hangi özelliğini güçlendireceği bakımından fark vardır. Cehennemin farklı katlarında farklı günahları işlemiş insanlar ile etkileşime geçmek, üzerinde araştırma yapmaya değer bir konudur. Kral Arthur'a ihanetten cehennemde cezalandırılan Mordred ile sebep olduğu katliamlar yüzünden cehenneme atılan Hun İmparatoru Atilla oyuncu için aynı terazide tartılmayabilir.

10. *Aldatma:* Burada oyuncular eksik veya taraflı bilgilendirildikleri için diğer karakterleri yanlış değerlendirir. Oyundaki klişeleşmiş karakter tiplerini yanlış yorumlamış olabilirler ve oyunun bir yerinde yanlışın farkına varırlar. Kandırıldıklarını veya hatalı olduklarını anlarlar ve buna göre bir seçim yapmaları



Şekil 5.8: *Celebrimbor ve Talion, Middle-earth: Shadow of War, Monolith Productions, 2017.*

gerekir. Örneğin, *Middle-earth: Shadow of War* oyununda oyuncunun kontrol ettiği Talion karakterinin vücudu, *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki meşhur yüzükleri döven elf karakter Celebrimbor'un ruhunu da içerisinde barındırır (Şekil 5.8). Oyuncu güçlerinin bir kısmını Celebrimbor'dan alır ama Celebrimbor'un da karanlığın güçleri ile savaşmak için kendine özel amaçları vardır. Baş kötünün Sauron olmasına fazlasıyla odaklanan oyuncu Celebrimbor hakkında hüküm verirken yanılgıya uğrar. Oyuncunun filmlerde gördüğü elflerden kaynaklanan önyargıları da aldatılmasını kolaylaştırır. Aldatıldıktan sonra da artık bu karaktere ne yapacağı ile ilgili bir karar vermesi gerekir.

11. *Baskı Altında Eylem:* Oyuncular zaman veya görevdeş baskısı altında kararlar almak zorunda kalır. Baskı geri sayım ve hızlı karakter tepkileri gibi gerçek olabileceği gibi, hatırlatmalar veya eleştiriler şeklinde sembolik de olabilir. Bütün bunlar da oyuncunun kararlarını tartıp biçmeden ve üzerinde uzun süre düşünmeden almasına sebep olabilir. Sınırlı bir zaman içerisinde seçim yapma tekniği Telltale oyunlarında sıklıkla kullanılır. Oyuncu kendisine verilen kısa süre içerisinde diyaloglarda sunulan seçeneklerden birini seçmek zorundadır ve üzerinde düşünmek için fazladan zamanı olmaz. Baskı altında seçim yapması gerekir ve daha sonra yaptığı seçimlerden pişmanlık duyabilir.

12. *Modeller:* Oyun içerisinde empati yeteneği gösteren ve prososyal davranışlar sergileyen pozitif rol modeller olabildiği gibi, empatiden yoksun ve umursamaz davranışlar sergileyen negatif rol modeller de olabilir. Bu rol modellerin oyuncuya yönelik anlamlı veya öğretici bir deneyim olabilmesi için pozitif rol modellerin davranışlarının takdir edilmesi ve seçimlerinin olumlu sonuçlar doğurması, negatif

rol modellerin davranışlarının ise sorgulanması ve seçimlerinin olumsuz sonuçlar doğurması gereklidir. Örneğin, *Life is Strange* oyununda Blackwell'in zengin ve küstah öğrencisi Victoria Chase sahip oldukları ile övünmeyi seven, kendini diğer öğrencilerden üstün gören ve insanlarla dalga geçmekten keyif alan negatif bir rol modeldir. Fakat bu rol modele, nasıl davranacağını seçecek olan oyuncunun kendisidir ve yaptığı seçimlerin anlatı üzerinde pozitif veya negatif sonuçları olacaktır.

13. *Rehberlik:* Burada oyunculara eylemleri için rehberlik edilir. Rehberlik görev brifingleri gibi basit bir yapıya sahip olabilir. Bazen de belirli karakterler danışman olarak oyuncuya tavsiyelerde bulunabilir, eylemleri ile ilgili yön gösterebilir. Örneğin, *Dragon Age: Inquisition* oyununda oyuncunun bir savaş konseyi vardır. Savaş konseyindeki danışmanlar hem oyuncuya tavsiye vermekle hem de oyuncunun seçtiği görevlere gidip ödüller kazanmakla görevlidir. Bazı danışmanlar politika ve diplomaside uzmanken bazı danışmanlar da gizli görevler ve suikastlar için uygundur. Görevleri tamamlamak için danışmanlar farklı yöntemler ve çözümler önerir ama en nihayetinde karar oyuncuya aittir.

14. *Direkt Sonuçlar:* Bazı oyunlarda oyuncular seçimlerinin sonucunu anında görür. Oyun yapılan seçimin sonucu ile ilgili geribildirimde bulunmak için beklemez. Rol yapma oyunlarında yan görevler genelde bu şekilde tasarlanır. Örneğin, *Assassin's Creed Odyssey* oyunundaki *Dagger to the Heart* görevinde başları yerel haydutlar ile belaya giren bir çifte yardım etmeye çalışan oyuncu görevi tamamlamak için tiyatroya geri dönünce çiftin etrafının haydutlar ile sarılı olduğunu görür. Yakına girmez ve uzaktan savaşırsa çifti kurtarma şansı vardır ama yakına girip haydutlar ile diyaloğa girerse haydutlar

oyuncudan kimin hayatta kalacağını seçmesini ister. Oyuncu seçiminin sonucunu anında görecek ve karakterlerden biri öldürülecektir.

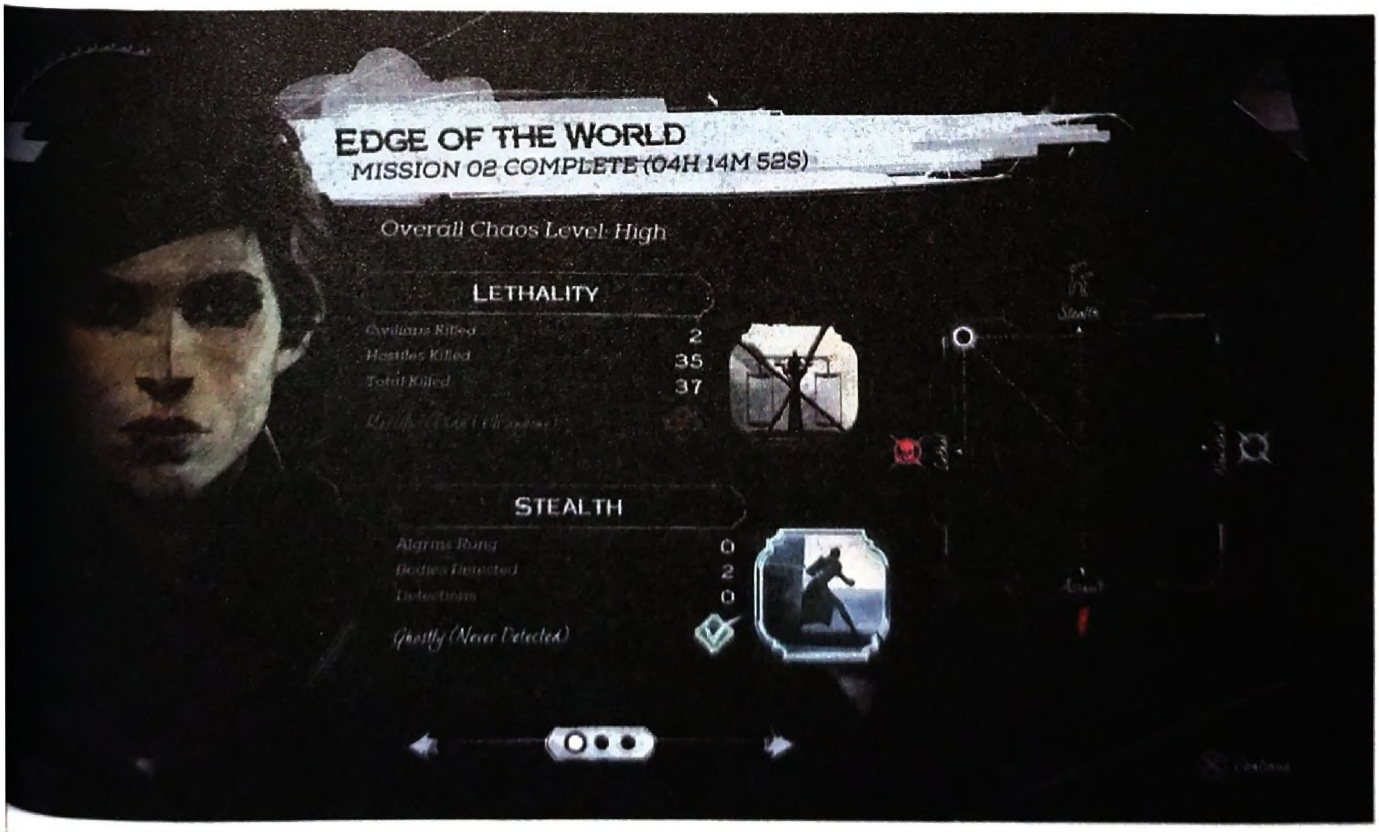
15. *Gecikmiş Sonuçlar:* Bazı oyunlarda oyuncular yaptıkları seçimlerin sonuçlarını görebilmek için beklemek zorundadır. Oyun arka planda oyuncunun seçimini not eder ve zamanı geldiği zaman bu seçimin neyi nasıl etkilediğini açıklar. Rol yapma oyunlarında ana görevlerin bir kısmında bu teknik kullanılır ve oyuncunun seçimleri oyunun veya bölümün sonu üzerinde etkili olur. Örneğin, *Assassin's Creed Odyssey* oyununda oyuncunun babası ve kardeşi ile ilgili yapacağı seçimler oyunun sonunda kimin hayatta kalıp kimin öleceğini ve oyunun nasıl sonlanacağını belirler. Keyfinizi kaçırmamak için çok fazla detay vermeyeceğim.

16. *Gerçek Dünyadan Bilgiler:* Oyuncunun vereceği önemli kararlar sırasında veya sonrasında, oyuncuya ilgili seçimle ilişkili gerçek dünyaya ait bilgiler verilir. Örneğin, *The Detail* oyununda oyuncu seks kölesi olarak kullanılan bir kızı kurtarmak veya bunu görmezden gelip çözmeye çalıştığı dava ile ilgili bir ipucunu elde etmek arasında kalır. Bölümün sonunda oyuncuya seçimi hatırlatılarak günümüz dünyasında seks ticaretinden mağdur olan insanlar ile ilgili bir istatistik sunulur.

17. *Diğer Oyuncuların Seçimleri ile Karşılaştırma:* Oyunculara kendi yaptıkları seçimler ile aynı oyunu oynayan diğer insanların yaptığı seçimler arasında karşılaştırma imkânı sunulmasıdır. Seçim ve anlatı odaklı oyunların bazıları bu tekniği kullanarak bölüm sonlarında oyuncuya seçimler ile ilgili istatistikler sunar. Örneğin, *Detroit: Become Human* oyunundaki *Fugitives* bölümünde yanında küçük bir kız çocuğu ile geceyi dikkat çekmeden bir yerde geçirmek zorunda kalan oyuncu için farklı alter-

natifler vardır. Ben geceyi terk edilmiş bir arabanın içinde geçirmeyi seçmiştim ve dünya üzerindeki oyuncuların %28'i benimle aynı seçimi yapmış. Öte yandan Playstation arkadaş listemde ekli olan oyunculara bakıldığında arkadaşlarımın %75'i benimle aynı şeyi seçmiş.

18. *Değerlere Sadakat:* Oyuncular yaptıkları seçimler ile belirli değerlere sadık kalmaya çalışır ve oyun hangi değerlere sadık kalındığı konusunda oyuncuyu bilgilendirir. Bu bilgilendirme oyundaki karakterlerin yorumlarından oyuncunun fiziksel görünümünün değişmesine kadar çok farklı şekillerde yapılabilir. Örneğin, *Dishonored 2* oyununda oyuncu isterse merhametli bir oyun tarzını seçer ve kimi öldürdüğüne dikkat eder ya da karşısına çıkan herkesi öldürerek oyunda ilerler. Her bölümün sonunda oyuncuya *Gizlilik/Saldırı* ve *Öldürme/*



Şekil 5.9: *Seviye sonu istatistikleri, Dishonored 2, Arkane Studios, 2016.*

Merhamet eksenlerine göre bir bölüm özeti sunulur. Örneğin, *Edge of the World* bölümünde ben bölümü 2 sivil 35 düşman öldürerek bitirmişim (Şekil 5.9). Düşmanlar beni hiç görmemiş, hiç alarm çalmamış ve hiç ceset bulunmamış. Bu durumda benim oynayışım Gizlilik ve Ölümcül odaklı, sadık kaldığım değerler itibarıyla Yüksek Kaos bir oynayışı tercih etmişim.

19. *Alaycı Geribildirim:* Oyuncu eylemleri alaycı bir biçimde değerlendirilir. Geribildirim için abartılı övgüler, birbiri ile çelişen yorumlar, uygunsuz ödüller veya alaycı karşılaştırmalar kullanılır. Örneğin, *Witcher 3: Wild Hunt* oyunundaki Disturbance görevi sırasında oyuncu Yennefer karakteriyle tartışıp yatağını neden camdan attığını sorgulayacak olursa oyuncuyu alaycı bir eleştiri ve tahmin edemeyeceği bir tepki bekler. Sonuçta, eden bulur durumu söz konusu olur ve Geralt'ın bile buna itirazı olmaz.

20. *Şöhret Sistemleri:* Oyuncu verdiği kararlara göre yaşadığı kurgusal dünyada iyi bir şöhrete veya kötü bir şöhrete sahip olur. Şöhret sistemleri diğer karakterlerin oyuncuyla nasıl etkileşime geçeceğini etkiler. Farklı gruplar veya farklı bireyler için oyuncunun sahip olduğu şöhretin farklı anlamları vardır. Örneğin, *Fallout 3* oyununda kullanılan Karma Sistemi oyuncunun peşine kimlerin düşeceğini, oyuncunun hangi yan karakterleri yanına alabileceğini ve oyuncunun belirli karakterlerden alabileceği şöhret tabanlı ödülleri etkiler. Mesela, oyuncunun Clover ve Jericho yan karakterlerini yanına alabilmesi için kötü karmaya ihtiyacı vardır ama kötü karmaya sahip olduğu sürece de Regulators grubu tarafından avlanacaktır.

Sonuç olarak, hikâyeniz lineer olsa da, oyuncu seçimleri herhangi bir şeyi değiştirmese de, en önemli olan oyuncuya bir eylemlilik sözü vermemektir. Oyuncuya

kararlarının bir fark yaratacağı vadedildiyse, seçimlerin tasarımı ve tipi nasıl olursa olsun, oyuncuya verilen eylemlilik sözü tutulmalıdır. Oyuncular her görevde veya her yaptığı seçimde büyük bir fark yaratmayı beklemez ancak hiçbir seçim oyun üzerinde etkili değilse oynanış anlamını yitirmeye başlar. Seçimler ile ilgili bölümü burada bitirip oyuncu tiplerine ve oyuncu motivasyonlarına bakalım.

UZMAN GÖRÜŞÜ



Can Oral
Yaratıcı Yönetmen
Cultic Games

Yakın zamanda *Stygian: Reign of the Old Ones* oyununu çıkarttınız, tekrar tebrikler. Oyunu tasarlarken oyuncu seçimlerine yaklaşımınız nasıldı?

Çok teşekkürler! Oyuncunun karakterini yaratırken verdiği birçok karara saygı duymak ve kafasında özdeşleştiği o karakteri canlandırmasına izin verecek yaklaşımları, gerek diyaloglar, gerek eylemler, gerek dinlenme aktiviteleri, gerekse bazı kaynakların geri kazanımı gibi oyun sistemleri üzerinden de yanıtlayabilmek başlıca hedeflerimizdendi. Oyuncunun bir bağnazı, bir nihilisti ya da bir hümanisti hem diyaloglar hem de eylemleri üzerinden, ona sunduğumuz seçimlerle canlandırabilmesini sağlamaya çalıştık. İyi ve kötü gibi muğlak ahlaki seçimlerin yerine yaşam ve varoluş felsefelerini öne çıkartmaya gayret ettik. Son olarak da oyuncunun seçtiği tüm yetenek kombinasyonlarına uygun challenge'lar yaratmaya özen gösterdik.

Dijital oyunlarda oyuncuya sunulan seçimler nasıl olmalı? Nelere dikkat edilmeli?

Her seçimin kendi içinde değerli bir içerik barındırması, hikâyeye dair farklı bir perspektif sunması benim için önemlidir. Bir başka altının çizilmesi gereken noktanın ise kolayca gerçekleştirilemeyen, kendilerine has artıları ve eksileri olan, oyuncuyu düşünmeye yönlendiren seçimler üretebilmenin önemi olduğunu düşünüyorum. Oyuncu karşısına bir seçim çıktığında, içgüdüsel

olarak ve kolayca hangi kararın kendisi için daha faydalı ya da daha "doğru" olduğunu saptayabiliyorsa, bu muhtemelen oyun tasarımcısının işini doğru yapmadığı anlamına gelir.

Dijital oyunlar olarak bakarsanız, sunduğu seçimler açısından sizce en iyi oyun hangisiydi?

Zor bir soru. Aklıma sundukları seçimlerin doğası gereği, farklı başarıları ve farklı eksiklikleri olan birden fazla oyun geliyor. Telltale'ın "Walking Dead" serisi her ne kadar zor ve kararsızlık yaratacak tercihler sunmakta iyi olsa da, bu seçimlerin sonuçlarını oyuna farklı içerikler olarak yansıtabilmekte eksik kalıyordu. "VtM: Bloodlines" ise görevlerine ve sınavlarına, oyuncunun karakterine göre çok farklı şekillerde yaklaşabilmesi açısından benim için önemli bir örnektir. "Detroit: Become Human" ise yol ayrımlarına yaklaşımı ve gerçekleşen başarısızlıklara rağmen devam edebilen hikâye yapısıyla farklı bir yerde duruyor. Galiba bir favorim yok, bu farklı yaklaşımların hepsini bir noktada takdir ediyorum.

LUDOGRAFİ

Origin Systems (1996) Wing Commander IV: The Price of Freedom

Bioware (2003) Star Wars: Knights of the Old Republic

Roblox Corporation (2006) Roblox

2K Games (2007) Bioshock

Bioware (2010) Mass Effect 2

Obsidian Entertainment (2010) Fallout: New Vegas

Visceral Games (2010) Dante's Inferno

CD Projekt RED (2011) The Witcher 2: Assassins of Kings

Telltale Games (2013) Wolf Among Us

Telltale Games (2012) The Walking Dead

Rival Games (2014) The Detail

Dontnod Entertainment (2015) Life is Strange

CD Projekt RED (2015) The Witcher 3: Wild Hunt

Dontnod Entertainment (2015) Life is Strange

Arkane Studios (2016) Dishonored 2

Monolith Productions (2017) Middle-earth: Shadow of War

Quantic Dream (2018) Detroit: Become Human

Ubisoft (2018) Assassin's Creed Odyssey

Santa Monica Studio (2018) God of War

REFERANSLAR

Bartlett, Sir F. (1958). *Thinking*. New York: Basic.

Bostan, B., Yönet, Ö. ve Sevdimaliyev, V. (2020). Empathy and Choice in Story Driven Games: A Case Study of Telltale Games. B. Bostan (Ed.). *Game User Experience and Player-Centered Design* içinde. Springer.

Consalvo, M., Busch, T., ve Jong, C. (2016). Playing a better me: How players rehearse their ethos via moral choices. *Games and Culture*, 1–20.

Fullerton, F., Swain, C. ve Hoffman, S. (2004). Improving player choices. Online article. *Gamasutra*. Erişim Adresi: https://www.gamasutra.com/view/feature/130452/improving_player_choices.php

IGN. (2020, Haziran 25). How CD Projekt Red Designed Meaningful Player Choices in The Witcher 3. IGN. Erişim Adresi: https://www.ign.com/articles/witcher-3-choices-consequences-how-cdpr-developer-interview

Katsarov, J., Christen, M., Mauerhofer, R., Schmocker, D., ve Tanner, C. (2019). Training moral sensitivity through video games: A review of suitable game mechanisms. *Games and Culture*, 14(4), pp. 344-366.

Kirginas, S. ve Gouscos, D. (2016). Development and Validation of a Questionnaire to Measure Perceptions of Freedom of Choice in Digital Games. *The International Journal of Serious Games, 3*, 2, pp. 29-45.

Krzywinska, T. (2008). Reanimating H.P. Lovecraft: The Ludic Paradox of Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. *Under the Mask: Perspectives on the Gamer Conference* içinde. University of Bedfordshire.

Lange, A. (2014). "You're just gonna be nice": How players engage with moral choice systems. *Journal of Game Criticism*, 1(1).

Mawhorter, P. A. (2016). *Artificial Intelligence as a Tool for Understanding Narrative Choices*. (Doktora tezi). University of California, Santa Cruz.

Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The Free Press.

Salen, K. ve Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press, Cambridge, MA.

Stang, S. (2019). This Action Will Have Consequences': Interactivity and Player Agency. *Game Studies 19*(1).

Sweetser, P. ve Wyeth, P. (2005). GameFlow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games. *Computers in Entertainment, 3*(3), art. 3A.

BÖLÜM

6

Oyuncu Psikolojisi

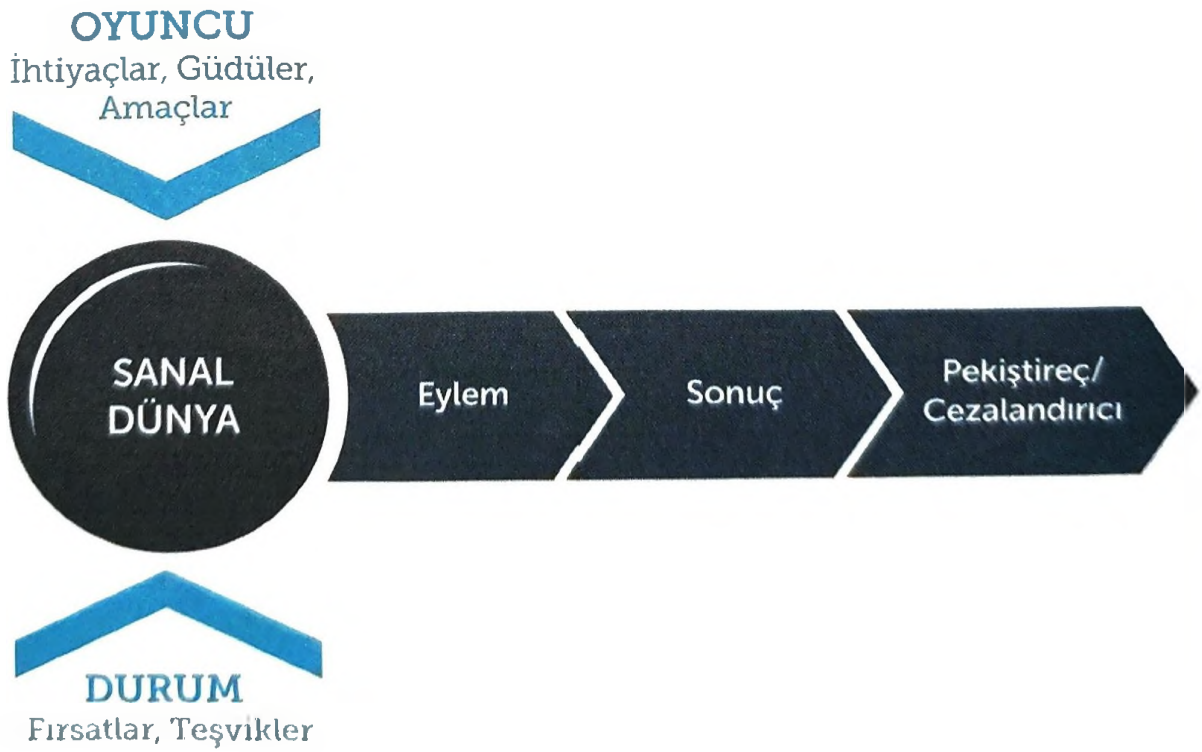
Bölüm 6
Oyuncu Psikolojisi

"Oyuncular zamanla evrimleşerek daha fazla derinliğe açlık duymaya başladı. Artık takip edebilecekleri ekmek kırıntıları istemiyorlar, doğaçlama yapmak ve sorunları yaratıcı bir biçimde çözmek istiyorlar."
—Harvey Smith (Destructoid, 2016)

Gerçek dünyada insan davranışları içinde bulunulan ortamda bir değişim yaratmaya odaklıdır ve bunun için gerçekleştirilebilir hedefler gerekir. Bir amaca ulaşmak için sahip olunan motivasyon belirli bir anda sahip olunan ihtiyaçlar, güdüler ve hedefler gibi kişisel faktörlerin yanı sıra fırsatlar ve teşvikler gibi durumsal faktörlerden etkilenir (Heckhausen ve Heckhausen, 2005). Kişisel ve durumsal faktörler arasındaki etkileşim eylemleri tetikler. Bir eylemin sonucu o eylemin tekrarlanmasını artırıyor ise pekiştireç[1], azaltıyor ise cezalandırıcı[2] özelliği gösterir. İnsan davranışı ile ilgili bu temel özellikler sanal bir dünyada farklı fırsatlar ve teşvikler ile karşılaşan bir oyuncu için de geçerlidir. Oyuncunun amacı oyunda bir değişim yaratmaktır, insanlar gerçek dünyadaki gibi amaç veya görev odaklı davranışlar sergiler. Karşısına çıkan durumu değerlendiren oyuncu kendisine bir eylem seçer ve bu eylemin

1 reinforcer
2 punisher

sonuçlarına bakarak durumunu tekrar gözden geçirir. Örneğin, amacı güçlenmek olan ve bunun için de efsanevi zırhlara veya silahlara ihtiyaç duyan bir oyuncu, kendisinden çok daha güçlü bir yaratığa veya düşmana meydan okuyabilir. Burada oyuncu için teşvik unsuru bu düşmanın veya yaratığın efsanevi ekipmanlar düşürmesi ve normalden çok daha fazla deneyim puanı kazandırması olabilir. Bu zorlu dövüşte ardı ardına ölmesi oyuncu için cezalandırıcı özelliği taşıyabilir. Oyuncu pes edip bu düşman veya yaratık ile biraz daha güçlendikten sonra karşılaşmayı seçebilir. Ancak teşvik yeterince büyük ise ve oyuncu yeterince inatçıysa, defalarca kez başarısız olsa da, oyuncu eninde sonunda bu düşmanı yenmenin bir yolunu bulacak ve ödülünü alacaktır. Burada anlatılan amaç odaklı davranış modelinin oyunlara uyarlanmış hali aşağıdaki gibidir (Şekil 6.1). Oyuncu sanal dünya içerisinde farklı teşvikler ve



Şekil 6.1: *Amaç Odaklı Davranış modeli (Heckhausen ve Heckhausen, 2005'ten uyarlanmıştır)*

fırsatlar barındıran farklı durumlar ile karşılaşır ve kendi kişisel ihtiyaçlarına, güdülerine ve amaçlarına göre kendisine bir eylem seçerek seçilen eylemin sonuçlarına göre durum değerlendirmesi yapar.

Farklı oyuncular farklı durumlar karşısında farklı tepkiler gösterir. Bazı oyuncular için amaçlar esastır ve amaçlarına ulaşabilmek için her tür olumsuz sonuca veya cezalandırıcıya katlanmaya razıdırlar. Hatta *Souls* oyunlarında cezalandırıcıların bir nevi pekiştireç görevi gördüğünü, bir düşman ile dövüşürken ardı ardına başarısız olan oyuncunun en sonunda başarılı olduğunda oyundan çok daha fazla keyif aldığı iddia edilir (Petralito vd., 2017). Bazı oyuncular ise cezalandırılmayı sevmez ve eylemlerini seçerken kendi güçlerine veya seviyelerine uygun meydan okumaları kabul ederek oyunu daha ihtiyatlı oynamayı tercih eder. Oyuncuların bir kısmı her tür sorunu şiddet ile çözmekten hoşlanır ve eylemlerinin sonuçlarını çok fazla düşünmeden karşılarına çıkan bütün düşmanları veya engelleri yok ederek ilerler. Bazı oyuncular ise durup düşünmeyi, farklı durumları ve taktikleri değerlendirmeyi, strateji yapmayı sever. Oyunların diğer medya türlerine göre en belirgin farkı da budur: istediğiniz tarzda oynayabilir, kendinize özel bir oynayış şekli geliştirebilirsiniz. Her oyuncu kendi değerleri, seçimleri ve oynayışı ile diğer oyunculardan farklılaşma şansına sahiptir. Tabii ki bunun için

Barbaros'un Oyun Maceraları

MIGHT AND MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN

Oyun Deneyimi: 100+ saat

Might and Magic: The Mandate of Heaven oyununda normalde oyunun sonlarına doğru girilmesi gereken bir kale vardı. Kalenin içerisinde çok güçlü eşyalar barındıran bir sandık olduğunu biliyordum ve ne olursa olsun ben o eşyaları almalıydım. Bir büyü vardı, karakterinizi görünmez kılan ve yaratıkların sizi sezmesini engelleyen. Bunu kalenin dışında yapıp kalenin içine girersem ancak birkaç koridor gezebiliyordum ve sonrasında büyünün süresi sona erdiği için varlığım açığa çıkıyordu. Ölünce **load** *edip en baştan tekrar başlıyordum. Defalarca kez kaleye bu şekilde girip koridorlarını teker*

teker dolaşıp neyin nerede olduğunu ezberleyip içinde güçlü eşyalar olan sandığı aradım. Sonunda, kimseye görünmeden ve kimseyle dövüşmeden, aradığım eşyaları alıp dışarı çıkmayı başardım. Benzer şekilde, arazinin ortasında çok güçlü yaratıklar tarafından korunan sandıklar görürsem de, koşarak sandığa doğru hücuma geçiyor ve yaratıklara çalım atıyor, sandığı açıp içindekileri aldıktan sonra da yine koşarak ve yaratıkları çalımlayarak kaçıyordum. Bu taktiklerim beni oyunu oynarken izleyen arkadaşlarımı dehşete düşürüyordu çünkü onlar her engeli uygun seviyede dövüşerek aşmaya alışkındı. Fırsat büyükse ve teşvik fazlaysa şansımı sonuna kadar zorlarım

oyunun da oyuncuya engelleri veya sorunları farklı şekilde aşabilme imkânını vermesi gerekir. Eğer bir oyunu herkes aynı tarzda oynuyor ve aynı seçimler ile bitiriyorsa aslında oyuncunun aktif bir kullanıcıdan çok pasif bir izleyici olduğunu söylemek daha doğru olur.

Oyuncu davranışlarını ve psikolojisini inceleyen araştırmaların bir kısmı oyuncu motivasyonları üzerine kuruludur. Malone ve Lepper'in (1987) öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirmeyi hedefleyen motivasyon taksonomisi başta eğitsel oyunlar olmak üzere oyun çalışmalarında da kullanılmıştır. Bu araştırmanın motivasyon değişkenleri meydan okuma, merak, kontrol, fantezi, işbirliği, rekabet ve tanınmadır. Öğrencilerin içsel motivasyonunu artırmak için öğretim ortamlarının nasıl tasarlanması gerektiğini tanımlayan bu sezgisel bileşenler, oyuncuların içsel motivasyonunu artırmak için oyunların nasıl tasarlanması gerektiğine de uyarlanmıştır. Tanımlanan sezgisellerden meydan okuma[3], merak ve kontrol bireysel motivasyonlar olarak isimlendirilir. İşbirliği, rekabet ve tanınma ise bireylerarası motivasyonlar sınıfına girer.

Meydan okuma aktivitelerin zorluk seviyesi ile ilişkilidir ve aktivitelerin bireyler için çok zor veya çok kolay değil de optimum zorluk seviyesine sahip olması anlamına gelir. Bunun için görevlerin belirgin hedefleri olmalıdır ve görevler hem kısa vadeli hem de uzun vadeli hedefler koymaya uygun tasarlanmalıdır. Meydan

okumanın alt değişkenlerinden biri de sonuçların belirsiz olmasıdır. Bunu sağlamak için değişken zorluk seviyeleri, çoklu hedef seviyeleri, gizli bilgiler ve rastgelelik kullanılır. Bireylere performans geribildiriminde bulunulması ve bireylerin özsaygısının artırılması da tavsiye edilir. Örneğin, bir rol yapma oyununda oyuncuya verilen görevin optimum zorluk seviyesine sahip olması arzulanır. Görev çok zor veya çok kolay olmamalıdır. Oyuncunun mikro seviyede görevi tamamlayıp ödülünü almak gibi bir hedefi vardır ama oyuncu makro seviyede oyunu veya hikâyeyi bitirmek gibi uzun vadeli bir hedefe de sahiptir. Görevlerin sonuçları belirsizdir, oyuncu ne ile karşılaşacağını ve görevi nasıl tamamlayacağını önceden tahmin edemez. Ancak görevi tamamladığı zaman alacağı deneyim puanı veya ödüller oyuncu için çok önemli olan bir performans geribildirimi görevi görür ve oyuncu görevleri tamamladıkça veya engelleri aştıkça kendine olan saygısı da artar.

Merak aktivitelerin oyuncunun ilgisini çekecek şekilde tasarlanması anlamına gelir. Duyusal merak, görsel veya işitsel ögeler ile artırılabilir, bilişsel merak ise aktivitelerin bireyleri şaşırtacak ve ilgisini yüksek seviyede tutacak bilgisel karmaşıklığa sahip olması anlamına gelir. ***Kontrol*** daha önce bahsettiğimiz eylemlilik durumudur. Kontrol hissi için seçimlerin anlamlı olması ve bireylerin seçimleri ile bir fark yaratabilmesi gerekir. ***Fantezi*** ise gerçekte var olmayan fiziksel veya sosyal durumlara ilişkin zihinsel görüntüler canlandıran ortamlar anlamına gelir. Bireylerin hayal gücünü çalıştıran, onları fanteziler kurmaya sevk eden ortamlardır. Merak, kontrol ve fantezi birçok oyunda oyun deneyiminin vazgeçilmez parçalarıdır. Örneğin, *Assassin's Creed Valhalla* oyununa başlayan oyuncular için kurgusal dünya merak uyandıran duyusal ve bilişsel ögeler ile doludur. Viking kültürüne ve hikâyelerine diğer medya türlerinden aşina olsanız bile kurgusal dünya artık içine girebildiğiniz etkileşimli bir ortamdır. Oyuncu

bu kurgusal dünyada seçimler yapabilmeyi ve yaptığı seçimler ile bir fark yaratabilmeyi bekler, kontrol hissini arzular. Manastırlara yapılan baskınlardan İngiltere'nin kayıp hazinelerini bulmaya kadar bir sürü aktivite oyuncunun geçmiş deneyimlerine de dayanarak hayal gücünü tetiklemek, oyuncuyu duygusal ve bilişsel olarak tatmin etmek üzere tasarlanmıştır. *Vikings* dizisini seyretmiş bir oyuncu için Ragnar'ın oğlu Ivarr ile karşılaşmak ise eşsiz bir duygusal deneyimdir.

İşbirliği bireylerarası motivasyonların ilkidir ve diğer insanlarla işbirliği yaparak bir aktivitenin daha çekici veya eğlenceli hale gelmesini sağlar. Dijital oyunların bir kısmında sunulan çevrimiçi eşli görevler bu sınıfa girer. ***Rekabet*** ise diğer insanlarla rekabet ederek bir aktivitenin daha ilgi çekici veya eğlenceli hale gelmesini sağlar. Dijital oyunların bir kısmında sunulan çevrimiçi rekabetçi görevler bu sınıfa girer. İşbirliği ve rekabet öyle güçlü motivasyonlardır ki örneğin birincil şahıs nişancı oyunlarında oyuncular için özel olarak tasarlanmış farklı eşli ve rekabetçi oyun modları bulunur. ***Tanınma*** ise bireyin çabalarının diğerleri tarafından görülmesi ve sosyal ortamda bireyin tanınması anlamına gelir. Tanınma tek oyunculu oyunlarda çok anlamlı bir motivasyon değildir. Bazı rol yapma oyunlarında oyuncunun başarılarının veya gücünün kurgusal dünyadaki (yapay zekâ destekli) oyuncu olmayan karakterler tarafından takdir edilmesi veya hatırlanması mümkündür. Ancak tanınmanın esas ön plana çıktığı yer oyunculara sosyal ilişkiler kurma ve geliştirme imkânı sağlayan çok kullanıcılı dijital oyunlardır. Oyuncular bu sanal dünyalarda kendi sosyal ağlarını oluşturarak işbirliği, rekabet ve sosyal tanınma sayesinde oyundan daha çok keyif alır (Bouvier vd., 2014).

Görüldüğü üzere Malone ve Lepper'in (1987) motivasyon taksonomisi doğrudan dijital oyunlar için geliştirilmemiş olmasına rağmen dijital oyunlarda oyuncu

psikolojisini veya motivasyonlarını açıklamak konusunda oldukça yeterlidir. Bu noktada işbirliği ve rekabetin birlikte kullanılmasının oyunları ne kadar eğlenceli hale getirdiğinden bahsetmek istiyorum. 1983 yapımı *Mario Bros* en unutulmaz platform oyunlarından biridir ve bu oyunun iki oyunculu modunda oyuncular engelleri aşmak için hem işbirliği yapmak zorundadır hem de her bölümde en yüksek skora sahip olmak için birbiri ile rekabet içerisindedir. İşbirliği ve rekabetin bu şekilde zekice birleştirilmesi o dönem için devrimsel bir tekniktir (Dillon, 2011). Yakın zamanda çıkan *Sackboy: A Big Adventure* oyunu da aynı tekniği kullanarak oyunculara eşsiz bir deneyim yaşatır. Oyuncular seviyeleri bitirmek için işbirliği yapmak zorundadır ama seviyenin sonunda en yüksek skoru alıp kupayı kaldıran karakter olmak için de birbirleri ile mücadele içerisindedir. Mücadeleyi tatlı bir rekabete dönüştüren oyunda oyuncuların yönettikleri karakterler ile birbirlerini tokatlamaları da mümkündür (her ne kadar oyun bunu tasvip etmediğini beyan etse de). Diğer oyuncuyu tutup fırlatmak veya üzerine doğru yuvarlanmak da seçenekler arasındadır. Seviye sonunda en yüksek skoru elde eden oyuncuya kupası verilir ve oyun tarafından resmi çekilir. Üç, iki, bir şeklindeki geri sayımdan resmin çekileceğini anladığınız anda, diğer oyuncunun kupasını çalmanız ve arkadaşınızın resim keyfini bozmanız da mümkündür. Hatta bu aksiyon Playstation'da *Stop! Thief!* bronz kupasını kazanmanızı sağlar.

Akış Durumu

Akış durumu (Csikszentmihalyi, 1990) bireylerin yapmaktan keyif aldıkları ve kendilerini tamamen adadıkları aktivitelere ilişkin bir zihinsel deneyim olarak tanımlanır. Farklı disiplinlerde farklı amaçlar için kullanılan popüler bir çalışmadır. Yapılan eylem veya aktivitenin bireyi mücadeleye davet etmesi ve bireyin bunu bir meydan okuma veya görev olarak algılaması esastır. Akış durumunun oluşabilmesi için belirli durumlar gereklidir: (1) görevin tamamlanabilir olması, (2) bireyin göreve odaklanabilmesi, (3) görev açık amaçlara sahip olduğu için konsantrasyonun mümkün olması, (4) görev anında geribildirimde bulunduğu için konsantrasyonun mümkün olması, (5) bireyin eylemleri üzerinde kontrol hissine sahip olması, (6) bireyi günlük hayatın sıkıntılarından arındıran derin ama çabasız bir bağlılık hissi sunulması, (7) bireyin kendisiyle ilgili endişelerini unutmaya başlaması ama sonrasında benlik bilincinin güçlenmesi ve (8) bireyin zamanın nasıl geçtiğini anlamaması. Akış durumunu film seyrederken, kitap okurken veya bisiklet sürerken de deneyimlemek mümkündür, teorinin ortaya çıkışı dijital oyunlar ile ilgili değildir. Akış durumu üzerinden çizilen akış diyagramları ve akış kanalı kavramı bireyin yetkinlikleri ve meydan okumanın zorluğu ile ilgilidir. Birey yetkinliği yüksek iken kolay bir meydan okuma ile karşılaşırsa canı sıkılmaya başlar. Birey yetkinliği düşük iken zor bir meydan okuma ile karşılaşırsa hayal kırıklığına uğrar veya endişeye maruz kalır. Bu yüzden, yetkinlik ile meydan okumanın birbirine uyumlu olduğu optimum kısım akış kanalı olarak isimlendirilir (Şekil 6.2).

Akış kanalı kavramını her oyuna veya her oyuncuya uyarlamak mümkün değildir. Bazı oyuncular için evet, yeteneklerini aşan engeller veya düşmanlar ile karşılaşmak sinir bozucudur ama bazı oyuncular ise bu durumdan keyif alır. *Dark Souls* ile başlayan *Souls* tarzı

oyunları klasik akış kuramı ile açıklamak mümkün değildir. Zorluk seviyesi seçilebilen oyunlarda akış kanalının nasıl olacağı oyuncuya bırakılır. Her daim kolay meydan okumalar ile karşılaşmak isteyen oyuncular oyunu en kolayda oynarken, sürekli olarak zor meydan okumalar ile karşılaşmak isteyen oyunculara özel zorluk seviyeleri vardır. Örneğin, *Ghost of Tsushima* oyununun *Ölümcül* olarak isimlendirilen zorluk seviyesinde düşmanların silahları çok daha fazla zarar verir, düşmanlar daha agresiftir ve oyuncuyu daha çabuk algılar, oyuncunun vuruşları karşılaması veya kenara çekilmesi için ayrılan zaman aralığı da bu zorluk seviyesinde daha dardır. Oyuncuya istediği zorluk seviyesinde oyunu oynama özgürlüğünü vermek önemlidir, her oyuncu farklı motivasyonlara sahip olabildiği gibi, bir oyuncunun oynadığı oyundan beklentileri bile günlük psikolojisine göre değişebilir.



Şekil 6.2: *Akış Kanalı*

Oyuncuyu sürekli olarak akış kanalında tutmak veya yetenekler ile meydan okumalar arasında optimum bir denge yakalamak için kullanılan bir diğer teknik de seviye ölçekleme sistemleridir. Bu sistemlerde oyuncu seviye atladıkça ve güçlendikçe oyuncunun karşısına çıkacak olan düşmanlar da seviye atlar ve güçlenir. Böyle bir tasarımın her oyuncu için aynı derecede eğlenceli olduğunu söylemek mümkün değildir, bazı oyuncular bunu keyifli bulurken bazı oyuncular bundan nefret eder. Örneğin, *Assassin's Creed Odyssey* seviye ölçeklemeyi kullanan oyunlardan biridir. Oyuncunun oyun içerisinde karşılaşacağı sıradan düşmanların hepsi oyuncu ile aynı seviyededir, özel düşmanlar ise ya aynı seviyede ya da daha yüksek seviyededir. Bazı oyuncular bu tarz oyunlarda geliştiklerini veya güçlendiklerini hissedememekten şikâyet eder, seviye ölçekleme sistemlerinin kurgusal dünyanın inandırıcılığını azalttığını söyler (Bostan ve Öğüt, 2009). Ölçeklemeyi düşman bazında değil de bölgesel bazda ele alan oyunlar da vardır. Örneğin, serinin bir sonraki oyunu olan *Assassin's Creed Valhalla*'da İngiltere'deki her bir bölgenin bir zorluk seviyesi vardır. Oyuncu kendi yeteneklerine uygun bölgelerde kendi seviyesine uygun düşmanlar ile karşılaşır, belirli bölgeler ise seviyelerinin yüksekliği yüzünden oyunun sonlarına saklanır.

Akış teorisinin oyunlara uyarlanmış hali Oyun Akış olarak isimlendirilmiş ve oyunlara özel akış kriterleri belirlenmiştir (Sweetser ve Wyeth, 2005). Konsantrasyon, meydan okuma, oyuncu yetenekleri, kontrol, amaçlar, geribildirim, sarmalanma ve sosyal etkileşim başlıkları altında incelenen akış kriterlerinin oyunlarda nasıl olması gerektiği detaylı bir biçimde tanımlanmıştır. Örneğin, oyuncu yetenekleri için şu akış kriterleri belirlenmiştir: (1) oyuncu oyuna herhangi bir el kitabı okumadan başlayabilmelidir, (2) oyunu öğrenmek sıkıcı olmamalı, eğlencenin bir parçası olmalıdır, (3) oyunların içerisinde oyuncunun yardım alabileceği yerler

olmalıdır, böylece oyundan çıkmak zorunda kalmazlar, (4) oyunun nasıl oynanacağı eğitsel seviyeler veya başlangıç seviyelerinde oyunu oynuyormuş hissi verecek şekilde öğretilmelidir, (5) oyuncu oyunda ilerledikçe yetenekleri de uygun bir hızda ilerlemelidir, (6) oyuncular gösterdikleri çaba ve geliştirdikleri yetenekler için uygun şekilde ödüllendirilmelidir ve (7) oyunun arayüzü ile mekanikleri öğrenip kullanması kolay olmalıdır.

Oyun Akış modeline yedi yıl sonra tekrar geri dönen aynı araştırmacılar (Sweetser vd., 2012) bu sefer gerçek zamanlı strateji oyunlarında akış için gerekli sezgiselleri tanımlar. Yine oyuncu yetenekleri üzerinden örnek verecek olursak sezgiseller Irklar, Oynanış, Arayüz ve Kontroller, Yardım ve Mücadele başlıkları altında incelenir. Akış ve benzeri kavramlar üzerinden oyunları inceleyen çalışmaların kavramlara benzer şekilde yaklaştıkları ve çalışmalar arasında çok belirgin farklar olmadığı görülür (Michailidis vd., 2018).

Oyun deneyimi ile ilgili temel kavramları bir sonraki bölümde oyun deneyimi başlığı altında inceleyeceğim ancak burada akış konusuna noktayı koyarken tanımlanan sezgisellerin veya değişkenlerin oyuncu tipine ve seçilen oyuna göre farklılık gösterebileceğini not etmek gerek. Örneğin, Oyun Akış modelinin kontrol başlığı altında, "oyuncuların oyuna zarar verecek hatalar yapmasına izin verilmemeli ve hatalardan geri dönme şansı verilmeli," ifadesi kullanılır (Sweetser vd., 2012). Oysa her oyuncu böyle değildir, bazı oyuncular hatalarının bedelini ödemeye hazırdır ve böylesi onlar için daha inandırıcıdır. Ayrıca, ölmek veya hata yapmak üzerine kurulu oyun mekanikleri barındıran ve *Hades* gibi ölmeyi eğlenceli hale getiren oyunlar da vardır. Kalıcı ölüm[5] modu açılabilen oyunlar da bu akış kriterine âdeta meydan okur. Oyun Akış modeli her tür oyun ve her tür oyuncu için kullanılabilen genel geçer bir mo-

5 permadeath

del olmaktan çok, belirli kriterlerin oyunlarda nasıl tasarlanması gerektiğini belirleyen bir kılavuz niteliği taşır

Bartle'ın Oyuncu Tipleri

Bartle (1996) tarafından ortaya atılan dört oyuncu tipi literatürde konu ile ilgili en popüler çalışma olarak ortaya çıkar. Oysa bilinmesi gereken ilk gerçek çalışmanın Çok Kullanıcılı Zindan[6] tipindeki oyunlar üzerinden yapılmış olmasıdır. Ortaya atılan dört oyuncu tipi; Sosyalleşenler, Kâşifler, Başaranlar ve Katillerdir (Şekil 6.3). Sosyalleşenlerin oyundaki amacı diğer oyuncularla iletişim kurmak ve sosyalleşmektir. Kâşifler oyunun her yerine gitmeyi, her detayını öğrenmeyi ve oyunu keşfetmeyi sever. Başaranlar oyundaki bütün başarımları[7] elde etmek, bütün görevleri tamamlamak ve oyunu her şeyi ile bitirmek ister. Katiller ise diğer oyuncuları öldürmeyi veya onlara rahatsızlık vermeyi amaçlar. Çok kullanıcılı oyunlar için bu sınıflandırma kısmen anlamlı olsa da dikkat edilmesi gereken husus oyuncuların büyük bir kısmının aslında bu oyuncu tiplerinin bir karışımı olduğudur. Oyuncu çoğu oyunda ilerlemek için öldürmek zorundadır, sanal dünyayı keşfetmek zorundadır, görevleri tamamlamak için sosyalleşmek zorundadır ve bütün bunları yaptığında da doğal olarak başarımları elde etmeye başlar. Örneğin, oyun dünyasını keşfetmeden, kimseyi öldürmeden ve kimseyle sosyalleşmeden nasıl Başaran olunabilir? Ya da hiçbir başarım elde etmeden, hiçbir yeri keşfetmeden ve hiç kimse ile iletişim kurmadan sadece Katil olmak mümkün müdür?

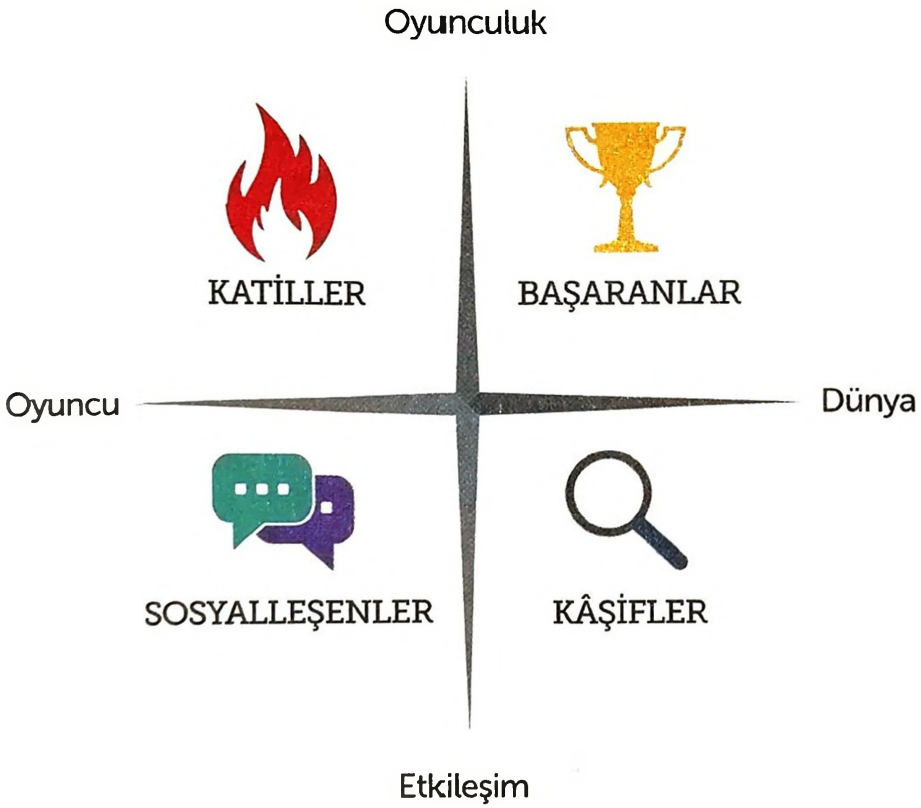
Bartle'ın (1996) oyuncu tipleri ile ilgili getirilen eleştirilerden bir diğeri de oyuncuların motivasyonlarının ve amaçlarının zaman içerisinde değişebildiği, oynanan oyuna göre farklılık gösterebildiğidir. Oyuncular her oyunu aynı şekilde oynamaz, hatta sevdiği bir oyunu bile farklı günlerde farklı oyuncularla farklı şekillerde oynayabilir. Bahsi geçen dört oyuncu tipinin istatiksel olarak da birbirinden bağımsız bileşenler olduğuna dair de herhangi bir çalışma bulunmamaktadır. Ancak

6 Multi-user dungeon (MUD)
7 achievement

bu oyuncu tipleri anlaması ve anlatması kolay kavramlardır, bu yüzden de oyun tasarımı eğitimi alan öğrencilere derslerde gösterilir. Burada tabii ki çalışmanın çok kullanıcılı oyunlarda daha anlamlı olduğu ve tek oyunculu oyunlarda çalışmayabileceği ifade edilmelidir. Benzer şekilde oyunlaştırma[8] ile ilgilenenlerin de sıklıkla bu oyuncu tiplerini kullandığı görülür. Bartle'ın kendisi ise oyunlaştırma için bu oyuncu profillerin kullanılmasını soğuktan korunmak isteyen bir insanın hayvan derisi kullanmasına benzetir (Marczewski, 2012) ve oyunlaştırma için neyin önemli olduğunu anlayanların fikri damıtarak yüne ve kıyafetlere dönüştürmesi gerektiğini söyler.

Bartle'ın oyuncu tipleri üzerinden yapılan çalışmalar bu dört oyuncu profili ile ilgili sıkıntılara dikkat çeker. Örneğin, Schneider vd. (2016) tarafından yapılan araştırmada Bartle testi sonucunda Katiller, Başaranlar

8 gamification



Şekil 6.3: *Bartle oyuncu tipleri*

ve Sosyalleşenler olarak çıkan oyunculardan sadece %60'ının kendilerini bu profilde bir oyuncu olarak gördüğünü ortaya koyar. Kâşifler için ise durum daha karmaşıktır, kendilerini Kâşif olarak tanımlamayabilirler. Oyundaki görevler üzerinden yapılan analizlerde ise görevlerin başarıyla tamamlanma oranının Başaranlar grubunda yüksek çıkması beklenirken, Sosyalleşenler ve Kâşifler gruplarının bu konuda daha başarılı olduğu görülür. Sosyalleşenlerin ise etkileşim arayışı içerisinde bir süre sonra Kâşif profiline büründükleri gözlenir. Oyunda en çok zaman geçirenlerin Kâşifler ve Sosyalleşenler olduğu, Başaranlar grubundaki oyuncuların ise oyundan çabuk sıkılabildiği gözlemlenir. Bu dört oyuncu tipi üzerinden oynanış yorumlamaya çalışan benzer çalışmalar da benzer sorunlarla karşılaşmakta, bulgularını açıklamakta zorlanmaktadır.

Oyuncu Motivasyon Modeli

Bartle'ın (1996) oyuncu tiplerinden ve MMORPG oyuncularıyla yapılan röportajlardan yola çıkarak 40 soru hazırlayan Yee (2006), beşli likert tipi bir ölçek kullanarak 3000 oyuncudan topladığı veri ve sonrasında yaptığı istatistik analizleri ile Oyuncu Motivasyon Modeli'ni ortaya atar. Oyuncu Motivasyon Modeli'nde oyuncular üç ana başlık altında sınıflandırılır (Tablo 6.1). Birincisi *Başarı*, ikincisi *Sosyal* ve üçüncüsü *Sarmalanma*'dır.

Başarı faktörünün altında üç alt bileşen vardır. Bunlar İlerleme, Mekanikler ve Rekabet'tir. ***İlerleme*** güç kazanma, hızlı bir şekilde gelişme, statü sahibi olma ve oyundaki zenginlik sembolü olan her şeyi toplama anlamına gelir. ***Mekanikler*** oyuncunun kendi performansını optimum seviyeye çıkartabilmesi için oyunun kurallarını ve oyun sistemini analiz etmesi ile gerçekleşir. ***Rekabet*** oyuncuların diğer oyunculara meydan okuma ve onlarla yarışma arzusunu temsil eder.

Sosyal faktörün altında üç alt bileşen vardır. Bunlar Sosyalleşme, İlişki ve Takım Çalışması'dır. ***Sosyalleşme*** oyuncunun diğer oyunculara yardım etme ve onlarla iletişim kurma isteğidir. ***İlişki*** diğer oyuncularla uzun süreli ve anlamlı ilişkiler kurma arzusudur. ***Takım Çalışması*** ise diğer oyuncularla birlikte çalışarak engelleri aşmanın oyuncuya verdiği hazdır.

Sarmalanma faktörünün altında ise dört bileşen vardır. Bunlar Keşif, Rol Yapma, Özelleştirme ve Kaçış'tır. ***Keşif*** oyuncuların büyük bir çoğunluğunun bilmediği şeyleri bilmeyi, bulmadığı şeyleri bulmayı amaçlaması anlamına gelir. ***Rol Yapma*** oyun içerisinde farklı bir kişiliğe bürünme ve diğerleri ile bu kişilik üzerinden iletişim kurma arzusudur. ***Özelleştirme*** oyuncunun fiziksel görünümünü istediği gibi değiştirebilmesi ve diğerlerinden farklılaştırabilmesi anlamına gelir. ***Kaçış*** ise günlük yaşamın sıkıntılarından çevrimiçi oyunlar ile

9 https://apps.quanticfoundry.com/surveys/start/gamerprofile/

BAŞARI	SOSYAL	SARMALANMA
İlerleme Gelişim, Güç, Birikim, Statü	**Sosyalleşme** Sohbet, Başkalarına yardım etme, Dost edinme	**Keşif** Keşfetme, Bilgi edinme, Gizli şeyleri bulma
Mekanikler Sayılar, Optimizasyon, Şablonlar, Analiz	**İlişki** Kişisel iletişim, Kendini açma, Destek alma ve destek verme	**Rol Yapma** Hikâye kurgusu, Karakter geçmişi, Roller, Fantezi
Rekabet Diğerlerine meydan okuma, Provokasyon, Otorite	**Takım Çalışması** İşbirliği, Gruplar, Grup başarımları	**Özelleştirme** Fiziksel görünüm, Kıyafetler, Tarz, Renk şemaları
		Kaçış Rahatlama, Gerçek dünyadan kaçma, Gerçek dünya sorunlarından uzaklaşma

Tablo 6.1: *Yee'nin Oyuncu Motivasyon Modeli*

uzaklaşma arzusudur. Bartle'ın oyuncu tiplerinden çok daha karmaşık bir yapı olan bu model literatürde oyuncu tipleri veya oyuncu profilleri ile ilgili en çok atıf alan çalışmalardan biridir.

Çalışmanın popüler olmasının ardından Yee, modeli geliştirerek *Quantic Foundry*[9] sitesiyle oyuncu analizleri yapmaya başlar. Aksiyon, Sarmalanma, Yaratıcılık, Başarı, Sosyal ve Ustalık bileşenleriyle oyuncu profillerini tanımlar. Siteye girip anket sorularını cevaplarsanız size nasıl bir oyuncu olduğunuz söyleniyor. Örneğin, benim oyuncu profilimde en baskın bileşen %84 ile Yaratıcılık olurken, daha sonrasında %77 ile Başarı ve %69 ile Sarmalanma geliyor. Oyuncu profilimin adı Mimar/Ödül Avcısı. Mimarlar planlamaya, karar vermeye ve ilerlemeye önem veren yalnız oyuncular. Yavaş tem-

poda ilerleyen rahatlatıcı oyunları tercih ediyorlar, plan yapmaktan ve bir şeyler inşa etmekten hoşlanıyorlar. Ödül Avcıları ise yalnız takılan aksiyon odaklı kâşifler. Oyun dunyasını keşfetmeyi ve kişiselleştirmeyi seviyorlar. Güçlenmekten ve ortalığı yakıp yıkmaktan hoşlanıyorlar. Nasıl bir oyuncu olduğum ile yapılan bu analizin büyük bir kısmına katılıyorum ama her oyunu bu profile uygun şekilde oynamıyorum. Siz de isterseniz siteden kendi oyuncu profilinizi çıkartın ve profilin sizi gerçekten anlatıp anlatmadığına bir bakın.

Profil Değişkenliği

Oyuncu profilleri birbirinden kesin çizgiler ile ayrılan kavramlar değildir ve değişkendir. Oyuncular oyunları bir profile uymak için değil, iyi vakit geçirmek ve eğlenmek için oynar. Oynanan oyuna ve oyunun farklı seviyelerine göre oyuncular kendi taktiklerini geliştirir ve sorunları farklı yaklaşımlarla çözmeyi dener. Bu yüzden profiller arası geçişler normaldir. Örneğin, Bartle'ın (1996) profillerini kullanacak olursam ben kendimi çoğu oyun için Kâşifler ve Katiller profilinin bir karışımı olarak tanımlarım. Bunlara Başaranlar profilini de eklemem için oyunu gerçekten sevmem gerekir. Öğrencilerimin tavsiyesi ile başladığım *Hades* oyununda 49 başarımın 49'unu da toplamam 176 saat sürdü ve oyundan çok keyif aldım. Ancak bu oyunda geçirdiğim süre veya elde ettiğim başarımlar aynı şeyi her oyunda yaptığım anlamına gelmiyor. Akademik çalışmalar da benzer sonuçlara işaret ediyor. *Just Cause 2* oyunu üzerinden toplam oynanış zamanı, öldürme/ölüm oranı, araçla gidilen mesafe, keşfedilen konum sayısı gibi davranışsal metrikler kullanarak kümeleme analizi yapan Pirker vd. (2016) oyuncu profillerinin görevler arasında farklılık gösterdiğini ve oyuncuların bir kısmının profiller arasında serbestçe geçiş yaptığını ifade eder. Araştırma veri olarak Square Enix'ten alınan 5,000 oyuncunun oynanış bilgisini kullandığı için önemli bir çalışmadır. Ortaya çıkan sekiz oyuncu profili Bartle (1996) tipinde değildir ama örneğin Kâşifler olarak isimlendirilen profilin oynanış süresi olarak diğer profillerden belirgin bir biçimde ayrıldığı görülür.

Oyunların tasarımı ve kullandığı mekanikler de oyuncuyu farklı profilleri denemeye teşvik edebilir. Örneğin, *Dishonored 2* oyununda her seviye sonunda oyuncuya oynayış tarzı ile ilgili bir özet sunulur. *Gizlilik/Saldırı* ve *Öldürme/Merhamet* eksenleri üzerinden verilen bu özet oyuncuya farklı yaklaşımların da mümkün ol-

duğunu ve oyunun farklı şekillerde oynanabileceğini gösterir. Ben bazı seviyeleri tamamen gizlilik odaklı oynamama rağmen, bazılarında ise düşmanların karşısına çıkıp doğrudan saldırmayı seçmiştim.

Benzer şekilde, çok kullanıcılı oyunlarda oynanan oyun modu da profilleri etkileyebilir ve bazen oyuncular profillerinden bağımsız olarak belirgin özellikler gösterir. Örneğin, *Destiny* üzerinden yine kümeleme analizi ile yapılan bir çalışmada profiller arasında farklılıklar yaratan üç değişken belirlenmiştir (Drachen vd., 2016). Bunlar, farklı silahların kullanım sıklığı, ortalama öldürme mesafesi ve oyunun PvP[10] veya PvE[11] modlarında harcanan zamandır. Analizi yapmak için kullanılan değişkenlere ve hangi kümeleme analizinin yapıldığına göre de profiller değişkenlik gösterir. Özetle, oyuncu profili çıkartmak oldukça zor bir iştir ve tüm oyun türlerine uygulanabilir genelgeçer profiller çıkartmak mümkün değildir. Bartle (1996) profillerinin popüler olmasının sebebi kavramların basitliği sayesindedir ama bu profilleri de her oyun türüne ve her oyuna uygulamak mümkün değildir. Oyuncu profilleri ile ilgili çalışmalarda ortaya çıkan profillerin isimleri bile oyundan oyuna ve analizden analize farklılıklar gösterir. Örneğin, rastgele seçilen 10,000 oyuncunun oynanış verileri üzerinden 52 farklı eylem ile *Tom Clancy's The Division* oyunu üzerinden yapılan çalışmada ortaya çıkan altı profil

Barbaros'un Oyun Maceraları

HADES

Oyun Deneyimi: 180+ saat

Hades prosedürel olarak yaratılmış zindanlarda oyunu başından sonuna kadar tek seferde bitirmeniz gereken bir oyun. Her başarısız olduğunuzda baştan başlıyorsunuz ve kalıcı olmayan yeteneklerinizle eşyalarınızı kaybediyorsunuz. Oyunun mekanikleri, anlatısı ve sosyal bağlamı öylesine ustaca iç içe geçmiş ki, bu oyunda oyuncu olmak demek sürekli değişen bir profil göstermek anlamına geliyor. Bazen sadece sosyal ilişkilerinizi geliştirmek için gerekli nesneleri toplamaya çıkıyorsunuz, bazen bir silahı test etmek veya uzmanlaşmak için oynuyorsunuz, bazen farklı tanrılardan farklı yetenekler alarak farklı kombinasyonları deneyimlemek

> *istiyorsunuz. Ölmek veya başarısız olmak sizin için bir eğlence haline geliyor, hatta bazen arzu ettiğiniz hedefe ulaştıysanız kasıtlı olarak ölüyorsunuz. Sonuçta, o günkü ruh halinize göre farklılık gösteren bir profil değişkenliği içerisinde farklı oynayış tarzları arasında gidip geliyorsunuz. Oyunu zevkli kılan da size bu imkânı tanıyor olması. Sadece katil olmak, sadece sosyalleşen olmak veya sadece kâşif olmak sizi tatmin etmiyor, her şeyi deneyimlemek istiyorsunuz.*

Strateji Uzmanları, Yalnız Gezginler, Yalnız Sokak Haydutları, Çok Yönlüler, Sosyal Çiftçiler 1 ve Sosyal Çiftçiler 2 olarak isimlendirilir (Canossa vd., 2018). Bu tarz eylem odaklı analizlerin avantajı oyun tasarımcıları tarafından oynanış döngülerinin analiz edilmesine imkân sağlaması ve arzu edilen veya arzu edilmeyen durumların önceden tahmin edilmesine yardımcı olmasıdır. Ancak analiz ve sonucunda ortaya çıkan profiller tek bir oyuna özeldir ve tek bir oyun için anlamlıdır.

Oyuncu psikolojisini veya oyuncu davranışlarını incelemek için yola çıkan şu ana kadar anlattığım modeller arasında bir uzlaşı yoktur. Bu bölümde üzerinden geçtiğimiz Malone ve Lepper (1987), Sweetser ve Wyeth (2005) ve Yee (2006) çalışmalarını bir tablo ile ifade edersek ortak yönlerinin olup olmadığı daha iyi anlaşılacaktır. Oyun, oynanış ve oyuncu karmaşık kavramlardır. Oyuncu dediğimiz kompleks yapıyı analiz eden çalışmaların kavramsal farklılıkları ve henüz ortak bir dil/değişken ortaya koymamış olması dikkat çekicidir.

10 PvP: Player vs Player, Oyuncuya Karşı Oyuncu
11 PvE: Player vs Environment, Oyuncuya Karşı Çevre

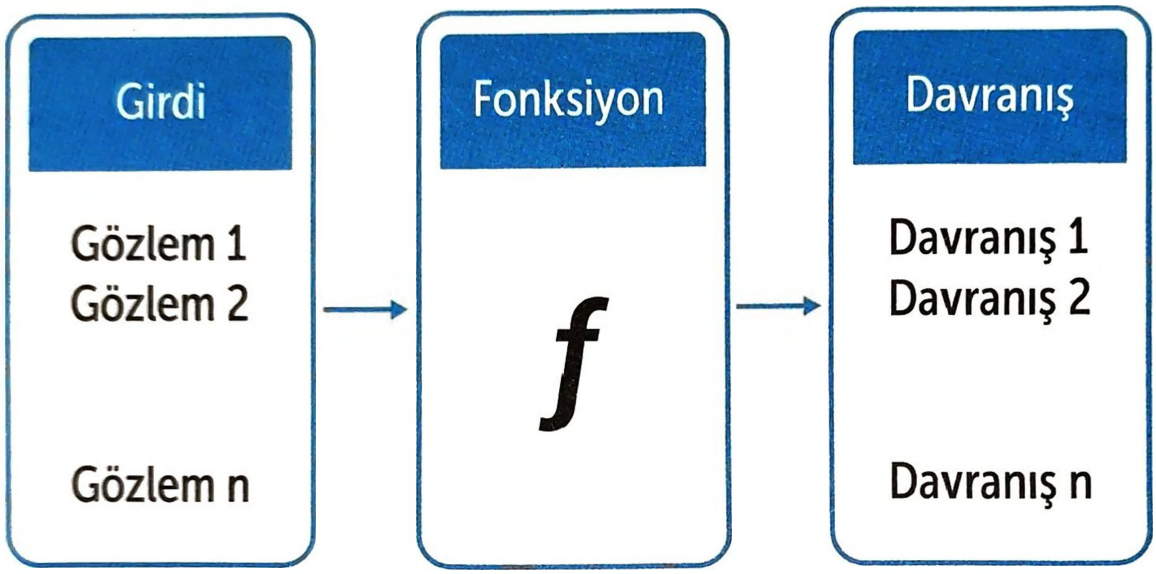
	Sweetser ve Wyeth (2005)	Malone ve Lepper'in (1987)	Yee (2006)
İlerleme			x
Meydan Okuma	x	x	
Net Hedefler	x		
Rekabet		x	x
Konsantrasyon	x		
Kontrol	x	x	
Merak		x	
Özelleştirme			x
Keşif			x
Kaçış			x
Fantezi		x	
Geribildirim	x		
Sarmalanma	x		x
Mekanikler			x
Oyuncu Yetenekleri	x		
İlişki			x
Rol Yapma			x
Sosyal Etkileşim/Sosyalleşme	x		x
Takım Çalışması/İşbirliği		x	x
Tanınma		x	

Tablo 6.2: *Üç motivasyon çalışmasının karşılaştırılması*

Gereksinimler Kuramı

İnternet üzerinden bir anket doldurarak oyuncu profilini çıkartmak kolaydır ama oyuncunun profilini gerçek zamanlı olarak oyunu oynarken nasıl çıkartırsınız? Bir interaktif anlatı sistemi için (1. Bölüm'e bakınız) oyuncu profilleri çıkartmak dinamik bir süreçtir, oyuncunun eylemlerinin önce gözlemlenmesi ve sonra yorumlanması gerekir. Oyuncu, eylemleri ile sisteme girdilerini gönderir ve siz bunları analiz ederek bir davranış modeli elde edebilir (Şekil 6.4) ve belki buradan bir profil çıkartabilirsiniz. Örneğin, keşif oyuncu için bir motivasyon ise keşif motivasyonuna karşılık düşen eylemler nelerdir? Bu eylemleri tanımlayıp oyuncunun eylemleri içinde gözlemleyemezseniz o oyuncunun kâşif olduğunu da söyleyemezsiniz. Veya rol yapma motivasyonu, tanımı gayet açık ama rol yapmaya denk düşen eylemler nelerdir diye sorulduğunda kavram belirsizleşmeye başlıyor. Burada özellikle üzerinde durmak istediğim konu motivasyon-eylem eşleştirmesi, siz herhangi bir motivasyona denk düşen eylemleri tanımlamadıysanız bunları oyuncuda gözlemleyemezsiniz ve dolayısıyla o motivasyona ilişkin bir profil çıkartamazsınız. Bütün bu sorunların aşılmasına yardımcı olabilecek çok eski bir çalışma var: Murray'nin (1938) gereksinimler kuramı.

İnsan gereksinimleri veya ihtiyaçları bir dengesizlik (bir şeyin eksikliği) durumundan ortaya çıkar ve insanı o ihtiyacını gidermeye yönlendirir. Gereksinimler ile ilgili çalışmaların başında tüm insan davranışlarını motivasyonel eğilimler ile açıklamaya çalışan McDougall (1908) gelir. İçgüdüleri ve bunlara karşılık düşen duyguları tanımlar, belirli bir amaca yönelik insan davranışlarını inceler. Gereksinimler ile ilgili herkesin bildiği veya duyduğu bir diğer çalışma da Maslow'un (1968) gereksinimler hiyerarşisidir ama gereksinimler üzerine çok daha kapsamlı bir çalışma ortaya koyan Murray'dir (1938). Murray'ye göre gereksinimler insan motivas-



Şekil 6.4: *Genel oyuncu davranış modeli (de Lima vd., 2018).*

yonunun ana kaynağıdır ve birey ile çevresi arasındaki etkileşimlerden ortaya çıkar. Bu gereksinimleri karşılamak için belirlenen hedefler insan motivasyonunu tanımlar. Murray her bir gereksinimi ilgili olduğu duygular ve eylemler ile tanımlamakla kalmayıp gereksinimler arasındaki ilişkileri de detaylı olarak inceler. Gereksinim-eylem eşleştirmesinin yapılmış olması aslında oyun çalışmaları için çok değerlidir. Oyuncuyu gözlemleyerek profilini çıkartmak istiyorsanız, gözlemlenen her bir eylemin hangi motivasyona veya gereksinime karşılık geldiğini bilmeniz gerek. Oyuncuların her oyun içerisinde farklı gereksinimleri vardır ve oyuncu kendisine sunulan imkânlara bakarak bu gereksinimlerini karşılamaya çalışır, bir eyleme geçer ve eyleminin sonuçlarına bakarak subjektif bir sonuca varır, kendi oyun deneyimini yaratır.

1938 yılında yapılan bir çalışmanın hâlâ geçerli olmadığını veya oyunlarda işe yaramayacağını düşünüyor olabilirsiniz ama Murray'nin gereksinimlerinin: (1) insanların temel arzularını ve ihtiyaçlarını tanımladığı için hâlâ geçerli olduğu ifade edilmiş (Reiss, 2004), (2) bir rol yapma oyununu ve oynayışı analiz etmek için kullanılabileceği gösterilmiş (Bostan, 2009), (3) oyun mekanikleri ile eşleştirilebileceği öne sürülmüş (Bostan ve Kaplancalı, 2009), (4) oyun modlarını incelemek için kullanılabileceği gösterilmiş (Bostan ve Kaplancalı, 2010), (5) yapay zekâ destekli oyun karakterlerini tasarlamak için kullanılması önerilmiş (Bostan, 2010) ve (6) Facebook gibi sosyal medya ortamlarında insan davranışını açıklamak için kullanılabileceği öngörülmüştür (Ines ve Abdelkader, 2011).

Burada bir diğer önemli husus da oyunların büyük bir kısmında oyuncu olarak bir karakteri kontrol ettiğimiz gerçeğidir. Oyuncunun yönettiği karakter ikinci bir benliğe dönüşür ve oyuncu ile karakteri arasındaki çizgiler gittikçe bulanıklaşır (Turkle, 1994). Bizim gereksinimlerimiz rolüne büründüğümüz karakterin gereksinimlerine

Barbaros'tan Hikâyeler

Singapur'da post-doktora yaparken fark ettiğim çok önemli bir nokta vardı. Oyuncu motivasyonları ile ilgili çalışmaların büyük bir kısmı, "insanlar neden oyun oynar?" veya "insanlar neden belirli türde oyunları tercih eder?" sorularının cevaplarını bulmaya odaklı. Dikkat ederseniz, her iki soru da oyuncunun bir oyunu oynamaya başlamadan önceki durumu ile ilgili ve Calleja (2007) bunu makro-bağlılık olarak tanımlıyor. Oysa bir oyunu oynamaya başlayan oyuncunun oyun içerisindeki durumu çok daha farklı ve Calleja (2007) bunu mikro-bağlılık olarak tanımlıyor. Oyunun mekanikleri, sosyal bağlamı ve anlatısı oyuncunun oyun içi motivasyonlarını belirliyor. Bir role bürünüyorsanız, oynadığınız karakterin motivasyonu sizin de motivasyonunuz olabiliyor. Örneğin, **The Witcher 3: Wild Hunt** *oyununda Geralt karakterine bürünmek ile* **Disco Elysium** *oyununda Harrier "Harry" Du Bois rolüne bürünmek birbirinden çok farklı şeyler. Oyuncu profilleri çıkartmak istiyorsanız oynanış sırasındaki oyuncu eylemleri ile oyuncu/karakter motivasyonları arasında bir bağ kurmanız gerek.*

dönüşebilir ve karakterimizin gereksinimleri de bizim gereksinimlerimiz olabilir. Örneğin, oynadığınız karakter zarar gördüyse onu iyileştirme ihtiyacınız vardır. Siz oyuncu olarak sosyalleşme ihtiyacı duyuyorsanız karakterinizi bir başka karakter ile iletişime geçirirsiniz. Bu bağlamda, Murray'nin çalışmasının "insanlar neden oyun oynar?" sorusunu cevaplamaktan çok, oyun içerisindeki davranışlarımızı analiz etmek için kullanılabileceğini söylemek daha uygun olur.

Gelin Murray'nin tanımladığı 27 gereksinimi onlara denk düşen eylemler üzerinden *Hades* oyunu ile inceleyelim. Bu sayede gereksinimlerle ilgili bu çalışmanın oyunlara uyarlanabilir olup olmadığını da görmüş oluruz. Hades Yunan mitolojisi üzerine kurulu bir kurgusal evrende geçiyor ve Tanrı Hades'in oğlu Zagreus karakterini oynuyoruz. Yeraltı Dünyası'ndan kaçıp Olympos Dağı'na ulaşmak isteyen Zagreus prosedürel olarak yaratılmış zindanlarda karşısına çıkan tüm düşmanları yenerek yüzeye çıkmak zorunda. Ancak bu oyunda ya tüm engelleri aşarak yüzeye çıkıyorsunuz ya da en başa dönüyorsunuz. Karakterin ölümü kaçış denemenizde başarısız olduğunuz anlamına geliyor ve kendinizi yeniden Hades'in Evi'nde buluyorsunuz. Yunan tanrıları Zagreus'un amacına ulaşabilmesi için ona özel lütuflar[12] bahşediyor ancak bu yetenekler kalıcı değil geçici nitelikte ve her bir "kaçış denemesi"[13] için rastgele belirleniyor. Oyunun sonuna ve gizli sonlarına ulaşabilmek için Yeraltı Dünyası'ndan kaçmayı defalarca kez denemeniz lazım. Bakalım Hades oyunu içerisinde Murray'nin gereksinimlerini bulabilecek miyiz?

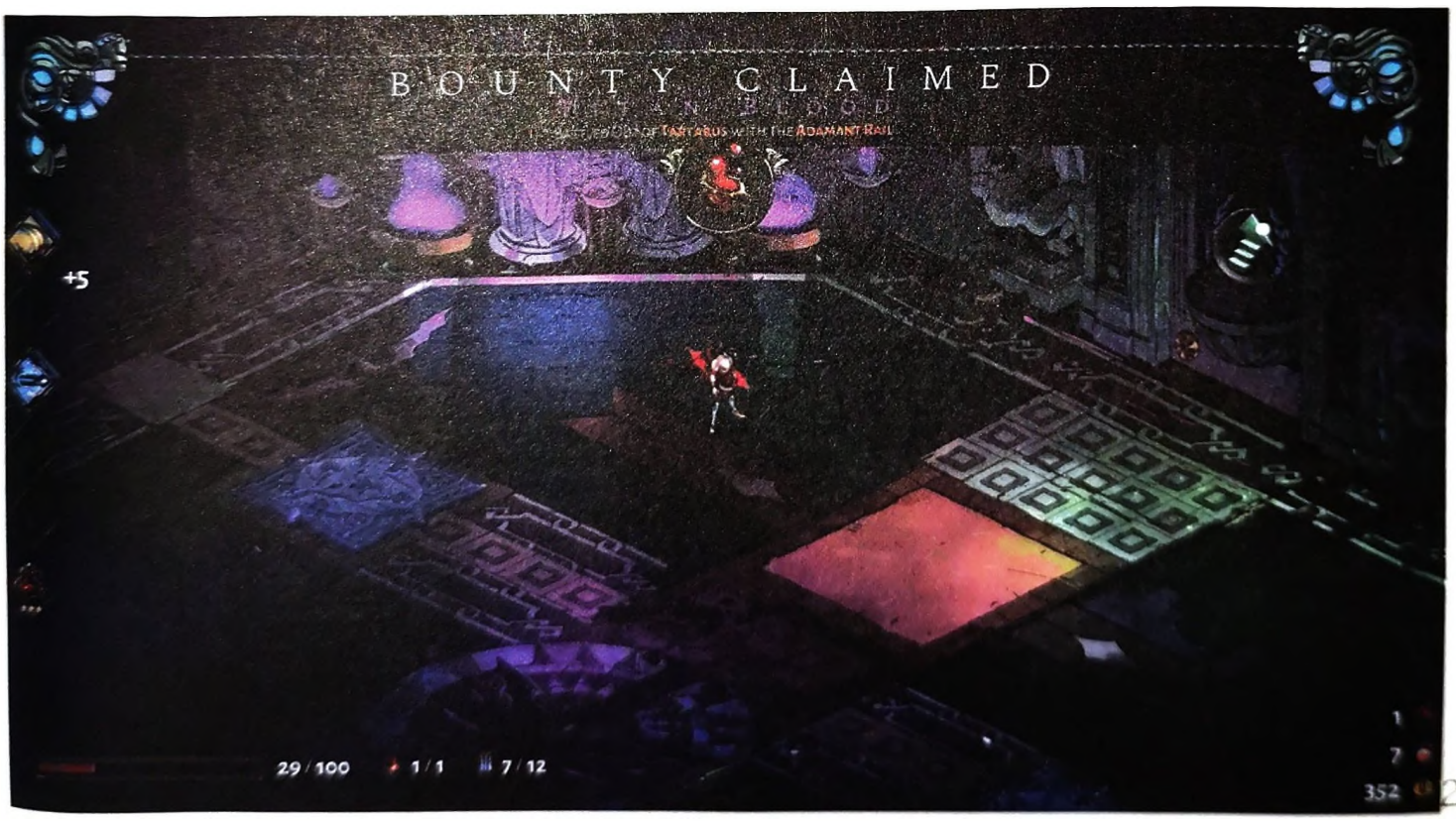
Edinme Gereksinimi *(n Acquisition)*

İlgili Eylemler: Mal-mülk sahibi olmak. Bir şeyleri edinmek veya çalmak. Pazarlık yapmak, kumar oynamak.

Hades oyununda oyuncunun edinme gereksinimi karşılayan uzun bir toplanabilir[14] listesi var. Birkaç örnek

12 boons
13 run
14 collectibles

verelim. "Yeraltı Anahtarları" hem "Cehennem Silahlarını" (oyuncunun kullandığı silahlar) hem de "Gecenin Aynasındaki" (oyunun ana gelişme sistemi) yetenekleri açmanızı sağlıyor. "Değerli Taşlar" Hades'in Evi'nde renovasyon yapmanıza imkân sağlıyor. "Karanlık" yeteneklerinizi geliştirmek için kullanılıyor. "Nektar" oyunda karşılaştığınız karakterlere ve tanrılara hediye olarak verilebiliyor ve oyuncunun bu kişilerle ilişkisini güçlendiriyor. "Mühürlenmiş Dokümanlar" belirli karakterlere yardım edebilmeniz için özel görevleri açıyor. "Titan Kanı" ise yeni silahlar açmanızı ve silahlarınızı geliştirmenizi sağlıyor (Şekil 6.1). Bütün bu toplanabilirler kalıcı nitelikte ve her kaçış denemesinde (veya sonrasında) oyuncunun edindiği şeyler. Bir de her bir kaçış denemesinde geçici olarak topladığınız ve öldüğünüz takdirde kaybettiğiniz toplanabilirler var. Hepsinin bir işlevi var ve hepsi oyuncunun işini kolaylaştırıyor.



Şekil 6.5: *Titan Kanı edinme, Hades, Supergiant Games, 2020.*

Düzen Gereksinimi *(n Order)*

İlgili Eylemler: Edinilen şeyleri düzenlemek, iyileştirmek, birleştirmek ve yapılandırmak.

Hades oyununda oyuncunun düzen gereksinimi üç oyun mekaniği üzerinden sağlanıyor. Birincisi, oyuncunun edindiği yetenekleri görmesini ve iyileştirmesini, her bir kaçış denemesinde hangi yetenek kombinasyonu ile yola çıkacağını belirlemesini sağlayan "Gecenin Aynası". İkincisi, oyuncunun edindiği "Hatıra" eşyaları düzenlemesini ve her bir kaçış denemesinde hangisini kullanacağını belirlemesini sağlayan "Camekân". Üçüncüsü ise Silah Deposu'ndaki "Silah Stantları", oyuncu buradan silahlarını seçebiliyor ve yapılandırabiliyor.

Elde Tutma Gereksinimi *(n Retention)*

İlgili Eylemler: Edinilen nesneleri elinde tutmak, başkasına vermemek, biriktirmek.

Hades oyununda geçici toplanabilirlerin elde tutulması mümkün değil ancak kalıcı olanlar için durum farklı. Oyuncu kalıcı toplanabilirleri elinde tutmak veya harcamak arasında sürekli olarak bir seçim yapmak zorunda. Örneğin, Gecenin Aynası'nda başlangıçta dört yetenek açılıyor ve siz oyuncu olarak topladığınız "Karanlık" ile bu yetenekleri satın alabiliyorsunuz. Ama ya sonrasında açılacak yetenekler? Onlar için biraz "Karanlık" kenara koymak ve biriktirmek isteyebilirsiniz. Oyundaki karakterler ile olan ilişkilerinizi güçlendirmek mi istiyorsunuz? O zaman "Nektar" biriktirmeniz lazım. Bazen oyuncu sadece "Nektar" toplamak için kaçış denemelerine çıkar ve amacı zindanların hepsini bitirmek veya oyunu kazanmak değildir, çünkü "Nektar" biriktirmesi gerekir. Oyuncu topladığı nektarları bir başkasına vermez, elinde tutar ve kullanmak için uygun zamanı bekler.

İnşa Etme Gereksinimi *(n Construction)*

İlgili Eylemler: Bir şeyler inşa etmek, nesneleri ayarlamak ve farklılaştırmak.

Hades oyununda oyuncunun inşa etme gereksinimi Yeraltı Dünyası'nı korumak ve onarmaktan sorumlu karakterden satın alınan renovasyonlar ile sağlanıyor. Renovasyonların farklı formları var ve bazıları oynanışa da etki ediyor. Örneğin, zindanlara "Çeşme" inşa ederseniz, bu sayede kaçış denemeleri sırasında azalan canınızı geri kazanabilirsiniz. Aynı şekilde, zindanlara "Cehennem Hazineleri" koyarsanız edineceğiniz geçici veya kalıcı nesnelerin sayısını artırmış olursunuz. Bazı renovasyonlar ise tamamen görsel dekorasyon niteliğinde ve Hades'in Evi'nin farklı odalarını istediğiniz gibi şekillendirmenizi sağlıyor (Şekil 6.6). Dekoratif nitelikteki bu renovasyonlardan bazıları evin hizmetçisi



Şekil 6.6: *Hades'in tahtının arkasına yerleştirilen bir duvar resmi, Hades, Supergiant Games, 2020.*

olan Dusa adındaki karakter ile olan ilişkinizi de güçlendiriyor.

Başarı Gereksinimi *(n Achievement)*

İlgili Eylemler: Bir şeyde ustalaşmak, engelleri aşmak, zor bir şeyi başarmak için uzun süre ve tekrar tekrar mücadele etmek, bir hedefe ulaşmak için çalışmak, kazanmak istemek.

Başarı gereksinimi aslında her oyunda en baskın gereksinimimiz. Oyunlar kazanmak için oynanır, ustalaşmak için oynanır, engeller oyunu bitirmek için aşılır. Herhangi bir oyunu ben bu oyunda başarısız olmak istiyorum diyerek oynayan var mı? Bu gereksinim orijinal çalışmada da baskın gereksinim olarak tanımlanıyor (Murray, 1938, p. 165). Zor bir şeyi başarmak için uzun süre ve tekrar tekrar çaba sarf etmek de aslında Hades oyununun temel oynanış mantığının ta kendisi. Defalarca kez ölseniz de tekrar tekrar Yeraltı zindanlarından kaçmaya çalışıyorsunuz ve bir hedefe ulaşmak için uğraşıyorsunuz.

Tanınma Gereksinimi *(n Recognition)*

İlgili Eylemler: Övgüye ve takdire neden olmak, saygı görmeyi beklemek, başarılarını sergilemek, prestij ve statü sahibi olmayı istemek.

Hades'in baş kahramanı Zagreus'un Yeraltı Dünyası'nın prensi olduğunu herkes biliyor. Bu yüzden, oyuncu iletişime geçtiği bütün karakterlerden saygı görüyor (babası Hades hariç). Zagreus'un övülmek veya takdir edilmek gibi bir ihtiyacı yok ama başarılarını renovasyonlar ile sergileme imkânı var. Örneğin, "Yüce Kahraman" portresini satın alabilmeniz için oyunun bölüm sonu düşmanlarından biri olan Theseus'u yenmeniz gerek. Bu karakteri yendikten sonra portreyi satın alıp evinize koyarsanız portredeki Theseus karakteri size oyundaki

başarımlarınızı hatırlatacak, bir nevi oyuncu kendi kendisini onurlandıracak.

Dokunulmazlık Gereksinimi *(n Infavoidance)*

İlgili Eylemler: İyi yapılmayan bir işi yapmayı bırakmak, başarısızlıktan kaçınmak, arkadaşlık kurmaktan çekinmek, reddedilmekten korkmak, test edilmekten kaçınmak.

Dokunulmazlık gereksinimi Hades oyununda karşılanmıyor çünkü Zagreus'un böyle bir ihtiyacı yok. Kahramanımız başarısızlıktan kaçan değil başarısızlıklarının üzerine giden bir karakter. Ardı ardına test edilmekten memnun. Ayrıca, yeni arkadaşlar edinmek konusunda çekinceleri yok. Dikkat ederseniz, oyuncu/karakter olarak gereksinimleriniz aslında rolüne büründüğünüz karakterin nasıl tasarlandığına göre belirleniyor.

Kendini Savunma Gereksinimi *(n Defendance)*

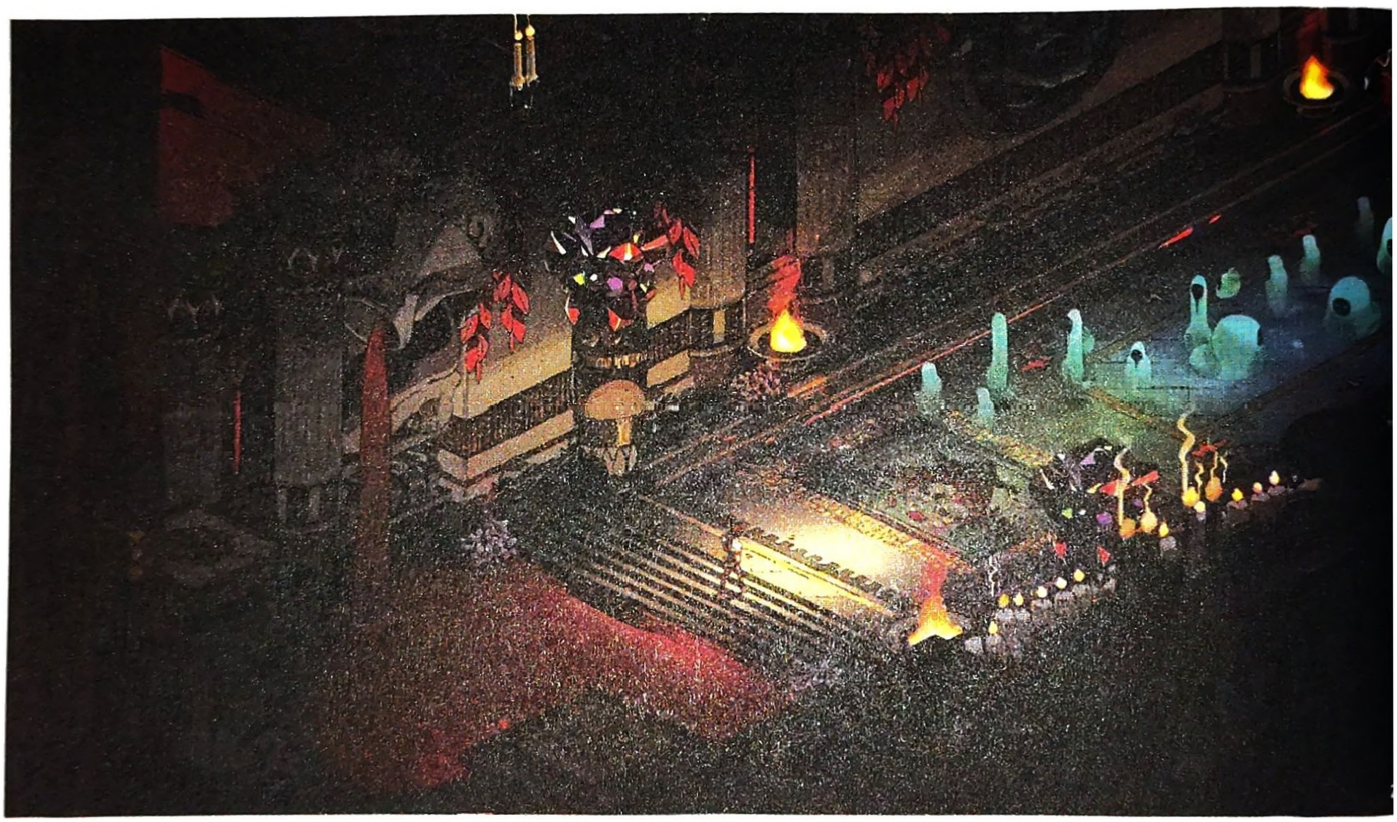
İlgili Eylemler: Suçlandığında veya eleştirildiğinde kendini savunmak, başarısızlıklarını gizlemek, başarısızlıklarına bahaneler üretmek, suçunu veya zayıflığını kabul etmemek.

Kendini savunma gereksinimi de *Hades* oyununda karşılanmıyor çünkü Zagreus'un böyle bir ihtiyacı yok. Babası Hades tarafından sürekli olarak eleştiriliyor ve suçlanıyor ama kahramanımız iyi kalpli, neşeli ve kendisiyle (ve hatta başarısızlıklarıyla) dalga geçebilen bir karakter. Başarısızlıklarını gizlemekten çok başarısızlıklarının üzerine gitmeyi seviyor.

Mukabele Gereksinimi *(n Counteraction)*

İlgili Eylemler: Başarısızlığa meydan okumak, karşılık vermek, karşı eyleme geçmek, korkularını yenmek, aşılacak engeller ve zorluklar aramak.

Zagreus'un ardı ardına Yeraltı zindanlarından kaçış denemeleri yapması başarısızlığa meydan okuması anlamına geliyor. Oyuncu başarısızlığı kabulleniyor ama karşı eyleme geçip bir kez daha şansını deniyor, bir tur daha mücadele ediyor (Şekil 6.7). Zagreus kendisini Yeraltı'na hapsetmeye istekli babasına her daim meydan okuyor ve karşı eyleme geçmekten çekinmiyor.



Şekil 6.7: *Başarısız bir kaçış denemesinden sonra evine dönen Zagreus, Hades, Supergiant Games, 2020.*

Zarardan Kaçınma Gereksinimi *(n Harmavoidance)*

İlgili Eylemler: Acı çekmekten, fiziksel zarardan, hastalıktan ve ölümden kaçınmak, önlemlerini almak, tehlikeden kaçınmak.

Zarardan kaçınma gereksinimi Hades oyununda farklı mekanikler ile karşılanıyor. Tanrıların lütuflarından bazıları oyuncunun sağlığını artırmasına veya geri kazanmasına yarıyor. Örneğin, Demeter'in "Beslenen Ruh" lütfu oyuncunun kaybettiği sağlığın %30'unu geri kazanmasını sağlıyor ve daha sonra oyuncunun sağlığını artıracak mekanikleri de daha etkili kılıyor. Toplanabilirlerin bazıları da benzer şekilde oyuncunun zarardan kaçınmasını sağlıyor. Ancak bu konuda özellikle bahsetmem gereken şey oyunun "Tanrı Modu". Menüden bunu açtığınızda %20 zarar direnci kazanıyorsunuz ve kaçış denemelerinizdeki her ölümünüz size %2 zarar direnci daha veriyor. Bunun anlamı yaratıkların size vereceği zararın her başarısızlığınızda daha da azalması. Oyunun herkes tarafından deneyimlenmesi için sağlanan büyük bir kolaylık bu, oyunu bitirmekte zorlanacak oyuncular için büyük bir imkân.

İtaat Gereksinimi *(n Deference)*

İlgili Eylemler: Üstlerini takdir etmek ve onları desteklemek. Daha deneyimli olanların liderliğini kabul etmek. Tavsiyelere uymak. Hizmet etmek.

İtaat gereksinimi Zagreus'un diğer karakterler ile iletişimi sayesinde karşılanıyor. Zagreus, Achilles ve Nyx gibi kendisinden daha deneyimli karakterlere saygı duyuyor ve onların tavsiyelerine kulak veriyor. Kaçış denemelerinde karşısına çıkan Yunan tanrılarına da saygıda kusur etmiyor ve onların liderliğini kabul ediyor, verdikleri ödülleri ve lütufları de saygıyla kabul ediyor (Şekil 6.8). Tek itaat etmediği karakter babası Hades ve bu da zaten hikâyenin çatışma unsuru olarak belirlenmiş durumda.

Hâkimiyet Gereksinimi *(n Dominance)*

İlgili Eylemler: Başkalarını etkilemek, önderlik etmek, yönetmek. Kontrol etmek ve hâkim olmak. Standartları belirlemek, kararlar vermek, tartışmaları sonlandırmak.



Şekil 6.8: *Kaçış denemelerinden birinde Zeus'un lütfu, Hades, Supergiant Games, 2020.*

Zagreus rolüne bürünen oyuncu zindanlardaki düşmanları yok ederek, Hades'in Evi'ni yeniden dekore ederek, diğer karakterler üzerindeki etkisini artırarak aslında bir nevi Yeraltı'nı kontrol ediyor ve düzenin efendisi oluyor. Amaç hiçbir zaman Hades'i devirip yerine geçmek değil ama Hades'in belirli karakterlere verdiği cezaları bile kaldırma imkânı var. Oyunda Zagreus olarak Yeraltı'nı etkiliyor ve mevcut düzende bir şeyleri değiştiriyorsunuz.

Bağımsızlık Gereksinimi *(n Autonomy)*

İlgili Eylemler: Kurallara veya geleneklere rağmen istediğini yapmak, aile yükümlülükleri veya rutin işler ile kısıtlanmayı kabul etmemek, otoriteye karşı gelmek, baskıya boyun eğmemek.

Hades oyununun anlatısı zaten bağımsızlık gereksinimi üzerine kurulu. Baba Hades'in koyduğu kuralları kabul etmeyen ve otoriteye karşı gelen Zagreus'un hikâyesini oynuyoruz. Hades'in bütün baskılarına rağmen Yeraltı'ndan kaçmak ve yüzeye ulaşmak için mücadele ediyoruz. Hatta Hades'in daha önce verdiği hükümleri bile kaldırıyor, Orpheus ve Sisyphus gibi karakterlere yardım ediyoruz.

Saldırganlık Gereksinimi *(n Aggression)*

İlgili Eylemler: Öldürmek. Saldırmak. Zarar vermek.

Oyunun her bir kaçış denemesi farklı yaratıklarla dövüşmeyi gerektiriyor. Saldırgan olmak ve onları öldürmek zorundasınız yoksa Yeraltı'ndan çıkmanız mümkün değil. Oyundaki bazı yetenekler, silah geliştirmeler ve belirli tanrıların lütufları da düşmanlarınıza daha fazla zarar vermenizi sağlıyor.

Alçalma Gereksinimi *(n Abasement)*

İlgili Eylemler: Baskıya ve hâkimiyete isyan veya şikâyet etmeden boyun eğmek, teslim olmak, kendini alçaltmak, cezayı kabul etmek.

Alçalma gereksinimi Hades oyununda karşılanmıyor çünkü oyun zaten baskıya ve hâkimiyete isyan eden bir karakterin hikâyesi. Zagreus babasına teslim olmuyor, onun verdiği cezaları uysal bir biçimde kabul etmiyor, kendini alçaltmıyor.

Yakınlık Gereksinimi *(n Affiliation)*

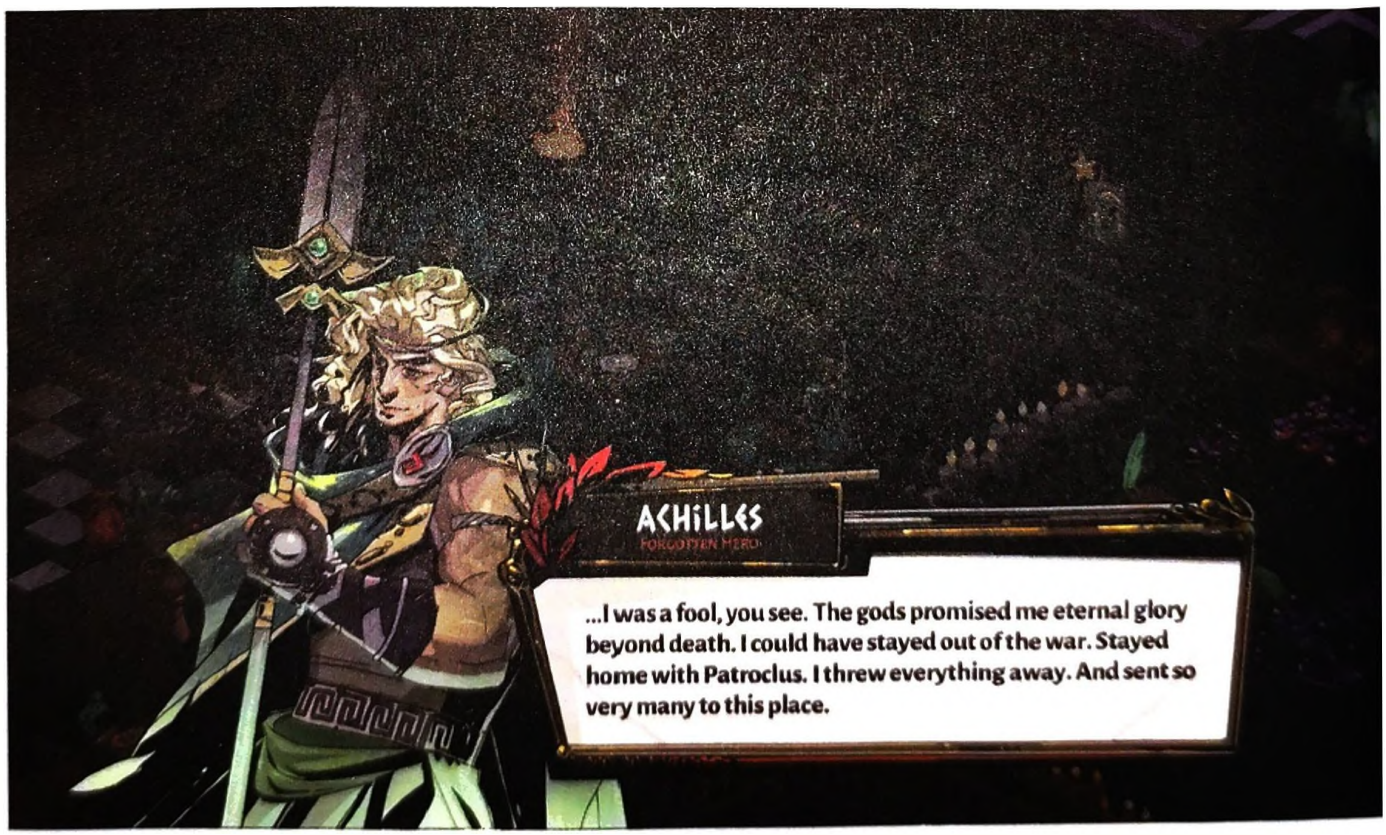
İlgili Eylemler: Arkadaşlıklar ve ortaklıklar kurmak. İyi niyet ve sevgi göstermek. Başkalarını memnun etmeye çalışmak. Selamlaşmak, sohbet etmek, birlikte yaşamak.

Hades oyununda yakınlık gereksinimi karakterler ile kurduğunuz ilişkiler sayesinde karşılanıyor. Zagreus

herkes ile kolaylıkla arkadaş oluyor (zindanlarda kendisiyle dövüşen Alecto, Magaera ve Tisiphone gibi düşmanlarla bile). Karakterler ile ilişkilerini geliştirmek için onlara hediyeler veriyor, onlara yardımcı olmak için elinden geleni yapıyor, onlarla sohbet ediyor. Burada yakınlık gereksinimi ile başarı gereksinimi arasındaki sinerjinin orijinal çalışmada "bir şey başarmak için işbirliği yapmak" olarak tanımlandığını vurgulamak gerek (Murray, 1938, p.175). Zagreus da babasının evindeki karakterler ve Yunan tanrılarıyla işbirliği yaparak Yeraltı'nın düzenini değiştirmeye ve annesini geri kazanmaya çalışıyor.

Duygusal Destek Gereksinimi *(n Nurturance)*

İlgili Eylemler: Zayıflarla ve zorda olanlarla ilgilenmek. Çocuklarla ve hayvanlarla vakit geçirmek. Şefkat göstermek. Başkalarının sıkıntılarından etkilenmek.



***Şekil 6.9**: Oyuncu ile dertleşen Achilles, Hades, Supergiant Games, 2020.*

Zagreus'un belirli karakterler ile etkileşimi duygusal destek gereksinimini karşılayacak şekilde tasarlanmış. Babası tarafından cezalandırılan karakterlerin (Achilles gibi) dertlerini dinliyor (Şekil 6.9), evin görmezden gelinen hizmetçisi Dusa ile ilgileniyor, ölümün kişileştirilmiş hali olan Thanatos'a bile duygusal destek veriyor. Hades'in Evi'nde isterse Cerberus'u (Yeraltı'nın devasa üç kafalı köpeği) da sevebiliyor.

Reddetme Gereksinimi *(n Rejection)*

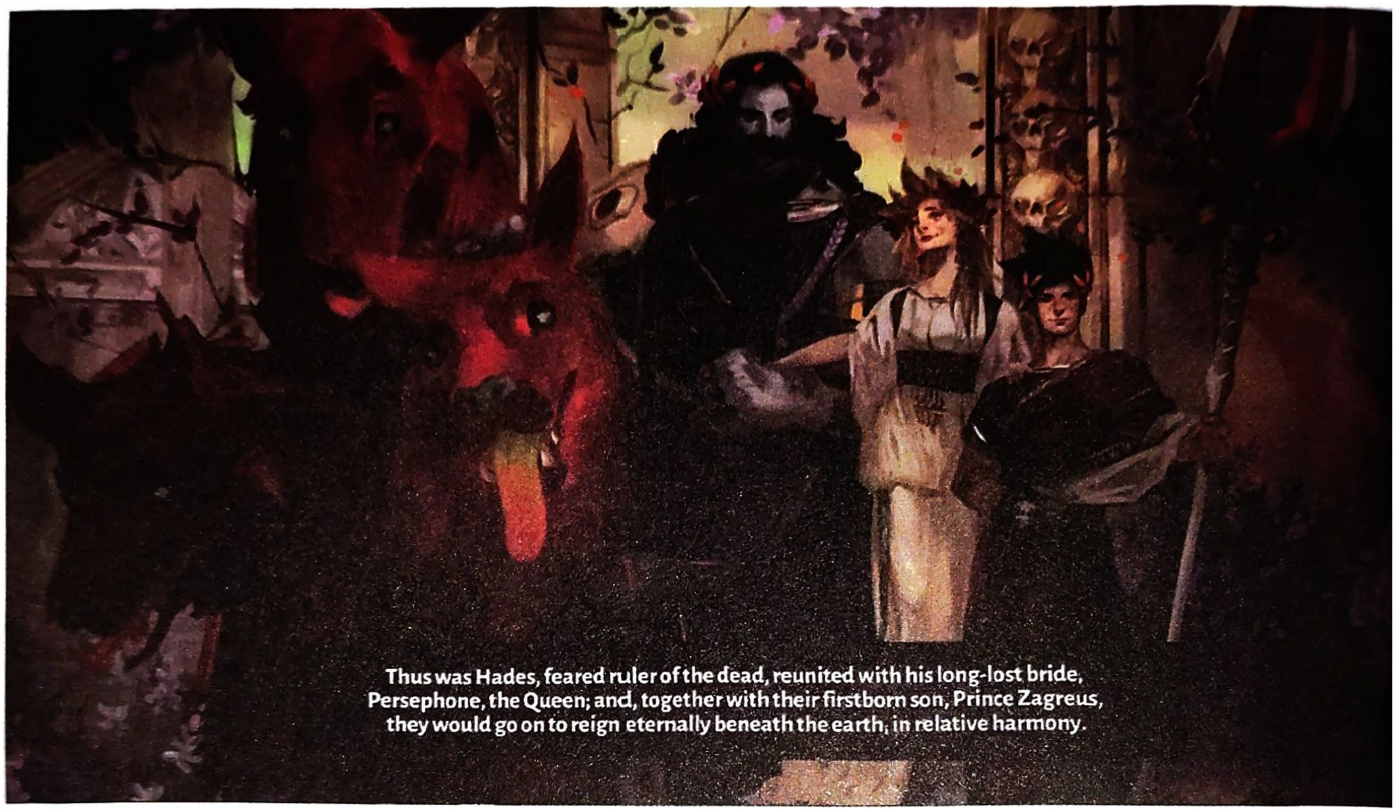
İlgili Eylemler: İnsanlardan uzak durmak, onları eleştirmek. Memnun edilmesi zor biri olmak. Arkadaşlıklarda seçici olmak. İnsanlarda zekâ, yetenek veya hayal gücü gibi yüksek standartlar aramak.

Reddetme gereksinimi Hades oyununda karşılanmıyor çünkü Zagreus karakteri bu gereksinime denk düşen eylemlere zıt bir karakter olarak tasarlanmış. Mütevazı, dost canlısı ve iyi niyetli bir karakter.

Şefkat Gereksinimi *(n Succorance)*

İlgili Eylemler: Şefkatli insanları kendine yakın bulmak. Duygusal destek veya tavsiye verecek insanlara ihtiyaç duymak. İyilik görünce memnun olmak. İyilikleri tereddüt etmeden kabul etmek.

Zagreus annesi Persephone uzun zaman önce Yeraltı'ndan ayrıldığı için şefkate ve ilgiye muhtaç bir karakter. Annesi gibi gördüğü Nyx karakteri Zagreus ile kendi çocuğuymuş gibi ilgileniyor. Persephone ve Nyx karakterleri oyuncu/karakterin şefkat gereksinimini karşılıyor. Zagreus onlardan ilgi veya yakınlık görünce çok mutlu oluyor. Zaten karakterimiz ailesini yeniden bir araya getirme amacına çok zorlu bir mücadeleden sonra ulaşıyor (Şekil 6.10).



Şekil 6.10: *Oyunun mutlu sonu, Hades, Supergiant Games, 2020.*

Riayet Gereksinimi *(n Blamavoidance)*

İlgili Eylemler: Ahlaki ve toplumsal kurallara riayet etmek. Başkaları ne der diye düşünmek. Suçlanmadan, dışlanmadan, kınamadan kaçınmak. Başkalarını kızdıracak veya sinirlendirecek eylemlerden kaçınmak.

Hades oyununda Zagreus'un kurallara riayet etmek gibi bir derdi yok ve babasını kızdıracak veya sinirlendirecek eylemlerden kaçınmıyor. Bunları yaparken de kendini suçlu hissetmiyor. Dolayısıyla bu gereksinim oyunda karşılanmıyor.

İdrak Gereksinimi *(n Cognizance)*

İlgili Eylemler: Keşfetmek, sorular sormak, merakını gidermek. Dinlemek, incelemek. Bilginin peşinde koşmak.

Zagreus yüzeyde neler olduğunu merak eden bir karakter. Annesinin nerede olduğunu ve aile geçmişinde yaşananları öğrenmek için sürekli sorular soruyor, bilginin ve gerçeklerin peşinden koşuyor. Oyuncunun idrak gereksinimi oyunun hikâyesi tarafından karşılanıyor.

İzahat Gereksinimi *(n Exposition)*

İlgili Eylemler: Bilgi vermek, açıklamak, anlatmak, vaaz vermek. İşaret etmek ve göstermek. Ayrıntılı bilgi vermek.

Bu gereksinim oyunda karşılanmıyor çünkü oynadığımız karakter Yeraltı'nın diğer karakterlerine göre daha genç ve deneyimsiz. Diğerlerine bilgi veya vaaz verecek, gerçeklere işaret edecek bir konumda değil. Oyunun hikâyesi bu gereksinimi karşılamaya izin vermiyor.

Anlayış Gereksinimi *(n Understanding)*

İlgili Eylemler: Deneyimleri analiz etmek, özetlemek, ilişkileri tanımlamak, fikirler üretmek ve genellemelere varmak, kavramları birbirinden ayırt etmek.

Oyuncunun anlayış gereksinimi oyunun hikâyesi ile karşılanıyor. Oyuncu/karakter neler olduğunu anlamak, ailesindeki karmaşık ilişkileri analiz etmek, ailesini yeniden bir araya getirmek için fikirler üretmek zorunda.

Oyun Gereksinimi *(n Play)*

İlgili Eylemler: Rahatlama, oyalanma ve eğlence peşinde koşmak. Oyunlar oynamak. Gülmek ve eğlenmek. Rol yapmaktan keyif almak.

Oyun içinde oyun kavramı *Hades* için geçerli değil. Ancak oyunun bazı mekanikleri oyuncunun rahatlamasına ve oyalanmasına yardımcı oluyor. Oyuncu istediği zaman Saray Müzik Standı ile istediği şarklıları dinleyebiliyor. Odasındaki liri çalmayı deneyebiliyor ve

isterse kaçış denemeleri öncesi Skelly ile antrenman yaparak oyalanabiliyor.

Duyu Gereksinimi *(n Sentience)*

İlgili Eylemler: Güzel kokular, tatlar, sesler ve görüntülerden hoşlanmak. Renk, ışık, form, güzellik, kıyafet, dekorasyon, manzara, mimari, sanat gibi şeylerden keyif almak.

Hades oyununda oyuncunun duyu ihtiyacı Hades'in Evi'nde yapabileceği renovasyonlar ile karşılanıyor. Farklı renklerde ve farklı tarzlarda gelen dekorasyon seçenekleri ile oyuncu evin her yerini arzu ettiği hale getirebiliyor. Ayrıca elmaslar ile satın alabileceği şarkılarla şiir ve müzik ihtiyacını giderebiliyor.

Seks Gereksinimi *(n Sex)*

İlgili Eylemler: Biriyle yakınlaşmak, birini baştan çıkartmak. Âşık olmak, flört etmek, birlikte olmak.

Oyun karakterleri ile yakınlaşmak kurgusaldır ve rol yapma türünde bir duygudur (Leino, 2015). Hades de rol yapma çerçevesinde oyuncuya üç romantik ilişki imkânı sunuyor. Bunlar evin hizmetçisi Dusa, zindanlarda dövüştüğü Magaera ve ölümün kişileştirilmiş hali olan Thanatos. Oyuncunun bu üç karakterle aynı anda yakınlaşması mümkün ama romantik ilişki seçeneklerini açabilmek için önce bu karakterler ile ilişkisini güçlendirmesi gerekiyor.

Sergileme Gereksinimi *(n Exhibition):* Sıradışı veya renkli kıyafetler giyerek, poz vererek ilgi çekmek. İnsanların gözlerinin üzerinde olmasından keyif almak. İlgi çekmek için her şeyi yapmak.

Sergileme gereksinimi oyunda karşılanmıyor çünkü Zagreus zaten Yeraltı'nın prensi olduğu için ilgi odağı bir karakter ve özellikle daha fazla ilgi çekmek gibi bir derdi yok.

Yukarıda incelenen gereksinimler dikkat ettiyseniz farklı mekanizmalar ile karşılanıyor. Elson vd. (2016) oyun deneyimini üç bileşen üzerinden inceliyor. Birincisi oyunun anlatısı. Oyunun anlatısı oyunun geçtiği kurgusal dünyayı, hikâyeyi, olaylar örgüsünü ve karakterleri içerisinde barındırıyor. İkinci bileşen oyunun mekanikleri, bunlar oyunun kuralları ve oyuncunun ne ile nasıl etkileşime geçeceğini belirliyor. Sonuncusu ise oyunun sosyal bağlamı, oyuncunun yanında başka karakterler veya oyuncular olup olmadığı, onlarla iletişime geçme yeteneği ile ilgili. Yukarıda incelenen gereksinimlerin de bazıları oyunun anlatısı, bazıları oyunun sunduğu mekanikler, bazıları ise oyunun sosyal bağlamı tarafından karşılanıyor. Zaten *Hades* oyunu da başarısını çok sayıda oyuncu gereksinimini oyun deneyimi bileşenlerini dengeli bir biçimde kullanarak karşılamasına borçlu olsa gerek. Murray'nin (1938) gereksinimler kuramı, bence, oyuncu psikolojisini veya davranışlarını incelemeye çok uygun bir model. Diğer çalışmalara göre çok daha fazla değişkeni barındırıyor ve en önemlisi gereksinim-eylem eşleştirmelerini yapıyor.

UZMAN GÖRÜŞÜ



Reşit Barış Ferah
Game Developer
Kroppa Digital Agency

Yüksek lisans tezin oyuncu psikolojisi ile ilgili ve oyun geliştirici olarak çalışıyorsun. Bartle'ın oyuncu tipleri (ya da diğer oyuncu profilleri) oyun geliştirirken kullanılıyor mu?

Oyuncu profilleme için daha çok Hexad ve Octalysis Framework'lerini kullanmayı tercih ediyorum, belki Türkiye'de mobil ile hyper-casual ve casual oyun yapımları daha ağırlıklı olduğundan olabilir ama bu çalışmaların günümüz standartlarına ve ihtiyaçlarına daha uygun olduğunu düşünüyorum. Hexad'ın kendisi de aslında Bartle'dan yola çıkılarak oyunlaştırılmış deneyimler için geliştirilmiş bir sistem ama aynı şekilde oyunlarda da kullanılabilecek uygunlukta. Hedef personalar kararlaştırıldıktan sonra bu personaların dahil olabilecekleri tip veya tipler (Belki 2 veya daha fazla tip belli oranda karşılayan) belirlenerek bunlar üzerinden, bu hedefler doğrultusunda oyun deneyimi oluşturmaya çalışıyorum diyebilirim kendi iş akışımda.

Literatürdeki akış durumu oyun geliştirirken dikkate alınıyor mu? Ya da alınmalı mı?

Flow Theory'nin ise sektöründe hemen her noktasında dikkate alındığını hem birinci elden hem de sektördeki diğer arkadaşlarla olan konuşmalarımdan biliyorum. Akademik geçmişi olmayanlar Flow hakkında çok bilgisi olmasa dahi sektörden gelen tecrübeleriyle isimlendirmeden dahi bunu oyun tasarımında kullan-

maktalar. Dediğim gibi Türkiye'deki sektör biraz daha mobil ve hyper-casual ağırlıklı olduğundan o tarafla ilgili tabii benim de bu yorumlarım.

Oyuncu motivasyonları ile ilgili çalışmalara baktığında, sana en anlamlı veya pratikte de kullanılabilir gelen hangisiydi?

Oyuncu motivasyonlarında da yine Octalysis Framework'ünün hem analiz hem de çalışma yapmak için gayet uygun düştüğünü düşünmekteyim. Hem motivasyonların ayrıldığı 8 ana başlık ve bu 8 ana başlık altında örneklerle maddelendirilen somut olgularla bir oyun ve/veya oyunlaştırma deneyimi sunmakta kendi bildiklerim arasında en güçlü sistem olduğunu söyleyebilirim. Kendi tezimde de çalıştığım Murray'nin Needs Framework'üyle de birçok noktada eşleştiğini ve hatta üzerine bir akademik çalışma yapıldığı taktirde yüksek oranda oyun ve oyunlaştırma alanında bunu karşılayacağını düşünmekteyim.

LUDOGRAFİ

Nintendo (1983) Mario Bros

New World Computing (1998) Mıght and Magıc VI: The Mandate of Heaven

Avalanche Studios (2010) Just Cause 2

From Software (2011) Dark Souls

Bungie (2016) Destiny

CD Projekt RED (2015) The Witcher 3: Wild Hunt

Massive Entertainment (2016) Tom Clancy's The Division

Arkane Studios (2016) Dishonored 2

Ubisoft (2018) Assassin's Creed Odyssey

ZA/UM (2019) Disco Elysium

Ubisoft (2020) Assassin's Creed Valhalla

Sumo Digital (2020) Sackboy: A Big Adventure

Sucker Punch (2020) Ghost of Tsushima

Supergiant Games (2020) Hades

REFERANSLAR

Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research, 1* (1), 19.

Bostan, B. (2009). Player motivations: A psychological perspective. *ACM Computers in Entertainment 7*, 2.

Bostan, B. (2010). A motivational framework for analyzing player and virtual agent behavior. *Entertainment Computing, 1*(3-4), 139-146.

Bostan, B. ve Kaplancali, U. (2009). Explorations in player motivations: game mechanics. *GAMEON 2009* içinde. Düsseldorf, Germany, 2009.

Bostan, B. ve Kaplancali, U. (2010). Explorations in player motivations: game mods. *GAMEON-ASIA 2010* içinde, Shanghai, China.

Bostan, B. ve Ogut, S. (2009). Game challenges and difficulty levels: lessons learned From RPGs. *International Simulation and Gaming Association Conference 2009* içinde.

Bouvier, P., Lavoue, E., ve Sehaba, K. (2014). Defining engagement and characterizing engaged-behaviors in digital gaming. *Simulation & Gaming, 45*(4–5), 491–507.

Calleja, G. (2007). *Digital games as designed experience: Reframing the concept of immersion*. Doktora Tezi. Victoria University of Wellington, New Zealand.

Canossa, A., Makarovych, S., Togelius J., ve Drachen A. (2018). Like a DNA string: Sequence-based player profiling in Tom Clancy's The Division. *Fourteenth Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference* içinde. AIIDE, AAAI, pp. 152–158.

Czikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.

de Lima, E. S., Feijó, B., ve Furtado, A. L. (2018). Player behavior and personality modeling for interactive storytelling in games. *Entertainment Computing, 28*, 32–48.

Destructoid (2016, Kasım 11). Dishonored 2 co-creative director Harvey Smith on success, cult game status, and gold-plated toilets, Destructoid, Erişim Adresi: https://www.destructoid.com/stories/dishonored-2-co-creative-director-harvey-smith-on-success-cult-game-status-and-gold-plated-toilets-398595.phtml

Dillon , R . (2011). *The Golden Age of Video Games*. New York: Taylor and Francis .

Drachen, A., Green, J., Gray, C., Harik, E., Lu, P., Sifa, R., ve Klabjan, D. (2016). Guns and guardians: Comparative cluster analysis and behavioral profiling in destiny. *IEEE Conference on Computational Intelligence and Games* içinde. IEEE, 1-8.

Elson, M., Breuer, J., Ivory, J. D., ve Quandt, T. (2014). More than stories with buttons: Narrative, mechanics, and context as determinants of player experience in digital games. *Journal of Communication, 64*, 521–542.

Heckhausen, J. ve Heckhausen, H. (2005). *Motivation and Action.* Cambridge University Press.

Ines, D.L., ve Abdelkader, G. (2011). Facebook games: between social and personal aspects. *International Journal of Computer Information System and Industrial Management Applications, 3*, 713–723.

Leino, O.T. (2015). "I know your type, you are a player": Suspended fulfilment in Fallout: New Vegas. J. Enevold & E. MacCallumStewart (eds.). *Game Love: Essays on Play and Affection* içinde. pp. 218-242, Jefferson: McFarland.

Malone, T.W. ve Lepper, M.R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. R.E. Snow ve M.J. Farr (eds.) *Aptitude, Learning, and Instruction: Conative and Affective Process Analyses* içinde. Lawrence Erlbaum, Hillsdale, NJ.

Maslow, A.H. (1968). Towards a Psychology of Being. Van Nostrand, New York.

Marczewski, A. (2012). An Interview with Richard Bartle about Gamification. Gamified UK. Erişim Adresi: https://www.gamified.uk/2012/12/31/an-interview-with- richard-bartle-about-gamification/

McDougall, W. (1908). *An Introduction to Social Psychology.* Methuen, London.

Michailidis, L., Balaguer-Ballester, E., ve He, X. (2018). Flow and immersion in video games: The aftermath of a conceptual challenge. *Frontiers in Psychology, 9.*

Murray, H.A. (1938). *Explorations in Personality.* Oxford University Press.

Petralito, S., Brühlmann, F., Iten, G., Mekler, E.D. ve Opwis, K. (2017). A good reason to die: how avatar death and high challenges enable positive experiences. *2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* içinde. Denver, CO. New York, NY: ACM; 2017. p. 5087–5097.

Pirker, J., Griesmayr, S., Drachen, A. ve Sifa, R. (2016). How playstyles evolve: progression analysis and profiling in just cause 2. *International Conference on Entertainment Computing* içinde. Springer, 90-101.

Reiss, S. (2004). Multifaceted Nature of Intrinsic Motivation: The Theory of 16 Basic Desires. *Review of General Psychology, 8*(3), 179-193.

Schneider, M.O, Moriya, E. T. U, da Silva, A. V., ve Néto, J. C. (2016). *Analysis of player profiles in electronic games applying bartle's taxonomy. SBGames 2016* içinde.

Sweetser, P. ve Wyeth, P. (2005). GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games. *ACM Computers in Entertainment, 3* (3), 1-24.

Sweetser, P., Johnson, D., Wyeth, P., ve Ozdowska, A. (2012). GameFlow heuristics for designing and evaluating real-time strategy games. *8th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Playing the System* içinde. ACM Press: Auckland, New Zealand.

Turkle, S. (1994). Constructions and reconstructions of self in virtual reality: playing in the MUDs. *Mind, Culture, and Activity, 1,* pp. 158-167.

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior, 9,* 772–775.

BÖLÜM

7

Oyun Deneyimi



Bölüm 7
Oyun Deneyimi

"Oyunlar kullandığınız şeylerdir, izlenim ve değerlendirmemiz onları kullanmanızdan gelir. Oyun yapımcısı olarak insanları etkilemek isteyebilirsiniz ama kullanıcının interaktif deneyimi önce gelir."
—Hideo Kojima (Nice Games, 1999)

Oyun deneyimi insan bilgisayar etkileşimi[1] alanında ortaya çıkan kullanıcı deneyimi[2] kavramı üzerine kuruludur. Kullanıcı deneyimi kullanıcı ile uygulama arasındaki subjektif ilişkidir ve etkileşim odaklıdır. Benzer şekilde, oyun deneyimi de oyun ile oyuncu arasındaki subjektif ilişkidir ama oyunların interaktif yapısı bu deneyimi analiz etmek için farklı yöntemler kullanmayı gerektirir çünkü oyuncu burada sadece etkileşime geçen bir kullanıcı değil, eylemleri ve seçimleri ile kendi deneyimini şekillendirebilen aktif bir katılımcıdır. Garrett (2010) tarafından ortaya atılan Kullanıcı Deneyimi Bileşenleri modelini oyunlara uyarlayan Macklin ve Sharp (2016) oyun deneyimini beş katmanlı bir yapı (Şekil 7.1) üzerinden inceler: yüzey (duyusal katman), iskelet (bilgi katmanı), yapı (etkileşim katmanı), kapsam (fonksiyonel katman) ve strateji (amaç katmanı).

Birinci katman yüzey veya duyusal katmandır. Oyuncunun duyularıyla ilgili olan bu katman oyuncunun gör-

1 human computer interaction (HCI)
2 user experience (UX)

düğü ve işittiği her şeyi içerisinde barındırır. İki boyutlu veya üç boyutlu olarak sunulan grafikler, oyuncunun bakış açısı (birinci veya üçüncü şahıs gibi), oyunun sanat tarzı (soyut piksel sanatı veya çizgi romanlara benzeyen çizgisel tasarımlar gibi) ve ses tasarımları birinci katmanı etkileyen unsurlardır. İkinci katman iskelet veya bilgi katmanıdır. Duyusal katmanın içerisinde oyuncunun oyundan aldığı bilgileri içerisinde barındırır. Oyuncunun gördüklerini ve işittiklerini yorumlayış şekli bilgi katmanını oluşturur. Duyusal verileri analiz edip anlamlandırarak enformasyona, enformasyonu tecrübe ile içselleştirerek bilgiye ve en nihayetinde bilgiyi aktif olarak kullanarak bilgeliğe dönüştürecek olan oyuncudur. Örneğin, *God of War* oyunundaki Valkyrie dövüşlerinde rakibinizin saldırıları ve hareketleri ile ilgili çok sayıda görsel ve/veya işitsel veri alırsınız. Bu verileri anlamlandırarak enformasyona dönüştürürseniz rakibinizin ne zaman nasıl saldıracağına dair bir fikriniz olur. Bu enformasyonu nasıl kullanacağınızı veya nasıl uygulayacağınızı öğrenmek ise bir deneyim işidir ve bilgiye ulaşmanızı sağlar. Artık Valkyrie'nin her hareketini önceden sezebiliyorsanız ve her saldırıya karşı önleminizi alabiliyorsanız da bilgeliğe ulaşmış olursunuz. Ben şahsen öyle bir bilgeliğe ulaşamamıştım, Valkyrie düşmanların saldırı rutinlerini ezberlemiyor, sadece Kratos gibi içgüdülerime güvenerek dövüşüyordum! Valkyrie Queen'e kadar işe yaramıştı.

Bilgi katmanının içeriği oyunlar ve oyun türleri arasında farklılıklar gösterir. Her oyundan aldığımız görsel ve işitsel ögeler aynı olmadığı gibi, zihnimizde gördüklerimizi ve işittiklerimizi yorumlayarak oluşturduğumuz bilgiler de farklıdır. Örneğin birinci şahıs nişancı oyunlarında düşmanların kimler olduğu, nasıl hareket ettikleri, oyuncunun kullanabileceği farklı silahlar ve bu silahların hangi koşullar altında daha etkili olduğu oyun deneyiminin bilgi katmanını oluşturur.



Şekil 7.1: *Beş Katmanlı Oyun Deneyimi Modeli (Macklin ve Sharp, 2016)*

Üçüncü katman olan yapı veya etkileşim katmanı oyuncunun yapabileceği eylemler listesini ve bu eylemleri hangi girdiler ile oyuna gönderebileceğini içerir. Hangi tuşa basınca karakterin çömeldiği veya gizlendiği, hangi tuşa basınca nişan aldığı, hangi tuşa basınca ateş ettiği gibi detaylar etkileşim katmanını oluşturur. Etkileşim katmanı teknolojik unsurlardan da etkilenir, bir oyunu oynarken klavye ve fare kullanmak ile bir oyun kumandası kullanmak çok farklı deneyimlerdir. Bu katman oyunun oynanabilirliğini de etkiler. Girdileri aşina olduğunuz bir cihaz ile sisteme göndermek oynanabilirliği artırır.

Dördüncü katman olan kapsam veya fonksiyonel katman oyuncunun önceki oyun ve hayat deneyimlerinden yola çıkarak oyunu anlayışını temsil eder. Oyunu oynadıkça, deneyimledikçe fonksiyonel katmanınız da değişim gösterir ve gelişir. Örneğin, *Sniper Elite 4*

oynayan bir oyuncu için önceki birinci şahıs nişancı oyunlarındaki deneyimleri, İkinci Dünya Savaşı'na dair izlediği filmler ve diziler, serinin önceki oyunlarını oynadıysa edindiği bilgi ve birikim oyuncunun oyunu anlayışı üzerinde etkilidir.

Son katman olan strateji veya amaç katmanı oyuncunun oyundaki amaçlarını içerir. Yine *Sniper Elite 4* üzerinden örnek verecek olursak oyunun her seviyesinde tamamlanması gereken ana görevler ve oyuncunun isterse tamamlayabileceği yan görevler vardır. Seviyenin tamamlanması için ana hedeflerin tamamının bitirilmesi esastır ama oyunu her yönüyle deneyimlemek isteyen oyuncular için yan görevler de ilgi çekicidir. Oyuncunun amacı oyunun sunduğu imkânlar ve oyuncunun profiline göre değişiklik gösterir.

Beş katmanlı oyun deneyimi modelinden sonra bir de iletişim çalışmaları perspektifinden tanımlanan başka bir modele bakalım. Elson vd. (2014) oyun deneyimini üç bileşen ile tanımlar: Anlatı, Mekanikler ve Bağlam. Anlatı içerisinde oyunun hikâyesini ve kurgusal dünyasını, karakterleri, olayları ve diyalogları barındırır. Mekanikler oyunun tüm kurallarını içerir ve oyuncunun oyun ile etkileşime geçme seçeneklerini belirler. Bağlam ise sosyal bağlam anlamında kullanılır ve oyuncunun oyun içerisinde diğer oyuncular ve karakterler ile etkileşimi olarak tanımlanır. Bu üç bileşen bir araya gelince oyun deneyimini ortaya çıkartır. Bu modelin Birinci Bölüm'de incelediğimiz Mekanikler Dinamikler Estetikler (MDE)[3] (Hunicke vd., 2004) modelinden en büyük farkı anlatıyı oyun deneyiminin ana bileşenlerinden biri olarak tanımlamasıdır.

Literatürün geneline bakıldığında ise oyun deneyimi ile ilgili çalışmalar farklı yaklaşımlar barındırır ve araştırmacılar oyun deneyimini çok farklı şekillerde tanımlar. Literatürdeki çalışmaları meta-analiz yöntemiyle inceleyen Wiemeyer vd. (2016) oyun deneyimi ile il-

3 Mechanics Dynamics Aesthetics (MDA)

gili çalışmaları genel modeller ve alana özel modeller olmak üzere ikiye ayırır. Genel modeller farklı bir alan için geliştirilen ama oyunlara da uyarlanan modellerdir. Alana özel modeller ise oyunlar için geliştirilmiş olanlardır. Önce oyunlara uyarlanan çalışmalara, sonra da oyunlara özel çalışmalara bakalım.

Oyunlara Uyarlanan Çalışmalar

Genel modeller içerisinde belki de en çok bilineni Ryan ve Deci (2000) tarafından geliştirilen öz-belirleme kuramıdır.[4] Öz-belirleme kuramı, davranışların bireyin kendi kişisel inançlarıyla ve değer yargılarıyla belirlenmesine odaklanan bir motivasyon ve kişilik kuramıdır (Budak, 2000). Kuram özerklik[5], yeterlik[6] ve ilişkili olma[7] olarak ifade edilen üç temel psikolojik ihtiyaç üzerine kuruludur. Bu genel modelin Ryan vd. (2006) tarafından genişletilip oyunlara uyarlanmış hali olan PENS (Player Experience of Need Satisfaction) ölçeği içerisinde oyun-içi özerklik, oyun-içi yeterlik, ve oyun-içi ilişkili olma bileşenlerini barındırır. Oyun-içi yeterlik oyuncuların kendilerini yeterli hissedebilmesi ve oyunun zorluğu ile ilgilidir. Oyuncunun yeni yetenekler keşfetmesi, zorluk ile yetenekler arasında dengenin kurulması ve oyunun sunduğu pozitif geribildirimler bu gereksinim kapsamında ele alınır. Oyun-içi özerklik oyuncuların kendini özgür hissetmesi ve ilgilerini çeken aktiviteleri yapabilmesi ile ilgilidir. Oyuncuya sunulan seçimler, oyuncuda kontrol veya özgürlük hissi uyandıracak olaylar veya durumlar, oyuncu davranışlarını kontrol etmek yerine oyuncuyu bilgilendirmek için verilen ödüller bu gereksinim kapsamında ele alınır. Oyun-içi ilişkili olma ise oyuncunun diğer oyuncular ile kurduğu bağları ve oyunun sosyalleşmeye imkân tanıyan nitelikleri ile ilgilidir. Öz-belirleme kuramı psikolojide kabul görmüş bir kuramdır ancak oyun türlerini ve hatta oyundan oyuna farklılık gösterebilen oyun deneyimi kavramını sadece üç ihtiyaç/gereksinim üzerine kurmak yeterli olmayabilir.

Bireylerin tehlikeli veya zor dahi olsa yapmaktan keyif aldıkları, kendilerini tamamen adadıkları aktivitelere ilişkin bir zihinsel deneyim olarak tanımlanan akış durumu (Csikszentmihalyi, 1990) ve akış teorisinin oyunlara uyarlanmış hali olan Oyun Akış modelini (Sweetser ve

4 self-determination theory
5 autonomy
6 competence
7 relatedness

Wyeth, 2005) Altıncı Bölüm'de incelemiştik. Akışın yanı sıra, yine farklı bir alandan gelen ve oyunlara uyarlanan kavramlar arasında bulunuşluk[8] ve sarmalanmanın[9] özel bir yeri vardır. Bu kavramlar çoğu zaman aynı şeymiş gibi kullanılsa da aslında değildir. Bulunuşluk kavramı ilk olarak tele-bulunuşluk[10] olarak ortaya çıkmıştır ve kullanıcının kendisini başka bir yerde hissetmesi veya orada var olduğuna inanması anlamına gelir, subjektif bir deneyimdir (Heeter, 1992). Örneğin, uzaktan bir robotu kullanarak bir işi tamamlamaya çalışan bir kullanıcı için kendini işin yapıldığı yerde hissetmesi bu kapsamda ele alınır. Kavramın psikolojik boyutlarını inceleyen çalışmalar bulunuşluğu biyolojik bir fenomen, nöropsikolojik bir süreç ve bilincin bir ürünü olarak tanımlar, kullanıcının gerçek dünyadan ve sanal dünyadan aldığı çelişkili verileri analiz etmesinden ortaya çıkan bir his ve seçici dikkat eylemidir (Ijsselsteijn, 2002; Regenbrecht vd., 1998; Waterworth, 2003; Ijsselsteijn ve Riva, 2003; Riva 2004).

Sarmalanma ise bir sistemin kullanıcıyı duyusal verilerle kuşatan bir ortam sunması, gerçek dünyadan gelen verileri sınırlandırması anlamına gelir (Heim, 1998). Bir oyunu bilgisayar monitöründen deneyimlemek ile bir sanal gerçeklik gözlüğü kullanarak deneyimlemek arasındaki fark da sarmalanmayla ilgilidir. Bilgisayar monitöründen oyunu oynayan kişi gerçek dünyadan hâlâ görsel ve işitsel veriler alabilir ama bir sanal gerçeklik gözlüğü kullanmanın esas amacı gerçek dünyaya ilişkin verileri en aza indirerek kullanıcıyı sanal ortamın görüntüleri ve sesleri ile kuşatmaktır, kullanıcıyı sarmalamaktır. İki kavram arasındaki farkı bir de şu şekilde vurgulayalım, kitap okurken veya film izlerken de bulunuşluk hissine kapılmak mümkündür, kendinizi izlediğiniz veya okuduğunuz kurgusal dünyada hissedebilirsiniz. Ancak ne film izlerken ne de kitap okurken tam anlamıyla bir sarmalanma söz konusu değildir çünkü cep telefonunuz çaldığında veya odaya birisi

8 presence
9 immersion
10 tele-presence

girdiğinde gerçek dünyadan görsel ve/veya işitsel veriler alırsınız. Açıkça söylemek gerekirse, sarmalanma terimi popüler olmaya başlayınca bulunuşluk yerine de kullanılmaya başlanmıştır.

Oyun çalışmaları literatüründe bulunuşluk ve sarmalanma kavramlarını alarak oyunlara uyarlayan ölçekler bulunmaktadır. Ölçeklerin isimlerini Türkçeye çevirmeden orijinal İngilizcesiyle vereceğim ki daha kolay hatırlansın. Jennett vd. (2008) tarafından geliştirilen IQ *(Immersion Questionnaire)* sarmalanma durumunu ve iyi bir oyun deneyimini kognitif tutulum[11], gerçek dünyadan soyutlanma[12], duygusal tutulum[13], meydan okuma ve kontrol bileşenleri ile açıklamaya çalışır. Ölçek için sarmalanma, zamanın nasıl geçtiğini unutma, gerçek dünyaya ilişkin farkındalığın azalması ve kendini sanal dünyada hissetme anlamına gelir (bulunuşluk ve sarmalanma ayrımını ortadan kaldıran çalışmalardan biri daha). Akış ve bulunuşluk ile ilgili önceki çalışmalar gözden geçirilerek oluşturulan bu ölçek tanımladığı faktörlerin görev tamamlama süresi ve göz hareketleri gibi objektif ölçümler ile de uyumlu olduğunu göstermiştir. Ancak başka bir alandan gelen belirli bir kavram, sarmalanma üzerine oturtulduğu için, oyun deneyimini her yönüyle açıklayıp açıklamadığı tartışmaya açıktır.

Qin vd. (2009) tarafından geliştirilen Player Immersion in Computer Game Narrative Questionnaire genel olarak oyun deneyimine değil de oyun deneyiminin bir parçası olan anlatıya odaklanır. Ölçeğin tanımladığı yedi faktör şunlardır: (1) Merak: Oyun anlatısının oyuncuda merak uyandırması, (2) Odaklanma: Oyuncunun uzun vadede anlatıya odaklanma seviyesi, (3) Meydan Okuma ve Yetenekler: Oyun anlatısında oyuncunun yetenekleriyle uyumlu zorluk seviyelerinin bulunması, (4) Kontrol: Oyuncunun anlatı üzerinde kontrol sahibi olması, (5) Anlayış: Oyuncunun hikâyenin yapısını ve içeriğini anlama seviyesi, (6) Empati: Oyuncunun zihin-

11 cognitive involvement
12 real-world dissociation
13 emotional involvement

sel olarak kurgusal dünyaya girmesi ve (7) Aşinalık: Oyuncunun oyunun hikâyesine aşina olması. Bu çalışma literatürde nadir bulunan hikâye odaklı ölçeklerden olduğu için önemlidir ancak oyun deneyimini sadece tek bir bileşen, anlatı çerçevesinde ele alır.

Oyunlara uyarlanan çalışmalar altında ele almak istediğim son ölçek, de Kort vd. (2007) tarafından geliştirilen, *Social Presence in Gaming Questionnaire*. Heeter (1992) tarafından yapılan kişisel, çevresel ve sosyal bulunuşluk ayrımı üzerine kurulu bu ölçek de oyun deneyimini sadece sosyalleşme boyutuyla ele aldığı için yine kapsamı sınırlıdır. Psikolojik Tutulum (Empati), Psikolojik Tutulum (Negatif Hisler) ve Davranışsal Katılım bileşenleri ile oyunun sunduğu sosyalleşme imkânları çerçevesinde sosyal bulunuşluk hissi üzerine odaklanır. Oyunlara uyarlanan çalışmalar ile ilgili incelememizi burada sonlandırıp biraz da oyunlara özel olarak yapılan çalışmalara ve oyun odaklı olarak geliştirilmiş ölçeklere bakalım.

Barbaros'un Oyun Maceraları

METAL GEAR SOLID
Oyun Deneyimi: 100+ saat

Kognitif tutulma veya gerçek dünyadan soyutlanma deyince aklıma gelen en iyi örnek Metal Gear Solid ile ilgilidir. Hepimiz için sıkıntılı bir dönemdi ve bir arkadaşın evinde Metal Gear Solid oynamak için toplandık. Önce dönüşümlü olarak oynuyorduk, sonra bazıları yorulmaya başladı, sonra bazıları uyumaya başladı ve sonunda tek başıma kaldım. Kesintisiz 36 saat oynamışız ve oynanışın büyük bir kısmı bana ait. Ben zamanın nasıl geçtiğini hatırlamıyorum ama sonrasında eve giderken yorgunluktan ayakta sallandığımı hatırlıyorum. Oyun deneyimi daha önce de dediğim gibi, gerçek dünyadaki psikolojinizden ve yaşadıklarınızdan da etkilenir, çok boyutlu bir kavramdır ve karmaşık bir süreçtir.

Dipnot, Kojima sevmiyor olabilirsiniz ama Psycho Mantis kimdir bilmiyorsanız mutlaka deneyimleyin.

Oyunlara Özel Çalışmalar

IJsselsteijn vd. (2008) tarafından geliştirilen GEQ *(Game Experience Questionnaire)* ve Brockmyer vd. (2009) tarafından geliştirilen GEnQ *(Game Engagement Questionnaire)* oyunlara özel olarak geliştirilen ve bir dönem oyunlarla ilgili çalışmalarda sıklıkla kullanılan ölçeklerdir. *Game Experience Questionnaire* oyun deneyimini yedi bileşen ile açıklar: (1) Yeterlik, (2) Duyusal ve Hayal Gücüne Dayalı Sarmalanma, (3) Akış, (4) Gerilim/Sıkıntı, (5) Meydan Okuma, (6) Negatif Etki ve (7) Pozitif Etki. Dikkat ederseniz yine içerisinde akış ve sarmalanma kavramlarını barındıran bir çalışma görüyoruz. *Game Engagement Questionnaire* ise oyun deneyimini Kapılma[14], Bulunuşluk, Akış ve Sarmalanma olarak dört bileşen ile açıklar. Bu sefer de sarmalanma, akış ve bulunuşluk kavramlarını bir arada harmanlayan bir çalışma görüyoruz.

Norman (2013) ile Brühlmann ve Schmid (2015) yapmış oldukları çalışmalarda bu iki ölçeğin psikometrik değerlendirmesini yaparak eksik ve zayıf oldukları yerlere işaret eder. *Game Experience Questionnaire* ile ilgili önemli bir detay da ölçeğin resmî olarak bir dergide basılmamış olması, geliştirilme sürecindeki metodolojiye ilişkin bilginin hiçbir yerde bulunmamasıdır. *Game Engagement Questionnare* ile ilgili önemli bir detay ise aslında şiddet içeren bilgisayar oyunlarının negatif etkilerini ölçmek için geliştirilmiş olmasıdır. Biz de Bahçeşehir Üniversitesi'nde *Horizon Zero Dawn* oyunu üzerinden yaptığımız bir çalışmada *Game Experience Questionnaire* kullandık ama ölçeğin sorularının öngörülen faktörler altında toplanmadığını deneyimledik (Bostan ve Berkman, 2017). Dikkat ederseniz, bu iki ölçek her ne kadar alana özel geliştirilmiş ölçekler olarak öne çıksa da aslında yine sarmalanma, akış ve bulunuşluk kavramlarından yola çıktıklarını, başka alanların kavramlarını oyunlara uyarladıklarını görüyoruz.

14 absorption

Parnell (2009) tarafından geliştirilen *Gameplay Scale* ise oyun deneyimini dört ana bileşen ve alt bileşenleri ile açıklar. Birinci bileşen olan Deneyim içerisinde Kurgusal Sarmalanma, Duyusal Sarmalanma ve Duygusal Değerlik[15] alt bileşenlerini barındırır. İkinci bileşen olan Meydan Okuma içerisinde Meydan Okuma, Kapılma, Aidiyet alt bileşenlerini barındırır. Üçüncü bileşen olan Oynanabilirlik içerisinde Çeşitlik, Açık ve Net Amaçlar, Navigasyon, Yardım/Antrenman alt bileşenlerini barındırır. Dördüncü bileşen olan Kullanılabilirlik ise içerisinde Kontrol, Özelleştirme, Tutarlılık, Kamera Açıları ve Oyun Arayüzü alt bileşenlerini barındırır. Burada oyunlara ilişkin daha fazla kavram içeren ve oyunlara özel diyebileceğimiz bir ölçek ile karşı karşıyayız. Örneklem büyüklüğü (94 kişi) ve sınırlı sayıda oyun ile yapılan bir çalışma olması ölçeğin dezavantajları olarak öne çıksa da, ölçeğin bileşenlerinin oyunların değerlendirme puanlarını[16] öngörme gücüne sahip olduğu iddia edilmektedir.

Ermi ve Mäyrä (2005) tarafından geliştirilen *Gameplay Experience Questionnaire* ise sarmalanma odaklı bir model içerir. Çalışmaya göre oyuncu duyguları, hisleri, motivasyonları, motor ve bilişsel yetenekleri, beklentileri olan bir bireydir. Oyun ile kurduğu etkileşimler çerçevesinde oyuna kendi içinde bir anlam kazandırır. Oyun ise oynanabilirliği, içeriği ve arayüzü olan bir sistemdir. Çalışmada üç tip sarmalanma tanımlanır: Meydan Okuma Tabanlı Sarmalanma, Hayal Gücüne Dayalı Sarmalanma ve Duyusal Sarmalanma. Farklı türlerde oyunlarla test edilen ölçek dikkat ettiyseniz yine alan dışı bir kavram olan sarmalanma üzerine kurulu. Orijinali Fince olan ölçek çoğunluğu Finlandiyalı erkekler ile test edilmiştir ve ölçeğin geliştirilmesinin esas amacı araştırmacıların teorik modelini test etmektir. Bu bölümde incelenen dört ölçeğin bileşenlerini özet olarak Tablo 7.1'de görebilirsiniz.

15 affective valence
16 metascore

GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE	GAME ENGAGEMENT QUESTIONNAIRE	GAMEPLAY SCALE SCALE	GAMEPLAY EXPERIENCE QUESTIONNAIRE
Sensory and Imaginative Immersion (Duyusal ve Hayal Gücüne Dayalı Sarmalanma)	Absorption (Kapılma)	Experience (Deneyim)	Challenge-Based Immersion (Meydan Okuma Tabanlı Sarmalanma)
Competence (Yeterlik)	Presence (Bulunuşluk)	Challenge (Meydan Okuma)	Imaginative Immersion (Hayal Gücüne Dayalı Sarmalanma)
Flow (Akış)	Flow (Akış)	Playability (Oynanabilirlik)	Sensory Immersion (Duyusal Sarmalanma)
Tension/ Annoyance (Gerilim/Sıkıntı)	Immersion (Sarmalanma)	Usability (Kullanılabilirlik)	
Challenge (Meydan Okuma)			
Negative Affect (Negatif Etki)			
Positive Affect (Pozitif Etki)			

Tablo 7.1: *Oyunlara Özel Geliştirilen Ölçekler*

Oyuncu Deneyimi Memnuniyet Ölçeği

Bu bölümde ayrı bir başlık altında incelemeyi uygun gördüğüm çalışma ise Phan vd. (2016) tarafından geliştirilen GUESS *(Game User Experience Satisfaction Scale)*. Daha önce geliştirilmiş 13 ölçeği ve 15 oyun sezgiselleri listesini inceleyen araştırmacılar kendi ölçeklerini tamamladıktan sonra önce 629 kişiyle Açıklayıcı Faktör Analizi, sonra da 729 kişiyle Doğrulayıcı Faktör Analizi yaparak oyun deneyimini dokuz faktör ile açıklar.

1. **Kullanılabilirlik/Oynanabilirlik:** Oyunun açık ve net hedefler/amaçlar çerçevesinde kolaylıkla oynanabilmesini temsil eder, kullanıcı arayüzü ve kontroller deneyimi zorlaştırmamalı, engellememelidir.

2. **Anlatı:** Oyunun hikâyesiyle ilgili unsurları (olaylar ve karakterler gibi) içerisinde barındırır, hikâyenin oyuncunun ilgisini çekmesi ve oyuncunun duygularını şekillendirmesi veya etkilemesi gerekir.

3. **Oyun Meşguliyeti:** Oyunun oyuncunun ilgisini ve dikkatini çekme seviyesidir. Gerçek dünyadan soyutlanmak ve oyun dünyasına odaklanmak, zamanın nasıl geçtiğini anlamamak olarak da ifade edilebilir.

4. **Eğlence:** Oyuncunun oyundan aldığı zevki ve eğlenceyi temsil eder.

5. **Yaratıcı Özgürlük:** Oyuncunun yaratıcılığını ve merakını karşılayacak/tatmin edecek unsurları içerisinde barındırır. Oyuncu kendini özgürce ifade edebilmelidir.

6. **Ses Estetiği:** Oyunun ses unsurlarını ve bunların deneyimi ne kadar zenginleştirdiğini ifade eder.

7. **Kişisel Tatmin:** Oyuncuda başarı duygusu uyandıracak unsurları içerisinde barındırır (zorluk seviyesi, meydan okuma gibi). Oyuncu başarılı olduğunu hissetmeli ve oyunu oynamaya devam etmek istemelidir.

8. **Sosyal Bağlanırlık:** Oyuncunun diğer oyuncular ile bağlantı kurmasını veya sosyalleşmesini sağlayan unsurları içerisinde barındırır.

9. **Görsel Estetik:** Oyunun grafikleri ile ilgilidir ve grafiklerin oyuncuya ne kadar çekici geldiğini temsil eder.

Dikkat ederseniz, tanımlanan oyun deneyimi bileşenlerinin oyunlara özel kavramlar olarak ele alınmış olması ölçeğin en büyük avantajıdır. Akış, bulunuşluk veya sarmalanma gibi kavramları görmüyor olmanız da ölçeğin oyunlara özel olarak geliştirilmesinin bir sonucu. GUESS'i Bahçeşehir Üniversitesi'ndeki araştırmalarımızda kullandığımızda ölçeğin önceki çalışmalarda kullandığımız ölçeklere göre çok daha anlamlı sonuçlar verdiğini gözlemledik. Bu yüzden de, ölçeğin lokalizasyonunu yapmaya, bu ölçeğin Türkçe versiyonunu literatüre kazandırmaya karar verdik.

121 öğrenci ile yaptığımız çalışmada öğrenciler bir listeden rastgele seçtiğimiz oyunları laboratuvarda belirli bir süre oynayıp, sonrasında Türkçeleştirdiğimiz GUESS'i doldurdular. İki döneme yayılan veri toplama sürecinde ilk dönem üç ve ikinci dönem üç oyun oynandı. Seçilen altı oyun şunlardı: *Super Mario Odyssey, Sniper Elite 4, Contrast, Control, Hellblade: Senua's Sacrifice,* ve *The Council.*

Bu altı oyun içerisinde Anlatı, Görsel Estetik ve Ses Estetiği puanlarının hangi oyunda diğerlerinden daha yüksek çıkmasını beklersiniz? Bizim araştırmamızda *Hellblade: Senua's Sacrifice* bu üç bileşende öne çı-

kan oyun oldu. Araştırmanın bütün sonuçlarını burada anlatmayacağım ancak ilgilenen okuyucular yaptığımız çalışmadan çıkan anlatı odaklı kitap bölümümüz (Bostan ve Şenyer, 2021) ve ölçeğin Türkçeleştirilmesi ile ilgili makalemizde (Berkman, 2021) detayları bulabilirler. Şu ana kadar oyun deneyimi ile ilgili Türkçeye çevrilmiş herhangi bir ölçek olmadığı için GUESS'in orijinal sorularını ve Türkçeye çevrilmiş karşılıklarını aşağıda tablolar ile vermenin oyun araştırmaları için önemli olduğunu düşünüyorum. Ayrıca, şu ana kadar çok sayıda ölçekten bahsettim ama ölçek sorularının neye benzediğine dair bir örnek vermedim. Bu yüzden, aşağıdaki tablolar oyun deneyiminin nasıl sorularla ölçüldüğünü anlamak için de faydalı olacaktır.

Kullanılabilirlik/Oynanabilirlik Soruları	**Usability/Playability Questions**
Bu oyunun nasıl oynanacağını öğrenmenin kolay olduğunu düşünüyorum.	I think it is easy to learn how to play the game.
Bu oyunda hedeflerime/amaçlarıma nasıl ulaşacağımı her zaman bilirim.	I always know how to achieve my goals/objectives in the game.
Bu oyunu oynamak için uzun bir öğretici yardımdan geçmem veya bir kılavuzu okumam gerekmiyor.	I do not need to go through a lengthy tutorial or read a manual to play the game.
Bu oyundaki bir hedefe ulaştığımda bir sonraki hedefimi her zaman biliyorum.	I always know my next goal when I finish an event in the game.
Bu oyunu oynarken kendime çok güveniyorum.	I feel very confident while playing the game.
Bu oyunun kontrollerini apaçık anlaşılır buluyorum.	I find the controls of the game to be straightforward.
Bu oyunun arayüzünde gezinmesini kolay buluyorum.	I find the game's interface to be easy to navigate.
Bu oyunun menülerini kullanıcı dostu buluyorum.	I find the game's menus to be user friendly.

Kullanılabilirlik/Oynanabilirlik Soruları	Usability/Playability Questions
Bu oyunun beni tüm kontrollerde iyi eğittiğini hissediyorum.	I feel the game trains me well in all of the controls.
Bu oyunun bana içindeki bir hedefe ulaşmak için gerekli bilgiyi sağladığını hissediyorum.	I feel the game provides me the necessary information to accomplish a goal within the game.
Bu oyunda verilen bilgilerin (örn. ekranda beliren mesajlar, yardım) açık olduğunu düşünüyorum.	I think the information provided in the game (e.g., onscreen messages, help) is clear.

Tablo 7.2: *Kullanılabilirlik/Oynanabilirlik sorularının Türkçe ve İngilizce versiyonları*

Bir oyun anlatısı veya oynanışı açısından istediği kadar iyi olsun, eğer oynanabilirlik veya kullanılabilirlik problemleri yaşıyorsanız o oyundan çok fazla keyif almanız mümkün değil. Oynanabilirlik açısından belki son dönemin en iyi örneklerinden bir tanesi *Horizon Zero Dawn*, bir yaratıkla dövüşürken kullandığınız silahın cephanesi mi bitti? Arayüzü kullanarak kolaylıkla istediğiniz silah için cephane yaratabiliyorsunuz, hem de 1-2 saniye içerisinde. *God of War* için de aynısı geçerli, size oyunun oynanışını yavaş yavaş ve anlatı içerisine yedirerek öyle güzel öğretiyor ki, neyi nasıl yapacağınızı ve seçeneklerinizin neler olduğunu çok çabuk kavrıyorsunuz. Oynanabilirlik sadece kontroller ile ilgili değil, aynı zamanda oyunu nasıl gördüğünüz ve deneyimlediğinizle de ilgili. Çok sevdiğim bir oyun olmasına rağmen, *The Witcher 3: Wild Hunt* oyunun dövüş sekanslarında kamera açılarıyla ilgili problemi olan tek ben miyim bilemiyorum?

Anlatı Soruları	Narratives Soruları
Bu oyundaki karakterlerin iyi bir şekilde geliştirilmiş olduğunu düşünüyorum.	I think the characters in the game are well developed.
Bu oyunun hikâyesini başından itibaren çekici buluyorum.	I am captivated by the game's story from the beginning.
Bu oyunda sunulan fanteziden veya hikâyeden keyif alıyorum.	I enjoy the fantasy or story provided by the game.
Kendimi bu oyundaki karakterlerle özdeşleştirebilirim.	I can identify with the characters in the game.
Bu oyundaki olaylar beni duygusal olarak etkiliyor.	I am emotionally moved by the events in the game.
Bu oyundaki olayların nasıl ilerleyeceğini görmek çok ilgimi çekiyor.	I am very interested in seeing how the events in the game will progress.
Bu oyunun hikâyesini açıkça anlayabiliyorum.	I can clearly understand the game's story.

Tablo 7.3: *Anlatı sorularının Türkçe ve İngilizce versiyonları*

Oyun Meşguliyeti Soruları	Play Engrossment Soruları
Bu oyunu oynarken dış dünyadan kopmuş hissediyorum.	I feel detached from the outside world while playing the game.
Bu oyun sırasında gerçek dünyada olan biteni umursamıyorum.	I do not care to check events that are happening in the real world during the game.
Bu oyunu oynarken yorulup yorulmadığımı söyleyemem.	I cannot tell that I am getting tired while playing the game.
Bazen bu oyunu oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamam.	Sometimes I lose track of time while playing the game.
Bu oyunu oynarken günlük kaygılarımı geçici olarak unutuyorum.	I temporarily forget about my everyday worries while playing the game.
Bu oyunu oynamak için planladığımdan daha fazla zaman harcama eğilimindeyim.	I tend to spend more time playing the game than I have planned.
Bu oyunu oynarken diğer pek çok dikkat dağıtıcı şeyi görmezden gelebiliyorum.	I can block out most other distractions when playing the game.
Bu oyunu oynamayı bıraktığımda tekrar oynamaya başlamak için sabırsızlanıyorum.	Whenever I stopped playing the game, I cannot wait to start playing it again.

Tablo 7.4: *Oyun Meşguliyeti sorularının Türkçe ve İngilizce versiyonları*

Ölçeğin anlatı sorularına bakarsanız karakterlerin kalitesi, hikâyenin oyuncuyu cezbetmesi, oyuncunun olaylar ile duygusal bağ kurması, oyuncunun hikâyeyi anlaması gibi anlamlı ve oyuncu için önemli kavramların kullanıldığını görürsünüz. Burada not edilmesi gereken bir husus da oyun deneyimi ölçekleri içerisinde anlatıya dair bir boyut barındıran tek ölçeğin GUESS olması. Oyun meşguliyeti olarak ele alınan boyutun sorularına bakarsanız, soruların bir kısmının akış durumu, bulunuşluk hissi ve oyuna odaklanma derecesi gibi kavram-

larla ilişkili olduğunu görürsünüz. Bu tarz bir harmanlamanın oyun deneyimini başka alanlardan gelen belirli kavramlar çerçevesinde daraltmaktan daha anlamlı olduğunu düşünüyorum. Ölçek oyun meşguliyeti ile oyuna ne kadar odaklandığınızı veya bir başka deyişle oyuna ne kadar konsantre olduğunuzu ölçüyor.

Eğlence Soruları	Enjoyment Soruları
Bu oyunun eğlenceli olduğunu düşünüyorum.	I think the game is fun.
Bu oyunu oynamaktan keyif alırım.	I enjoy playing the game.
Bu oyunu oynarken sıkılıyorum.	I feel bored while playing the game.
Bu oyunu başkalarına da tavsiye edebilirim.	I am likely to recommend this game to others.
İmkânım olursa bu oyunu tekrar oynamak isterim.	If given the chance, I want to play this game again.

Tablo 7.5: *Eğlence sorularının Türkçe ve İngilizce versiyonları*

Yaratıcı Özgürlük Soruları	Creative Freedom Soruları
Bu oyunun hayal gücümü kullanmama olanak sağladığını düşünüyorum.	I feel the game allows me to be imaginative.
Bu oyunu oynarken kendimi yaratıcı hissediyorum.	I feel creative while playing the game.
Bu oyunun bana istediğim gibi hareket etmem için yeterli özgürlüğü sağladığını hissediyorum.	I feel the game gives me enough freedom to act how I want.
Bu oyunun kendimi ifade etmeme olanak tanıdığını hissediyorum.	I feel the game allows me to express myself.
Bu oyundaki şeyleri keşfedebileceğimi hissediyorum.	I feel I can explore things in the game.
Bu oyunu oynamanın merakımı canlandırdığını hissediyorum.	I feel my curiosity is stimulated as the result of playing the game.
Bu oyunun benzersiz veya orijinal olduğunu düşünüyorum.	I think the game is unique or original.

Tablo 7.6: *Yaratıcı Özgürlük sorularının Türkçe ve İngilizce versiyonları*

Oyunların eğlence ve keyif boyutunun GUESS içerisinde ayrı bir bileşen olarak ele alınmış olması güzel ama yaratıcı özgürlük gibi bir boyutu tanımlamış olmaları çok daha güzel. Benim için çoğu zaman ön plana çıkabilen bir boyut olan yaratıcı özgürlük, hayal gücümü kullanarak oyun dünyasında bir şeyleri değiştirebilmeyi, oyunda istediğim gibi davranabilmeyi, kendimi özgürce ifade edebilmeyi ve merakımı giderebilmeyi içeriyor. Bir şeyler inşa etmek veya bir şeyleri kişiselleştirmek ile ilgili seçenekler varsa bunlar için onlarca saat har-

cayabiliyorum. Belki de *Fallout 4* oyununda yerleşim birimlerini inşa etmek için yüzlerce saat harcamamın sebebi de buydu, yaratıcılığımı oyuna yansıtabiliyor ve farklı şekillerde mekânlar inşa edip saldırılara karşı ne kadar güvenli olduklarını test edebiliyordum. Oyunun mekaniklerini test etmek, farklı durumlarda oyunun nasıl tepki verdiğini gözlemlemek, benim oyuncu olarak merakımı tatmin eden şeyler.

Ses Estetiği Soruları	Audio Aesthetics Soruları
Bu oyundaki ses efektlerinden keyif alıyorum.	I enjoy the sound effects in the game.
Bu oyundaki müziklerden keyif alıyorum.	I enjoy the music in the game.
Bu oyunun seslerinin (örneğin, ses efektleri, müzik) oyun deneyimimi artırdığını hissediyorum.	I feel the game's audio (e.g., sound effects, music) enhances my gaming experience.
Bu oyunun seslerinin oyunun havasına ve tarzına uyduğunu düşünüyorum.	I think the game's audio fits the mood or style of the game.

Tablo 7.7: *Ses Estetiği sorularının Türkçe ve İngilizce versiyonları*

Görsel Estetik Soruları	Visual Aesthetics Soruları
Bu oyunun grafiklerinden keyif alıyorum.	I enjoy the game's graphics.
Bu oyunun grafiklerinin oyunun havasına veya tarzına uyduğunu düşünüyorum.	I think the graphics of the game fit the mood or style of the game.
Bu oyunun görsel olarak çekici olduğunu düşünüyorum.	I think the game is visually appealing.

Tablo 7.8: *Görsel Estetik sorularının Türkçe ve İngilizce versiyonları*

Mühendis kökenli biri olduğum için görsel estetikten veya ses estetiğinden çok fazla anladığımı söyleyemem ama bu iki boyutun oyun tasarımının ana unsurları olduğunu herkes gibi ben de inkâr edemem. Bir oyunu oynarken harikulade bir manzara ile karşılaşınca veya çok güzel bir müzik çalmaya başlayınca, oyunu oynamayı bırakıp manzaranın veya müziğin keyfini çıkartmayı bilirim. Bu konuda yakın dönemde beni en çok şaşırtan oyun *Death Stranding* oldu, oyunun belirli anları görsel estetiği ve ses estetiğini birlikte kullanarak oyuncuda farklı duygular uyandıracak şekilde tasarlanmış. Zorlu bir görevde son tepeyi tırmandığınız anda karşınıza çıkan görseller ve aynı anda çalmaya başlayan müzik, sizi iç dünyanızda çok farklı yerlere götürüyor.

Kişisel Tatmin Soruları	Personal Gratification Soruları
Bu oyundaki engellerin üstesinden geldiğimde kendimi başarılı hissediyorum.	I feel successful when I overcome the obstacles in the game.
Bu oyunu elimden geldiğince iyi oynamak istiyorum.	I want to do as well as possible during the game.
Bu oyunu oynarken kendi performansıma çok odaklanırım.	I am very focused on my own performance while playing the game.
Bu oyunun sürekli olarak bir sonraki bölüme veya seviyeye ilerlemem için beni motive ettiğini hissediyorum.	I feel the game constantly motivates me to proceed further to the next stage or level.
Bu oyundaki zorlukların üstesinden geldikçe becerilerimin adım adım geliştiğini fark ediyorum.	I find my skills gradually improve through the course of overcoming the challenges in the game.
Bu oyunda başarılı olup olamayacağım konusunda şüphelerim var.	I am in suspense about whether I will succeed in the game.

Tablo 7.9: *Kişisel Tatmin sorularının Türkçe ve İngilizce versiyonları*

Sosyal Bağlanırlık Soruları	Social Connectivity Soruları
Bu oyunun oyuncular arasındaki sosyal etkileşimi (örneğin sohbet) desteklediğini düşünüyorum.	I find the game supports social interaction (e.g., chat) between players.
Bu oyunu diğer oyuncularla birlikte oynamak hoşuma gidiyor.	I like to play this game with other players.
Canım isterse bu oyunu diğer oyuncularla oynayabilirim.	I am able to play the game with other players if I choose.
Bu oyundaki sosyal etkileşimden keyif alıyorum.	I enjoy the social interaction within the game.

Tablo 7.10: *Sosyal Bağlanırlık sorularının Türkçe ve İngilizce versiyonları*

GUESS'in kişisel tatmin boyutu her oyuncunun istediği şeyleri ele alıyor: zorlukları aşabilmek, başarılı olmak ve geliştiğini hissedebilmek. Geliştiğimi ve güçlendiğimi hissettiğim oyunlardan biri, dinamik zorluk seviyesine rağmen, *Assassin's Creed Odyssey*'di. Karşıma çıkan kiralık askerlerin hepsinin benimle aynı seviye olması sinir bozucuydu ama belirli bir seviyeden sonra ne olursa olsun onlarla başa baş bir mücadele verebiliyordum. Belki de *Assassin's Creed Valhalla*'dan o kadar çok zevk alamama sebebim bununla ilgili, birkaç iyi saldırı şekli belirleyip aynı tuşlara basarak hemen her engeli aşabiliyorum. Sosyal Bağlanırlık boyutu benim çok aşina olduğum bir boyut değil çünkü mümkün olduğunca çok oyunculu oyunlardan uzak durmaya çalışıyorum ancak Sosyal Bağlanırlık günümüzde oyunların vazgeçilmez bir parçası.

Umarım örnek bir oyun deneyimi ölçeği olarak neden GUESS'i seçtiğimi anlamışsınızdır, her boyutun oyunlara özel tanımlanmış olması ve çalışmanın güvenilirlik/tekrarlanabilirlik nitelikleri araştırmacılar için büyük bir avantaj.

UZMAN GÖRÜŞÜ



Çakır Aker
Dr. Öğretim Üyesi
Bahçeşehir Üniversitesi
Dijital Oyun Tasarımı
Bölümü

Oyun deneyimini nasıl tanımlıyorsunuz? Kullanıcı deneyimi ile arasındaki benzerlikler veya farklar nelerdir?

Oyun deneyimi, tıpkı diğer dijital yazılımların deneyimindeki gibi kullanıcı odaklı bir deneyimdir. Oyunlara baktığımızda değerleri oyuncunun algıladığı deneyimlediği kadarla limitlidir. Kullanıcı deneyimi alanı, insan-bilgisayar etkileşimi alanında yürütülen tartışma ve çalışmaların sonucunda ortaya çıkmıştır. Bu alan en temelde kullanıcıların kullandıkları yazılım ve/veya web siteleri ile yaşadıkları etkileşimi analiz ederek daha iyi bir deneyim sunmaya odaklanmaktadır. "Kullanıcı-odaklı" tasarım süreçleri ve benzeri yaklaşımlar sayesinde günümüz yazılımları çok daha verimli etkileşimler sunabilmektedir. Buna paralel olarak oyun tasarımı alanında da benzer süreçler önem kazanmıştır. Dijital oyunların en temelde birer deneyim odaklı yazılım olmaları sebebiyle, "oyuncu deneyimi" kavramı ortaya atılmış durumdadır. Bu iki dünya arasındaki fark ise en temel anlamıyla oyunların sanal engeller sunarak, üretkenlik odaklı yazılımların aksine, oyuncuya verimlilik veya etkinlik sunması amacıyla değil sanal engeller sayesinde motive edici, eğlenceli ve hatta bazen öğretici deneyimler sunmasından kaynaklanır.

Kullanıcı deneyimi ve oyuncu deneyimi ayrımının bu çerçevede amaçları açısından farklılıkları ortadadır. Bir alan sorunları ortadan kaldırmaya çalışmaktayken diğer alan sanal sorunlar ile bir deneyim sunmaya

odaklanır. Fakat bu durum tüm yaklaşımı değiştirmemektedir. Kullanıcı deneyimi alanında başvurulan pek çok yöntem, oyunlar için de geçerlidir. Örneğin bir yazılımda kullanılan "erişilebilirlik" yaklaşımları benzer şekilde oyunlara da entegre edilebilmektedir. Yazılımlar açısından geçerli olan pek çok kullanıcı deneyimi prensibi, oyun deneyiminde de geçerlidir. Farklı olarak ise oyunlar, etkinlik/verimlilik gibi amaçların dışında tatmin ve eğlence gibi hedefleri de içerir. Bu farklılıklar da "kullanılabilirlik" gibi bilinen terimlerin, oyunlar özelinde "oynanabilirlik" gibi terimlere dönüşmesine ön ayak olmuştur.

Oyun deneyimi kapsamında uzun süredir sezgiseller ile çalışıyorsunuz. Sezgisel nedir?

Sezgiseller tasarım süreçlerinde takip edilmesi beklenen prensiplere benzemektedir. Kullanıcı deneyimi alanında kullanılabilirlik kavramı altında uygulanabilen bu prensiplerden bazıları, oyunlarda da iyi bir deneyim sunabilmek adına değerlendirilebilir. Bu sezgisellerin sayısı ve nitelikleri oyun dünyası için değişmekle birlikte, genel olarak amacı daha iyi bir oyun deneyimi sağlamaktır.

Elbette bu sezgisel kullanımı yaklaşımı ile oyun tasarımı alanında önemli adımlar atılmaya başlanmış ve salt oyuncu testi ile analiz yapmaktan sıyrılarak, oyunlardaki sistematik hataların ötesinde deneyime yönelik kusurlar da analiz edilebilmeye başlanmıştır. Genellikle tasarım esnasında devreye sokulan bu sezgiseller aracılığıyla oyuncuların yaşamaları muhtemel olan sorunları gözlemlemek ve bu sorunları gidermek mümkün olmaktadır.

Sezgiseller ile uzman değerlendirmesi nasıl yapılır? Bir örnek verebilir misiniz?

Bahsettiğimiz sezgiseller pek çok farklı maddeyi barındırabilirler. Bu maddeler örneğin oyunun oyuncuya anlamlı hedefler verip vermediğine veya oyundaki etkileşimlerin anında geribildirim sunarak oyuncuya yeterlilik hissi verip vermediğine dair çıkarımlar sunabilir. Ancak bu sezgiseller ile oyuncu testlerinde sıklıkla olduğu gibi kalabalık bir test grubuna analiz yaptırmak hem maddi hem de zamansal anlamda mümkün olmayabilir. Bu durumda ise karşımıza çıkan bu sezgiseller ve uzman değerlendirmesi yöntemi etkili olmaktadır. Alanında uzman değerlendirmeciler, bu sezgisel maddeleri yardımıyla incelemelerini net bir çerçeve altında inceleyebilirler.

Örnek vermek gerekirse, bir oyunun sezgisellere göre değerlendirilmesi planlanmışsa bunu yapmak için kalabalık bir oyuncu grubuna bu maddeleri sunmak en etkin yol olmayabilir. Seçilecek yetkin uzmanların bu maddeleri takip ederek oyunu derinlemesine analiz etmesi yoluyla ortaya çıkan sonuçların kalabalık oyuncu gruplarıyla yapılan çalışmalara oldukça yakın sonuçlar sunduğunu gösteren pek çok akademik çalışma mevcuttur. Uzmanların tıpkı bir listeyi kontrol eder gibi bu sezgiselleri takip etmesi ile oyunun deneyimini etkileyen ögelerin belirlenmesi mümkün olabilmektedir.

LUDOGRAFİ

Konami (1998) Metal Gear Solid

Compulsion Games (2013) Contrast

CD Projekt RED (2015) The Witcher 3: Wild Hunt

Bethesda Game Studios (2015) Fallout 4

Guerrilla Games (2017) Horizon Zero Dawn

Rebellion (2017) Sniper Elite 4

Nintendo (2017) Super Mario Odyssey

Guerrilla Games (2017) Horizon Zero Dawn

Focus Home Interactive (2018) The Council

Ninja Theory (2017) Hellblade: Senua's Sacrifice

Santa Monica Studio (2018) God of War

Ubisoft (2018) Assassin's Creed Odyssey

Remedy Entertainment (2019) Control

Kojima Productions (2019) Death Stranding

Ubisoft (2020) Assassin's Creed Valhalla

REFERANSLAR

Budak, S. (2000). *Psikoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Bostan, B. ve Berkman, M.İ. (2017). Explorations in Game Experience: A Case Study of 'Horizon Zero Dawn'. *Eurasia Graphics 2017* içinde, November 4–5. Istanbul, Türkiye.

Berkman, M.İ., Bostan, B., ve Şenyer, S. (2021). Structural Revision and Turkish Adaptation of the Game User Experience Satisfaction Scale: GUESS-TR, *International Journal of Human-Computer Interaction* (basım aşamasında).

Bostan, B. ve Şenyer. S. (2021). Narrative as a Game User Experience Dimension: An Experimental Study. Bostan, B. (ed.) *Games and Narrative: Theory and Practice* içerisinde. Springer.

Brockmyer, J. H., Fox, C. M., Curtiss, K. A., McBroom, E., Burkhart, K. M., & Pidruzny, J. N. (2009). The development of the Game Engagement Questionnaire: A measure of engagement in video game-playing. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45, 624–634.

Brühlmann, F. ve Schmid, G. (2015). How to Measure the Game Experience? Analysis of the Factor Structure of Two Questionnaires, *CHI'15 Extended Abstracts* içinde, April 18–23, 2015, Seoul, Republic of Korea.

Czikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.

de Kort, Y. A. W., IJsselsteijn, W. A., & Poels, K. (2007). Digital games as social presence technology: Development of the Social Presence in Gaming Questionnaire (SPGQ). PRESENCE 2007, *The 10th International Workshop on Presence* içinde (pp. 195–203). Barcelona, Spain: Starlab Barcelona.

Elson, M., Breuer, J., Ivory, J. D., & Quandt, T. (2014). More than stories with buttons: Narrative, mechanics, and context as determinants of player experience in digital games. *Journal of Communication*, 64, 521–542.

Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. *DiGRA conference 1050 Changing Views: Worlds in Play* içinde. pp. 37–54. New York, NY: Peter Lang.

Garrett, J.J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. Indianapolis, IN: New Riders.

Heeter, C. (1992). Being there: The subjective experience of presence. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 1*(2), 262-271.

Heim, M. (1998). *Virtual Realism.* New York: Oxford.

Hunicke, R., LeBlanc, M., ve Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *AAAI workshop on Challenges in Game* içinde. AAAI Press.

Ijsselsteijn, W. (2002). Elements of a Multi-Level Theory of Presence: Phenomenology, Mental Processing and Eiural Correlates. *Presence 2002: International Workshop on Presence* içinde. Porto, Portugal.

Ijsselsteijn, W. ve Riva, G. (2003). Being There: The experience of presence in mediated environments. Riva, G., Davide, F., ve IJsselsteijn, W. A. (Eds.), *Being There: Concepts, Effects and Measurement of User Presence in Synthetic Environments* içinde. Amsterdam: Ios Press.

IJsselsteijn, W. A., Poels, K., ve de Kort, Y. A. W. (2008). Measuring player experiences in digital games: Development of the Game Experience Questionnaire (GEQ). (Manuscript in preparation).

Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., ve Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human–Computer Studies, 66,* 641–661.

Macklin, C., ve Sharp, J. (2016). *Games, Design and Play.* Addison-Wesley Professional.

Nice Games (1999). Hideo Kojima – 1999 Developer Interview, Shmuplations, Erişim Adresi: http://shmuplations.com/kojima/

Norman, K. L. (2013). GEQ (game engagement/experience questionnaire): a review of two papers, *Interacting with Computers, 25,* 4, pp. 278–283.

Qin, H., Rau, P.-L. P., ve Salvendy, G. (2009). Measuring player immersion in the computer game narrative. *International Journal of Human–Computer Interaction, 25,* 107–133.

Parnell, M. J. (2009). Playing with scales: Creating a measurement scale to assess the experience of video games (Yüksek Lisans Tezi). Erişim Adresi: http://www.ucl.ac.uk/uclic/

Phan, M.H., Keebler, J.R. ve Chaparro, B.S. (2016). The Development and Validation of the Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS), *Human Factors: The Journal of the Human Factors and Ergonomics Society, 58*(8), 1217–1247.

Regenbrecht, H., Schubert, T., & Friedmann, F. (1998). Measuring the sense of presence and its relations to fear of heights in virtual environments. *International Journal of Human-Computer Interaction, 10* (3), 233-249.

Riva, G. (2004). The psychology of Ambient Intelligence: Activity, situation and presence. Riva, G., Davide, F., Vatalaro, F. & Alcañiz, M. (Eds.), *Ambient Intelligence: The evolution of technology, communication and cognition towards the future of the human-computer interaction* içinde. Amsterdam: Ios Press.

Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion, 30*, pp. 347–363.

Ryan, R.M. ve Deci, E.L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist, 55*, pp. 68–78.

Sweetser, P. ve Wyeth, P. (2005). GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games. *ACM Computers in Entertainment, 3* (3), 1-24.

Waterworth, E. L., (2003). The meaning of presence. *Presence-Connect, 3* (3).

Wiemeyer, J., Nacke, L., Moser, C., & Mueller, F. (2016). Player Experience. R. Dörner, S. Göbel, W. Effelsberg, & J. Wiemeyer (Eds.), *Serious Games: Foundations, Concepts and Practice* içinde, pp. 243–271. Springer International Publishing.

İNDEKS

A

Açık Sonlu Hikâyeler
39, 41

Akış durumu
242, 276, 290, 302

Akış kanalı
242, 243, 244

Amaç Odaklı Davranış modeli
236

Anımsatan Mekânlar
25

Anlatıbilim
19, 20, 53

Anlatının Söylemini Etkileyen Etkileşim
39

Arketipler
181

B

Bartle oyuncu tipleri
248

Bireylerarası motivasyonlar
238, 240

Bireysel motivasyonlar
238

Bulunuşluk
291, 292, 293, 294, 296, 298, 302

Ç

Çoklu Sonlu Hikâyeler
39, 40

D

Dallanan Hikâyeler
39, 41, 120

Davranışsal gerçekçilik
74

Dramatik gerilim
123, 124, 129, 130

Dramatik kişilikler
157, 161

E

Enneagram Kişilik Tipleri
175

Etkileşimli Sistemler
31

Etkileşimsiz Sistemler
31

Eylemlilik
40, 41, 195, 198, 200, 210, 216, 217, 226, 227, 239

F

Freytag'ın üçgeni
116

G

Gelişen Hikâyeler
25, 42

Gerçek-Zamanlı Hikâye Üretilmesini Sağlayan Etkileşim
39

Gereksinimler kuramı
257, 275

Gömülü Hikâyeler
25

H

Hikâyeli Oyun
22, 27

Hikâye vuruşları
129, 130

I

İnandırıcı karakterler
79

İnteraktif anlatı sistemi
46, 48, 94, 257

İnteraktif geleneksel hikâyeler
39, 40

İnteraktif hikâyeler
44, 45, 46

W

İnteraktif sistemler
44, 45

K

Kahramanın Yolculuğu
116, 118, 145

Karakter arkı
165, 167

Kavramsal gerçekçilik
74

M

Masalın Morfolojisi
135

Mekanikler Dinamikler Estetikler Modeli
21, 288

O

Olaylar örgüsü
26, 30, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 45, 46, 52, 101, 118, 119, 124, 126, 136, 140, 143, 181, 199, 216, 275

Oynanabilir Hikâye
22

Oynanabilirlik
100, 295, 296, 297, 299, 300, 309

Oynanış gerilimi
123, 124, 171

Oyun Akış modeli
245, 290

Oyunbilim
19, 20, 53

Oyuncu motivasyonları
227, 238, 259, 277

Oyuncu Motivasyon Modeli
250, 251

Oyun deneyimi
14, 20, 22, 23, 26, 27, 43, 65, 84, 90, 99, 100, 189, 207, 208, 239, 245, 258, 275, 276, 285, 286, 288, 290, 292, 293,

294, 295, 297, 298, 299, 302, 303, 305, 307, 309

Oyun deneyimi modeli
287, 288

Oyun Dünyasında Varyasyonlar Yaratan Etkileşim
39

Oyun-içi ilişkili olma
290

Oyun-içi özerklik
290

Oyun-içi yeterlik
290

Ö

Öz-belirleme kuramı
290

Özerklik
208, 290

P

Planlı Sekanslar
170

S

Sahnelenen Hikâyeler
25

Sarmalanma
208, 244, 250, 251, 256, 291, 292, 294, 295, 296, 298

Seçim illüzyonu
210, 211

Seçim özgürlüğü
199

Seçim tipleri
215

Seviye Diyalogları
171

Seviye ölçekleme
244

Sezgisel
238, 245, 297, 309, 310

Sihirli çember
20

Sosyal bulunuşluk
293

Sosyal Sinyal İşleme teorisi
160

Sürüş Diyalogları
171

Syd Field Paradigması
116, 117

T

Tamamen Geleneksel Hikâyeler
39

Tamamen Oyuncu Kontrolündeki Hikâyeler
39, 42

Ü

Üç boyutlu karakterler
161, 162

Üç-perdelik dramatik yapı
115

Y

Yarı-Etkileşimli Sistemler
31

Yüzeysel Etkileşim
39

"Oyunlar aslında bir deneyimdir, sizi bilinmeyen bir dünyaya götürür, size içinde yaşadığınız dünyada yapamayacaklarınızı yapma ve göremeyeceklerinizi görme imkânı sunar."

Türkiye'nin ilk oyun profesörü ve Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi'nden akademisyen Barbaros Bostan, oyunlarda hikâye anlatımı üzerine ilk Türkçe kitap olan *Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı* ile bu alandaki kaynak eksiğini bir nebze de olsa gidermeyi amaçlıyor. Otuz yıldır oyunlarla iç içe olan Bostan, yedi bölümden oluşan kitabında interaktif anlatı, kurgusal dünyalar, dramatik yapı, karakterler, seçimler, oyuncu psikolojisi ve oyuncu deneyimine değiniyor. Kişisel oyun deneyimleri ile FRP ekibiyle oynadığı masaüstü rol yapma oyunlarından örnekler paylaşıyor ve dijital oyunlar konusunda uzman kişilerin görüşlerine de yer veriyor.

Fantastik oyun dünyalarının kapılarını aralayıp bu dünyaların sırlarını keşfedeceğiniz *Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı*, gerek akademi alanı gerekse de oyun sektörü için ders niteliğinde bir kitap.

the KİTAP

thekitapyayinlari.com | thekitapyayinlari | thekitapyayin

ISBN: 978-625-7816-36-6