

Uzayda Piknik Romanı ve Stalker Filminin Uyarlaması Olarak S.t.a.l.k.e.r Oyununun İncelenmesi*

S.t.a.l.k.e.r Video Game as an Adaptation of Roadside Picnic and Stalker

Yavuz DEMİRBAŞ¹

Öz

Bu çalışmada S.T.A.L.K.E.R oyunu, kaynak aldığı Uzayda Piknik romanı ve Stalker filmi ile karşılaştırmalı olarak oyun biçimi çerçevesinde incelenmektedir. Arkady ve Boris Strugatsky'nin Uzayda Piknik'i bilim kurgu ve kara roman türünü harmanlayarak yakın gelecekte geçen bir öykü içinde insan ilişkilerini ve toplumu bütün sıradanlığı ve gerçekliği ile sunmaktadır. Tarkovsky'nin Stalker'ı bilim kurgu öğesini paranormal olanla değiştirerek; umut, yaşam ve inanç üzerine yoğunlaşmıştır. S.T.A.L.K.E.R oyunu bilim kurgu öğelerini kısmen taşıması, acımasız oyun dünyası ve oyuncuyu yıkımın içinde arayış içindeki insanların arasına bırakması ile kitaba daha yakındır. Her medyanın kendi araçları ile kurduğu bir dil olduğu gibi, oyunların da kendine özgü ifade araçları bulunmaktadır. Bu çalışmada Aarseth, Juul, Frasca ve oyun çalışmalarından diğer başka araştırmacıların ludoloji şemsiyesi altında merkeze aldıkları oyun biçimci yaklaşım ve Bogost'un karşılaştırmalı video oyunu analizi yöntemleri ile oyunların ele aldığı konuları nasıl aktardığı, atmosferi nasıl kurduğu, hangi araçlara başvurduğu, bunlarla nasıl ifadeler ürettiği S.T.A.L.K.E.R örneği üzerinden incelenmektedir. Oyunların anlatısı açısından oyun mekaniklerinin, oynanışın ve oyun dünyasının yapılandırılışının önem taşıdığı ortaya çıkmaktadır. Çalışmada kitap, oyun ve film arasındaki farklar ve benzerliklerin önemli bir bölümü belirlenmiştir. Oyunların şiddet ve bağımlılık ile ilişkilendirildiği bir iklimde, S.T.A.L.K.E.R'in derinlemesine incelenmesi dijital oyunlarda daha derin anlamların ve imkanların yattığını göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Uzayda Piknik, Stalker, S.T.A.L.K.E.R, Dijital Oyunlar, Yeni Medya

Abstract

In this study, S.T.A.L.K.E.R video game is analyzed in the perspective of game form, by comparing it to the source material: Roadside Picnic novel and Stalker movie. Roadside Picnic combines science fiction and noir genres in a story set in the near future and presents human relations in their mundane reality. By replacing science fiction with paranormal, Tarkovsky's Stalker focuses on themes like hope, life and faith. S.T.A.L.K.E.R's theme is much closer to the book by including science fiction elements and leaving the player around other characters, which have their own needs and search in a destructed environment. Like any other medium with its own language and tools, games also have their own expressive capabilities. Game formalism (ludology) as an approach is followed by Aarseth, Juul, Frasca and others in game studies literature. Comparative video-game analysis is suggested by Bogost for cases similar to this study. Game formalist and comparative analysis of S.T.A.L.K.E.R reveals how games convey their subjects, set the atmosphere, which tools they use and how they produce different meanings. Game mechanics, gameplay and game world are important elements for game narratives. In the study, the differences and similarities between the book, the game and the movie has been determined. In current climate where games are associated with violence and addiction, in-depth study of S.T.A.L.K.E.R shows that much deeper meanings and possibilities lie in video games.

Keywords: Roadside Picnic, Stalker, S.T.A.L.K.E.R., Digital Games, New Media

Araştırma Makalesi (Research Article)

Gönderim Tarihi (Received): 31.08.2021

Kabul Tarihi (Accepted): 16.10.2021

Atıf (Cite as): Demirbaş, Y. (2021). Uzayda Piknik Romanı Ve Stalker Filminin Uyarlaması Olarak S.T.A.L.K.E.R Oyununun İncelenmesi.

Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (36), s. 391-414, DOI: 10.31123/akil.989348

Giriş

S.T.A.L.K.E.R: *Shadow of Chernobyl*, 2007 yılında GSC Game World tarafından piyasaya sürülen, *birinci şahıs nişancı*² türü altında değerlendirilen, *rol yapma oyunu*³ özellikleri de taşıyan bir dijital oyundur. Arkady ve Boris Strugatsky'nin *Uzayda Piknik* romanı ve Tarkovsky'nin romandan serbestçe uyarladığı *Stalker* filminden izler taşımakta, *Stalker evreni* (Alaniz, 2013, s. 204) olarak adlandırılabilir bir medyalar arası alanda yer almaktadır. Bu çalışmada *S.T.A.L.K.E.R*, esinlendiği kaynaklarla farkları göz önünde bulundurularak *oyun biçimi* açısından analiz edilecek, *oyunlaştırma*, *oyun dünyasına* ve *oyunun yapısına* odaklanılacaktır. Roman ve filmdeki öğeleri nasıl oynanabilir hale getirdiği, yani *oyunsa*⁴ (Huizinga, 1970, s.44; Aarseth, 1997, s. 72) ifadeler olarak nasıl yeniden biçimlendirdiği inceleneyecektir. *S.T.A.L.K.E.R*'in oyun olarak varlığı, *oyun biçimci* bir analizin oyundan başlayarak kitaba ve filme doğru yapılabilmesini mümkün kılmakta, farklı araç ve ortamlar arasında çeşitli öğelerin aktarılması açısından karşılaştırmalara imkan tanımaktadır. Oyun biçimi; oyuncu ile oyun sistemi arasındaki ilişki ile süreç içinde şekillenen ve anlamlandırılan ifadelerle, yani *oyunlaştırma*⁵ (Konzack, 2002, s. 93; Aarseth, 2003) ile anlatıyı kurmaktadır. Bu yaklaşım doğrultusunda *çevresel öykü anlatımı*, *oyun nesnelere*, *oyun mekanikleri* gibi oyun çalışmaları alanının kavramsal araçları önem kazanmaktadır.

Uzayda Piknik, Arkady ve Boris Strugatsky kardeşlerin 1971 yılında yazdıkları Sovyet bilim kurgu romanıdır. Roman, bilim kurgu türünün tanınmış "uzaylıların ziyareti" temasına olan farklı yaklaşımı, kara roman ve bilim kurguyu birleştiren dili ile dikkat çekmiştir. Uzaylıların uğrayıp geçtikleri *Bölge* ismi verilen yerde yaşanan olayları merkeze almaktadır. Bölge'de bilimin açıklayamadığı olaylar gerçekleşmeye ve çeşitli gizemli nesnelere belirmeye başlamıştır. Bilim insanları ve askerler kadar ortaya çıkan gizemli nesnelere kaçakçılığını yapan Stalker olarak anılan bireyler de Bölge'ye akın etmektedir. Kitap bir Stalker olan Redrick Schuhart'ın hikayesine odaklanmaktadır.

Tarkovsky'nin Uzayda Piknik romanından serbestçe uyarladığı Stalker filmi 1979 yılında gösterime girmiştir. Filmde Stalker, Profesör ve Yazar olarak anılan karakterlerin Bölge'ye yaptıkları yolculuk anlatılmaktadır. Stalker filmi romandaki Stalker'ın Bölge maceralarından sonuncusuna odaklanırken, karakterlerin diyalogları ve sinema dili ile, romandan ayrılan ve insanın, umut ve yaşamın tabiatına yönelen felsefi bir tartışmayı yürütmektedir.

S.T.A.L.K.E.R serisinin ilk oyunu olan ve hem Uzayda Piknik hem de Stalker filminden izler taşıyan *S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl* oyunu GSC Game World tarafından 2007 yılında yayınlanmıştır. *S.T.A.L.K.E.R*, Uzayda Piknik'in uzaylıların ziyaret ettiği Bölge'si yerine Çernobil felaketinin yaşandığı nükleer reaktörü ve Pripyat şehrini koymaktadır. Uzaylıların ziyareti teması terk edilirken, romandaki Stalker'lar, bölgedeki tehlikeler, tuhaf nesnelere ve diğer öğeler oyunda yer almaktadır. *Shadow of Chernobyl*'de bir Stalker olan Strelok'un hikayesi anlatılmaktadır. Serinin üç oyununu bir araya toplayan *S.T.A.L.K.E.R Anomaly* oyun modu⁶ ise oyunculara kendi *Stalker* karakterlerini yaratma imkânı sunmaktadır.

2 First Person Shooter (FPS)

3 Role Playing Game (RPG)

4 Ludic. oyun çalışmalarında kurallı oyun anlamında kullanılan *ludus* kelimesinden gelmektedir.

5 Gameplay; oyun çalışmaları yazınında kavramlaştırılmış olmakla birlikte popüler oyun incelemeleri ve eleştirilerinde, oyuncu kültüründe de kullanılmaktadır.

6 Mod veya modifikasyon. Bir dijital oyunun kod yapısı, grafikleri ve diğer öğeleri üzerinde oyuncuların yaptıkları değişiklikler. Bu değişikliklerin sonucunda farklı bir oynanış da sunulabilir. Mod dosyaları indirilebilir ve oyuna entegre edilebilir.

1. Yöntem

Bu çalışmanın ana sorusu *S.T.A.L.K.E.R* oyununun Uzayda Piknik ve Stalker'dan hangi öğeleri aktararak veya değiştirerek oyun biçimine özgü hangi farklılıklar ile sunduğudur. Oyun biçimi ve oyunusal ifadelerin farklılığı oyun çalışmaları alanının temel tartışmalarından ve araştırma konularından biridir ve kuramsal tartışmalar kadar var olan oyunların incelenmesi ile yöntemlerin sınanması da önem taşımaktadır. Bu doğrultuda öncelikle eserler farklı ve benzer yönleri ile ele alınacaktır. Daha sonra *oyunun yapısı, oyun dünyası, oynanış* (Aarseth, 2003, s. 2) ve *oyun mekanikleri* (Jarvinen, 2008, s. 250) üzerinden oyunun Stalker evrenindeki öğeleri farklı şekillerde nasıl yansıttığı belirlenecektir.

Bu çalışma için; oyun çalışmaları, film çalışmaları, iletişim ve edebiyat alanını kesen ve ele alınan eserleri merkeze alan bir literatür taraması yapılmıştır. Öncelik eserlerin hepsini veya en azından ikisini birlikte ele alan çalışmalara verilmiştir. Yine oyunun dünyasını meydana getiren Çernobil ve Stalker evrenini bir arada ele alan eserler de incelenmiştir.

Oyun çalışmalarında takip edilen temel yaklaşımlardan biri oyun biçimci analizleri içeren *ludoloji*⁷dir. Murray'e (2005) göre ludoloji *oyun özcülüğü* ve oyun biçimci yöntemler olmak üzere ikiye ayrılabilir. Murray oyun biçimciliği olarak ludolojiyi ve yöntemlerini olumlarken, özcü bir ludoloji anlayışını ise eleştirmektedir. Literatürde ludoloji; dijital oyun çalışmalarının kurucu ekolünü, oyun biçimci yaklaşımı, bu yaklaşımın savunduğu yöntemleri ve oyun çalışmaları alanını kastederek de kullanılabilir (Juul, 2004). Oyun biçimci ve anlatı biçimci (ludoloji ve narratoloji) yaklaşımları savunan görüşlerin (Karadeniz, 2017; Demirbaş, 2017) oyun çalışmaları içindeki tartışması halen sürmektedir.

Ludoloji yaklaşımını takip eden araştırmacılar oyun biçimine özgü öğeleri belirlemeye ve derlemeye (Frasca, 1999; Juul, 2005; Jarvinen, 2008) yönelerek edebiyat, film çalışmaları, yeni medya çalışmaları ve diğer alanların yöntemlerinin hazır ve değiştirmeden kullanılmasına mesafe koymaktadır (Eskelinen, 2001; Aarseth, 1997, s. 14). Aarseth (2001) oyun çalışmalarının bağımsız bir disiplin olarak var olmasını savunmuş ve editörlüğünü yürüttüğü *Game Studies*⁸ dergisi alanın kurulması ve tanınmasında önemli rol oynamıştır. Geliştirilen kavramsal araçlarla dijital oyunlar ile tarih boyunca kültürün içinde olan diğer oyunlar arasında yapısal yönlerini birleştiren bir köprü kurulmuştur. Oyun biçimci yaklaşımla ilişkilendirilebilecek *oyun mekanikleri* (Jarvinen, 2008, s. 250), *oyun durumu* (Juul, 2005, s. 60), *oyun yapısı, oynanış, oyun dünyaları* (Aarseth, 2003, s. 2), *oyun kalıpları* (Bjork ve Holopainen, 2005), *oyun zamanı* (Zagal ve Mateas, 2010) gibi çok sayıda kavramlaştırma oyun çalışmaları literatüründe derinlemesine ele alınmakta ve farklı örneklerle uygulanmaktadır.

Bu çalışmada *S.T.A.L.K.E.R* oyununa ait öğelerin incelenmesinde *oyun biçimcilik* takip edilmektedir. Aarseth (2003, s. 3) *oynayarak analiz* yöntemine, yani araştırmacının oyuncu olarak deneyimini ayırtmadan, oyunu işleme esnasında incelemesine önem atfetmektedir. Ele alınan oyunlara dair videolar, metin ve görsel içerikler, forum gönderileri, paylaşımlar ve benzer ikincil öğeler dikkate alınmakla birlikte, bunların anlamlandırılması için araştırmacı öncelikle ana kaynağa yönelmelidir. Bostan ve Turan (2017), *Mass Effect* serisi gibi rol yapma oyunlarını ele aldıkları çalışmalarında, araştırmacıların oyunları belli yapısal çerçeveleri gözeterek şekilde notlar alarak oynadıkları benzer bir yöntemi takip etmiştir. Aarseth'e (2003) göre oynayarak analiz; oynanış, oyun dünyası ve oyunun yapısı katmanlarını içerecek şekilde gerçekleştirilebilir. Bu çalışma için yazar oyun serisinin ilk oyununu tamamlamış ve *S.T.A.L.K.E.R* serisinin üç oyununu birleştiren *S.T.A.L.K.E.R Anomaly*

7 Ludology. Ludus ve logy kelimelerinden türetilmiştir.

8 www.gamestudies.org

modifikasyonunu da uzun süreli ve tekrarlı, farklı katmanlara odaklanarak ve notlar alarak olarak oynanmıştır.

Ele alınan eserler incelenirken *karşılaştırmalı video oyun analizinden* (Bogost, 2006, s. 49) de faydalanılacaktır. Bu tür bir karşılaştırma, video oyunlarının ve onlara dair özelliklerin merkezde olduğu, diğer medyalardan farklı ve benzer yönlerle birlikte ilişkili öğelerin kurduğu bağın incelendiği bir yöntemdir. Bogost'a göre (2006, s. 50); biçimci bir analiz yöntemi olarak karşılaştırmalı oyun analizi, Aarseth'in çalışmalarının çıkış noktasına da benzerlik göstermektedir. Backe ve Aarseth'in (2013) Hollywood filmleri ve oyunlarda zombileri ele aldığı çalışması da Bogost'un karşılaştırmalı analizine paralellik taşımaktadır. Bogost (2006, s. 73) karşılaştırmalı video oyun analizi ile Baudelaire'in *A une passante* şiirinde, Bukowski'nin *A woman on the Street* şiirinde, *Amelie* filminde ve *The Sims* oyununda *rasgele karşılaşma* (chance encounter) temasını incelemiştir. Bu yöntem oyunlara taşınan öğelerin taşındıkları ortamı nasıl dönüştürdükleri, bu ortamda nasıl biçimlendirildikleri, nasıl temsil edildikleri veya model olarak nasıl simülasyonlara imkân verdiklerini belirlemek için de elverişlidir. Bogost'a göre (2006, s. 85) gündelik yaşamın bir simülasyonu olarak *The Sims* oyunu hangi temsil öğelerinin içerileceği, hangilerinin dışarda bırakılacağı ile ilgili bir dizi tasarımsal seçimin ürünüdür. Oyunda bir düzeyde soyutlanarak yer alan, oyunun işleyişinde ortaya çıkarılan, oyuncunun imgeleminde bütünleşen anlamlar oyuncunun eylemi için bir olasılık ufku olarak var olmaktadır. Baudelaire veya Bukowski'nin şiirlerinden veya *Amelie*'den farklı olarak oyunda anlamlar bir dizi kodlanmış kural setinin işleyişi ile vücut bulmaktadır (Bogost, 2006, s.86). Bu yöntem doğrultusunda yapılan çalışma için roman ve film oyun biçimi merceğiyle yeniden incelenmiş, aktarılan öğeler ve etkileri notlarla kayıt altına alınmıştır.

2. Uzayda Piknik

Uzayda Piknik, Strugatsky kardeşlerin ilk halini 1971 yılında yayınladıkları bilim kurgu romanıdır. Kara kitap ile bilim kurgu türlerini harmanlayan bu romanın sansürden dolayı kitap olarak yayınlanabilmesi oldukça zor olmuştur. Le Guin'e göre (1977, s. 157) roman bilim kurgu türü içinde uzaylılarla ilk temas konusunu ele almakla birlikte, benzerlerinden ayrılır. Romanda, bilim adamları, uzmanlar ve askerlerin uzaylılarla dikkatli şekilde iletişim kurduğu bir tablo değil, uzaylıların umursamazca dünyayı terk ettiği, geride bıraktıkları artıklardan faydalanmaya çalışan sıradan insanlarla karanlık ve yozlaşmış bir dünya resmedilmektedir. LeGuin (1977) uzaylıların ele alınışı açısından Stanislaw Lem'in *Solaris* romanı ile paralellik kurmaktadır. Stanislaw Lem de (1983, s. 320) Uzayda Piknik üzerine bir makale kaleme almış ve Strugatsky'lerin, H.G.Wells ile başlayan uzaylılarla insanlar arasındaki bedensel farklılık geleneğini uzaylıların düşünsel olarak da farklı olması tercihi ile ileri taşıdığını belirtmiştir. Uzaya Piknik kendi romanı *Solaris*'te de tercih ettiği bu yaklaşımdan, insanlığın uzaylı ziyarete verdiği tepki ile ayrılmaktadır. Ziyaret bölgeleri sınırlıdır, gezegende büyük bir çöküş veya savaş yaşanmamıştır ve hayat devam etmektedir. Toplum ve bireylerin ortaya çıkan Bölge'yi anlamlandırma, içselleştirme ve faydalanma biçimi ile Strugatsky'ler fantastik çerçeve içinde gerçekçi ilişkiler göstermeye yönelmiştir (Lem, 1983, 323).

Romanın zaman ve mekânsal organizasyonunu ele alan Selvestroni (1984), gizemli ve maceralara konu Bölge ile çevresinde yer alan, gündelik yaşamın bütün olağanlığıyla sürdüğü yozlaşmış şehir dikkat çekmiştir. Masalsı öğeler; hazineler, dilekleri yerine getiren nesnelere ve tuzaklar içeren Bölge ile anlatıya dahil olmaktadır, ancak roman beraberinde gelecek kaçışçı tatmini okuyucu sadece mutlu bir sondan mahrum ederek değil, sihrin yanına en dünyevi haliyle yaşamın çıkarıcı akışını

koyarak tersine çevirmektedir. Moore'a göre (1997) roman sınıfsal ve psikanalitik çerçevede okunabilir. Bölge ve dışı, bilinç ve bilinçaltı ayrımını çağrıştırmaktadır. Romanın kahramanı Redrick işçi sınıfı bir aileden gelmekle birlikte, sistem karşıtı duruşu kolektivist olmaktan ziyade bireyseldir, anarşist bir figür olarak kurgulanmıştır, bir bakıma siberpunk yazınında sıkça rastlanan karakterleri andırmaktadır ((Moore, 1997, s. 67-68). Sınıfın romandaki varlığı doğrudan gösterilerek değil bir hayalet gibi romanın bütünü üzerinde işlemektedir.

Uzayda Piknik romanı, ana karakter ve bir Stalker⁹ olan Redrick için üç bölüm ve bağlantılı karakterler olan Valentine Pillman ve Richard H. Noonan için birer bölüm olmak üzere beş bölümden oluşmaktadır. Redrick'e ayrılan üç bölümde onun hayatının farklı bölümlerinden birer kesit anlatılmaktadır. Kitap Nobel ödülü almış bilim adamı Valentine Pillman karakteri ile yapılan bir röportajla açılır. Bu bölümde Bölge'nin nasıl ortaya çıktığı, Stalker'lar ve bilim adamlarının yer aldığı Dünya Dışı Uygarlıklar Enstitüsü gibi kurumlardan bahsedilmektedir. Pillman röportajda kendi adıyla anılan Pillman Noktası üzerinden uzaylıların ziyaret ettiği altı bölgenin oluşumunu açıklar. Bunlardan biri de romanın geçtiği Harmont'taki (Kanada'da olduğu düşünülmektedir) bölgedir.

Kitabın iskeletini oluşturan Redrick'in hikayesi Stalker'ların yaşamına bir pencere sunmaktadır. Kitabın farklı tarihlere denk gelen üç bölümünde Redrick, Enstitü'yle ilişkiliyken, mafya gruplarıyla ve tek başına çalışırken görülmektedir. Kitap boyunca Redrick evlenecek ve Maria isimli (Maymun ismiyle de çağrılmaktadır) Bölge yüzünden mutasyon geçirmiş bir kızları olacaktır. Redrick cezaevinde altı ay geçirmiştir ve kitabın sonraki bölümlerinde iki yıl daha hapiste kalmaktadır. Stalker'ların yaşamı Bölge'nin tehlikeleri ve kaçakçılık yapılmasından dolayı risklerle doludur.

Bölge endüstriyel görünüme sahip bir alandır. Yabancı, anlaşılmaz, tehlikeli ama bir yandan da hazineler barındıran bir yer olarak tasvir edilmektedir. Uzaylıların ziyareti bir pikniğe benzetilmektedir ve bir piknikteki gibi geride bazı eşyalar ve çöpler unutulmuştur. İnsanlığın bunlara dair bilgisi sınırlı olmakla birlikte, bir bölümü ölümcül etkiler sahipken, bazıları faydalı özellikler taşımaktadır. Romanda nesnelere tek tek isimleri ile yer almakta, hepsi birden kastedildiğinde ise *mallar*, *ıvır zıvır* şeklinde ifade edilmektedir. Bölgede bilimin açıklayamadığı tehlikeli alanlar da mevcuttur. Romanda bunlar çeşitlerine göre *cadı peltesi*, *yakan tüpler*, *örümcek ağı* gibi isimlerle anılmakta, ortak bir isim olarsa *tuzaklar* denmektedir. Bölge'nin karanlık, puslu, çürümüş ve yıkık atmosferi ile barındırdığı tuzaklar birleştiğinde düşmanca görünen bir ortam ortaya çıkmaktadır. Bölge'de oluşan tuzaklar sabit değildir, yerleri zamanla değişmektedir, bazıları ise doğrudan hareket halindedir. Bölge'de radyasyon yoktur ama yine de radyasyon olan ortamlara uygun, kozmonot giysilerini de andıran miğferli özel kıyafetler ve kurşun katmanlı ceketler kullanılmaktadır.

Bölge'nin etrafında yerleşim yerleri bulunmakta ve bunlar bir sınırla ayrılmaktadır. Sınır ve çevresi askerler ve polislerle korunmaktadır. Stalker'ların kaçakçılık için sınır devriyelerini aşmaları, tuzakların arasında aradıklarını bulmaları ve aynı zorluklara karşı geri dönmeleri gerekmektedir. Stalker'ların getirdikleri ile zenginleşen bir kesim Bölge sınırının dışında, yakın çevrede yaşamaktadır. Stalker'ların uğrak mekanlarından biri Ernest tarafından işletilen Borscht isimli bardır. Ernest aynı zamanda Stalker'ların getirdiği nesnelere karaborsada satmaktadır. Bu malların bir kısmı Enstitü'nün eline geçmekle birlikte, bir kısmı da başka alıcılara aktarılmaktadır.

Romanda uzaylıların ziyareti dışında pek çok başka bilim kurgu eserinde görülen temalar da

9 Türkçe'ye *iz sürücü* olarak çevrilmiştir ancak Strugatsky kardeşler bu ismin İngilizce Stalk veya Stalker kelimesinden gelmediğini belirtmektedir.

bulunmaktadır. Redrick kitaptaki ilk Bölge yolculuğuna *hoverboat* kullanarak çıkar. İlerleyen bölümlerde Stalker'ların yerini robotlar almaya başlayacaktır. Bir diğer tema da zombilerdir. Ziyaret sonrası ölümler dirilmeye başlamıştır. Dirilenler Hollywood zombilerinin aksine saldırgan değildir, kendi evlerine dönmekte, kimi zaman kendi aileleriyle birlikte yaşamaya başlamaktadır. Redrick'in babası da dirilerek evlerine konuk olacaktır. Ölümler dışında, Bölge'nin yaşayanları da başka yerlere göç ettiklerinde tuhaf olaylar yaşanmakta, etraflarındaki insanların başına kazalar gelmekte, kimileri de ölmektedir.

3. Stalker

Tarkovsky'nin romandan serbestçe uyarladığı *Stalker* filmi 1979 yılında gösterime girmiştir. Senaryo yazımını Tarkovsky'nin isteğiyle romanın yazarları Strugatsky kardeşler üstlenmiştir. Tarkovsky'nin Stanislaw Lem'in bilim kurgu romanını uyarladığı *Solaris*'in (1972) ardından, *Stalker* ikinci bilim kurgu filmidir. Tarkovsky günlüğüne (1994, s. 101) planladığı *Stalker* filmi için 25 Aralık 1974'te şu notu düşmüştür: "İstediğim şey, hayatın anlamına dokunan belirli felsefi ve etik soruları anlama arzusuyla duygusal olanın (bir otobiyografik tanıklığın basit, geçerli duygularıyla dolu) patlayıcı bir birleşimi.". Bird'e göre (2008, s. 189) Tarkovsky'nin sinema dili zamansal deneyimin uzamsallığını vurgulayacak niteliktedir. Uzun çekim Tarkovsky sinemasının belirgin bir özgedir. Uzun çekimler aktüel, sembolik ve imajineri bir araya getirerek kuşatır, zamanın özü olarak hakikatin gerçekliğinin bu katmanları arasındaki sürtünme olarak belirmesini sağlamaktadır. *Stalker*'daki genel rahatsızlık ve huzursuzluk hali, çoğunlukla sürekli gevşekçe hareket eden kamera, renkteki değişiklikler ve dikkat çeken ses efektleri ile ortaya çıkmaktadır (Bird, 2008, s. 163). Müzik, sesler ve diyalog neredeyse birbiriyle kaynaşacak derecede iç içe geçmektedir. Bölge'nin kendi üstüne katlanmış tuhaf zaman ve mekânı ile ses ve müzik bir araya geldiğinde kolayca anlaşılmaya direnen, geçirgen olmayan bir aracılık yaratır.

Romanın filme uyarlanması sürecini detaylı olarak inceleyen Milenic ve Lapina-Kratasyuk'a (2020, s. 142) göre Tarkovsky'nin film için vizyonu Strugatsky kardeşlerden oldukça farklıdır. Tarkovsky'nin düzeltme talepleri ile kitabın senaryolaştırma sürecinde metin ondan fazla defa yeniden yazılmış, bir anlamda Tarkovsky filmin üçüncü ve gizli senaristine dönüşmüştür. Bilim kurgu öğeleri terk edilmiş, Bölge'de yer alan tuzaklar, tuhaf özelliklere sahip nesnelere senaryodan çıkarılmıştır. Romanın ana unsurlarından olan ve dilekleri gerçekleştiren altın küre yerini dilek odasına bırakmıştır (Milenic ve Lapina-Kratasyuk, 2020, s. 147). Filmde kitabın son bölümüne, son Bölge yolculuğuna odaklanmıştır. Kitaptaki yolculuğun eşlikçisi Arthur'un yerini Yazar ve Profesör karakterleri almıştır (Milenic ve Lapina-Kratasyuk, 2020, s. 144). Filmdeki ziyaret bölgenin hazinelerine doğru maddi değil karakterlerin hayata dair derin sorgulamalara giriştiği ruhsal bir yolculuktur. Filmin *Stalker*'i kitaptaki Redrick'ten esinlenmiştir, kızı ve karısı filmde de yer almaktadır, ancak romandaki gibi kaçakçılık yapan kaba, keskin, güçlü bir adam değil, Bölge'ye paganca bir inanç duyan, hayalci, acı çeken, insanları mutlu etmek isteyen ama başarısız olduğunu fark eden biridir (Milenic ve Lapina-Kratasyuk, 2020, s. 141). *Stalker* filminde yönetmen yardımcısı olarak görev alan Tsymbal'a (2015) göre ana karakterin kanun dışı bir insandan Bölge'ye seyahat eden bir hacıya dönüşümü filmin çekim sürecine ara verilerek, son büyük değişiklik olarak gerçekleştirilmiştir.

Filmin gösterdiği Bölge'nin tehlikeleri kitaptakine göre daha örtüktür, ancak gizemli ve tekinsiz yapısı ortaktır. Bölge dışındaki yerleşim yerlerini filmde kısmen görmek mümkündür, ancak öykünün ağırlığı Bölge içine kaymıştır. Filmdeki yolculuğun ana karakterleri Stalker, Profesör ve Yazar; kitapta yer alan

Borscht'u andıran bir mekânda buluşurlar. Romanda karakterler için takma isimlere başvurulmakla birlikte, bu öge sadece bu isimlerin kullanılmasıyla filmde daha öne çıkmıştır. Kitapta bol miktarda bulunan diyaloglara ve kimi zaman yükselen aksiyona zıt şekilde film sakın, az diyalogla, yavaş geçişler ve uzun çekimlerle ilerlemektedir. Stalker, Yazar'ın yanında gelmek isteyen kadını kovar. Kitapta da filmde de adeta denizci efsaneleri geçerlidir, Bölge'de sefere çıkan Stalker'lar arasında kadınlara yer yoktur.

Üçlünün puslu manzaralar içinde gösterilen sınırdan geçerek Bölge'ye girişi kitaptaki yolculuklar gibi zor olur. Kitapta ilk yolculuğun geveze ve dikkatsiz katılımcısı Tender'in yerini filmde Yazar almıştır. Hem kitapta hem filmde Bölge Stalker'lar için saygı duyulması, dikkat edilmesi ve ciddiyetsiz davranışların sergilenmemesi gereken bir yerdir, ancak filmde bu öge daha fazla öne çıkarılmıştır. Filmdeki yolculuk arazi aracı ile başlar ve motorlu küçük demiryolu aracı ile devam eder. Kitaptaki *uçan araçlar* filmde yer almamaktadır. Robotlarla birlikte bu tür fütüristik araçların filmde yer almaması Bölge'nin düşündükleri önünde dikkat dağıtıcı bilim kurgu klişeleri olmamalarını sağlamıştır. Tarkovsky filmin senaryosunu yazan Strugatsky'lerden her revizyonla birlikte bilim kurgu temasından daha da kurtulmalarını istemiştir. Demiryolları, trenler, metal tel örgülü çitler, gözetleme kuleleri, paslanmış metal ve kırılmış beton gibi öğeler romanda sıkça anılan *askeri-sınai kompleksin* yıkık, çürümüş, parçalanmış sembolleridir. Film açısından da yıkım, yokluk, yaratıcılık, varlık gibi temaları düşündürecek durağan, alışıldık ama bir o kadar da yabancı imgeler olarak değerlendirilebilirler.

Uzayda Piknik romanı boyunca Stalker'ların dileklerini yerine getiren ve Bölge'de bulunan *altın küre* isimli nesneyle ilgili efsanelerden bahsedilmektedir. Romanın sonunda Redrick altın küreye ulaşacaktır. Filmde altın küre, *dilek odası* biçimine dönüştürülmüştür. Stalker, Yazar ve Profesör dilek odasına ulaşırlar ama dilek dilemekten imtina ederler, yolculuğun sonunda karakterler düşünsel bir sorgulama ve dönüşüm geçirecektir.

4. S.T.A.L.K.E.R

S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl, *birinci şahıs nişancı* dijital oyun türü içinde değerlendirilebilecek bir oyundur (Şekil 1). Ortak oynanış öğelerine ve oyun dünyasına sahip üç oyundan oluşan bir serinin ilk oyunudur. Serinin ilk oyunu *Shadow of Chernobyl* 2007 yılında, ikinci oyunu *Clear Sky* 2008'de, *Call of Pripjat* 2009'da yayınlanmıştır. S.T.A.L.K.E.R serisi Ukrayna merkezli GSC Game World tarafından üretilmiştir. Serinin prodüktörlüğünü Sergiy Grygorovych, proje yöneticiliğini Anton Bolshakov, baş oyun tasarımcılığını ise Yuriy Negrobov yapmıştır.



Şekil 1: S.T.A.L.K.E.R'dan ekran görüntüsü

S.T.A.L.K.E.R serisindeki ilk oyun olan *Shadow of Chernobyl* (2007) hafızasını yitirmiş, *Marked One* olarak da anılan ana karakterin hafızasını yitirmiş biçimde kaza yapmış bir ceset taşıma kamyonunda bulunmasını içeren video ile açılır. *Stalker*'ların kaçak mallarını alan Sidorovich'e götürülür ve burada uyanır. Hatırlayamadığı geçmişiyle tek bağı taşıdığı PDA'de¹⁰ yer alan "Strelok'u Öldür!" mesajıdır. *Marked One* bir yandan geçmişi ararken, bir yandan da Strelok'un peşinde bölgede çeşitli görevleri yerine getirir. Öğrendikleri onu Bölge'nin merkezindeki, kitapla ve filmle en büyük farklılık olan, Çernobil Nükleer Reaktörü'ne doğru çekecektir. İlerleyişi sırasında da çeşitli laboratuvarlarda *Miracle Machine* ve *Brain Schorcher* gibi isimlerle anılan psişik etkileri olan makinelerin işleyişini durdurması ve bazı dokümanları bulması gerekecektir. Sonunda aradığı Strelok'un kendisinden başkası olmadığını öğrenecektir. Bir hata nedeniyle kendi kendini öldürmek üzere görevlendirilmiş, ismini bilmeden aslında kendi kimliğini bulmanın peşinde koşmuştur. Bölge'nin kalbine yaptığı yolculuk onu kitapta altın küre, filmde dilek odası olarak geçen oyunun *Wish Granter*'ına ulaştırır. *Wish Granter* büyük bir yekpare taş (bu çalışmada dilek taşı olarak da anılacaktır) görünümündedir ve Çernobil Nükleer Santrali'nin reaktör odasındadır. Oyuncu dilek taşının cazibesine kapılmazsa, bu hikâyenin ve Bölge'deki güçlerin arkasında *Common Consciousness* olarak anılan bir bilim adamı grubunun ve yaptıkları deneylerin olduğunu öğrenecek ve Bölge'nin akıbetine dair önemli bir seçim yapmak zorunda kalacaktır: Bölge'yi kontrol altında tutmak için bilim adamlarına katılmak veya onları öldürerek Bölge'ye son vermeye çalışmak arasında son bir seçim yapacaktır.

S.T.A.L.K.E.R'in Bölge'si Ukrayna'da Çernobil Nükleer Santrali ve çevresi model alınarak tasarlanmıştır ve büyük benzerlikler taşıdığı belirtilmektedir (Banaszkiewicz ve Duda, 2019, s. 202). *Uzayda Piknik* romanının Bölge'sinin bu şekilde dönüştürülmesinin Çernobil'in anısı, felaketin mağdurları ve yakınları açısından negatif olarak algılanma ihtimali tartışma konusu olmuştur. Öte yandan *GSC Game World* kendi bakış açıları ve çeşitli uzmanların oyunu incelemeleri ile kamuoyunu oyunun Çernobil'in hatırasına saygısızlık olarak algılanmaması gerektiği yönünde teskin etmiştir (MacCallum-Stewart ve Parsler, 2007, s. 209). Geçtiğimiz yıllarda başlayan Çernobil turizmi dışında, bu bölgeyi sanal olarak görme ihtimali bir olanak olarak da değerlendirilebilir (Banaszkiewicz ve Duda, 2019, s. 207).

10 Akıllı telefon öncesi bilgisayar özellikleri taşıyan akıllı araçlar

5. S.T.A.L.K.E.R Oyun Modifikasyonları ve Anomaly

Aarseth'e (2003) göre oyunları analiz ederken ele alınması gereken üç boyuttan biri *oyunun yapısıdır*. Aarseth ve Grabarczyk (2018) oyunun yapısı altında yazılım ve donanım temelini de incelemesi gerektiğini belirtmektedir. S.T.A.L.K.E.R örneğinde yazılımla ilgili olarak modifikasyon kavramı üzerinde durmak gerekmektedir. Dijital oyunların oyuncular tarafından kısmi ve bütünsel olarak dönüştürülmesine *modifikasyon*¹¹ veya oyuncu kültüründe *modlama* denmektedir. Oyunların *model, doku, arayüz* gibi öğeleri, *ses ve müzikler, oyun dünyasındaki nesnelere, karakterler ve kod yapısıyla* birlikte oynanışının dönüştürülmesi mümkündür. Oyuncular topluluk halinde veya bireysel olarak bu aktiviteye dahil olmaktadır. Bazı oyunların kod yapıları ve tasarımları modifikasyona daha açık olabilmektedir. Bazı yapımcılar da oyunun *kaynak kodunu ve oyun motorunu* oyunculara sunmaktadır. S.T.A.L.K.E.R'in üreticisi GSC Game World firması esnek davranarak (Reba, 2011) oyunculara modlama imkânı sunmuştur. Yine oyuncular oyun motorunun kodlarına ulaşmış, oyun için modlama çalışmaları oyun piyasaya sürülmeden iki yıl önce başlamıştır (PC Gaming Inquisition, 2020).

Serinin son oyunu olan Call of Pripjat'ın piyasaya sürülmesinin ardından 2015 yılında serinin bütün oyunlarının oyun dünyalarını birbirine entegre eden *Call of Chernobyl* modu yapılmıştır. Call of Chernobyl ile farklı *oyunama biçimleri (öykü modu, kum havuzu, faction savaşları vb.)* de bir oyunda toplanmıştır. Ayrıca başka büyük modifikasyon girişimleri için de yazılımsal bir zemin sağlanmıştır.

Güncel olarak oynanan, stabilite ve kapsam bakımından en yetkin oyun modifikasyonu Call of Chernobyl modu üzerine geliştirilmiş, *S.T.A.L.K.E.R Anomaly*'dir. *Anomaly* ile oyun motoru güncellenmiştir ve üç oyunun içeriğine ortak bir dünyada ulaşmak mümkün olmuştur. Oyuncular artık serinin eskimiş grafiklere sahip oyunları yerine, doğrudan bu modu indirerek oynamaya başlamaktadır. Serinin farklı oyunlarında yer alan *anomaliler (tuzaklar)* ve nesnelere tek oyunda birleştirilmiştir. Ayrıca oyunun hatalı kodlarında yapılan düzeltmelerle *Anomaly* orijinal oyundan daha iyi çalışmaya başlamıştır. Bir anlamda S.T.A.L.K.E.R serisi ve oyuncu deneyimi bu modifikasyonla retrospektif olarak yeniden tanımlanmıştır.

Bu çalışma için araştırmacı serinin oyunlarını oynamış olmakla birlikte, çalışmanın oyun biçimi analizi özellikle S.T.A.L.K.E.R deneyimini en güncel hali olan *Anomaly* modu üzerinden ilerlemektedir. Her ne kadar bazı öğeler arasında farklar olsa da oynanış ve anlatı açısından bakıldığında *Anomaly* kökten bir farklılık içermemektedir. Serinin bütün oyunlarının oyun dünyalarının bir araya getirilmiş olması tablonun bütününe görmek ve modifikasyon faaliyetleri ile oyuncu kültürü tarafını da eklemek açısından bir avantajdır.

6. Farklılıklar ve Benzerlikler

Stalker'ın üç farklı medyadaki varlığı; atmosfer, olaylar, karakterler, öykü, görsel dil, okur-seyirci-oyuncu deneyimi gibi öğeler arasındaki karşılıklı ilişkinin farklı mecralarda nasıl dönüştüğünü ve temsil edildiğini incelememize imkân sağlamaktadır. Bogost'un (2006, s. 73) Bukowski ve Baudelaire şiirleri, *Amelie* filmi ve *The Sims* oyununa yönelen karşılaştırmalı video oyun analizi yapılacak incelemeye örnek teşkil etmekle birlikte, Bogost bu yöntemin uygulanması için net bir kılavuz sunmamakta, bu nedenle incelemenin bir düzeyde yorumlama ile yürütülmesi gerekmektedir.

11 Mod, modification, modding



Şekil 2: Whirligig anomalisi ve tespiti için fırlatılan civata

Oyun, film ve roman karşılaştırıldığında bazı ortak ve farklı özellikler göze çarpmaktadır (Tablo 1). Ortak özelliklerden ilki endüstriyel atmosferin her örneğe egemen olmasıdır. Güvenlik güçlerinin bölgeyi korumak için varlığı paylaşılan diğer öğedir. Kitapta ve filmde yer alan tuzaklar oyunda *anomali* ismiyle (Şekil 2) yer almaktadır. Anomaliler fiziksel etkiler dışında karakterlerin duygu ve düşüncelerine de etki edebilmektedir. Anomalileri tespit etmek için karakterler civata ve benzer nesnelere fırlatmaktadır. Stalker'lar takma isimlerle anılmaktadır. Stalker'ların ziyaret ettiği bar mekânının her eserde çeşitli şekillerde yer aldığı görülmektedir. Filmde ana karakter dışındaki Stalker'lardan bahsedilmektedir ama karakter olarak gösterilmemektedir. Kitaptan oyuna geçmiş Stalker zulaları (geçici olarak saklanmış nesnelere için) filmde bulunmamaktadır.

Tablo 1. Üç Eserdeki Öğelerin Karşılaştırılması

Öğeler	Uzayda Piknik	Stalker	S.T.A.L.K.E.R
Zombiler	Var, uysal	Yok	Var, saldırgan
Hoverboat	Var	Yok/Jeep ve demiryolu aracı	Kullanılabilir taşıt yok
Robotlar	Var	Yok	Yok
Artifact'ler	Var	Yok	Var
Artifact Muhafazaları	Var	Yok	Var
Tuzaklar (Anomaliler)	Var	Var, etkileri Gösterilmiyor	Var
Stalker Barı ve İşletmecisi	Var	Var	Benzer işlev gören farklı mekân ve karakterler
Bölgenin Oluşumu	Uzaylılar	Uzaylılar	Çernobil Faciası ve deneyler
Eserin Dünyası	Bölge ve çevresi	Bölge ve çevresi	Bölge'nin içi
Mutasyonlar	Var	Var	Var
Dilek Aracı	Altın küre	Dilek odası	Dilek taşı

Dileklerin Gerçekleşmesi	En derin arzular	En derin arzular	Midas etkisi (Lanete dönüşen dilekler)
Stalker	Redrick	İsimsiz	Serideki oyuna göre değişiyor, Anomaly'de oyuncu belirliyor
Endüstriyel Atmosfer	Var	Var	Var, Çernobil/Pripyat
Diğer Stalker'lar	Var	Anılıyor, gösterilmiyor	Var
Tuzaklar için Cıvata	Var	Var	Var
Koruyucu Giysiler (Specsuit)	Var	Yok	Var
Stalker'ın Ailesi	Var	Var	Yok
Kadın Stalker'lar	Yok	Yok,	Yok, modlama ile eklenebiliyor
Harita	Var	Yok	GPS/PDA
Psikişik etkiler	Var (Redrick'in davranışlarından çıkarsanabilir)	Var (Yazar'ın kestirme yoldan gitmeyi denemesi esnasında ve Stalker'ın davranışlarından çıkarsanabilir)	Var (Psikişik saldırılar, mekanizmalar, Bölge fırtınaları ve dilek taşı nedeniyle)
Geniş Çaplı Etkiler	Ziyaret sonrası körlük, veba olarak anılan hastalık ve Bölge'den göçenlerin yarattığı negatif etkiler	Yok	Sıkça gerçekleşen bölge fırtınaları (emissions: psi-storm ve blowout) ve ölümcül sonuçları
Silahlar	Var ama işlevsiz	Var ama işlevsiz	Var ve oynanış açısından önemli
Ülke	Kanada (Ancak atmosfer Doğu Bloğu ülkesi hissi de uyandırmaktadır)	Estonia'da çekilmiştir (Herhangi bir Doğu Bloğu ülkesi görünümünde)	Ukrayna
Radyasyon	Yok, ancak benzer etkiler ve önlemler var	Yok, ancak mutasyon var	Var
Bölge'de Zulular	Var	Yok	Var
Doktor Karakteri	Var	Yok	Birden fazla doktor
Takma İsimler	Var	Var	Var
Askeriyeden Özel İzinler	Var	Yok	Var (Rüşvet ile elde edilebiliyor)
Stalker Grupları	Geçici gruplar	Yok	Var

Romanda kaçakçılığı yapılan nesnelere oyunda *artifact* (Şekil 3) ismiyle anılmaktadır. Filmin bir farkı oyun ve kitapta bulunan bazı öğelere yer verilmemesidir. Zombiler, fütüristik koruyucu giysiler, *artifact*'ler ve muhafazalarının filmde yer almaması bilim kurgunun klişeleşmiş görüntülerinden uzaklaştırmaktadır. Bölge'nin lokal olmayan doğaüstü etkileri kitapta ve oyunda yer alırken filmde yer almamaktadır. Kitapta ordudan bölgeye geçiş için geçici izinler alınmaktadır, oyunda ordunun Stalker'ları görmezden gelmesi için rüşvet vermesi yer almakta, filmde buna benzer bir öğeye rastlanmamaktadır. Stalker'lar oyun ve kitapta haritalara başvurabilmektedir, ancak filmin Stalker'ı buna ihtiyaç duymamaktadır. Kitabın cerrah karakteri ve oyundaki doktorlardan farklı olarak, filmde tıbbi yardım alınacak bir karakter yer almamaktadır.



Şekil 2. Kamyon mezarlığında yer alan bir artifact

Filmde ve romanda Stalker'ın ailesi yer almaktadır, ancak ailesiyle ilişkisi mesafelidir. Oyundaki karakterlerin ailelerinden ise bahsedilmemektedir. Anomaly oyun modunda ise karakterini oyuncu yaratmaktadır ve ailesi bulunmamaktadır. Oyunda aile yerine ait olunan Stalker grubu bulunmaktadır. Bu durum oyuncunun yönettiği karakterleri film ve romandan farklı ama yine de Bölge ile ruhsal olarak bütünleşmiş, yalnız bireyler olarak kurmaktadır.

Oyunda; kitapta veya filmde yer almayan veya farklı şekilde işlenmiş öğeler de bulunmaktadır. Bölge'yi yaratan uzaylıların ziyareti değil Çernobil'de yapılan deneyler sonucu gerçekleşen ikinci patlamadır ve radyasyon tehlikesi bulunmaktadır. Oyun dünyasının (Aarseth, 2003), Çernobil'e taşınması baştan sona oyunun algılanışı üzerinde belirleyicidir. Çernobil bir anma, hatırlama mekanıdır (Adams, 2007). Tarihte gerçekleşmiş bir facianın yarattığı kayıp ve yas duyguları, Sovyetler Birliği'nin çökmesinin getirdikleri ile kitap ve filmin tarihsel olarak oturdukları yer, yazar ve yönetmenin kişisel geçmişleri, bu üç medyanın üretildikleri Sovyetler Birliği'nin eski parçaları olan ülkeler anlam olarak birleşerek oyuna popüler video oyunlarından beklenmeyecek bir derinlik katmaktadır. Yine bir farklılık olarak oyun dünyası Bölge'nin sadece içini kapsamaktadır. Bölge çevresindeki yaşam, yapılar, yerleşimler yer almamaktadır.

Romanda ve filmde kadın *Stalker* bulunmamaktadır. Oyunun orijinal serisinde de kadın *Stalker* yoktur, ancak *Anomaly* oyun modifikasyonunda bir kadın karakter bulunmaktadır. Farklı modlar ile yüklenebilecek yeni *karakter modelleri* ve *doku kaplamaları* (Anomaly Developers, 2020) ile daha fazla sayıda kadın *Stalker* oyuna dahil edilebilmektedir.

Kitabın tuzakları ve oyunda bunlara karşılık gelen anomaliler ile filmin gösterdikleri arasında önemli farklar bulunmaktadır (Tablo 2). Tarkovsky'nin *Stalker*'ı; tuzakların etkilerini, kötü sonuçlarını bariz şekilde göstermeden, sinema biçiminin araçları ile sunarak, gizemi artırmayı tercih etmektedir. Filmin üç karakterinin aynı anda farklı yerlerde gösterildiği paralel zamanları içeren sahneler, konakladıkları bir yerde yaşanan mekânsal katlanma (Bird, 2008, s. 163) ve takılıp tekrar eden kum

tepeleri üzerinde kuşun uçuşu romanın tuzaklarına yapılan göndermelerdir. Tarkovsky Tuzakların yanma, ezilme gibi fiziksel etkileri ve tedirginlik, unutmama, paralize olma gibi psikolojik etkileri kitapta anlatılırken, oyunda da bu etkiler programlanmış, oyun mekanikleri (Jarvinen, 2008) ile *prosedürel* olarak işlemektedir. Kitaptaki hemen her tuzağın bir benzeri *Anomaly* oyun modunda isimleriyle yer almaktadır. Ayrıca sadece filmde yer alan, zaman ve mekânı etkileyen tuzağın bir benzeri de oyuna dahil edilmiştir.

Tablo 2. Tuzak ve Anomaliler

Oyundaki Anomali	Kitaptaki Tuzak	Filmdeki Etki
Burner/Comet	Burning Steam/Yakıcı buhar	
Burnt Fuzz	Burning Fuzz / Yakan Tüyler	
Elektro/Tesla	Discharge/Deşarj	
Fruit Punch /Gas	Hell Slime/Witche's Jelly/Cadı Peltesi	
Vorteks	Bug Trap/Mosquito Mange/ Graviconcentrates/Sivrisinek Uyuzu	
Whirligig	Grinder/Meat Grinder/Kıyma Makinesi	
Teleport/Space Anomaly		Filmde zamanda geri ve ileri atlamalar ve mekânda sıçramalar var, örneğin kum tepelerinde kuşun yok oluşu ve tekrar belirmesi
Rusty Hair (Oyunun son halinde çıkarılmıştır)	Metal Yüzeyde Oluşan Tüyler	
	Silver Web/Gümüş ağ	
	Magnetic Traps/Manyetik tuzak	

Oyundaki artifact'ler; tuzaklar ve normal nesnelere temâsı ile oluşmaktadır. Geniş çaplı Bölge fırtınaları anomalilerin yer değiştirmelerine neden olurken, yeni artifact'lerin de oluşmasını sağlamaktadır. Oyun açısından bu düzenleme planlı bir rasgeleliğin programlanması ile gerçekleşmektedir. Anomalilerin yer değiştirmesi kitap ve film ile uyum içindedir. Öte yandan oyunda anomalilerin zamanla yer değiştirmesi oyuncu üzerindeki gerilimi artırırken, oynama biçimini de sürekli tetikte olmayı ve her hareketi ölçüp biçmeyi gerektirecek şekilde etkiler. Zamanla yeni artifact'lerin oluşması ise oyuncuyu çeşitli oyun alanlarını yeniden ziyaret etmeye teşvik etmektedir.

S.T.A.L.K.E.R Anomaly'deki artifact'lerin isimleri ve tanımlamaları incelendiğinde kısmi bir örtüşme görülmektedir (Tablo 3). Kitapta artifact'ler gizemi tam olarak çözülememiş bazıları faydalı bazılarıysa işlevsiz nesnelere. Oyunda da işlevli ve işlevsiz artifact'ler bulunmakla birlikte bu işlevler oynanış (Aarseth, 2003) üzerindeki etkileriyle ayrılmaktadır. Örneğin kitapta *bracelet (bileklik)* nesnesinin sağlığa iyi geldiği ifade edilmektedir. Oyunda ise aynı isimli artifact oyun mekanikleri (Jarvinen, 2008) arasında yer alan *psişik ve kimyasal dayanıklılık* değerlerini artırmakta ancak *patlamalara karşı dayanıklılığı* azaltmaktadır. Bu şekilde etkiler niceliksel hale getirilmiştir. Bu da anlamı sabit bir ifadeyi değil; *patlama, kimyasal ve psişik etkiler* olan her *oyun durumunda* (Juul, 2005) çeşitli sonuçların ortaya çıkmasına neden olabilecek, prosedürelilik ile belirlenen bir olay ufkunu ifade etmektedir. Sonuçlar oynanışta, oyuncunun deneyiminde ifadesini bulacak, oyuncu seçimleri gelişecek olayları etkileyecektir.

Tablo 3. Doğaüstü nesnelere

Kitaptaki Nesnelere	Stalker Anomaly Artifact'leri
Empty	Var
Full Empty	Var
Battery	Var
Bracelet (fonksiyonel)	Var
Hoop	
Black Spark/Black Spray (Kuyumculukta kullanılıyor)	Sparkler ve Black Spray
Shrieker/Itcher (fonksiyonel)	
Pin	Var
Sponge	Var
Carbonated Clay	
Needle	
White Whirligigs	
Lobster Eye	Var
Bitches' Rattle	
Spacell/So-so (fonksiyonel)	
Ratling Napkins	
Death lamp	Var

Oyundaki bir nesne sadece işaret ettiği başka nesnelere, ihtiyaçları veya işlevleri değil oyundaki *mekaniklerin* (Jarvinen, 2008) ve *oyun sisteminin* (Juul, 2005) yaratacağı deneyimlenmeden tahmin edilemeyecek çok sayıda *oyun durumunun* (Juul, 2005) olasılık ufkunu ifade etmektedir. Bu olasılık ufku sadece mekanik ve kurallı bir yazılım sisteminin işlevselliğinin değil, duyu ve düşüncelerin de alanıdır. Nesneye dair kodlanmış özellikler *oyunun yapısı* (Aareth, 2003) içinde sadece basitçe *kazanma ve kaybetme durumlarını* (Juul, 2005), taktik ve stratejileri yani mantıksal işleyişi değil, bir olayın nasıl algılanacağını ve nasıl hissedileceğini metinlere tamamen bel bağlamadan aktarabilmektedir. Uzayda Piknik belli artifact'lerin kullanışlılığını anlatmaktadır, S.T.A.L.K.E.R'da ise oyuncu işleyen bir simülasyon içinde olumlu ve olumsuz sonuçlarıyla artifact'leri kullanmakta, sistem içindeki farklı etkilerini denemektedir. Seçimlere göre Bölge'de ilerleyebilmek mümkün olmakta veya oyuncu kaybederek verdiği emeğin boşa çıkması ile daha geri bir noktaya itilmektedir. Seçimlerin olasılık ufku bilinmeksizin oyundaki herhangi bir olayı anlamlandırmak ve oyuncu eylemi deneyimlenmeden oyundaki durumların yarattığı duyguları hissetmek imkanı olmayacaktır.

7. Oyun Dünyası Olarak Bölge

Aareth'e (2003) göre oyunları analiz ederken *oyun dünyasının* ayrı bir boyut olarak incelenmesi gerekmektedir. Aareth ve Grabarczyk (2018) *oyun dünyası* ile *arayüz* ve *öykü* öğelerinin aynı iletişimsel katmanda yer aldığını belirtmektedir. Bu bölümde oyun dünyası olarak Bölge üzerinde durulacaktır. Bölge'yi arka planda kalarak, gölgelerden kontrol eden *Common Conciousness* kolektif bir zekaya benzetilmiştir (Sakey, 2010, s. 93). Bölge bir anlamda makinelere bağlı olarak yaşayan bu bilim adamı topluluğunun bilinci için bir bedendir. Bu benzetmenin genel olarak siberetik ilişkilenebilir şekilde de bilgisayar oyunlarına benzerliği dikkat çekicidir. Gizemli takma isimleriyle Stalker'lar dev bir oyun alanındadır. Oyuncu da kendi bilgisayarında bir beden olarak önce oyuna *siberetik* olarak bağlanmakta, bu vasıta ile Bölge'nin bir parçası olmaktadır. Oyun bir gösteriyse, yıldızı serinin ilk oyununda hafızasını yitiren ana karakter veya Anomaly modunda seçtiğimiz karakter

değil, Bölge'nin kendisidir (Sakey, 2010, s. 97). Tıpkı kitabın ve filmin Stalker'ı gibi oyuncu da bütün zorluğuna rağmen Bölge'siz yaşayamayan bir öznelikte kurulmaktadır (Mukherjee, 2012, s. 227).

Filmde kamera ne tam anlamıyla karakterleri takip etmekte, ne seyircilerin merak edeceği unsurlara odaklanmakta, ne de Bölge'yi gerekli yerlerde alışıldık şekilde göstermek niyetindedir. Filmin kamerası tıpkı Bölge'nin kendisi gibi kendi bağımsız ve anlaşılmaz amacını ağır ve sessiz biçimde takip etmektedir. S.T.A.L.K.E.R Anomaly'de oyuncunun yönettiği karakter öldüğünde *oyun bitiş ekranı*¹² sunulmadan, diğer karakter ve canlılar yaşantılarına devam ederler. Kitap, film ve oyunun Bölge'si bu açıdan benzerdir, Bölge canlı bir varlık gibi sunulmaktadır. Oyun geliştirme aşamasındayken tasarımcılar *yapay zekâ* kontrolündeki diğer Stalker'lara oyuncunun yapabileceği her eylemi yapma imkânı vermek istemiştir (PC Gaming Inquisition, 2020). Böylece *bilgisayar kontrolündeki karakterler*¹³ oyunu oyuncudan önce tamamlama şansına sahip olacaktır. Bu hedef gerçekleştirilememiş olmakla birlikte oyunun *yapay zekâsı* olan *A-Life* sistemi oyun dünyasındaki karakterleri, eylemlerini, grupları, olay ve nesnelere Bölge'ye bütün öğeleriyle yaşıyor izlenimi verecek şekilde işletmektedir. Diğer Stalker'ların eylemlerini içeren telsiz mesajları oyun aratüzünde verilerek oyuncudan ayrı süren bir hayat olduğu hissettirilmektedir. Bazı Stalker'lar ölümlerinde, diğer yerlerde yenileri Bölge'ye giriş yapmaktadır.

Mukherjee'ye (2019, s. 182) göre S.T.A.L.K.E.R'in bir çok başka *post-apokaliptik* oyunla paylaştığı, oyun dünyasının *çorak arazisi (wasteland)* oyunu *olasılıklar alanı* olarak kurmaktadır. Çorak araziler sabit anlamlara sahip değildir. Mukherjee, S.T.A.L.K.E.R'in oyun dünyasını Auge'den (1995, s. 78) ödünç aldığı *non-place* kavramı çerçevesinde tartışarak arada benzerlikler ve farklılıkların altını çizmektedir. *Disneyland*, alışveriş merkezi veya uçak terminali gibi mekanlar kimliksiz ve tarihsiz uğrak yerleri olarak *non-place* kavramı ile açıklanmaktadır. Antropolojik mekanların aksine *non-place*; zamanda donmuş, anlam taşımayan, içinden geçilen, sürekli hareketin olduğu niteliktedir. Ancak *non-place* olarak kurulan bir mekânın dönüşmesi de mümkündür (Mukherjee, 2019). Ayrıca oyun dünyalarının ve oyuncu ile oyun dünyası ilişkisinin her oyunda aynı olduğu söylenemez. Örneğin *Minecraft* (2011) oyunu oyuncularını oyun dünyasını tamamen yeniden düzenlemeye teşvik etmektedir. *World of Warcraft*'ın (2004) *Disneyland*'e benzerliğine karşı *Minecraft* gibi oyunlar toplumsal, kültürel ve tarihsel bağlamlara, ilişkilere, deneylere ve dönüşümlere daha açıktır (Demirbaş, 2014, s. 75). Mukherjee (2019, s. 182) de S.T.A.L.K.E.R'in oyun dünyasına benzer özellikler atfetmektedir.

Stalker filminin Bölge'si ile Çernobil bölgesi arasındaki ilişki S.T.A.L.K.E.R oyunundan önce kurulmuştur. Dobraszczyk'e (2010, s. 374) göre kazadan sonra yayınlanan *The Star of Chernobyl* (1987) romanında anlatılan iki kız kardeşin Çernobil bölgesine yolculuğunda Stalker'la benzerlik gösteren öğeler yer almaktadır. Çernobil'i ziyaret edenlerle yapılan sözlü tarih çalışmalarında Stalker'ın bölgesinin algılanışına paralel ifadeler dikkat çekmektedir: "Bölge seni çeker. Sana seslenir, söyleyeyim. Bir kere oraya gittin mi seni çağırır." (Dobraszczyk, 2010, s. 374). Stalker filminde dilek odasının dördüncü sığınakta olması ve Çernobil'in dördüncü reaktörünün patlamış olması filme kehanetvari anlamlar yüklenmesine neden olmuştur (Tyrkin, 2001). Bu örnekler toplumsal imgelemde eserlerin anlatıları ile Çernobil faciasının bir yapbozun parçaları gibi birbirlerine eklenmeye müsait olduğunu göstermektedir. Oyun bir anlamda post-Sovyet kültürel ortamında birleştirilmeye hazır parçaları bir araya getirmiştir.

12 Game over. Dijital oyunlarda kalıplaşmış oyunun kaybedildiğini bildiren arayüz öğesi.

13 NPC, non-player character

Sovyetler’de yazılmış bir bilim kurgu romanından ve bundan esinlenen bir filmde kökünü alan bir oyunda yine Sovyetler’de gerçekleşen bir facianın yer alması tıpkı matruşka bebekleri gibi iç içe geçen bir anlatı oluşturmaktadır. Bu anlatının bir yakasında öyküler diğer yakasında da mekânın kendi başına ifade ettikleri bulunmaktadır. Bilim kurgu; ütopya ve disütopyalar açısından zengin bir literatürdür, ancak Uzayda Piknik bu iki yakanın ortasında gerçekçi ve dünyevi insan hikayelerini aktarabilmesiyle değer kazanmaktadır (Gerhard, 2018, s. 22). Sovyetler Birliği’ne dair imgeler bir yandan kurulmak istenen yeni ve umut verici bir toplumsallığa işaret ederken, Sovyetler’in dönüşümü, çöküşü ve ardından ortaya çıkan yıkım disütopyik metinlere malzeme olacak şekilde zengindir. Pripyat bir köşede kent planlamasının yeni biçimlerini ve duvar resimlerinde umut verici bir geleceği sergilerken, yıkılmış şehir ve hemen yanındaki Çernobil reaktörü kayıp, ölüm ve yıkımı gösteren sembolik bir boşluk durumundadır. Bu izlenim retro-fütüristik bir öge, yani geçmiş toplumların gelecek öngörülerinin disütopyik bir arka planda sergilenmesi olarak düşünülebilir.

Alaniz’e (2013, s. 205) göre 2000’lerde eski Doğu Bloğu ülkelerinde bilim kurgu; Sovyetler öncesi, Sovyetler dönemi, sonrası ve Putin dönemi imgelerinin, eski ve yeninin iç içe geçtiği heterojen bir biçim almış durumdadır. S.T.A.L.K.E.R da bu görünümde uzak değildir. Kaynak aldığı Uzayda Piknik romanı da kendine özgü bir biçimde *kara roman* ile bilim kurgu türlerini bir araya getirmektedir. Strugasky’lerin kendi ifadesiyle kitapta Sovyetler birliği dışındaki çürümüş kapitalizm ve egemen burjuva ideolojisinin umutsuzluğu ve acımasızlığı yer almaktadır, öte yandan Stalker filmdeki veya oyunundaki gibi romanın geçtiği ülkeyi Sovyetler’in Bölge’si olarak hayal etmek mümkün olabilmektedir. Oyun için de geçerli olan ve Alaniz’in işaret ettiği (2013, s. 205) bu çok boyutluluk ve öge fazlalığı içinde yeni bir dil arayışı, bir anlamda dönemin ruhunu yansıtmaktadır.

Stalker filmi inceleyen Zizek’e (1999) göre Sovyetler’de bir vatandaş için Bölge kelimesi beş şey ifade etmektedir: Toplama kampı, Çernobil gibi facia bölgeleri, elit sınıfın yaşam alanları, yabancı ülkeler, Tunguska gibi meteor düşen yerler. Ancak Bölge’nin gerçek anlamını sormak yanlış bir soru olacaktır, önemli olan tam da sınırın ötesinde ne olduğunun belirlenememesidir, böylece farklı anlamlar boşluğu dolduracaktır (Zizek, 1999). Tarkovsky kendisinin filmin Bölge’si için cevabı benzerdir: “Bana sık sık Bölge’nin ne anlama geldiği soruluyor. Sadece bir mantıklı açıklama var: Bölge aslında yok. Stalker’ın kendisi bölgeyi icat etmiştir. Çok mutsuz insanları oraya götürerek onlara umut fikrini aşılacak için uydurmuştur. Dilek odası da maddi dünyaya karşı bir provokasyon olarak Stalker’ın yaratımıdır.” (akt. Zizek, 1999). Bölge post-endüstriyel yıkıntı olarak hiçbir şeydir, ancak sınırlandırılarak oluşturulan gizem ve umudu beslemesiyle her şeydir, yani hayatın kendisidir.

S.T.A.L.K.E.R oyununun Bölge’si zengin bir arka plana sahip olmakla birlikte, oyun dünyası olarak *oyun sisteminin* işleyişindeki yeri ve *oynanış* üzerindeki etkisiyle de değerlendirilmesi gerekmektedir. Buradan çıkarılacak anlamların Bölge’nin metinsel veya sinemasal anlamlarıyla uyumlu veya uyumsuz olması, bunları pekiştirmesi veya tamamen ayrı bir izlenim sunması mümkündür.

Kitap ve filmde farklı olarak oyunda Bölge’nin dışı oyun alanı dışında bırakılmıştır. Oyundaki diyalog ve diğer metinler bölgenin dışına fazla referans vermemek üzere yazılmıştır. Oynanış açısından; çit, duvar, tepeler ve nehir gibi katı sınırlar dışında, pek çok benzer oyunda da bulunan, görünmez duvarlarla *oyun dünyasından* (Aarseth, 2003) oyuncu kontrolündeki karakterin çıkışı engellenmiştir. Bu sınırlara yakın alanları uzaktan görmek mümkündür, ancak bu alanlar süreklilik ilüzyonu dışında bir işleve sahip değildir. Yine de sınırın ötesinde ne olduğu oyuncularda merak uyandırmaktadır. Oyun programı veya oyun dünyasının nesnelere ile sınırlanmış alanlara çeşitli *oyun mekanikleri*

(Jarvinen, 2008) tersine kullanılarak erişmesi olarak *ihlalcı oyun* (Aarseth, 2014, s. 185) oyuncuların sıkça yöneldiği bir oyun biçimidir. Bazı oyunlar üretim süreçlerindeki aksaklıklar nedeniyle buna daha açık olabilmektedir. S.T.A.L.K.E.R özelinde oyuncu ihlal kitabın Stalker'larının ihlalcı öyküleriyle de örtüşmektedir. Oyunun sınırlarını zorlamak ile Bölge'nin sınırlarını zorlamanın bir araya gelişi bir tesadüftür, ancak oyuna değer katan bir unsur olarak okunabilmektedir. Benzer bir tablo yine Çek Cumhuriyeti'nde geçen ve bu ülkede üretilmiş ama dünya çapında oynanan *DayZ*'nin (2013) post-Sovyet ve post-apokaliptik oyun dünyası *Chernarus* için de geçerlidir (Demirbaş, 2020, s. 97). *Çevrimiçi çok oyunculu DayZ* oyununda oyuncular normalde girilmesi mümkün olmayan yerlere erişerek kamplar ve yerleşimler kurmaktadır. Sınırın ötesine geçmek (mekânda, zamanda veya sanal ile gerçek arasında) ve umudu orada aramak temasının bu iki oyuna uyumunun eski Doğu Bloğu ülkelerinin güncel kültürel iklimindeki ortak bir yöne işaret ettiği düşünülebilir.

Kitap ve filmde tuzaklar zamanla yer değiştirmektedir. Bölge'de bir yoldan gidilen yoldan aynı yoldan dönülmez ve en güvenli yol en uzun yoldur. Bu mantık oyuna anomalilerin *oyun dünyası* (Aarseth, 2003) üzerindeki koordinatlarının zamanla değiştirilmesi ile uyarlanmıştır. Kitapta tuzaklar çoğunlukla görünmezdir, yanmış otlar gibi tuzaklara işaret eden göstergeler Stalker tarafından fark edilmektedir. Oyunda ise tuzaklar çevre koşulları, bitki örtüsü, yağmur ve çeşitli nesnelere ile iyi bir şekilde kamufle edildiğinden ve belli belirsiz efektlerle verildiklerinden kolayca fark edilmeleri zordur. Oyuncu oyun dünyasında ilerlerken kimi zaman bu kolay fark edilmez anomalilerden oluşan labirentlerin arasında zikzak çizerek aradığı *artifact*'e veya gideceği mekâna ulaşmaktadır.

Radyasyon ve psişik etkiler bırakan alanlarla anomalilerle birlikte düşünüldüğünde oyunun kitabın ölümcül Bölge'sine oldukça yaklaştığı söylenebilir. Kitapta Bölge içinde işlevi olmayan silahlara karşı, oyunun bölgesinde herkes silahlı ve tehlikelidir. Oyun dünyasına etki eden *gece/gündüz döngüsü* (Zagal ve Mateas, 2010) mekaniği ile zifiri karanlık geceler gerilimi daha da artırmaktadır. Kitaba paralel olarak yer alan (ama saldırgan olmaları farkıyla) zombilerle birlikte Bölge'nin mutasyona uğrattığı tehlikeli yaratıklar da oyun dünyasına eklenmiştir.

Oyun dünyasının öğeleri değerlendirildiğinde S.T.A.L.K.E.R, filmin doğaüstü görünen olaylar ve felsefi sorgulamalarından daha çok kitabın somut, maddi, gerçek ve acımasız yaşamına daha yakındır. Bölge'nin canlı bir varlık gibi kaprisli, tehlikeli ama kimi zaman da ödüllendirici tabiatı oyun dünyasına şansa bağlı olarak ve birbirini de etkileyecek şekilde konulmuş öğelerle sağlanmaktadır. Prosedürelilik, olasılıklar, tesadüfler, oyuncu dışında gelişen olaylar ve bazı diğer mekaniklerle beslenen kendini idame eden otonom bir Bölge algısı oyuna rengini veren en önemli boyuttur. Çernobil'in gölgesindeki yıkılmış bu bölgede kurulan yeni topluluklarla yaşam devam etmektedir. Pandora'nın kutusu gibi, Çernobil Bölge'ye türlü kötülükler saçmışken, orada bir yerlerde arzu edilen iyi şeylerin tıpkı bulunmayı bekleyen bir *artifact* gibi saklı kaldığı umut edilmektedir.

8. Oynanışın İncelenmesi

Aarseth'e (2003) göre oynanış, oyun dünyası ve oyunun mekanik işleyişi yanında ele alınması gereken üçüncü önemli unsurdur. Oynanış oyuncu ile oyun sistemi arasındaki ilişki ve süreçte anlam kazanmaktadır. Oynanışta ortaya çıkan (*emergent*) (Juul, 2005, s. 76) dinamikler prosedürel yapının çeşitli kural ve niteliklerinin işleyiş esnasında karşılıklı etkileşimi ile oluşmaktadır. Bu nedenle bu düzenlemelerden yola çıkarak karmaşık ilişkilere doğru ilerlemek gerekmektedir.

Oyunun ekonomik sistemi; ekipmanlar ve artifact'ler, bunların *oyunsal değerleri*¹⁴ (Demirbaş, 2014, s. 73), oyun dünyasındaki fiyatları ve tüccarlar ile kurulmuştur. Oyuncu, sadece öyküyü ilerletmek değil, programlanmış ihtiyaç mekanikleri doğrultusunda karakterini hayatta tutmak için de kitabın Stalker'ı Redrick ve onun kaçakçılık faaliyeti gibi Bölge'de görece güvenli alanlar ile gittikçe zorlaşan tehlikelerin yer aldığı yerler arasında gidip gelecektir. Bu *çekirdek oyun döngüsüne*; karakterler diyalogları, *çevresel öykü anlatımı (environmental storytelling)* öğeleri ve oynanışta ortaya çıkan *(emergent gameplay)* (Juul, 2005, s. 76) olaylar ile anlam yüklenmiştir. Kitapta Redrick'in Bölge dışındaki evi ile Bölge'nin içindeki belli lokasyonlar arasındaki yolculuklarını andıran maceralar oyunda sayıları arttırılarak yer almıştır. Kitapta Borcht isimli barda yer alan Ernest ve benzer karaborsa alıcılarının talepleri gibi, oyunda Sidorovich karakteri Stalker'a çeşitli taleplerle gelir. Bu talepler belge ve ekipmanların toplanması veya artifact avcılığı gibi *görevlerle* başlar. Böylece oyuncuya *kural temelli oyun sistemi* bağlamında *hedefler* konur (Juul, 2005).

Karakterler arası ilişkilerin sistemi; grup ilişkileri, kişisel ilişkiler, anlık değişimler, telsiz mesajları ve öykünün içerdikleri ile kurulmuştur. Oyuncunun temel ihtiyaçlarını belirleyen güvenlik, akıl ve beden sağlığı, açlık, susuzluk *oyun mekanikleri* ile sosyal ilişkileri arasında uyum ve çatışma ortaya çıkabilmektedir. Bu çatışma da bencilce kararlar ve ahlaktan yoksun eylemleri, beraberinde itibar kaybı ve düşmanlığı getirebilmektedir. S.T.A.L.K.E.R'in yayınlandığı dönemin oyunlarında entegre edilmiş *ahlak sistemlerini* (Sicart, 2009, s. 207) ve bunları etkileyen oyun mekaniklerini de görebilmekteyiz. Yine aynı dönemde, oyunda dost ve düşman ayrımının bulanıklaştığı, siyah ve beyazdan ibaret olmayan dünyalar, yetişkinlere uygun içerikler oyunlarda daha fazla yer almaya başlamıştır. Kitabın argo içerecek şekilde konuşan, kanunsuz, sert ve kaba karakterleri ve acımasız dünyası ile bir paralellik de buradadır. Romanda Redrick'in yaralı bir dostunu Bölge'den çıkardığına da aynı dostunun oğlunu altın küreye ulaşmak için kurban ettiğine de şahit oluruz. Oyunda yaralı bir Stalker'a yardım etmek kadar, ölmesini bekleyip eşyalarını almak da mümkündür. Oyunun farklı yönlerinden biri de oyun öyküsünün önemli karakterlerinin bile öldürülebilmesidir. Öykü *oynanış* (Aarseth, 2003) için kurban edilebilmektedir. Bir anlamda oyun anlatısı karakter diyaloglarıyla verilen metinsel enformasyona muhtaç değildir.

Bu noktada oyun anlatısını oluşturan ve daha önceki çalışmalarda da yer alan (Demirbaş, 2020, s. 96) üç katmandan bahsetmek gerekmektedir. S.T.A.L.K.E.R'da Duty ve Freedom isimindeki gruplar arasında Bölge'ye ilişkili olarak ideolojik farklılıklar bulunmakta ve bir iç savaş sürmektedir. Birinci düzey olarak bu çatışma bize karakterlerin metinlerle verilen diyaloglarında sunulmaktadır. İkinci düzeyde tasarımcılar bu grupların üyelerini oyun dünyasına dağıtarak, oyunun *işleme zamanında* yapay zekanın kodlandığı şekilde çalışıp, planlanmış bir rasgelelik içinde çatışmaların çıkmasını ve oyuncunun buna şahit olmasını sağlamıştır. Üçüncü düzey ise oyunlara özgü kazaların alanıdır. Oyunlar *kodlama hatalarının* veya eksik bırakılmış tasarım öğelerinin sonucu işleme sırasında oluşacak kazalara gebedir. Bu kazalar da kod yapısından temsil düzlemine, oyun dünyası ve oyun ekranındaki enformasyon içeren *grafik arayüzüne* buradan da oynanışa (Aarseth, 2003) taşarak somutlaşır. Üçüncü katmanda örneğin çatışma içinde yapay zekadaki kodlama hatasından dolayı *sonsuz döngüye* girerek iki nokta arasında gidip gelen veya karakter modelinin bacakları titreyen bir Stalker oyuncu tarafından çatışmanın şokunu yaşıyormuş veya korkudan ne yapacağını şaşırılmış gibi anlamlandırılabilir. Bu *tekinsiz* (Holmes, 2010, s. 261) durumlar oyuncu tarafından korkutucu veya gülünç bulunabilir, bazen de oyunun temsil dünyasının anlamlı bir parçası olarak okunur. Oyun dünyasında bir eşya ile kazara iç içe geçen bir *karakter modelinin* bedeni imkânsız pozlarda can

çekişir gibi görüldüğünde, bunu Bölge'nin bir "anomalisi" olarak okumak da mümkündür.

Bölge fırtınaları ve *gece-gündüz döngüsü* (Zagal ve Mateas, 2010), yağmur gibi geniş ölçekli mekanikler oyuncuyu değil çevresindekileri de etkilemektedir. Bölge fırtınasında açık arazide kalanlar ölecektir, bu nedenle oyuncu o an ne yapıyor olursa olsun en yakın barınağa hızla ulaşmak zorunda bırakılır. Gece veya yağmurda ilerlemek ve çatışmalar daha tehlikeli hale gelmektedir. Geniş çaplı etkiler ile oyuna görsel gerçekçiliğin yanında eylem anlamında gerçekçilik de katılır. S.T.A.L.K.E.R gibi *rol yapma oyunu* özellikleri taşıyan oyunlarda bu daha belirgin hale gelir. Galloway'e göre (2006, s. 84) bu gerçekçiliğin üçüncü momentidir; anlatısal ve imgesel gerçekçilikten sonra eylemde gerçekçilik olarak adlandırılmaktadır.

S.T.A.L.K.E.R, silahlı çatışmaların sürekli yaşandığı bir oyundur. *Birinci şahıs nişancı* türü oyunlar tipik olarak silah, zırh gibi ekipmanlar ve düşmanlar içermektedir. Birinci şahıs gözünden oynanan oyunda çatışmalar bireyseldir, ancak taktik ve stratejik düzeyde düşünmeyi de gerektirir¹⁵. Çatışmalarda yapay zekanın iyi programlanması sonucu ortaya çıkan düşmanın akıllıca eylemleri, silahlar ve ekipmana dair detaylara dikkat edilmiş olması oyuncular tarafından takdir edilmektedir. İlk bakışta tepki duyulacak bu şiddet düzeyini anlamlandırabilmek için aksiyon filmleri gibi tür kalıplarını ve oyunların temsil ile kurduğu ilişkiyi düşünmek gerekmektedir. *Birinci şahıs nişancı* oyunları, dijital oyun tarihi içinde yapımcıların hazır bazı başarılı *oyun kalıplarına* (Bjork ve Holopainen, 2005) tekrarlı olarak başvurmaları ve oyuncuların aşinalığı ile belirgin bir görünüm içerecek şekilde oturmuştur. Satrancın birbirini öldüren taşlarıyla temsili çatışmasından ziyade taşların konum ve üstünlüklerine odaklanan oyuncusu gibi, oyun sistemiyle yapısal ve mantıksal bir ilişki söz konusudur. Bu anlamda *oynanışın* olarak derinliği, detaylılığı, ortaya çıkardığı farklı durumların zenginliği ve zevki geçirilen zamanı anlamlı kılar. Oyuncunun yatırımı olarak geçirdiği zamanın ve oyundaki ilerlemesinin yapacağı hatayla tetiklenen bir *ceza mekaniği* ile kaybı oyunun anlamını derinleştirir. S.T.A.L.K.E.R'da çatışma ve savaş görünümü, oyunun yıkım ve kayıp ve yas içeren temasını beslemektedir. Oyunda Kalaşnikov tüfekler ve votka gibi Doğu Bloğu ülkelerinde kullanılan nesnelere yer alması oynanış ile genel atmosfer arasındaki ilişkiyi kurmaktadır.

Oyun mekanikleri ve dünyasının birbirleriyle etkileşimi karmaşık olaylar ve anlamlar ortaya çıkarmaktadır. Artifact peşinde bir Stalker anomalilerin arasında yolunu ararken bir haydut ile karşılaşabilir, bu çatışmaya dost ve düşman gruplar farklı saflarda katılabilir, bütün bunlar olurken bir *Bölge fırtınası* patlak verebilir, çatışma bir yandan sürerken herkes kendini güvenli barınaklara girmek zorunda bulabilir ve bu akış barınağı paylaşmamak için çatışmanın şiddetlenmesi ile bir tepe noktasına varabilir. Bu olay örgüsü oyuna sırayla kodlanmış olmak zorunda değildir. Oyun mekaniklerinin birbirleri ile etkileşimi (Juul, 2005, s. 76) ile oluşma olasılığı bulunmaktadır.

S.T.A.L.K.E.R'in *oynanışının* (Aarseth, 2003) merkezde olmadığı bir değerlendirmeye oyunun değerini yakalamak mümkün gözükmemektedir. Tarkovsky'nin Stalker'ı Bölge'de geziye çıkmış karakterlerden ibaret olmadığı gibi, oyun da sinemanın araçları gibi oyun biçiminin oluşturduğu ifadelerden ayrı düşünülemez. Dikkat çekici bir nokta oyunu uzun yıllardır aralıklarla oynayan oyuncu kitlesinin; Anomaly gibi modlar aracılığıyla kurulmuş ve üç oyunu birleştirerek herhangi bir öyküyü takip etme zorunluluğu bulunmayan güncel halini, sadece Stalker olarak oyun dünyasında bulunmaktan keyif aldıkları ve oynanışın niteliği için oynamasıdır. Oyuncu romanı okumuş ve filmi izlemişse oluşan imgelem oynanışla bütünleşerek öyküdeki boşlukları doldurmakta, bazı öğelerin

15 Gerçek zamanlı veya tur tabanlı strateji oyunları bu oyun mantığının daha ileri düzeyde yer aldığı ayrı bir türdür.

yerini almakta, aradaki farklılıklar yeni fikirlerin oluşmasına imkân vermektedir.

Sonuç

Bu çalışmada oyun biçimciliğın; oynanış, oyun dünyası, oyunun yapısı, oyun durumu, oyun mekanikleri, oyun kuralları, oyun kalıpları, oyun sonları, ödül ve ceza mekanizmaları, oyun türleri, çevresel öykü anlatımı, oyun arayüzü, görevler, hedefler, oyun zamanı, oyun hataları ve diğer kavramsal araçları ile S.T.A.L.K.E.R oyunu incelenmiştir. Oyun biçimine yönelik analizler ve genel olarak oyun çalışmaları alanı yeni, dinamik ve parçalı yapıda olduğundan film çalışmaları ve edebiyat alanlarının görece oturmuş analizlerinden farklı olarak araştırmacının yorumlaması ve kendi rotasını çizmesine ihtiyaç duymaktadır. Öte yandan oyunsal ifadelerin analizi açısından oyunların yazılım olarak prosedürel yapısının ve altta yatan kural temelli sistemin özellikle dikkate alınması oyun biçimci yaklaşımın bir imkanıdır.

S.T.A.L.K.E.R'da oynanışın analizi; oyun dünyasına dağıtılmış ve oyuncuya hem öykü içinde hem de oyun dünyasında uzamsal olarak ilerlemek için çeşitli avantajlar sunan nesnelere, oyunu sonlandıran değişken tuzaklar, yapay zeka kontrolündeki karakterlerin dinamik grup ilişkileri, gece/gündüz döngüsü, kodlanmış mekanikler gibi öğelerin karşılıklı etkileri ile kurulan olasılık ufku ile Uzayda Piknik romanının kanunsuz karakterler içeren, tehlikeli, acımasız, maddi dünyasının kısmen paralellik taşıdığını göstermektedir.

S.T.A.L.K.E.R oyununun dünyası çevresel öykü anlatımı teknikleri doğrultusunda oyuncunun mekânsal düzenlemelerden çıkarsaması beklenen öykü öğeleri içermektedir. Oyun dünyasının merkezine film ve kitaptan farklı olarak Çernobil santralinin taşınması, oyun dünyasının kitapta da yer alan bilim kurgu içinde gerçekçi insan ilişkileri katmanının yanına yeni bir kurgu ve gerçeklik bağlantısı eklemektedir.

Oyun dünyasının sınırlarının öykü gereği ihlalinin ötesinde, yazılım olarak konulan sınırların ihlali, oyun kodundaki hatalar ve bunların oyuncu tarafından içselleştirilmesi oyun biçimine özgü öğeler olarak tespit edilmiştir. Kitapta yer alan tuzakların filmde kum tepeleri üstünde uçan kuşun zamansal bir geri atlama ile gösterilmesiyle sinema diline tercüme edilmesine benzer olarak, oyunsal tuzaklar sadece gerçekleşme olasılıkları tasarlanmış ve planlanmış düzeyde değil, oyuncu ve oyun ilişkisi içinde tekinsiz bir kırılma olarak da oluşabilmektedir.

Uzayda Piknik'in gerçekçi yaşam portrelerini bilim kurgu ile buluşturan öyküsü ile Stalker filminin arasındaki bağlar incedir. Bu çalışmada yapılan karşılaştırma kitaptaki pek çok öğenin filmde yer almadığını, kitap ve oyun arasındaki bağın daha kuvvetli olduğunu göstermektedir.

Kaynakça

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press
- Aarseth, E. (2001). Computer game studies, year one. *Game studies*, 1(1), 1-15.
- Aarseth, E. (2003). Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis. *Proceedings of Digital arts and Culture Conference*. 28-29.
- Aarseth, E. (2014). I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player. *From Literature to Cultural Literacy*. 180-188. London: Palgrave Macmillan
- Aarseth, E., & Grabarczyk, P. (2018). An Ontological Meta-Model for Game Research. *Proceedings of DIGRA 2018 Conference*. 1-16
- Adams, E. W. (2007). STALKER: Shadow of Chernobyl. *Space Time Play*, 458-459. Basel, Boston, Berlin: Birkhauser Verlag
- Alaniz, J. (2013). ([Post-] Soviet) Zone Of Dystopia: Voronovich/Tkalenko's 'Sterva'. *The Slavic and East European Journal*, 57 (2), 203-228.
- Augé, M. (1995). *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, London: Verso Books.
- Backe, H. J., & Aarseth, E. (2013). Ludic Zombies: An Examination of Zombieism in Games. *Proceedings of DIGRA 2013 Conference*. 1-16
- Banaszkiewicz, M., & Duda, A. (2019). To be a STALKER On Architecture, Computer Games and Tourist Experience in the Chernobyl Exclusion Zone. *Tourism Fictions, Simulacra and Virtualities*, 197-210. Routledge.
- Bird, R. (2008). *Andrey Tarkovsky: Elements of Cinema*. London: Reaktion Books
- Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). *Patterns in game design*. Hingham, Mass: Charles River Media.
- Bogost, I. (2006). *Unit operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge, London: MIT press.
- Bostan, B. & Turan, O. (2017) Deconstructing Game Stories with Propp's Morphology. *Proceedings of the Eurasia Graphics 2017*, Istanbul, November 4-5.
- Demirbaş, Y. (2014). Bilgisayar Oyunları ve Gerçeklik İlişkisi İçinde Oyunlaştırma ve Alternatifleri. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi
- Demirbaş, Y. (2017). Oyun Çalışmalarında Dijital Anlatı ile Oyun Biçimi Karşıtlığı Ekseninde Süren Tartışmalara Farklı Bir Bakış. *Moment Dergi*, 4(2). s. 352-373
- Demirbaş, Y. (2020). Dijital Oyunlarda Oynanış ve Anlatı İlişkisi: DayZ Oyunu ve Village Topluluğu. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (32), 80-107.
- Dobraszczuk, P. (2010). Petrified ruin: Chernobyl, Pripjat and the death of the city. *City*, 14(4), 370-389.
- Eskelinen, M. (2001). The gaming situation. *Game studies*, 1(1), 68.
- Galloway, A. R. (2006). *Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis ve Londra: University of Minnesota Press
- Gerhard, J. (2018). *Post-Utopian Science Fiction in Postmodern American and Russian Literatures*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, University of Colorado at Boulder.
- Holmes, E. (2010). Strange Reality: Glitches and Uncanny Play. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 4(2). 255-276

- Huizinga, J. (1970). *Homo Ludens: A Study of Play Element in Culture*. Londra: Paladin
- Järvinen, A. (2008). *Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design*. Tampere: Tampere University Press
- Juul, J. (2005). *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, London: MIT press.
- Karadeniz O. Ö., (2017). Oyun İncelemelerinde Ludoloji-Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar. *Gala-tasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 27, 57-78
- Konzack, L. (2002). Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press
- Le Guin, U. K. (1977). A New Book by the Strugatskys [Review of *Roadside Picnic and Tale of the Troika*, by A. Strugatsky, B. Strugatsky, & A. W. Bouis]. *Science Fiction Studies*, 4(2), 157–159.
- Lem, S. (1983). About the Strugatskys' "Roadside Picnic". *Science Fiction Studies*. 10(3). 317-332
- MacCallum-Stewart, E., & Parsler, J. (2007). Controversies: Historicising the Computer Game. *Proceedings of DIGRA 2007 Situated Play Conference*. 203-210
- Milenic Z., & Lapina-Kratasyuk E.G. (2020). From Roadside Picnic (the Strugatsky Brothers) to Stalker (Tarkovsky): a Work of Adaptation. *Communications Media Design*, 5(4), 137-150
- Moore, J. (1997). Miracle Stalker: Personal and Social Transformation in Arkady and Boris. Strugastky's Roadside Picnic. *Foundation*, 71, 63-76.
- Mukherjee, S. (2012). Egoshooting in Chernobyl: Identity and Subject(s) in the STALKER Games. *Computer Games and New Media Cultures*. 219-231. New York, London: Springer.
- Mukherjee, S. (2019). Videogame Wastelands as (Non-)Places and 'Any-Space-Whatevers'. *Ludotopia*. 167-184. Transcript Verlag.
- Sakey, M. (2010). Alone for All Seasons: Environmental Estrangement in STALKER. *Well Played 2.0: Video Games, Value and Meaning*. 99-124. ETC Press
- Salvestroni, S. (1984). The Ambiguous Miracle in Three Novels by the Strugatsky Brothers. *Science Fiction Studies*, 11(3). 291-303
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. Cambridge, London: MIT press.
- Strugatsky, A. & Strugatsky B. (1984). *Uzayda Piknik*. Ankara: Maya Yayınları
- Strugatsky, A. & Strugatsky B. (2012). *Roadside Picnic*. Chicago: Chicago Review Press
- Tarkovsky, A. (1994). *Time Within Time: The Diaries 1970-1986*. London, Boston: Faber and Faber
- Tsymbal, E. (2015). Tarkovsky and the Strugatskii brothers: The prehistory of Stalker. *Science Fiction Film and Television*. 8(2), 255-277
- Zagal, J. P., & Mateas, M. (2010). Time in video games: A survey and analysis. *Simulation & Gaming*, 41(6), 844-868.

İnternet Kaynakları

- Anomaly Developers. (2020, 30 Eylül). Female stalkers in the zone. <https://www.moddb.com/mods/stalker-anomaly/addons/female-stalkers-in-the-zone> 20.08.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. *Ludology.org*. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> adresinden 15.10.2021 tarihinde erişilmiştir.

Juul, J. (2004, Şubat 22). The definitive history of games and stories, ludology and narratology. The ludologist. <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology/> adresinden 15.10.2021 tarihinde erişilmiştir.

Murray, J. H. (2005). The last word on ludology v narratology in game studies. In *International DiGRA Conference*. <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/> adresinden 15.10.2021 tarihinde erişilmiştir.

PC Gaming Inquisition. (2020, 28 Aralık). How Shadow of Chernobyl changed during development (Oblivion Lost prototypes and beta versions) [Video Dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=w0ImdCEZZTk> adresinden 20.08.2021 tarihinde erişilmiştir.

Reba, D. (2011, 28 Mart). *Modders Rights* [Forum Mesajı]. GSC Game World Resmi Forumu. https://gsc-game.com/index.php?t=community&s=forums&s_game_type= xr&thm_page=1&thm_id=20587&sec_id=16&offset=240 adresinden 20.08.2021 tarihinde erişilmiştir.

Tyrkin, S. (2001, 23 Mart). In Stalker Tarkovsky foretold Chernobyl. *Komsomolskaya Pravda*. <http://www.nostalghia.com/TheTopics/Stalker/sharun.html> adresinden 20.08.2021 tarihinde erişilmiştir.

Zizek, S. (1999, September). The Thing from Inner Space. *Lacan.com*, <https://www.lacan.com/zizekthing.htm> adresinden 08.09.2021 tarihinde erişilmiştir.

Extended Abstract

Purpose of Research

In this study, S.T.A.L.K.E.R video game is analyzed in the perspective of game form, by comparing it to the source material: Roadside Picnic novel and Stalker movie. Roadside Picnic combines science fiction and noir genres in a story set in the near future and presents human relations in their mundane reality. By replacing science fiction with paranormal, Tarkovsky's Stalker focuses on themes like hope, life and faith. S.T.A.L.K.E.R's theme is much closer to the book by including science fiction elements and presenting the player around other characters, which have their own needs and search in a destructed environment. This study aims to determine how game elements and game mechanics of S.T.A.L.K.E.R are used in design to express different thoughts, meanings and emotions originating from the book and the film.

Research Questions

Like any other medium with its own language and tools, games also have their own expressive capabilities. Game formalist and comparative analysis of S.T.A.L.K.E.R reveals how games convey their subjects, set the atmosphere, which tools they use and how they produce different meanings. Game mechanics, gameplay and game world are three important dimensions of game narratives. The main question of this study is, which elements of the source material are selected for the game and how these elements are communicated to the player.

Literature Review

The literature on S.T.A.L.K.E.R includes a wide range of perspectives and subjects. Mukherjee (2019) dwells upon comparisons of game and source material and tries to determine the difference of S.T.A.L.K.E.R's Zone as a game world. Mukherjee (2012) also analyzes how player identity is

constructed as a Stalker in the game. Since Chernobyl is the center of S.T.A.L.K.E.R Zone, there are other works (Banaszkiewicz & Duda, 2019; Dobraszcyk, 2010) which bridge social importance of Chernobyl to game world of the video game. Ethical implications of using Chernobyl as material for a video game is also discussed in the literature (MacCallum-Stewart ve Parsler, 2007).

Methodology

This paper follows methods of game formalism, which is also known as ludology in the game studies field. Game formalist approach in the field underlines the unique qualities of games compared to other media and focus concepts such as game mechanics, game structure, rules, winning and losing conditions, reward systems, game world, game components, game process and player relations. Playing analysis (Aarseth, 2003), method is deployed to understand different expressions and emotions created by the game in gameplay process. Comparative video game analysis (Bogost, 2006) is also used to compare the difference of some elements shared between book, film and game.

Results and Conclusion

In current climate where games are associated with violence and addiction, in-depth study of S.T.A.L.K.E.R shows that much deeper meanings and possibilities lie in games. S.T.A.L.K.E.R follows the theme of Roadside Picnic as realistic depiction of daily human lives in a cruel world. Zone is a strong metaphor to think about organizations, oppression, destruction, hope, utopia and dystopia and S.T.A.L.K.E.R's Zone as a game world allows for deeper thoughts and emotions of players. More than dialogs, cut-scenes and texts, emergent gameplay and environmental storytelling techniques are used in the game for the construction of player identity in the image of a Stalker. Interplay of different game mechanics creates unexpected, and sometimes uncanny events in the game world. Just like miracles of Tarkovsky's film and the expectation of the fulfillment of wishes in the book, player as a Stalker searches a way to enter the core of the Chernobyl by playing to the limit of the game system. In the middle of the desolate landscape of these three classic works, hope is the only thing left to be found.