

ISSN 2587- 2001 e-ISSN 2618-6187

ANASAY

3 Aylık Ulusal Hakemli - Süreli Dergi -Yıl:4 – Sayı:14 - Kasım 2020

koynunda büyüdük



DİJİTAL KÜLTÜRÜN “OYNANAN” MASALLARI: BRAWL STARS OYUNUNUN GREIMAS’IN EYLEYENSEL ÖRNEKÇESİNE GÖRE İNCELENMESİ

THE TALES WE “PLAY” IN DIGITAL CULTURE: ANALYZING BRAWL STARS ACCORDING TO GREIMAS’ ACTANT MODEL

DOI: 10.33404/anasay.767329

Çalışma Türü: Araştırma Makalesi / Research Article¹

Oya ŞAKI AYDIN*

ÖZ

Bu makalede dijital oyun, süreklilik içeren bir anlatı olarak ele alınmaktadır. Temel iddiamız dijital oyunların birer anlatı olarak diğer popüler kültür ürünleri gibi karakterleri, göstergeleri ve eylemleri şematik bir dizgede kullandıklarıdır. Bu kapsamda, etkileşimli ve çok katmanlı bir anlatı yapısı teşkil eden örnek bir oyun olarak *Brawl Stars* (Kavganın Yıldızları) dijital oyunu incelenecektir. Görselliği ve aksiyonu ön planda tutan anlatılar olarak dijital oyunlar karakterlerin eylemle tanımlandığı özel gösterge sistemleri kurarlar. Bu çerçeveden bakarak, göstergebilimsel yöntemin önemli temsilcilerinden Algirdas Greimas’ın eylem temelli modeli yöntem olarak tercih edilmiştir.

Oyun anlatısının etkileşimli yapısı, her oyuncunun farklı bir yolculuk ve kahramanlık hikayesi kurulabilmesine olanak sağlar. Bu noktadan hareketle bu

1- Makale Geliş Tarihi: 09. 07. 2020 Makale Kabul Tarihi: 27. 10. 2020

* Prof. Dr., İstanbul Ticaret Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Medya ve İletişim Bölümü, osaydin@ticaret.edu.tr **ORCID ID**  <https://orcid.org/0000-0001-6463-1272>, **Researcher ID** ABC-3691-2020

çalışmada öncelikle dijital kültür ve onun içerisinde oyunun yeri açıklanacaktır. Dijital oyunların öne çıkan unsurlarına değindikten sonra inceleme yöntemi kapsamında yapısalılık, göstergebilim ve Greimas'ın eyleyensel modeli açıklanacaktır. Çalışmanın son aşamasında özellikle çocuk oyuncular arasında popüler olan savaş oyunu *Brawl Stars* eyleyensel model kullanılarak analiz edilecektir. Sonuç itibarıyla Greimas'ın çözümleme metodunun dijital oyunların yapısal özelliklerini ortaya koyabileceği gösterilmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Göstergebilim, Dijital Oyun, Greimas, Yapısalılık, Anlatı.

ABSTRACT

In this article, digital game is considered as a narrative in continuum. Our main claim is that digital games use characters, signs, and actions in a schematic string as narratives like other popular culture products. In this context, the *Brawl Stars* digital game will be examined as an exemplary game that forms an interactive and multi-layered narrative structure. As narratives that prioritize visuality and action, digital games establish special display systems in which characters are defined by action. From this perspective, the action-based model of Algirdas Greimas, one of the important representatives of the semiotic method, was chosen as the method.

The interactive nature of the game narrative allows a different kind of journey, heroism, and story with the actual game player. From this point on, the new media culture and the place of the game in it will be explained first. After mentioning the prominent elements of digital games, structuralism, semiotics, and the actant model of Greimas will be explained within the scope of the analysis method. In the final stage of the study, the battle game *Brawl Stars*, which is especially popular among child players, will be analyzed using actant model. As a result, it will be tried to show that Greimas' analysis method can reveal the structural features of digital games.

Keywords: Semiotics, Digital Games, Greimas, Structuralism, Narrative.

Giriş

Dijital oyunlar oyuncunun, oyun metninin ve bilgisayar donanımının birbiriyle iletişime geçtikleri karmaşık sistemler sunarlar. İletişim çalışmaları içerisinde son yıllarda ön plana çıkmaya başlayan oyun çalışmaları (*game studies*)

başlığı altında yoğunlukla medya dolayimli (*mediated*) oyunlar incelenmektedir. Medya dolayımıyla ve bilgisayar teknolojisiyle son kırk yılda merkezi bir konuma kavuşan dijital oyunlar toplumsal işlevleri, içerikleri ve etkileri bağlamında çokça tartışılmaktadır. Oyun incelemelerinde *ludoloji* ve *narratoloji* olarak ifade edilen iki yaklaşımın ağırlığı hissedilir. Birbirine karşıt gibi duran bu perspektifler oyun olgusunu ele alış biçimleriyle birbirinden ayrılır. Narratoloji yaklaşımı oyunu bir metin olarak ele alarak edebiyatta kullanılan yöntemleri bu alana uygular (Bruchansky 2011). Narratolojik yaklaşım oyunları merkezinde öykü anlatımı olan diğer ortamlara atıf yaparak ele alır. Bu çerçeveden bakan araştırmacılar dijital mecraların kendine has özelliklerini reddetmemekle birlikte oyunları anlatı kültürünün bir uzantısı olarak görmekte ısrarcıdırlar (Karadeniz 2017: 62). Bu tartışmanın günümüzde hala devam ediyor olması esasında konunun önemli ve tartışılmaya değer olduğunun da işaretidir. 2000’li yıllardan itibaren gündemimize giren etkileşimli araçların dolayımıyla oyunlar görünüm ve içerik açısından da çeşitlenmeye ve etki alanlarını genişletmeye başlamışlardır.

Bu ön kabullerden yola çıkarak bu çalışmanın amacı öncelikle dijitalleşme ve dijital oyun olgularını çeşitli bakımlardan ele almaktır. Dijital oyun bu makale kapsamında şu şekilde tanımlanmaktadır: “bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımıdır” (Dijital Oyunlar Raporu 2019:7).

Dijital oyunun süreklilik içeren bir anlatı olduğu yaklaşımıyla içeriksel bir analiz gerçekleştirmek hedeflenmektedir. Bu eksende seçilen *Brawl Stars* oyunu 2018 yılında çıkışından bu yana (2020/Şubat itibarıyla) toplamda 200 milyonu aşan indirilme sayısına ve 500 Milyon doları geçen getirisiyle küresel bir önem arz etmektedir (Özenç-Duman 2020: 13). Ayrıca Türkiye’de 6-11 yaş arasındaki erkek çocuklarla gerçekleştirilen pek çok odak grup görüşmesinde “*en favori oyun*” olarak anılmaktadır (Baykal 2020).

Bu çerçevede göstergebilim ekolünden Julian Greimas’ın şekillendirmiş olduğu “eyleyensel model” kullanılarak Türkiye’de çocuk kullanıcıların çok tercih ettikleri *Brawl Stars* oyunu analiz edilecektir. Oyunun eyleme dayalı yapısı analiz metodu olarak “eyleyensel model”in tercih edilmesinde belirleyici

olmuştur. Bu analiz dahilindeki üç aşamada oyunun anlatı yapısı, kişiler, eylemler ve kategoriler eşliğinde ele alınacaktır. Bu analizle hedeflenen dijital kültür içerisinde, bir anlatı aracı olarak oyunun ne gibi yapılar ürettiğinin örnek bir oyun üzerinden ortaya konmasıdır.

Dijital bir Anlatı Olarak Oyun

Dijital oyun sektörünü ve uygulamalarını da içine alan dönüşümün temelinde iki önemli gelişme yatar. Dijitalleşmenin belki de içerikleri en fazla etkileyen tarafı yönleşme dediğimiz içerik ve hizmet bütünleşmesidir. Literatürde yakınsama veya yönleşme olarak adlandırılan bu eğilimler 1980'lerden itibaren küresel ölçekte hız kazanmıştır. Bugün popüler internet site ve uygulamalarının birçoğu büyük medya devlerinin bünyesinde yer almaktadır (Laughey 2010: 159).

Dijital etkileşim olgusu 2004 yılından itibaren Web 2.0 teknolojisiyle birlikte hayatımıza girmiştir. Bugün başta sosyal medya kullanımı olmak üzere hayatlarımızı belirleyen kültürel, sosyal ve ekonomik etkileşimler bu aşamadan sonra mümkün hale gelir. Günümüzde özellikle genç kullanıcıların anlık mesajlaşma, telekonferans, oyun oynama, viral videolar izleme, aynı anda müzik ve televizyon içeriği indirme gibi işlem kombinasyonlarını bir arada yapmaları oldukça standart hale gelmiştir. Özellikle akıllı telefonlar 2000 öncesi farklı araçların yaptığı işleri bünyelerinde toplamış durumdadır (Dwyer 2010: 17).

2000'den itibaren iletişim teknolojileri gündelik hayatın başat unsuru haline gelir. Web 2.0 teknolojisinin ortaya çıkışı tarihte ilk defa olarak kitlenin içerik üretip dağıtabileceği teknolojiyi basit ve yaygın hale getirir. Bu çerçevede geliştirilen üretkeci (*prosumer*) kavramının işaret ettiği gibi kullanıcı hem tüketici hem de üretici pozisyonundadır (Hoechsmann-Poyntz 2012: 6).

Sayıdığımız bu gelişmeler 21. Yüzyılın medya kültürünü birçok açıdan dönüştürmüştür. Dijital oyunlar hızla dönüşen bu ortamda önemli bir kültürel üretim ve tüketim alanı sunar. "Video oyunlar her sosyoekonomik seviyeden gencin yaşamında çok geniş bir yer işgal etmektedir. Oyun fırsatları her yerdedir ve gençler düzenli olarak oyun oynarlar. Gençler sorduğunuzda hepsi "dün oyun oynadım" diye cevap verir. Günlük olarak en aşağı bir saat oynamaktadırlar" (Hoechsmann-Poyntz 2012: 26). Çocuklar ve gençler her türden oyunu oynama eğilimindedirler ve tek bir türe bağımlı kalmazlar. Çoğu ebeveynin endişelerinin aksine oyun oynamak çocuklar oldukça sosyal bir aktivitedir. İnte-

raktif oyunlar paylaşım ve sosyalleşme olanağı sunarken, oyunla ilgili sohbetler gündelik hayata yayılmaktadır. Genel bir çerçeveden bakarak söylersek günümüzde gençlerin medya tüketimi, kişiselleştirme, hipersosyallik, *networking* ve heryerdelik (Hoechsmann- Poyntz 2012: 33-34) esaslarını içermektedir. Yeni medyanın getirdiği bu farklılıklar dijital oyunların süreklilik içeren anlatılara dönüşmesine yardımcı olmuştur.

Diğer yandan, dijital kültürün ana hatlarını çizerken oyunun dijitalleşmesinin gündelik hayatımızı dönüştürdüğünü belirtmek gerekir. Oyunlar yazılı metinlerde olduğu gibi bir tür “dil” oluşturur ve bu dil aracılığıyla anlam üretir. Ayrıca bu dili etkin kullanabilmek yazılı metinlerde olduğu gibi kişilere (oyunculara) üstünlük sağlar. Aslında dijital oyunlar yeni medyanın öne çıkan bazı özellikleriyle (etkileşim, mobilite, topluluk oluşturma vb.) kurgusal anlatıların genel özelliklerini (temsil etme, *katharsis* sağlama, deneyim çeşitliliği, yalnızlığı giderme vb.) bir arada bulundurur.

Oyun mantığı gereği gerçek hayatın bir simülasyonudur. Her oyunda belli bir düzeyde duygusal etki kurgulanır. Dijital oyun boş zaman aktivitesi olmaktan çıkarak tüm zaman yayılan hayatı çevreleyen bir fanus halini almıştır. Mobilite ve pazar çeşitliliği (diziler, filmler, kitaplar, uyarlamalar, oyun kartları, oyuncaklar, e-spor vb.) oyun formlarının ve uzantılarının hayatın her alanına yayılmasına neden olur. Bu aslında yöndeşme kültürünün temel karakteristiğidir (Frau-Meigs 2013: 177). Yakınsama kültürünün bir sonucu olarak kullanıcı (oyuncu, okuyucu, izleyici) anlam üretimini medyalar arası dolaşarak gerçekleştirir. Bu noktada içerik tüketiminde, kurgulamada ve yaymada daha bütünleşmiş bir sistem mevcuttur.

Her ne kadar teknolojisi farklılık gösterse de oyun kültürünün bir uzantısı olarak dijital veya mobil oyunlar da aynı şekilde oyuncusuyla bir macerayı paylaşmakta ve birer anlatı oluşturmaktadır. Oyun anlatıları da popüler kültürün diğer metinleri gibi çözümlenmeye açık anlam yüklü derin yapılar sunmaktadırlar. Dijital oyunlar bu denli gündelik hayatımızı işgal ederken ürettikleri anlamların incelenmesi de giderek önemli hale gelmektedir. Son derece karmaşık kültürel ürünler olan oyunların içeriklerinin incelenmesinde yapısalcı yaklaşımlar sıkça kullanılmaktadır. Oyunu bir metin olarak ele alarak Saussure, Pierce veya Greimas'ın gösterge inceleme metodlarını uygulayan çalışmalar yapılmaktadır (Karadeniz 2017: 60-62). Dijital oyunları narratolojik yaklaşımla ele aldığımız bu

çalışmada göstergebilimsel metod çerçevesinde bir analiz gerçekleştirilecektir.

Yapısalcılık ve Metin Çözümlemede Göstergebilimsel Yöntem

Dijital kültür bağlamında oyunları birer anlatı olarak analiz ederken yöntem olarak göstergebilimi tercih etmemizin en temel sebebi, yüzeyde görünen yapının altındaki derin yapıların araştırılması çabasıdır. Antropolog “Levi-Strauss mitlerde, akrabalıklarda ve totemlerde; Lacan bilinçaltında; Barthes ve Greimas anlatının ‘grameri’ndeki derin yapıları ele almışlardır” (Şendur Atabek 2007: 66).

En temelde, yapısalcılık dilbilimci Ferdinand de Saussure’ün çalışmaları üzerine temellenen bir araştırma yöntemidir. Yapısalcılık, dilbilim, sözbilim ve yazın bilimin çözümleme yöntemlerini kullanarak kendi içinde bir bütünlük oluşturan metinleri analiz etmeyi amaçlar. Anlatı üzerine incelemelerde iki tür araştırma yapılmaktadır; birincisi iletilerin oluşturulmasında hangi süreçlerin etkili olduğunu araştırmak, ikincisi anlatı iletilerinin işlevlerinin incelenmesi ve okuyucu üzerindeki etkisine bakılmasıdır (Parsa 2012:18). Saussure, temelde dil aracılığıyla düşünceleri ifade ederken kurulan göstergeler sisteminin nasıl oluştuğunu ve göstergelerin hangi kurallarla çalıştığını araştırmıştır (2009:70-71).

Göstergebilim (*sémiologie-fr/semiotics-ing*) olarak adlandırılan araştırma metodu, göstergelerin ve çalışma biçimlerinin araştırıldığı bir disiplindir. Gösterge (işaret) herhangi bir somut nesne, kavram ya da durumun yerine geçen ve onu işaret eden yazı, resim veya görüntü olabilmektedir (Burton 1995: 40). Her ne kadar farklı bakış açılarına sahip olsalar da başlıca temsilcileri Roland Barthes, Umberto Eco, Algirdas Julien Greimas, Julia Kristeva ve Christian Metz’dir (Çam 2015:287). Sonuçta, “göstergebilim kuramı, yazınsal ya da bilimsel bir söylem, bir görüntü, bir mimari yapı, bir tiyatro gösterisi, bir müzik eseri vb. gibi anlamlı bir bütünün hangi anlamsal katmanlardan oluştuğunu açıklamayı ve bu katmanları bir üstdil aracılığıyla dizgeleştirerek sunmayı amaçlar” (Sivas 2012: 529).

Roland Barthes Çağdaş Söylenler isimli kitabında popüler kültüre ait göstergeleri çözümlemiştir. Bu çerçevedeki çalışmalarında, tarihsel gerçekliğin mitler aracılığıyla nasıl doğallaştırıldığını ele almıştır (Çam 2015: 298). Barthes’a göre anlam yaratma karşılaşma anındaki okumalara dayanır. Bu okumalar toplumsal, ahlaksal ve ideolojik değerler içerdiği için son derece önemlidir. Bü-

tün bu okumaları üstlenen sistematik düşüncenin genel adı ise göstergebilimdir (Barthes 2009: 185). Göstergebilimsel metot medya çalışmaları içinde popüler kültür ürünlerinin derinlemesine analizinde etkin biçimde kullanılmaktadır. Multimedya, sosyal medya ve dijital oyun analizlerinde kullanılmaya başlamasıyla çalışma alanı oldukça genişlemiştir.

Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesi

Bu çalışmada Litvanya kökenli dil kuramcısı Algirdas Julien Greimas'ın yaklaşımı temel alınarak uygulanmıştır. Vladimir Propp'un çalışmasından yola çıkarak şekil verdiği *Eyleyensel Modeli*'nde sentaksik bir metod geliştirir. Propp'un yarattığı kategorik tiplerden tamamen vaz geçmez ancak bununla birlikte daha genelleştirilmiş kategoriler oluşturur (Greimas vd. 1989: 543). Greimas'ın anlatı modelinde kişinin ne olduğu değil ne yaptığı, yani eylemi dikkate alınır (Yengin 2017:94).

Rus biçimci Vladimir Propp'un 1920'lerde ortaya attığı anlatı çözümlemesi yönteminde, yüzlerce halk masalı çözümlenerek ortak yapılar ortaya çıkarılmıştır. Propp, anlatı yapısını hazırlık, karışıklık, gidiş, dövüş, dönüş ve tekrar tanınma olmak üzere altı aşamaya böler. Masalarda arka arkaya gelen olaylar arasında tekrarlamalar yoluyla bazı genellemeler ortaya çıkar. Propp bu anlatı birimlerinden bu altı başlığın altına yerleşen 31 işlev tespit eder. Propp'a göre masal anlatılarındaki karakterler ve hareket alanları anlatının temelini teşkil eder (Parsa 2012:21-23). Greimas'ın çerçevesinde her metinde anlatıyı oluşturan altı eyleyen bulunur. Bunlar, özne, nesne, gönderen, gönderilen, yardımcı ve engelleyicidir. Greimasçı şemada altı temel eyleyenin birbiriyle olan ilişkisi üç temel eksenle açıklanmaktadır. Bunlar;

- İsteyim eksen: İstekten kaynaklanan edimleri aktarır. Özne ve nesne birbirine göre tanımlanır. Nesne ve özne bağımlılık ilişkisi içindedirler. Nesne insan veya soyut bir kavram olabilir.

- İletişim Eksen: Bu eksen gönderici ve alıcı eyleyenleri arasındaki ilişkileri gösterir. Gönderici özneyi arayışa yönlendirir. Bu eylem sonucunda ödül veya ceza mevcuttur.

- Güç eksen: Bu eksen öznenin hareket alanını ifade eder. Özneye yardım eden veya engelleyen güçlerin dengesini temsil eder (Parsa, 2012: 25). Burada dört temel evreden bahsedilebilir:

1. Evre: Eyletim (Gönderme): Olayların başladığı evreyi ifade eder. Bu

aşamada özne onu bekleyen eyleme yönlendirilir.

2.Evre: Edinim (Yeterlilik, Güçlenme): Kahraman yolculuğu için gereken özelliklere sahip olan kişidir veya bir hazırlık evresiyle bu güçleri elde eder. Burada gönderenin işlevi sona ermiş, kahramanın sınavları başlamıştır. Kahraman hedefi için uğraşırken yardım görebilir veya engellemelerle karşılaşabilir.

3. Evre: Edim (Gösterme): Kahraman anlatının asıl konusunu gerçekleştirir. Artık sonuca yaklaşmaktadır.

4. Evre: Yaptırım (Onaylama): Bu evrede kahramanın eylemleri gönderen tarafından değerlendirilir. Ödül veya ceza alması söz konusu olacaktır (Soydan 2007:9-10).

Greimasçı analizin ikinci aşamada Eyleyensel Model şemasının uygulanması gerçekleşir. Bu şemada iletişim, isteyim ve güç eksenleri çerçevesinde eyleyenlerin ilişkileri ifade edilir. Bu inceleme şemasında yer alan eyleyenlerin özellikleri ise şunlardır:

Özne: Eylemi yapan, kahraman.

Nesne: Eylemin konusu olan kişi veya soyut kavram.

Gönderen: Eyleme yönlendiren kişi veya durum.

Gönderilen: Kendisi için eylemin gerçekleştiği kişi veya durum.

Yardımcı: Eylemi destekleyen.

Engelleyici: Eylemi engellemeye çalışan (Soydan 2007:11).

Analizin son ve üçüncü aşamada ise ikili karşıtlıklar (*binary oppositions*) çerçevesinde bir çözümleme yapılmaktadır. Lévi-Strauss'un mitler üzerine yaptığı çalışmalara dayanan bu yaklaşım karşıtlıklar üzerine kurulmuş kodlanmış mesajların incelenmesini içerir. İkili karşıtlıklar en temelde doğa-kültür karşıtlığıyla başlayan ve insan anlam dünyasının ne şekilde kurulduğunu özetleyen işlevsel kategorilerdir (Parsa 2008). Bu üç aşamadaki analizin tamamlanmasıyla birlikte anlatı derinlemesine bir şekilde ele alınmaktadır.

Birinci Aşama: *Brawl Stars* Oyununun Anlatı Dünyası

Brawl Stars, Finlandiya merkezli oyun firması Supercell'in 12 Aralık 2018 tarihinde dünya çapında dağıtımına soktuğu bir kavga/mücadele oyunudur. Mobil platform için geliştirilen oyunlar konusunda önemli bir temsilci olan şir-

ketin daha önceki oyunları; *Boom Beach*, *Clash of Clans* ve *Clash Royale* küresel çapta bilinmektedir. Şirketin bu oyunu ise yaş grubu olarak özellikle 8-18 yaş arası kullanıcılar için tasarlanmıştır. Oyunun işleyişinin temelinde farklı özelliklere ve silahlara sahip olan savaşçılardan (*brawler*) toplamak ve savaş kazanmak yatar. Savaşçı sayısını artırmak oyunculara mücadelelerde avantaj kazandırmaktadır. Oyuncu savaşçısı üzerinde tam kontrole sahiptir. Oyun hedeflediği yaş grubunun özellikleri çerçevesinde oldukça renkli grafiklerle hazırlanmıştır. Oyuncular tüm güzergâh boyunca iki biçimde hareket ederler: İleriye doğru hareket ve saldırmak.

Esasında savaşçılar çeşitli özelliklerle ve silahlarla donatılmış karakterlerden (2020 Ekim ayı itibarıyla toplam 39 adet) ilerlemelerine bağlı olarak seçtikleriyle bir güzergâh boyunca ilerleyerek mücadele etmektedir. Takım arkadaşlarıyla başka takımlara karşı savaşarak kupa yolu için kupa toplarlar. Kupa yolundan yeni karakterler ve bir sürü farklı nesne (para, eşya, savaş kutusu vb.) çıkabilmektedir. Oyunda başarı ayrıca çeşitli kostümlerle (*skinler*) ödüllendirilir. Oyunda bu tür nesnelere ulaşabilmek için elmas kazanmak ve onları kullanmak gerekmektedir. Oyunda savaşçılar enderliklerine göre ayrılmaktadır. Karakterlerin seviyeleri şunlardır: *Trophy Road Reward* (kupa yolu ödülü), *Rare* (ender), *Super Rare* (süper ender), *Epic* (destansı), *Mythic* (mitik), *Legendary* (efsanevi). Bu sınıflandırmalar oyuncuların ilerlemesini ve başarı kazanmasını teşvik eden ödüller niteliğindedir (Karasoy 2020).

Çok kalıplaşmış bir hikâye ve olay örgüsüne sahip olmakla birlikte *Brawl Stars* gibi dijital oyunlar şiddet ve hareket ekseninde oyuncusuna zevk verirler. Umberto Eco'nun ünlü ajan James Bond serileri üzerine yaptığı analizde sorduğu soruyu tekrar edersek: bu denli kalıplaşmış bir şemaya rağmen oyuncular nasıl heyecan duyup, ilgi göstermektedirler? Temelde oyundaki detaylar, buluşlar ve ustalıklar seyir zevkini oluşturur (Bilgin 2014: 221). *Brawl Stars* kısaca, “aksiyona dayalı ve aynı anda ikiden fazla oyuncunun takımlar halinde birbirlerine yahut yapay zekaya karşı belli güçlere sahip karakterler üzerinden anlık aksiyon mekaniklerini kullanarak mücadele edebildiği” bir oyun şeklinde tanımlanmaktadır. (Özenç-Duman 2020: 11). Oyunun hikâyesi çok bilindik olsa da kazanma, ekip halinde davranma ve eylem üzerine kurulmuş bir *katharsis* sistemi içermektedir. Standart bir açılış oyunu her oyuncu için Shelly isimli savaşçı ile başlamaktadır. Shelly ortalama bir güce ve etkinliğe sahiptir. Av tüfeği ile uzun menzil atış yaparak düşmanlarını yenebilir. İlk başlarda çok atak ve

çevik olmasa da seviye atladıkça Shelly daha önemli bir savaşçı haline gelebilmektedir. Bu çerçeveden bakarak standart bir ilk oyun kurgusu içinde analiz evrelerimiz aşağıdaki şekilde ortaya çıkmaktadır:

1.Evre: Eyletim (Gönderme): Shelly (Savaşçı) ilk savaşçı olarak kupa yolunda her oyuncunun ilk yolculuğu onunla başlar. Shelly av tüfeği ile karşısına çıkan düşmanlara güçlü bir şekilde saldırır. Shelly gerçek oyuncunun yönlendirmesiyle Vahşi Batı kurgusu içerisinde bir güzergâh dahilinde ilerlemeye başlar. Oyundaki ilerleme Kupa Yolu üzerinden izlenmektedir.

2.Evre: Edinim (Yeterlilik, Güçlenme): Oyun içinde aşamalar ilerledikçe Shelly çeşitli kostümler kazanacaktır. Bunlar Bandita, Yıldız ve Cadı kostümleri olabilir. Kahramanımız Kupa Yolu üzerinden ilerlerken her alt ettiği düşmanla elmas, altın, ödül kutuları ve yeni karakterler elde eder. Shelly üç kişiden oluşan takımı içinde birlikte oynadığı oyunculardan yardım görür. Düşman takım tarafından da engellenir. Savaşçıların özellikleri oyun içerisinde hareket hızı, sağlık, saldırı, menzil, doldurma hızı, hasar, süper, iyileştirme gibi kavramlarla ifade edilir.

3. Evre: Edim (Gösterme): Shelly anlatının asıl konusunu gerçekleştirir. Yolculuğu sırasında düşman karakterlerle savaşır ve ödül toplar. Oyunun bu seviyesinin bitiş aşamasına yaklaşmaktadır. Kupa yolunda ilerlemek ve zafer kazanmak nihai başarıdır.

4. Evre: Yaptırım (Onaylama): Gerçek oyuncu sanal karakteri (ilk oyunda Shelly) kullanarak yolculuğuna çıkar, kavgaya katılır ve onu sonlandırır. Bunun sonucunda başarılı olursa (düşmanı etkisiz hale getirirse) elmas, altın vb. ödüller onun olur.

Yukarıda ayrıntısı verilen analiz evrelerine bakarak, standart bir açılış oyununun dört temel evrede ne şekilde tamamlandığı gösterilmiştir. Birinci evre, yolculuğun ve mücadelenin başlangıcını ifade eder. Burada nesnemiz bir yol doğrultusunda sonuca doğru ilerlerken düşmanlarıyla karşılaşacaktır. İkinci evre nesnenin güçlenmesine ve büyümesine işaret etmektedir. Greimasçı yaklaşıma göre bu evrede yardımcılar ve düşmanlar daha belirgin hale gelirken, nesnemiz de gerçek gücüne kavuşacaktır. Onu takip eden üçüncü evrede oyunun asıl konusu olan savaş gerçekleşir. Zafer veya başarısızlık bu noktada ortaya çıkmaktadır. Onaylama evresinde ise oyun ve savaşçı karakter bir sonraki aşamaya hazır duruma gelmiştir. Dördüncü evrede oyun anlatısı sonuçlanmakta ve

gerçek oyuncu için bir tür *katharsis* gerçekleşmektedir.

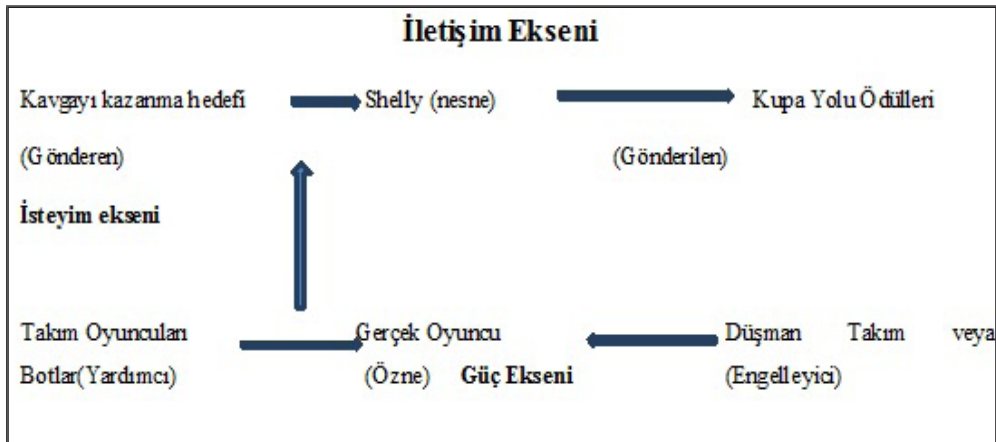
İkinci Aşama: Eyleysel Örnekçenin Şematik Uygulaması

Bu aşamada Greimas'ın oluşturduğu metoda uygun olarak anlatının eyleysel örnekçesi çıkarılmaktadır. İlk olarak Brawl Stars oyununda tespit edilen eyleyenler ve işlevleri kategorize edilmiştir. Analizin ikinci kısmında ise daha şematik olarak iletişim eksenini üzerinden oyunun yapısal özellikleri ortaya konmaktadır. Bu doğrultuda eyleyenler ve oyuncuların işlevlerine göre dağılım biçimi aşağıdaki tabloda olduğu gibi gösterilebilecektir:

EYLEYENLER	OYUNCULAR	EYLEYENSEL İŞLEVLER
GÖNDERİCİ	Kazanma hedefi	Eylemi belirleyen/eylemin nedeni
NESNE	Shelly	Eylemin konusu
GÖNDERİLEN	Kupa yolu Ödülleri	Eylemin hedefi/yönelimi
ÖZNE	Gerçek oyuncu	Eylemin sorumlusu/baş eyleyen
YARDIMCI	Takım arkadaşları	Eylemin yardımcıları
ENGELLEYİCİ	Düşman takım oyuncuları	Eylemin düşmanları

Tablo 1. Greimas'ın Eyleysel Örnekçesine göre *Brawl Stars* oyununda eyleyenler ve işlevleri

Aşağıdaki şemada ise, özne ve nesne arasındaki yönelim ve çevresindeki yardımcı ve engelleyicilerle yaşadığı gerilim ok yönlerinde ifade edilmiştir:



Şekil 1: Greimas'ın Eyleysel Örnekçesinin "Brawl Stars" açılış oyununa uyarlanma şeması.

Görüldüğü üzere, bu yaklaşımda eyleyen kavramı kişi kavramından çok daha kapsamlıdır. Eyleyen insan, nesne veya soyut bir kavram olabilmektedir. Gönderen bir amacı ifade ederken, gönderilen sonuçta elde edilen ödül veya nihai hedefi göstermektedir. Greimas'ın iletişim eksenine göre oyunda takım oyuncuları yardımcılar, düşman takım oyuncuları ise engelleyiciler olmaktadır. Özne (gerçek oyuncu) ise oyundaki ilk savaşçı olan Shelly'i (nesne) kullanarak kupa yolunda ilerlemeyi hedeflemektedir. Eyleyensel bir eksenin olabilmesi için mutlaka olması gereken temel pozisyonlar ve yöneliş biçimleri yukarıdaki şemada *Brawl Stars*'in açılış oyunu üzerinden gösterilmiştir.

Üçüncü Aşama: İkili Karşıtlıklar

İkili karşıtlıklar yaklaşımı antropolog Lévi-Strauss'un çalışmalarına dayanır. Fiske konuyu açıklarken: "İkili karşıtlık en saf biçimiyle evreni oluşturan birbiriyle ilişkili iki kategori sistemidir. Mükemmel bir ikili karşıtlıkta her şey ya A kategorisinde ya da B kategorisindedir ve Dünya'ya bu tür kategorileri uygulayarak onu anlamlandırmaya başlarız" (2003: 153) demektedir. Bu araştırma kapsamında gerçekleştirdiğimiz çözümlemede *Brawl Stars* oyununun sahip olduğu çok sayıda karşıtlıktan en dikkat çekenler aşağıda tablo halinde verilmiştir.

İş birliği	Yarışma
Dost	Düşman
Biz	Ötekiler
Güçlü	Güçsüz
Kazanmak	Kaybetmek
Hızlı	Yavaş
Yaşam	Ölüm
Büyük	Küçük
Yolculuk	Bekleyiş

Tablo 2. *Brawl Star* Oyununun Temel İkili Karşıtlıkları

Oyunun en belirgin özelliği bir yolculuk içermesi ve bu güzergâh boyunca kavga ve mücadele aracılığıyla ilerleme sağlanmasıdır. Bu doğrultuda ikili karşıtlıklar ekiplerin oluşması, düşmanın tanımlanması ve başarının ifade edilmesi

açısından işlevsel kategoriler sunmaktadırlar. Daha önce de belirttiğimiz üzere, Greimas'ın metne yaklaşımında en temel unsur anlatılarda çeşitlilik bulunsa da gerçekte değişmez nitelikte ortak kalıplardan oluştuğunun vurgulanmasıdır. Yukarıda gösterilen dokuz ikili karşıtlık oyununun devamlılığı ve oyuncunun haz alması noktasında önemli işlevlere sahiptir. Oyun takım halinde oynandığı için “biz/ötekiler” karşıtlığını sıkça kullanmaktadır. Diğer yandan savaşçıların mücadele sırasında ölmesi veya öldürülmesi “yaşam/ölüm” karşıtlığıyla ifade edilmiştir. Film, edebiyat veya reklam metinlerinde olduğu gibi, bu oyun metninde de birbirine karşıt ama tamamlayıcı ikiliklerin kullanıldığı görülmektedir.

SONUÇ

Masallar belli anlatısal yapıların tekrarına dayanan kültürel ürünler olarak nesilden nesile işlevlerini aktarmışlardır. “Oynanan masallar” olarak adlandırdığımız dijital oyunlar masallardan devşirdikleri yapısal özellikleri farklı biçimlerde yeniden dolaşıma sokmaktadırlar. Greimas'ın, anlatının paradigmatik analizini mümkün kılan metodolojisi çalışmamızda bu doğrultuda kullanılmıştır. Greimas şemasında failleri anlatıdaki eylemlerine göre konumlandırır. Bu yaklaşım temelde oyundakiyle benzerdir. Zira oyundaki karakterler ancak eylemleri çerçevesinde değer bulur. Bu eylemleri yönlendiren itici güç çoğu zaman başarı ve zafer isteğidir.

Greimas'ın modeli, en basitten en karmaşık oyuna kadar analiz yapabileceğimiz bir çerçeve sunar. Oyun dünyası benzerlikler ve aşinalıklar üzerine kuruludur. En temelinde rekabet ve yarışma içerirler. Tek başına oynanan oyunlarda bile oyuncular zamana veya bilgisayar temelli düşmanlara karşı mücadele verirler. Özellikle dijital oyunlar söz konusu olduğunda en basit oyunda bile ödüller ve cezalar söz konusudur. Kural çerçevesi kesin olarak yapılandırılmıştır ve oyuncular oradaki kuralları takip ettiklerinde nelerin olacağını önceden bilirler. Ayrıca, oyunlar mitlerde ve masallarda olduğu gibi çok çeşitli ikili karşıtlıkları (iş birliğini ve yarışma gibi) aynı anda bünyelerinde barındırırlar (Ferri 2007).

Dijital kültürün başat özelliklerini taşıyan bu oyunlar çok çeşitli açılardan ele alınabilir. Bu çalışmada dijital oyun bir metin olarak ele alınmıştır. Melez bir kültürel ürün olan oyun metni şüphesiz ki geçmişin masallarına oranla çok daha fazla etkileşim olanağı barındırır. Etkileşim ve süreklilik dijitalleşmenin metin-okuyucu ilişkisine kazandırdığı yeni bir boyut olarak görülebilir. Tüm bu

yeniliklere rağmen bu makalede vurgulamaya çalıştığımız üzere dünden bugüne devamlılık içeren anlatı yapıları görülmektedir. Bu eksenle dijital oyunun bir tür anlatı olduğu yaklaşımıyla içeriksel bir analiz gerçekleştirilmiştir. Greimas'ın şekillendirmiş olduğu "eyleyensel model" kullanılarak Türkiye'de çocuk kullanıcıların çok tercih ettikleri *Brawl Stars* oyunu analiz edilmiştir. Oyunun eyleme dayalı yapısı sebebiyle analiz metodu olarak "eyleyensel model" tercih edilmiş ve bu doğrultuda üç aşamada oyunun anlatı yapısı, kişiler, eylemler ve kategoriler olarak ele alınmıştır. Dijital kültür içerisinde, bir anlatı aracı olarak oyunun ürettiği yapılar seçilen örnek üzerinden gösterilmeye çalışılmıştır.

Bu doğrultuda *Brawl Stars* isimli oyunun açılış bölümü analiz edilmiştir. Bu çerçevede evrensel anlatı kodlarıyla oyun metni arasındaki ilişkiler ortaya konmaya çalışılmıştır. Analizin birinci aşamasında oyunun anlatı olarak özellikleri ve içeriği irdelenmiştir. Dört evreden oluşan bu aşamada, oyunun konusu ve genel işleyişi özetlendikten sonra eyletim, edinim, edim ve yaptırım evrelerinde ilk savaşçı olan Shelly'nin eylemlerinin yönü gösterilmiştir. Shelly gerçek oyuncuya verilen ilk savaşçıdır. Oyunun ilerleyen aşamalarında elde edilen karakterlerin ender, efsanevi, mitik, destansı gibi masala ve mitlere gönderme yapan sınıflandırmalara ait olmaları da geçmişin kültürel ürünleriyle kurdukları ilişkinin bir göstergesi kabul edilebilir.

Analizin ikinci kısmında ise Greimas'ın metoduna uygun olarak eyleyenler ve eylemleri açıklanmış ve "iletişim eksenini" çerçevesinde şema haline getirilmiştir. Oyunun bir eyleyen olarak kahramanın nesnesiyle ilişkisi doğrultusunda ele alındığında birçok anlatıyla benzer özellikler taşıdığı görülmüştür. Üçüncü ve son aşamada dost/düşman, biz/ötekiler, yaşam/ölüm ve benzeri karşıtlıkların oyun metnindeki varlığı gösterilmiştir.

Anlatı gerçek ya da hayali olayların, değişik göstergeler dizgeleri vasıtasıyla anlatılması/gösterilmesi sonucu ortaya çıkmaktadır. Herhangi bir anlatının oluşması için en azından bir başlangıç ve bir sonuç durumunun olması ve bu aradaki aşamada da bir yolculuğun/dönüşümün gerçekleşmesi beklenir. Bu çalışmada dijital oyunun kendine özgü bir anlatı şemasının olduğu ve bir metin olarak ele alınabileceği savıyla hareket edilmiştir. Bu doğrultuda yapılan çözümlemede diğer anlatı türlerinde olduğu gibi bu oyunda da bir gönderenin, gönderilenin, öznenin, nesnenin, engelleyenin, yardım edenin olduğu görülmüştür. Ortaya çıkarılan sonuç yapısalcı yaklaşımın argümanını destekleyecek biçimde bir anlatı şemasının varlığını kanıtlar niteliktedir.

Brawl Stars ve benzerleri bugün dijital kültürün ve gündelik hayatın önemli bir bileşeni haline gelmiştir. Çoğu zaman etkileşim ve mobilite özellikleriyle tartışılan bu oyunların özünde tekrar eden bazı yapıların olduğu bu mikro analiz çerçevesinde ortaya konmaya çalışılmıştır. “Oynanan masalları” ve onların anlatsal özelliklerini irdelemek günümüz medya ekolojisini anlamak açısından da büyük önem arz etmektedir.

KAYNAKÇA

BARTHES, Roland (2009), *Göstergebilimsel Serüven*, (Çev.) Mehmet Rifat, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BAYKAL, Esra (2020), “Brawl Stars Oyunu Nasıl Çocukların Favorisi Oldu?”, <https://pazarlamasyon.com/brawl-stars-oyunu-nasil-cocuklarin-favorisi-oldu/>, Erişim tarihi: 6.6.2020.

BİLGİN, Nuri (2004), *Sosyal Bilimlerde İçerik Analizi: Teknikler ve Örnek Çalışmalar*, Ankara: Siyasal Kitabevi.

BURTON, Graeme (1995), *Görünenden Fazlası*, (Çev.) Nefin Dinç, İstanbul: Alan Yayıncılık.

BRUCHANSKY, Christophe (2011), “The Semiotics of Video Games”, https://www.researchgate.net/publication/315703967_The_Semiotics_of_Video_Games, Erişim tarihi:6.6.2020.

ÇAM, Şerife (2015), “Medya Çalışmalarında Göstergebilim Çözümleri”, *İletişim Araştırmalarında Yöntemler*. (Ed.) Besim Yıldırım, İstanbul: Literatürk Yayınları, 287-381.

Digital Oyunlar Raporu (2019), Güvenli İnternet Merkezi, <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>, Erişim tarihi: 20.06.2020.

DWYER, Tim (2010), *Media Convergence*. UK: McGraw-Hill.

FERRI, Gabriele (2007), “Narrating Machines and Intercative Matrices: A Semiotic Common Ground for Game Studies”, *Proceedings of DIGRA 2007 Conference*.

FISKE, John (2003), *İletişim Çalışmalarına Giriş*. (Çev.) Süleyman İrvan, Ankara: Bilim ve Sanat.

FRAU-MEIGS, Divina (2013), “Transliteracy: Sense-making Mechanis-

ms for establishing e-presence” *Media and Information Literacy and Intercultural Dialogue*, (Ed.) Ulla Carlsson& Sherri Hope Culver, 175-190.

GREIMAS, Algirdas Julien, Paul Perron, and Frank Collins. (1989), “On Meaning”, *New Literary History* 20, no. 3, 539-550.

HOECHSMANN, Michael- Stuart POYNTZ (2012), *Media Literacies: A Critical Introduction*. Wiley-Blacwell.

KARADENİZ, Oğuz Özgür (2017), “Oyun İncelemelerinde Ludoloji-Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar”, *Galatasaray Üniversitesi İleti-ş-im Dergisi*, 27, 57-78.

KARASOY, Erkan (2020), *Oyuncunun El Kitabı 3*, İstanbul: Kuru Yay.

LAUGHEY, Dan (2010), *Medya Çalışmaları: Teoriler ve Yaklaşımlar*. (Çev.) Ali Toprak, İstanbul: Kalkedon.

ÖZENÇ, Orhan Efe-Ali DUMAN (2020), *Brawl Stars Çılgınlığı*, İstanbul: Benim Kitap.

PARSA, Alev F., (2008), “Mutluluk Paradoksu” Greimas’ın Eyleyensel Örnekçesiyle”https://www.researchgate.net/publication/308785482_%27MUTLULUK_PARADOKSU%27_GREIMAS%27IN_EYLEYENSEL_ORNEKCESIYLE_, Erişim tarihi:11.05.2020.

PARSA, Alev F., (2012), “Sinema Göstergibiliminde Yapısal Çözümleme: Sinemasal Anlatı Sunumu ve Kodlar”, *Görsel Metin Çözümleme*, (Ed.) Özlem Güllüoğlu, Ankara: Ütopya yayınevi, 11-34.

SAUSSURE, Ferdinand de (2009), “Göstergeler ve Dil”, *Kültür ve Toplum: Güncel Tartışmalar*, (Haz.) J. C. Alexander ve Steven Seidman, (Çev.) Nuran Yavuz, İstanbul: Boğaziçi Üniv. Yay.

SİVAS, Ala, (2012), “Göstergibilim ve Sinema ilişkisi üzerine Bir Deneme”, *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Yıl:11, sayı:21 Bahar, 527-538.

SOYDAN, Murat, (2007), “Yavuz Turgul’un Gönül Yarısı Filminin Greimas’ın Eyleyensel Örnekçesine Göre Çözümlemesi”, *Manas Üniv. Sosyal Bilimler Dergisi*, 09/18, 1-15.

ŞENDUR-ATABEK, Gülseren (2007), “Göstergibilimsel Çözümleme: İletişim Çalışmalarında Göstergibilimsel Yöntem”, *Medya Metinlerini Çözümlemek*, Der. Ü. Atabek-G. Şendur Atabek, Ankara: Siyasal Kitabevi, 65-86.

YENGİN, Deniz (2017), *İletişim Çalışmalarında Araştırma Yöntemleri ve Uygulamaları*. İstanbul: Der Yayınları.

Oya ŐAKI AYDIN

DİJİTAL KÜLTÜRÜN “OYNANAN” MASALLARI: BRAWL STARS OYUNUNUN GREIMAS’IN EYLEYENSEL ÖRNEKÇESİNE GÖRE İNCELENMESİ

Aybike SERTTAŐ - Dorukan ÇELİK

TÜRK SİNEMASINDA AİLE KURUMUNUN TEMSİLİ VE DÖNÜŐÜMÜ

Erman AKİLLİBAŐ - Kutalmıő Emre CEYLAN

OYUNLAŐTIRMANIN PAZARLAMADAKİ GÜCÜ

Ferdi AKBAŐ

TURİZMDE BÜTÜNLEŐTİRMENİN SALİHLİ (MANİSA) ÖZELİNDE DEĞERLENDİRİLMESİ

Onur SEMİZ

DEMOKRAT PARTİ DÖNEMİ 19 MAYIS KUTLAMALARININ AYIN TARİHİ MECMUASI’NA YANSIMASI (1950-1955)

Hüseyin GÜNARSLAN

MYANMAR MÜSLÜMANLARININ TARİHİ

Elif İBŐİROĐLU BAYRAM

BİLGİ TOPLUMU SÜRECİNDE ŐİİRİN DÖNÜŐÜMÜ

Baőak BURAK

ADANA ULU CAMİ MİHRABI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

Resul KÖSE

SOSYAL HİZMET TARİHİ BAĐLAMINDA MİLASLI İSMAIL HAKKI BEY’İN ALKOL BAĐİMLİLİĐİ VE KURTULMANIN ÇARELERİNE DAİR GÖRÜŐLERİ

ANASAY

anasaydergisi@hotmail.com

