

Yayın Geliş Tarihi: 09.01.2025
Yayına Kabul Tarihi: 26.03.2025
Online Yayın Tarihi: 15.06.2025
<http://dx.doi.org/10.16953/deusosbil.1616581>

Dokuz Eylül Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi
Cilt: 27, Sayı: 2, Yıl: 2025, Sayfa: 875-913
E-ISSN: 1308-0911

Araştırma Makalesi

DİJİTAL OYUNLARDA DÜNYA OLUŞTURMA VE ALT-YARATIM “MİTOPYA”

Engin Deniz ERBAŞ*

Öz¹

Alt-yaratım kavramı, Britanyalı yazar John Ronald Reuel Tolkien tarafından 1939 yılında “Peri Masalları Üzerine” başlıklı konferansında ve bu konferansa dayanarak yazdığı aynı isimli makalede ortaya atılmıştır. Tolkien, farklı dönemlerde kaleme aldığı Niggle’in Yaprığı, Silmarillion gibi eserlerinde bu kavrama doğrudan ya da dolaylı olarak değinmiştir. Bu çalışmaların, alt-yaratımın temel yapısını oluşturduğu söylenebilir. Tolkien, destanlar, halk hikayeleri, mitolojiler gibi yerleşik kültürel varlıklardan hareket ederek çağdaş bir mit yani mitopya oluşturmuştur. Yüzüklerin Efendisi ve Hobbit romanları, bu temeller üzerine inşa edilmiştir. Tolkien’in eserleri, edebiyat dünyasını güçlü bir şekilde etkilemiş ve bu etkiler önce sinema sonra oyun dünyasına yansımıştır. Bu makalede, dijital oyun tasarımı dünyası inşa etmenin temel bir yöntemi olarak alt-yaratım kavramı incelenmiş ve bileşenleri belirlenmiştir. Araştırma, dijital oyunlarda oynama deneyiminin önemli bir belirleyici olduğu düşüncesini desteklemektedir. Bu bağlamda, dijital oyunlarda alt-yaratımın oyun deneyimi üzerine etkisi alt-yaratım kavramı çerçevesinde ele alınmıştır. Makale, dijital oyun tasarımcıları için bir alt-yaratım modelini tartışmayı amaçlamaktadır. J.R.R. Tolkien’in alt-yaratım kavramına dayanarak oluşturduğu ve araştırmacılar tarafından “Legendarium” olarak adlandırılan Orta Dünya edebi seçkisi, makalenin genel çerçevesini oluşturmaktadır. Araştırmada, alt-yaratım kavramı bir dünya oluşturma yöntemi olarak kabul edilmiş ve bu kavramın genel yapısı ortaya konmuştur. Metinlerarası bir yaklaşımla ele alınan bu kavram, nitel ve karşılaştırmalı bir yöntemle çözümlenmiştir. Sonuç olarak, oyun tasarımcıları için bir dünya oluşturma modeli önerilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Alt-yaratım, Mitopya, Dijital Oyun, J.R.R Tolkien, Dünya İnşası.

Bu makale için önerilen kaynak gösterimi (APA 6. Sürüm):

Erbaş, E.D. (2025). Dijital oyunlarda dünya oluşturma ve alt-yaratım “mitopya”. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27 (2), 875-913.

*Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Gedik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5288-2867>, e-posta: engindeniz.eras@gedik.edu.tr.

¹Bu makale etik kurul onayı gerektirmemektedir.

WORLD-BUILDING AND SUB-CREATION IN DIGITAL GAMES: “MYTHOPOEIA”

Abstract

The concept of sub-creation was introduced by British author John Ronald Reuel Tolkien in his 1939 lecture titled *On Fairy-Stories* and later elaborated in the essay of the same name, which was based on this lecture. Tolkien directly or indirectly referred to this concept in his works such as *Leaf by Niggle*, and *The Silmarillion*, written at different periods. These works can be considered as forming the fundamental structure of sub-creation. Drawing from established cultural elements such as epics, folk tales, and mythologies, Tolkien created a contemporary myth, or mythopoeia. The *Lord of the Rings* and *The Hobbit* novels were built upon these foundations. Tolkien's works have had a profound impact on the literary world, and this influence later extended to cinema and the video game industry. This article examines the concept of sub-creation as a fundamental method of world-building in video game design and identifies its components. The research supports the idea that the gameplay experience is a significant determinant in video games. In this context, the impact of sub-creation on the gaming experience is analyzed within the framework of the sub-creation concept. The article aims to discuss a sub-creation model for video game designers. J.R.R. Tolkien's *Legendarium*, a literary selection based on the sub-creation concept and referred to as such by researchers, forms the general framework of this study. In this research, sub-creation is considered a method of world-building, and its overall structure is outlined. This concept is analyzed using an intertextual approach and examined through qualitative and comparative methods. As a result, a world-building model for game designers is proposed.

Keywords: Sub-creation, Mythopoeia, Video Game, J.R.R. Tolkien, World-Building.

GİRİŞ

Britanyalı yazar J.R.R. Tolkien tarafından ortaya konan alt-yaratım kavramı, bir edebiyat eserinin içsel tutarlılığa sahip, karmaşık yapısal özellikler barındıran kurgusal bir dünya inşa etme sürecini tanımlamaktadır. Tolkien kavramı, ilk olarak 1939 yılında sunduğu “*On Fairy-Stories*” (*Peri Masalları Üzerine*) adlı konferansında ortaya koymuştur. Sonrasında yayımladığı aynı isimli makalesinde bu kavramı kuramsal bir çerçevede ele alan Tolkien, *Leaf by Niggle* (*Niggle’in Yaprağı*) ve *Silmarillion* gibi eserlerinde alt-yaratım fikrine doğrudan veya dolaylı olarak değinmiştir. Tolkien’in bu çalışmaları, alt-yaratım kavramının temel yapısını oluşturmaktadır.

Dijital oyunlar ise alt-yaratım kavramıyla doğrudan ilişkilendirilebilecek sanat formlarından biridir. Oyun dünyaları, detaylı tasarlanmış yapıları, tutarlı anlatı sistemleri ve etkileşimli bileşenleriyle oyunculara kapsamlı bir deneyim sunar. Güncel olarak dijital oyunlar, yalnızca teknik bir ürün olmanın ötesine geçerek, sanatsal ve kültürel bir üretim aracı olarak değerlendirilmelidir. Dijital oyunların en

güçlü yönlerinden biri, baştan sona inşa edilmiş, içsel tutarlılığa sahip bir düşsel dünyayı deneyimleme imkânı sunmalarıdır.

Dijital oyunlar yalnızca oyun dünyasıyla sınırlı kalmamakta; sinema, edebiyat, müzik, tiyatro ve diğer sanat dallarıyla çok yönlü ve karşılıklı bir etkileşim içinde bulunmaktadır. Sinematik anlatım teknikleri, müzikal kompozisyonlar ve sahneleme gibi unsurlar, oyun deneyiminin ayrılmaz bir parçası haline gelerek oyuncuya daha derin ve katmanlı biçimde deneyimleyebileceği bir dünya sunmaktadır. Bu bağlamda, dijital oyunlar yalnızca teknik bir mecra olarak değil, aynı zamanda kültürel, sanatsal ve toplumsal bir üretim biçimi olarak da ele alınmalıdır. Oyunlar, farklı disiplinlerden beslenerek kendine özgü bir anlatım dili ve estetik anlayışı geliştirirken, aynı zamanda insanın oyun oynama pratiğiyle olan tarihsel ve kültürel ilişkisini de yansıtır.

Hollandalı tarihçi ve filozof *Johan Huizinga, Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan)* adlı eserinde, oyun deneyimini yalnızca bir eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda anlamlandırma, hızlı karar verme ve fiziksel yetenekleri geliştirme gibi olguların taşıyıcısı olarak değerlendirmektedir. Kültürün oyunla iç içe olduğunu düşünerek oyunun kültür içerisindeki konumuna değil, kültürle olan bütünleşik yapısına vurgu yapmaktadır (Huizinga, 2015, s. 21-70).

Tolkien, destanlar, halk hikâyeleri ve mitolojiler gibi yerleşik kültürel öğelerden hareketle çağdaş bir mit yaratmış ve bu süreci “*mythopoeia*” (*mitopya*) olarak adlandırmıştır. *Yüzüklerin Efendisi* ve *Hobbit* gibi eserleri, bu mitolojik çerçeve üzerine inşa edilmiştir. Edebiyat dünyasında derin bir etki yaratan bu anlatılar, zamanla sinema ve dijital oyunlar başta olmak üzere farklı sanat ve medya alanlarına da yansımış ve dünya inşa etme süreçlerine ilham kaynağı olmuştur.

J.R.R. Tolkien’in *Legendarium* olarak adlandırılan mitopyası, araştırmacılar tarafından çok yönlü olarak incelenmiştir. Bu makalede, alt-yaratımın bileşenleri üzerine yapılan akademik çalışmalardan faydalanılarak, dijital oyunlarda dünya inşa etme sürecinin temel bileşenleri analiz edilmiştir. Araştırmada, alt-yaratımın bileşenleri üzerine seçilen arketipler, bileşenler ve bireysel dünyasına ait etkiler detaylı bir biçimde analiz edilmiştir. Araştırma çerçevesinde yapılan kaynak taramaları sonucunda, *J.R.R. Tolkien*’in *Legendarium* yaratımında etkili olduğu düşünülen bileşenler belirli sınıflara ayrılarak alt-yaratımı tanımlayan bir modelleme ortaya konulmuştur. Bu modellemenin, alt-yaratım kavramını daha sistematik ve tutarlı bir şekilde açıklamaya katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Makale, dijital oyun tasarımcıları için bir alt-yaratım modeli sunmayı amaçlamaktadır.

KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE

J.R.R. Tolkien’in alt-yaratım kavramı bazı araştırmacılar tarafından bir edebiyat teorisi olarak görülmektedir. Örneğin; Rincón (2021), “*On Fairy-Stories adlı eserinde ortaya koyduğu alt-yaratım kuramının belirli yönlerini*

incelediğimizde, bu yaklaşımını akademik çerçevede de sürdürdüğünü görmek mümkündür” (Rincón, 2021, s. 29) yaklaşımıyla alt-yaratımı bir kuram olarak ifade etmektedir. Bu makalede ise alt-yaratım bir yaklaşım, yöntem olarak ele alınarak bu temelde bir alt-yaratım modellemesi önerilmiştir. Yine de *Tolkien*’in alt-yaratım kavramı, çağdaş yazarlık kuramlarıyla bir biçimde ilişkilendirilmeye devam etmektedir.

Araştırma Problemi

Bu çalışmanın temel problemi, dijital oyun tasarımında dünya inşa etmenin etkili bir yöntemi olarak *J.R.R. Tolkien*’in alt-yaratım kavramının nasıl modellenebileceği ve bu yöntemin oyun deneyimi üzerindeki etkilerinin neler olduğudur.

Araştırma Amacı ve Önemi

Bu araştırmanın amacı, dijital oyun tasarımcıları için *J.R.R. Tolkien*’in alt-yaratım yaklaşımını temel alarak uygulanabilir bir alt-yaratım modeli geliştirmek ve dünya inşası sürecine yönelik bir yöntem önermektir. Çalışma, *Tolkien*’in alt-yaratım yaklaşımı ile oyun tasarımı disiplini bir araya getirerek, etkileşimli anlatılar ve kurgusal dünyalar oluşturma sürecine katkıda bulunmayı hedeflemektedir.

Araştırma Soruları

1. *J.R.R. Tolkien*’in alt-yaratım kavramı nedir ve bu kavramın bileşenleri nelerdir?
2. Alt-yaratım kavramına dayalı olarak, dijital oyun tasarımı için bir dünya oluşturma modeli nasıl tanımlanabilir?
3. *J.R.R. Tolkien*’in eserlerinde metinlerarası ilişkiler nasıl gerçekleşmekte ve bu ilişkiler alt-yaratım kavramını nasıl etkilemektedir?
4. Alt-yaratımın dijital oyunlarda oyun oynama deneyimi üzerindeki etkileri nelerdir?

Sınırlılıklar

Bu makale, *J.R.R. Tolkien*’in ortaya koyduğu alt-yaratım kavramına odaklanmaktadır. Çalışmada, alt-yaratımın çağdaş bir mit yaratma sürecini kapsadığı varsayılmakta ve bu süreç mitopya kavramı çerçevesinde ele alınmaktadır. Alt-yaratım ve mitopya kavramlarının oyun deneyimi üzerindeki etkisinin önemli olduğu düşüncesinden hareketle, bu kavramlar kapsamlı bir şekilde incelenmiştir.

Bu bağlamda, *J.R.R. Tolkien*’in *Yüzüklerin Efendisi* serisi, *Hobbit* ve *Peri Masalları Üzerine* adlı eserleri ile oğlu *Christopher Tolkien* tarafından babasının el yazmalarından derlenen *Silmarillion* incelenmiştir. Ayrıca, yönetmen *Peter Jackson* tarafından sinemaya uyarlanan *Yüzüklerin Efendisi* film serisi de çalışmaya dahil edilmiştir.

Makalede, mitolojik, coğrafi ve teolojik yapıların analizinde ikincil kaynaklardan yararlanılmıştır. Ancak, bu inceleme *Tolkien*'in külliyatı ve onun doğrudan etkilediği eserlerle sınırlıdır. Dolayısıyla, diğer çağdaş mit yaratım süreçleri ile farklı edebi ve sinematik alt-yaratım pratikleri kapsam dışında bırakılarak modelleme çalışması dijital oyun bağlamında sınırlandırılmıştır.

Ortaya koyulan modelin örneklenmesi için *The Elder Scrolls V: Skyrim* dijital oyunu örnek olarak seçilmiştir.

Literatür

Bu makalede, *Mark J.P. Wolf* ve *Lars Konzack*'ın alt-yaratım üzerine yaptıkları araştırmalardan faydalanılmıştır. Araştırmacıların alt-yaratım ve dünya inşasıyla ilgili düşünceleri ilgili bölümlerde sunulmuştur. *Mark J.P. Wolf*'un konuyla ilgili önemli yayınları arasında *The Video Game Explosion: A History From Pong to Play Station and Beyond (Pong'dan Play Station'a ve Ötesine Kadar Bir Tarih)*, *Subcreation and Video Games (Alt-Yaratım ve Video Oyunları)* ile *World-Builders on World-Building: An Exploration of Subcreation (Dünya İnşasında Dünya Yaratıcıları Üzerine: Bir Alt-Yaratım İncelemesi)* bulunmaktadır. *Lars Konzack*'ın ise *Sub-creation of Secondary Game Worlds (İkincil Oyun Dünyalarının Alt-Yaratımı)* isimli çalışması konuyla ilgili olarak önemli bulunmuştur. Araştırmacılardan farklı olarak, bu makalede oyun tasarımcıları için bir dünya inşa modeli ortaya konulmuştur.

Saxton (2013), *Tolkien*'in alt-yaratımında dil, kültür, zaman ve coğrafya gibi belirleyenlerin insanların düşünce tarzı ve mitolojilerini nasıl etkilediği üzerine yorumları bu makalede metinlerarası bir okumanın önemli bir dayanağını oluşturmuştur. *Benjamin Saxton*'un araştırması; çağdaş yazarlarla *Tolkien*'in sanat tarzı arasındaki farklılıkları ve yazarın okuyucu üzerindeki etki ve otoritesini kıyaslama ve sorgulama üzerinedir. *Saxton*'un alt-yaratımla ilgili olarak *Tolkien* ve araştırmacılardan aktardığı bilgiler faydalı görülerek kullanılmıştır; yine de bu makalenin model önerisiyle dolaylı olarak ilişkilidir.

Agøy'un (1995), makalesinde ise *J.R.R. Tolkien*'in Hristiyan ve Pagan inançlarını birleştirmekte yaşadığı zorluklar, alt-yaratımın bir kavram olarak başka yazarlardan (özellikle *Grundtvig*) alıntılanması ve teolojik yapısı üzerine bir dizi eleştiri içeren bir çalışmadır. Bu makaleyle ortak bir yaklaşım içermemekte, ancak iddiaları araştırılmaya değerdir. *Agøy* şöyle demektedir: “*Grundtvig ve Tolkien arasındaki ilişkinin daha fazla incelenmesinin, sadece Tolkien'in 'alt-yaratım teorisi' ile ne demek istediğini ve ne demek istemediğini değil, aynı zamanda onun Legendarium'unun karakterini de daha derin bir şekilde anlamamıza olanak tanıyacağını düşünüyorum*” (*Agøy*, 1995, ss. 33, 31, 38).

Evelyn & Tamilmanni (2008) ise modern edebiyatla *Tolkien*'in alt-yaratımı arasında kıyaslamalar yaparlar ve alt-yaratımın teolojik yapısını anlamaya çalışırlar. “*Günümüz yazarları, Tolkien'in felsefesini benimsemek istemiyor; bunun yerine, gerçekliği değiştirmeyi ve üzerinde kişisel kontrol uygulamayı amaçlıyorlar.*

Tolkien'in teorisi, hayal gücünün bizi insan gelişimi için doğru yola yönlendirme yeteneğini, aynı zamanda dini bağlamı ve ilahi takdiri dikkate alarak gösterir" (Evelyn & Tamilmani, 2008, s. 135). Yazarlar, ifade ettikleri bu düşünceleriyle, teoloji, yazarlık ve gerçeklik arasında bağ kurma eğilimindedirler. Araştırma, bu makalenin temel problemleriyle ilgili görülmemiştir.

Daniel Keating'in *Subcreation in Tolkien and Sayers: Reflections from a Theologian* (Tolkien ve Sayers'te Alt-Yaratım: Bir Teologdan Yansımalar) isimli çalışmasında, J.R.R. Tolkien ve Dorothy Sayers'in² alt-yaratım yaklaşımlarında teolojik dayanakları karşılaştırmaktadır.

Şu anda yapmayı önerdiğim şey, Tolkien ve Sayers tarafından geliştirilen alt-yaratılış kavramı üzerine birkaç yorumda bulunmak ve bu fikri özellikle teolojik bir bakış açısıyla ele almaktır. Alt-yaratılış kavramının, bir Yaratıcının varlığını gerektiren, zaten doğru bir şekilde teolojik bir kavram olduğunu ve Tolkien ve Sayers'in durumunda bu kavramın açıkça Hristiyan bir Yaratıcı ve onun yaratılışına dayandığını savunuyorum (Keating, 2006, s.14).

Daniel Keating'in Sayer ve Tolkien'in teolojik karşılaştırması anlamlıdır ancak bu makalenin sorusuyla ilgili değildir.

Hemminger'in (2014) çalışmasında ise dinin oyunlarda yalnızca oyun kültürlerinin temel bir unsuru olarak değil, aynı zamanda toplumun dine karşı tutumunun ve dinin toplumsal statüsünün daha geniş bir perspektifte bir yansıması olarak görülebileceği savunulmaktadır. Böylece dijital oyunlardaki dini içeriklerin görünür olmayan toplumsal gerçeklik inşa süreçlerinin gözlemlenmesine ve anlaşılmasına nasıl yardımcı olabileceği gösterileceğini düşünmektedir (Hemminger, 2014, s. 108).

Acharya & Wardrip-Fruin'in (2019), makale çalışması ise özgün bir yaklaşım getirerek, oyun dünyalarının ortaklaşa yaratımı (co-creation) üzerine odaklanmakta ve oyuncuların oyun dünyasını ortaklaşa şekillendirme süreçlerini incelemektedir. Bu anlamıyla çalışmada dijital oyunlarda dünya inşasıyla ilgili bölümde yer verilmiştir.

J.R.R. Tolkien üzerine yapılan kaynak araştırmasında, araştırmacıların daha çok alt-yaratımın teolojik dayanaklarıyla ilgilendiği görülmüştür. Bu duruma son bir örnek olarak; María Del Rincón Yohn'un "J.R.R. Tolkien's Sub-Creation Theory: Literary Creativity as Participation in the Divine Creation" (J.R.R. Tolkien'in Alt-Yaratım Teorisi: Edebi Yaratıcılık, İlahi Yaratılışa Katılım Olarak) başlıklı makalesi gösterilebilir.

² **The Mind of the Maker;** Türkçesi "Yaratıcının Aklı" isimli Dorothy Sayers'ın 1941'de yayımlanan eseridir. Sayer bu çalışmasında insan yaratımına teolojik bir yaklaşım getirmiştir (Keating, 2006, s.13-14).

Kuramsal Temeller, Kavramlar ve Tanımlar

J.R.R. Tolkien'in alt-yaratım kavramını anlayabilmek için tanımlanması gereken temel kavram ve kuramlar bu bölümde açıklanmıştır. Sırasıyla; *alt-yaratım* ve *dünya inşası*, *mitopya* ve *oyun deneyimi* biçimindedir.

Alt-yaratım ve Dünya İnşası; *J.R.R. Tolkien, Peri Masalları Üzerine* isimli, günümüzde makale olarak kabul edilen çalışmasında alt-yaratım kavramını tanımlamıştır. Alt-yaratım, *Yüzüklerin Efendisi*, *Hobbit* ve *Silmarillion* gibi eserlerin temelini oluşturur ve fantastik dünya inşa etmenin önemli bir yöntemi olarak kabul edilir. Düşsel bir dünyanın, içerdiği tüm bileşenlerle tutarlı, detaylı ve inandırıcı bir deneyim sunacak biçimde yaratılması olarak tanımlanabilir.

Tremblay (2023) bir dijital oyunda dünya inşasını, kurgusal ve dijital dünyaların yaratılma süreci olarak tanımlamaktadır. Bu süreç, hikâye anlatımı, oynanış, sanat, ses gibi pek çok disiplinle karşılıklı ve dinamik bir etkileşim içindedir. Dünya inşası, tüm bu unsurlarla oluşturulur ve bu unsurların tasarımında temel bir rol oynar. Dünya inşası, oyuncuların deneyimledikleri dünyanın inandırıcılığını ve tutarlılığını artırarak, oyuncu katılımını ve oyunun genel başarısını doğrudan etkiler. Ayrıca oyuncunun oyun evrenine olan bağlılığını güçlendirir (Tremblay, 2023, s. 9-13).

Acharya & Wardrip-Fruin (2019), oyun dünyalarının iş birliğine dayalı ortak yaratımı kavramını inceleyerek, oyuncuların oyun içerisindeki rollerini genişletmektedir. Bu kavrama göre oyuncular, oyun dünyasında yalnızca tasarımcılar tarafından hazırlanmış içerikleri deneyimlemekle kalmayıp, aynı zamanda aktif olarak bu dünyanın yaratım sürecine de katılmaktadırlar. Bu süreçte oyuncular hem oyuncu hem de tasarımcı rollerini bir arada üstlenerek oyun dünyasını şekillendirmekte, böylece oyun tasarımcıları ve diğer oyuncularla birlikte ortak bir dünya yaratmaktadırlar (Acharya & Wardrip-Fruin, 2019, s. 1).

Saxton (2013), *J.R.R. Tolkien'in alt-yaratım kavramını “Peri Masalları Üzerine”* adlı konferansında detaylı biçimde ele aldığını hatırlatır. *Tolkien*'e göre yazar, bir alt yaratıcı olarak ikincil kurgu dünyaları hayal eder ve yaratır. *Tolkien* ayrıca kendi fantastik kurgularında; özellikle “*Niggle'in Yaprığı*” (*Leaf by Niggle*), *Silmarillion*'un ilk bölümlerinde ve *Yüzüklerin Efendisi*'nde, yazım süreci için bir rehber işlevi gördüğünü belirtir (Saxton, 2013, s. 47).

Michelson (2019), *Tolkien'in “Peri Masalları Üzerine”* çalışmasında “*Faërie*” olarak yazdığı kelimenin öncelikle bir yer olduğunu belirtir. *Tehlikeli Diyar*, yaşadığımız birincil dünyadan farklı olarak ikincil bir dünyadır ve *Tolkien'in* “*alt-yaratım*” olarak adlandırdığı yaklaşımdır. *Tolkien'in* sözleriyle, “*Faërie, Elfler ve peri kızları, Cüceler, cadılar, troller, devler veya ejderhaların yanı sıra denizleri, güneşi, ayı, gökyüzünü; dünyayı ve içindeki tüm şeyleri, ağaçları ve kuşları, suyu ve taşı, şarabı ve ekmeği ve büyülediğimizde biz ölümlü insanları barındırır*” (*Tolkien's On Fairy-stories*; s. 32; Michelson, 2019, s. 86).

Tolkien, evrendeki nesneleri ve kavramları Tanrısal yaratıcılığın altında görerek, insan yaratımını ancak bir alt-yaratım, ikincil bir yaratım olarak düşünür. Yani kavramı, kendi dünyasını yaratan insan biçimiyle de anlamaktadır. Wolf'a (2008) göre, *Tolkien*'in kadim bir geçmişi olan *Arda*'sı³, *Yıldız Savaşları* veya *Uzay Yolu*'nun galaksisi aynı kavram altında birleştirilerek inşa edilmiş, ikincil dünyalar, alt-yaratım dünyalardır (Wolf, 2008; Erbaş, 2018, s. 34).

Bir hikâye, oyun veya başka bir yaratıcı eserde, inandırıcı ve detaylı bir dünya oluşturma süreci, dünya inşası olarak ifade edilebilir. Dünya inşasının en önemli belirleyenin mitlerin olduğuna değinilmiştir. Dijital oyunlarda dünya inşasının kültürel bileşenleri içinde; mitolojik öğelerin, varlıkların toplumsal bilinçte paylaşılan ortak bir yeri olduğunu hatırlatmak gerekir.

Huizinga'nın (2015) mitlerin dünyayı açıklamak için bir araç olduğunu savunduğu görüşleri şu şekildedir; "*İlkel insan mitosun yardımıyla dünyevi olguları açıklamaya çalışmakta ve insani şeylerin temelini tanrısalda aramaktadır. Mitosun gerçek görüntüsü verdiği değişken fantezilerin her birinde, ciddiyet ile şakacılığın sınırlarında yer alan yaratıcı bir zihin vardır*" (Huizinga, 2015, s. 21).

Arnheim (2004), bilişsel imgelerin oluşturulma süreciyle ilgili olarak hayali, mitolojik varlıkları üretebilmek için zihnin belleğindeki farklı görüntüler ve kavramları birleştirerek yeniden ürettiğini ortaya koyar. "*Hayal ya da fantezinin en kaba kavrama biçimidir bu, insan zihnine, mekanik olarak yeniden üretilmiş gerçeklik parçalarını birleştirme yetisinden daha yaratıcı bir şey yüklemeyen bir kavrayış biçimidir*" (Arnheim, 2004, s. 124).

Wolf (2008), dijital oyunlarda dünya inşa etmenin temellerini alt-yaratımda aramaktadır. *J. R. R. Tolkien*'in alt-yaratımı, kurgusal mitler yaratmak için kullandığı dil yöntemleriyle birlikte hayal edilmiş ve kurgulanmış bir dünya inşa etmeyi tanımlar (Wolf, 2008, ss. 324-331).

Konzack (2006), *Tolkien*'in her ne kadar fantastik kurgu türünü kurmuş olması büyük önem taşısa da asıl değerinin hayali bir dünyayı tasarlamaktan geldiğini düşünmektedir. *Tolkien*'in yaratımı ve *Orta Dünya*, gerçekten de yeni nesil anlatımsal oyunlar yazan insanlar için klasik bir kaynak ve malzemedir. *J. R. R. Tolkien*'in eserleri, *Geek*⁴ kültürüne de ilham vererek bir fenomene dönüşmüştür. *Tolkien*'in *Orta Dünya*sı, *Yüzüklerin Efendisi* olarak adlandırılan belirli kitap üçlemesinden daha fazlasıdır (Konzack, 2006).

³ **Arda**: J.R.R. Tolkien'in yaratmış olduğu kurgusal dünya olan *Legendarium*'un merkezinde yer alan Dünya olarak tanımlanabilecek coğrafi alan (Tolkien, 2024a).

⁴ **Geek**: İngilizce argo bir terimdir. Güncel kullanımda, kelime tipik olarak bir hobi veya entelektüel arayışa tuhaf biçimde takıntılı bir uzman veya hevesli kişiyi tanımlar. Özellikle aşırı entelektüel, modası geçmiş, sıkıcı veya sosyal olarak garip bulunan kişileri tanımlamak için kullanılan, küçümseyici genel bir ifadedir. Bilgisayar, rol yapma oyunları, bilimkurgu, edebiyatın özel türleri, kült TV dizileri, uzaylı kulüpleri gibi alanlarla ilgilenirler.

Silmarillion, *Yüzüklerin Efendisi*'nin geçtiği Üçüncü Çağ'dan çok daha eski olan Birinci Çağ'daki olayları konu edinmektedir. Buna rağmen Üçüncü Çağ'da yaşanan olayların tasarımına dair tüm temel noktaları içermektedir (Tolkien, 2024a, s. 7). *Christopher Tolkien*'in *Silmarillion*'un önsözünde geçen bu tanımına göre, *Tolkien*'in inşa ettiği dünyanın çağlar boyunca devam eden kurgusunu ve devamlılığını sağlayan tasarımını anlamak mümkündür.

Mitopya; *J.R.R. Tolkien*, *Peri Masalları Üzerine* makalesinde, kendi yarattığı mitolojik dünyayı tanımlamak için mitopya terimini kullanmıştır. Bu kavram, yazarın oluşturduğu geniş ve detaylı mitolojik arka planı ifade eder. Ayrıca sözlük karşılığı olarak terim; “*Yunanca mýthopoiía’dan ödünç alınmıştır; mýthos ‘söz, hikâye, mit’ + -o- -O- + -poiia (poieîn ‘yapmak, üretmek, gerçekleştirmek’ + -ia -IA giriş 1). Mit yapmak anlamında*” (Merriam-Webster, 2024).

Jacob & Menon (2023) ise mitopyanın çağdaş bir mit yaratma süreciyle ilgili olduğunu savunmaktadırlar. Onlara göre *Tolkien*'in *Peri Masalları Üzerine* isimli denemesi ise onu mit yapma “*mitopya*” kılavuzu olarak düşünülebilir (Jacob & Menon, 2023, s. 151).

Oyun deneyimi; Oyuncunun oyun etkinliği içinde deneyimlediği duygu, düşünce, sosyal ilişkiler ve fiziksel katılımın bütününe ifade eden çok katmanlı bir terimdir. Dijital oyun tasarımı, disiplinler arası bir alan olduğundan, yapısı da karmaşıktır. Bu karmaşık yapıdaki tasarımın temel amacı, oyuncuya eğlenebileceği bir oyun deneyimi yaşatmaktır. Çok farklı tür ve platformlarda geliştirilen oyunlar, farklı tipte oyuncu kitlelerine hitap edebilir.

Salen & Zimmerman'a (2004) göre, oyun oynamak demek oyunu deneyimlemek demektir. Oyunu deneyimlemek; oyunu görmek, dokunmak, duymak, koklamak ve tatmak; oyun sırasında vücudu hareket ettirmek, gelişen sonuca karşı duygular hissetmek, diğer oyuncularla iletişim kurmak ve normal düşünme kalıplarını değiştirmek anlamına gelir. Genel bir ifade olarak, oyunda deneyimi tanımlayan bileşenleri ise duyu veya zihin yoluyla bir nesnenin, düşüncenin veya duygunun kavranması olarak tanımlamaktadırlar. Bu, bilgi veya beceriye yol açan olaylara veya etkinliklere aktif katılımı içermektedir (Salen & Zimmerman, 2004, s. 313-344).

YÖNTEM

Bu makale *J. R. R. Tolkien*'in ileri sürdüğü alt-yaratım kavramını bir dünya inşa yöntemi olarak kabul etmektedir. Buna bağlı olarak ortaya bir model koymak için karşılaştırmalı yöntemler kullanılmış sonuç olarak bir model önerisi ileri sürülmüştür. Çalışmada, *J. R. R. Tolkien*'in mitopyası *Legendarium* evreninin edebiyattan sinemaya aktarımı incelenerek dijital oyunlar için bir dünya inşa modeli belirlenmiştir. Burada, alt-yaratımın bir dünya inşa modeli olarak içerdiği

bileşenlerle ortaya koyulması amaçlanmıştır. *Legendarium*'un kültürel ve tarihsel bağlamı, metinlerarası bir yaklaşımla karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir.

Karşılaştırmalı Analiz ve Sanat Metinleri

Sosyal bilimlerin en eski ve temel yöntemlerinden biri olan karşılaştırmalı yöntem, insan zihninin günlük hayatta sıklıkla başvurduğu doğal bir işlevidir. Bu yöntem, farklı toplumsal olguları, yapıları ve süreçleri karşılaştırarak benzerlikleri ve farklılıkları tespit etmeye olanak tanır. Karşılaştırmalı yöntem, toplumsal fenomenlerin, yapıların ve mekanizmaların açıklanması ve anlaşılması için kullanışlı bir araç olarak görülmektedir.

Bu makalede, Mill'in (1858; Aydın & Hanağası, 2017) geliştirdiği beş temel karşılaştırma yöntemi yaklaşımı benimsenmiştir. Bu yöntemler; *uzlaşma yöntemi*, *farklılık yöntemi*, *birlikte değişmeler yöntemi*, *tortu bakiyesi* ve *uzlaşma ve farklılık kaidelerinin ortak yöntemi* olarak sınıflandırılmıştır (Tepegöz, 2014; Aydın & Hanağası, 2017, s. 69).

Mill'in (; Aydın & Hanağası, 2017) yaklaşımına göre, bu araştırmada bahsi geçen yöntemlerden uzlaşma yöntemi ve farklılık yöntemi olmak üzere ikisi benimsenmiştir. 1. *Uzlaşma yöntemi*; kıyaslanan iki ya da daha çok olay veya yapıdan benzer bileşenlere odaklanılmasıdır. 2. *Farklılık yöntemi*; yine kıyaslanan iki ya da daha çok olay veya yapıdan farklı bileşenlere odaklanılmasıdır.

Eğer bir fenomenin meydana geldiği iki veya daha fazla örnek yalnızca bir ortak duruma sahipse ve fenomenin meydana gelmediği iki veya daha fazla örnek yalnızca o durumun yokluğunda benzerlik gösteriyorsa, bu iki grup örneğin yalnızca farklı olduğu durum, fenomenin etkisi, nedeni veya nedeninin vazgeçilmez bir parçasıdır (Mill, 2009, s. 284).

Sanat metinleri, söylem aracılığıyla diğer metinler tarafından emilir. Böylece metinler, alıntılar ve atıflardan oluşan bir mozaik oluşturur. Metinlerarasılık, üç boyutlu bir yapı içerir: metnin öznesi, muhatap ve dış metinler. Bu şekilde, metin bir özne olarak yatay ekseninde hem kendine hem de muhataba aittir. Dikey ekseninde ise her metin, en az bir başka metnin okunabileceği bir metinler kesişimidir. Yani, önceki ve eşzamanlı olarak dolaşımda olan söylemlerin taşıyıcısıdır (Kristeva, 1986, ss. 36-37).

Julia Kristeva'nın metinlerarasılık teorisi, bir metnin anlamının diğer metinlerle olan ilişkileri üzerinden şekillendiğini öne sürer. Bu teoriyi, farklı medya türleri (bu çalışma bağlamında edebiyat, sinema, oyunlar) arasında geçişkenliğin ve etkileşimin nasıl gerçekleştiğini anlamak için önemli bir araç olarak görmek mümkündür. Çünkü görsel anlatım da bir sanatsal metindir ve ürettiği söylemler, göstergeler, yazılı metinler, diyaloglar ve sahneler metinlerarası bir bakışla okunabilir. Böylece *Julia Kristeva'nın* teorisi, *Tolkien*'in eserlerinin sinema ve dijital oyunlara uyarlanmasıdaki etkileşimleri analiz etmek için kullanılabilir.

Tolkien, dillerin ve kültürlerin zaman ve mekânda ayrılmaz bir şekilde köklendiğine, coğrafyanın insanların düşünme ve hareket etme biçimlerini büyük ölçüde belirlediğine, insan çeşitliliğinin yerin karmaşık ayrıntılarına bağlı olduğuna, bir halkın ilk ürünlerinin mitler ve hikâyeler olduğuna inanıyordu” diye açıklar (Wood, s. 594; Saxton, 2013, s. 56).

Diğer bir deyişle, bu tarihsel ayrıntılar herhangi bir metnin oluşumu için çok önemli olsa da hikâyenin kendisinden öncelikli olmamalıdır. *Tolkien*’in *On Fairy-Stories* adlı eserindeki metafor kullanılacak olursa, metinsel anlamların çeşitli parçaları ve kaynakları, filolojik olandan kültürel olana kadar, hikâyeyi oluşturan çorbanın kemikleri olduğu söylenebilir (Saxton, 2013, s. 56).

BULGULAR

Alt Yaratımı Oluşturan Bileşenler

Legendarium’u oluşturan bileşenler bu çalışmada şu başlıklar altında sınıflandırılmıştır: *mitolojik etkiler, teolojik, tarihsel atıflar ve sanat, coğrafya, dil, öz yaşamsal deneyimler*. Bu sınıflandırma çalışmasının dayanağı, *Tolkien*’in eserleri, akademik çalışmaları ve bunlar üzerine yapılan araştırmalardır.

Mitoloji; *Tolkien*’in yaratımında Anglo-Sakson mitolojisinin etkisi yaygın olarak tartışılan bir durumdur. Anglo-Sakson mitolojisindeki olaylar, isimler ve varlıklar, İskandinav ve Germanik mitlerden referans almaktadır. *Tolkien*’in; *Kral Artur* ve *Yuvarlak Masa Şövalyeleri*, Anglo-Sakson kökleri tartışmalı olan şiirsel anlatı *Beowulf*, İzlanda *Sagası*⁵ *Edda*’lar⁶ ve Finlandiya epik destanı *Kalevala*’dan⁷ etkiler taşımaktadır (Carpenter 2000; Černochová, 2008, s. 10).

Černochová (2008), bir dilbilimci olarak *Tolkien*’in, yabancı dilleri sevmesine rağmen, daha güçlü bir şekilde efsanelerden ve mitlerden etkilendiğini belirtmektedir. Yayıncısı Stanley Unwin’e 4 Mart 1938’de yazdığı bir mektupta *Tolkien* şöyle der; “*Ama öykünün, daha zeki bir okuyucu için yüzeydeki maceradan uzaklaşmadan muazzam bir şekilde geliştirilmiş çok sayıda felsefi ve mitolojik*

⁵ **Saga;** Orta Çağ İzlanda edebiyatında, anlatının türüne, doğasına veya yazıldığı amaca bakılmaksızın, düz yazıdaki her tür hikâye veya tarihsel olayı tanımlayan bir terimdir. (Encyclopaedia Britannica, 2020).

⁶ **Edda;** 13. yüzyıla ait iki kitapta bulunan antik İzlanda edebiyatı külliyatıdır ve genellikle *Nesir Edda*, *Genç Edda*, *Şiirsel Edda* ve *Yaşlı Edda* olarak farklı sınıflar ayrılır. Bu eserler, modern Alman mitolojisi bilgisi için en kapsamlı ve detaylı kaynaktır (Encyclopaedia Britannica, 2024).

⁷ **Kalevala;** Fin Ulusal Destanı, Fin sözlü geleneğinin bir parçası olan eski Fin baladları, lirik şarkılar ve büyülerden derlenmiştir. *Kalevala*, halk malzemesini iki baskıda yayımlayan *Elias Lönnrot* tarafından derlenmiştir (1835’te 32 cümbüş, 1849’da 50 cümbüş olarak genişletilmiştir). (Encyclopaedia Britannica, 2024).

çıkarımlara sahip olduğunu söylemeliydim. *Vera historia*⁸ ile mitos karışımını dayanılmaz buldum” (Carpenter 2000; Černochová, 2008, s. 10).

Tolkien’in mitopyasında, yaratılış sonrasında *Arda*’ya gelen meleklerden biri *Ulmo*’dur. *Ulmo*’yu, *Tolkien*, “*Suların Efendisi*” olarak tasvir eder (*Tolkien*, 2024a). *Ulmo*’nun genel tasvirinin, Yunan mitolojisindeki *Poseidon*’a referans verdiği rahatlıkla iddia edilebilir. *Tolkien*, yalnızca kuzey mitolojilerini değil, bir yönüyle Avrupa kültür havzasına ait külliyyatı da sahiplenmektedir.

Tolkien, incelediği çok sayıda efsane ve mit arasında üç kaynağın öne çıktığını belirtir; İzlanda *Edda*’ları, *Anglo-Sakson Beowulf* ve Finlandiyalıların epik destanı *Kalevala*. Ayrıca *Tolkien* mitolojik atıflarını, “*Silmarillon*’da birinci çağın bitiğinde Güneşten Önceki Işık’ın yeniden keşfedildiği savaş, çok fazla benzemese de sanıyorum ki kaynağını en çok Ragnarok adlı İskandinav mitinden alıyor” (*Tolkien*, 2024a, s.22) biçiminde ifade etmektedir.

Tolkien’de teolojik, tarihsel atıflar ve sanat; *J.R.R. Tolkien*’in *Silmarillon* üzerine yaptığı çalışmalar üzerine *Christopher Tolkien*’in *Silmarillion*’un önsözünde değindiği önemli tanımlardan biri “sonraki çalışmalarında ortaya çıkan teolojik ve felsefi kaygılarının altında mitoloji ve şiir gömülüydü” (*Tolkien*, 2024a, s.8) demesidir.

Tolkien’in yaratımında, teoloji, sanat ve anlatının uyumlu biçimde harmanlanması ve diğer metinlere verdiği atıflar için *Silmarillion*’da *Eru*⁹ üzerine yazılan metin ise açıklayıcı bir örnektir. “*Eru vardı, Tek Olan; Ilúvatar derlerdi adına Arda*’da. *Ve o önce Ainur*¹⁰’u yaptı, Kutsal Olanlar’ı, bunlar zihninin evlatları idiler ve sair hiçbir şey yaratılmadan evvel onunla birlikteydiler” (*Tolkien*, 2024a, s.37).

Eru, yani tanrının Elf dilindeki ismi *Ilúvatar*’dır. Tanrı, düşüncesinde melekleri (*Ainur*) yaratır. Hristiyan teolojisinde Tanrı’nın ezeli ve ebedi olduğu, meleklerin ise tanrı tarafından yaratılmış ilk varlıklar olduğu kabul edilir (*Tolkien*, 2024a, s.51).

Tolkien’in yaratımında müziğin uyumu, bilgelikten gelmektedir ve tanrı *Eru Ilúvatar*’ın temasına uyum, alt-yaratımın doğasını temsil eder. *Ainur*’ların (ilk yaratılan melekler) *Eru*’nun huzurunda müzikle konuşur ve bu uyumlu müziğe *Ainulindalë* denir. Bu müzik evrensel yaratımın temelidir ve meleklerin tekilliğinden gelir. Bu yüzden tam uyum içinde olmaları beklenir. Ancak meleklerden biri *Melkor*

⁸ **Vera historia**; *Samsathı Lukianos*’un milattan sonra ikinci yüzyılda yazdığı *Gerçek bir Hikâye* adlı eseri.

⁹ **Eru Ilúvatar**: *Tolkien*’in mitopyasında “tek hâkim, her şeyin babası, büyük yaratıcı” olarak kabul edilen varlık (*Tolkien*, 2024a).

¹⁰ **Ainur**: *Eru Ilúvatar* tarafından yaratılan ilk meleklerdir. Ainur iki ana gruba ayrılır: Valar ve Maiar (*Tolkien*, 2024a).

bu uyumu bozar böylece yaratımın temeline çatışma tohumu ekilir, tekillik kırılır (Tolkien, 2024a, Ss.37-38-39).

Michael (2018), Tolkien'in kurgusunda Finlerin epik destanı *Kalevala*'nın etkisine müzik üzerinden dikkat çeker. Tolkien'in kurgusu ve *Kalevala*'da, müziğin, şarkıların yeri ve önemi büyüktür. Destanın ana karakter olan *Väinämöinen*, *Finler*'in ulusal enstrümanı kanteleyi çalarak hayvanları büyülemektedir. Buradaki ana tema sanatsal uyumun tanrısal yaratımın temelinde olması ve doğal olana aykırı olan yaratımların, yaratılışın doğasını bozacağıdır.

Frost'un (1897), *Yuvarlak Masa Şövalyeleri: Kral Arthur ve Kutsal Kâse'nin Hikâyeleri* isimli kitabında *Galahad* karakteri ve *Yüzüklerin Efendisi*'nin ana karakterlerinden *Frodo Begins* arasında hem teolojik hem de metinsel anlamda benzerlikler bulunmaktadır. Ayrıca benzerlikleri kutsal kupa sembolü üzerinden, Hristiyan inancı ve *Frodo*'nun taşıdığı güç yüzüğüyle kıyaslanabilir. *Frodo* güç yüzüğünden kurtulmaya çalışırken *Galahad* Kutsal Kupaya ulaşmaya çalışmaktadır (Frost, 1897, ss. 164-166). Ayrıca *Galahad* ve *Frodo*'nun seçilmiş kişiler olduğunu vurgulamak gerekir.

Dil; Tolkien'in (2024a), yarattığı diller arasında en bilinenleri *Quenya* ve *Sindarin*'dir. Bu diller, *Orta Dünya*'daki Elf ırkının ana dilleridir ve Tolkien'in dilbilimsel yeteneğinin göstergesidir. *Quenya*, Tolkien'in kurduğu Elf dilleri arasında en eskilerinden biridir ve *yüksek Elf dili* olarak bilinir. *Arda*'da, özellikle *Valinor*'da yaşayan *Noldor Elfleri* tarafından konuşulmuştur. *Sindarin*, Tolkien'in yarattığı bir diğer Elf dilidir ve özellikle *Orta Dünya*'daki *Gri Elfler* tarafından konuşulmuştur. Bu dil, *Orta Dünya*'da en yaygın olarak konuşulan Elf dili olarak bilinir. *Sindarin*, *Yüzüklerin Efendisi* serisinde önemli bir rol oynar ve çoğu karakter, özellikle de *Rivendell* ve *Lothlórien Elfleri* tarafından konuşulur. J.R.R. Tolkien; Collins Yayınevi'nin editörü Milton Waldman'a 1951'de yazdığı mektupta yarattığı dünyadaki dil üzerine şu ifadeleri kullanmaktadır; "*Hikâyelerimin arkasında bir diller örüntüsü var...İngilizcede yanıltıcı biçimde Elfler adını verdiğim yaratıklar için, birbiriyle bağlantılı, neredeyse tamamlanmış olan iki dil yarattım...Efsanelerimde anılan isimlerin hemen hepsi bu diller içinde icat edildi*" (Tolkien, 2024a, ss.15-16).

Coğrafya; Kuhn ve Habermann (2011), *Orta Dünya* üzerine yaptıkları coğrafyanın çözümlenmesi çalışmasında, İngiltere ve Avrupa'nın iklim, bitki örtüsü ve topoğrafya benzerliğini kıyaslamışlardır. Nicel verilerle yapılan karşılaştırmada bu benzerlik belirlenmiş ve Avrupa efsaneleriyle karıştırılarak üretilen bu yeniden üretim bulgularla ortaya konulmuştur. Tolkien, haritalar ve temsili çizimleri önemsemmiştir. Yaratılan dünyayı destekler ve açıklar biçimde kullanmıştır. Burada Tolkien'in okuyucunun yeni bir dünyayı keşfeden bir kâşif gibi hissetmesi olgusuna da vurgu yapılabilir.

Öz Yaşamsal Etkiler; Tolkien, *Legendarium*'u yaratırken bilinçli ya da bilinçsiz olarak etki altında kaldığı olaylardan bahsedilebilir. Bu olayların başında,

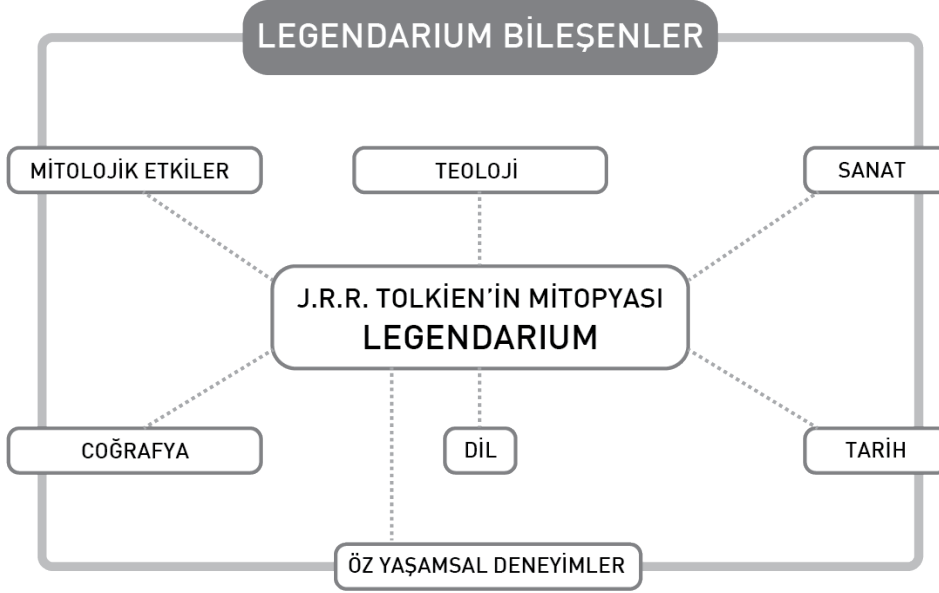
I. Dünya Savaşı'nın yıkıcı etkileri gelmektedir. Doğal olarak, *Tolkien*'in ruh dünyasını tam anlamıyla kavramak, yalnızca tahminlere dayanan belirsiz bir alan olarak kalmaktadır. Özellikle bazı mitsel öğelerin ne ölçüde planlı kullanıldığını anlamak zor olabilir; yine de *Tolkien*'i etkilediği iddia edilen öz yaşamsal etkiler bu sınıflandırmaya dahil edilmiştir. Buradaki sınıflandırma çalışması, bileşenleri detaylı bir biçimde analiz etmekten ziyade, bu bileşenleri belirlemeye yöneliktir.

J.R.R. Tolkien, 1882 Güney Afrika doğumludur, babasının ölümünden sonra annesiyle küçük bir İngiliz kasabasına yerleşen *Tolkien*; kurguladığı *Shire* isimli *Hobbit* köyünün, *Sarehole* isimli bu kasabayla bağlantılı olduğu düşünülür. *I. Dünya Savaşı*'nda yer alan *Tolkien*; burada yaşadığı olumsuz deneyimlerin etkisiyle, modernizmin yıkıcı yönü, makineleşme kaygısı ve doğanın tahribatı gibi kavramlar üzerine yaratımının temeline oturtmaya başlamıştır. Savaş sonrası Oxford'da kariyerine devam eder. Savaş döneminde *Legendarium*'un bileşenlerini hatta öncesinde Elf dilinin gelişimini başlattığı bilinmektedir. *Tolkien*, Hristiyan inancı, Anglo sakson ve İskandinav kültüründen yoğun biçimde etkilenmiştir (*J.R.R. Tolkien*, Wikipedia, 2025).

Tolkien Anglo-sakson, İskandinav mitlerini yeniden yorumlayarak kendi dünyasına özgü mitopya başka bir deyişle çağdaş bir mit yaratmıştır. *Tolkien*'in evreni, mitler, masallar, anlatılardan bağımsız düşünülemez. *J. R. R. Tolkien*'in bu tanımı destekleyen fikirleri şu biçimdedir; “*Bu türde bir tat Yunan, Kelt, Roma, Germen, İskandinav ve Fin (beni yürekten etkilemiştir) efsanelerinde vardı ama mütevazı destan kitapları dışında İngilizce hiçbir şey yoktu*” (*Tolkien*, 2024a, s.14). *Tolkien*, burada İngiliz kültürünün kendine ait mitolojik birikimden yoksun olduğundan bahsetmektedir. Buna dayanarak *Tolkien*'i çağdaş bir mit, mitopya yaratmaya iten kişisel nedenlerden biri İngiliz kültüründe eksik bulduğu bu birikim olduğu rahatlıkla iddia edilebilir.

Buna Göre *Legendarium*'u oluşturduğu sonucuna varılan bileşenler şekil 1'de sunulmuştur.

Şekil 1.



Kaynak: (Erbaş, 2025).

Tolkien'in Yaratımında Metinlerarasılık

Kral Arthur efsanesi, mistik objeler, destansı yolculuklar, seçilmiş kahramanlar ve ruhsal sınavlar gibi birçok tematik, yapısal ve sembolik unsuru içinde barındırır. Bu bağlamda, *Galahad* ve *Frodo*, saflığın ve ahlaki bütünlüğün temsili olarak öne çıkmaktadır. Her ikisi de içsel saflıkları ve güçlü iradeleri nedeniyle önemli görevler üstlenmişlerdir. Örneğin, *Kral Arthur*'un şövalyeleri *Kutsal Kupa*'yı tam anlamıyla görememekte, bu nedenle onu bulmak amacıyla bir yıllık arayışa çıkmaya yemin etmektedirler. Ancak, yalnızca saf bir yüreğe sahip olan *Galahad*, *Kutsal Kupa*'yı gerçekten görebilmektedir (Frost, 1897, ss. 164-166).

Palmer (2005), İncil kökenli arketiplerin, farklı anlatı versiyonları olan *Kral Arthur* efsanesinin oluşumunda etkili olduğunu tespit eder. Yani *Kral Arthur* efsanesi incili bir efsane olarak yeniden üretimi olarak düşünülmektedir. Efsanede *Kral Arthur* büyük bir Hristiyan kralı olarak tasvir edilir ve romantizm anlatılarına sıkı sıkıya yerleşmiştir. Zaman içinde İngiltere için bir tür ulusal sembol haline gelmiştir. *Kral Arthur*, sadece Mesih benzeri bir model olarak ortaya çıkmaz, uzun süre öğretileri de yeryüzünde kalmaya devam eder. Yazarın iddiasına göre, Batı medeniyetinin yayılmasının başlıca figürlerinden biri olur.

Palmer (2005), beklenmedik kahraman olgusunu, taştan kılıcı çekerek tahtı hakkeden *Kral Arthur* için geçerli olan durumun hobbit *Frodo*’nun beklenmeyen bir kahraman olarak *Yüzüklerin Efendisi*’nde ortaya çıkmasına benzetir.

Aslında benzerlikler çok boyutludur; bir kayada saplı *Ekskalibur*¹¹ isimli kılıcı çeken *Arthur* ile başta *Narsil*’i¹² reddeden asıl kahraman *Aragorn*’un benzerliği dikkat çekicidir. Her ikisi de kılıçla kaderlerini birleştirerek hakları olan tahtı kabul etmektedirler. *Kral Arthur*’un bilge büyücüsü *Merlin* ile *Yüzüklerin Efendisi*’ndeki *Gandalf*’da benzer özelliktedirler. Her ikisi de zamandan azadedir ve bilgelik yolundan geçerek büyü şah olurlar.

Narsil’in Elf ustalar tarafından yeniden dövülerek, *Aragorn*’un kılıca *Batı*’nın *Alevi* (*Anduril*) ismini verdiğini burada hatırlatmakta fayda vardır. Kılıcın yeniden dövülmesi, *Aragorn*’un kaderi olan tahtın kabulünü temsil eder böylece anlamı yeniden üretmektedir.

Şekil 2.



Kaynak: (bunker158.com, 2021), (museumreplicas.com, 2021).

Jackson (2003), *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü* isimli filminde, *Aragorn*’un “*Batı*’nın *Halkı*” ifadesini kullandığı konuşma, *Mordor*’un *Kara*

¹¹ **Ekskalibur**; *Kral Arthur*’un efsanevi büyülü kılıcıdır tıpkı *Narsil* gibi kaderi seçilen kişiye bağlıdır.

¹² **Narsil**; Narsil, Quenya dilinde “Güneş” anlamına gelen Anar ve “Ay” anlamına gelen Isil kelimelerinin birleşiminden oluşur, yani “Güneş ve Ay” anlamına gelir. Narsil, İkinci Çağ’da Nogrodlu cüce demirci Telchar tarafından dövülmüştür. Üçüncü Çağ’da, Narsil’in parçaları Ayrıkvadi’de korunmuş ve Tek Yüzük’ün yeniden ortaya çıkmasıyla birlikte, kılıç yeniden dövülerek Andúril (Batının Alevi) adını almıştır (Wikiedia, 2025).

Kapıları önünde gerçekleşir. Bu sahnede *Aragorn*, *Gondor* ve *Rohan* askerlerine cesaret vermek için etkileyici bir konuşma yapar. Replik: “...*Bu dünyadaki sevdikleriniz için, sizlere kalmanızı emrediyorum, Batı’nın Halkı!*” (Jackson, 2003).

Orijinal metin olan kitap halinde ise “*Batı Halkı*” ifadesini Büyü şah *Gandalf* karakteri kullanmaktadır. *Gandalf*: “*Dayanın Batı’nın İnsanları! Hüküm saati geldi*” (Tolkien, 2024b: 904).

Yönetmen *Peter Jackson*, Büyü şah *Gandalf*’ın kitaptaki “*Batı Halkı*” ifadesini *Aragorn* karakterine layık görerek erki bilgelikten savaşçılığa doğru değiştirerek güç ilişkilerini yeniden kurmaktadır.

Gerçekliğin oyun evreninde yeniden üretimi ve alt-yaratımın bu olgu üzerindeki etkisi konusunda ise Hemminger (2014), *C.S. Lewis* ve *J.R.R. Tolkien*’in peri masalları ve mitler için söyledikleri şeylerin, bugün oyun mekânları için de geçerli olmalı ve uygulanması gerektiğini vurgulamaktadır. Tutarlı bir peri masalının bizim için yapabildiğini, “*gerçekliğin içsel tutarlılığına sahip bir dünyada geçen bir oyun da kendi yöntemleriyle yapabilir (Tolkien 1965: 47; Hemminger, 2014, s. 122)*”. Dijital oyun mekânları, birincil dünyanın malzemelerinden kelimeler ve imgeler aracılığıyla hikâyeler dokuyarak, günlük yaşamdan beslenir, gerçeklikten türetilir ve tekrar gerçekliğe akar (Tolkien 1965; Hemminger, 2014, s. 122).

Howard (2008), *Yüzüklerin Efendisi*’nin içindeki inanç kodlarının, Pagan ve Hristiyan inançlarının karışımından oluşturulduğunu düşünmektedir. *Tolkien*’in *Beowulf* çalışması üzerine; kökleri Britanya olmayan bu destanın, bir İngiliz mitolojisi yaratma amacıyla *Tolkien* tarafından yeniden yapılandırıldığı, aslında sadece *Howard*’ın ortaya koyduğu değil, yaygın olarak kabul edilen bir görüştür. *Tolkien*’in *Beowulf* çalışmasında ortaya koyduğu yapılandırma yöntemini ise, Pagan dehşeti, karanlık Orta Çağ tarihi ve Hristiyanlık kurtuluşu olarak açıklamaktadır. Pagan ve Hristiyan inancını harmanlayıp, Hristiyan ve *İskandinav* kıyamet imgeleriyle karıştırılarak, geleneksel dini figürlerle yeniden yaratılmıştır. *Tolkien*’in amacı; Avrupa mitolojik, kültürel ve tarihsel birikimiyle enkarne olmuş bir destan yaratmaktır.

J.R.R. Tolkien’in *Beowulf: The Monsters and the Critics* (*Beowulf*: Canavarlar ve Eleştirmenler, 1936) adlı makalesi, *Beowulf* destanına dair modern edebi eleştirinin en önemli metinlerinden biri olarak kabul edilir. *Tolkien*, bu makalesinde *Beowulf*’un yalnızca tarihî bir belge olarak değerlendirilmesine karşı çıkar ve eserin güçlü bir şiirsel yapı ve tematik derinlik içerdiğini savunur (Tolkien, 1936, s. 245-295). *Tolkien*’in vurguladığı gibi, *Beowulf* bir “kahramanlık öyküsü” değil, “insanın kaçınılmaz yazgısı” üzerine bir anlatıdır (Tolkien, 1936, s. 285).

Bu yaklaşım, *Yüzüklerin Efendisi*’nde de belirgindir; *Frodo Begins*, gücüyle değil, fedakârlığıyla kahraman olur. *Beowulf* ve *Yüzüklerin Efendisi* arasında kahramanlık ve destansı yapı, canavarlar ve kötülük algısı, krallık ve liderlik gibi temalarda ciddi benzerlikler bulunmaktadır. *Beowulf*’un son savaşında yanında kalan sadık *Wiglaf*’ın, *Frodo*’nun yanında kalan *Sam*’e büyük ölçüde ilham verdiği

söylenbilir (Tolkien, 1936, s. 290). Tolkien, *Beowulf*'un temel yapısını, özellikle *Aragorn* karakteriyle yansıtmıştır. *Beowulf*'ta kahraman, gençliğinde cesur bir savaşçı olarak ortaya çıkar ve sonunda bir kral olarak ejderhaya karşı savaşırken ölür (Tolkien, 1936, s. 285).

Palmer (2005)'a göre, *Yüzüklerin Efendisi* elbette temelde dinsel ve Katolik bir eserdir. Hayali dünyadaki din, kültürler veya ritüeller sembolik biçimde verilmektedir. Bu sembolizm, genellikle arketiplerde kendini gösterir. Örneğin, büyü şah *Gandalf* karakteri sembolik olarak koruyucu bir meleş temsil eder. Arketip olarak bilge peygamberi veya kurban kahramanı yansıtır. İncil'deki sembolizm ve arketip örnekleri *Yüzüklerin Efendisi* 'nde çok sayıda bulunmaktadır.

Tolkien'in evreninde; Avrupa mitleri, pagan kültürü ve Hristiyanlık inancı ile birleşik bir yapı içermektedir. Tolkien, ikinci çağın bitişinde ismi geçen tanrılara sadık *Elendil*'i (*Elf dostu*) "*Nuh'un hikâyesine göndermede bulunan figür*" (Tolkien, 2024a, s.34) olarak tanımlamaktadır.

Lee ve Solopova'ya (2015) göre, Tolkien'in Orta Çağ şiirine duyduğu ilgi bilinmektedir. Kariyeri boyunca, kendi mitolojisinin bir parçası olarak düzenli şekilde eski İngilizce şiirler yazmıştır. Dahası, Orta Çağ kültürü araştırmalarına yaptığı en önemli katkılardan biri, eski dönem anlatılarından geriye kalan metinlerin birer edebiyat eseri olarak değerlendirilmesi gerektiği konusundaki ısrarıdır. 1936'da sunduğu *Beowulf: Canavarlar ve Eleştirmenler* başlıklı ünlü konferansında, bilim insanlarını *Beowulf*'a edebi bir metinden çok tarihsel bir belge olarak yaklaştıkları için eleştirmiştir.

Hart'ın (2007) aktardığına göre, Tolkien, 1955'te *Houghton Mifflin Company*'ye yazdığı bir mektupta şunları ifade etmiştir:

Sanıyorum ki Peri Masalları Üzerine yüksek edebiyatın önemli örneklerinden biridir ve yanlış bir şekilde çocuklarla ilişkilendirilmektedir. Ancak, St. Andrew'de verdiğim bir konferansta bu görüşlerimi dile getirdim. Bence bu oldukça önemli bir çalışmadır ve en azından üzerinde düşünülmeyi hak etmektedir (J.R.R. Tolkien, akt. Hart, 2007, s. 1).

Grybauskas (2012), Tolkien'in anlatımda derinlik oluşturma çabasının yeni bir durum olmadığını, ancak araştırmacıların bu anlatımın dayanaklarını anlamak için yoğun şekilde çalıştıklarını belirtmektedir. Tom Shippey'nin görüşlerine dayanarak, Tolkien'in Orta Dünya'ya filolojik bir perspektiften yaklaştığını ve bu dünyayı büyük ölçüde Kuzey Avrupa efsanelerinden türetilen bir zeminde yeniden inşa ettiğini aktarır. Shippey'e göre, Tolkien, "*eski edebiyatın parçalarını alarak, çarpıcı biçimde genişleterek tutarlı bir anlatı haline getirdi*" (Shippey; Grybauskas, 2012, s. 2). Ayrıca, Tolkien'in oğluna yazdığı bir mektupta, eski anlatıların özüne zarar vermeden daha tutarlı bir biçimde inşa edilmesinin önemine dikkat çektiği ifade edilmiştir.

Alt-Yaratımın Dijital Oyun Deneyimi Üzerine Etkisi

Dijital oyunların sunduğu gerçekçi dünyaların deneyimlenmesi, oyuncuların oyun evrenine derinlemesine bağlanmasını sağlamaktadır. Bu durum, gerçek hayatta hayal edilen dünyaların sanal ortamda gerçekçi bir şekilde deneyimlenmesinin doğal bir sonucudur. Dijital oyun evreninde gerçekçi deneyimlerin oluşturulması için kullanılan yöntemlerin analiz edilmesi gerekmektedir. Ancak bu süreç, yalnızca teknolojik bir üretim olarak değil, aynı zamanda yaratıcı bir eylem olarak değerlendirilmelidir. Bu bağlamda, araştırmanın temel savları doğrultusunda, dijital oyunların yaratım süreci alt-yaratım kavramı ile ilişkilendirilebilir. Teknolojik ve kültürel değişimlerin sonucu olarak ortaya çıkan bu yeni yaratım sürecinin kökenlerini anlamak için sinemanın geleneksel anlatı yapıları ile edebiyatın sağladığı anlatı mirasını incelemek anlamlı bir yöntem olarak değerlendirilebilir.

Irwin'e (2020) göre sanal ve artırılmış gerçeklik, oyun oynama deneyimleri, canlı video paylaşımı ve dijital sinema gibi hareketli görüntü teknolojileri, dünyayı farklı şekillerde yorumlayarak yeni bir film ve oyun deneyimi oluşturmaktadır. Irwin'in yaklaşımı iki temel varsayıma dayanmaktadır: İlk olarak, teknoloji tarafsız bir araç değildir hem olumlu hem de olumsuz etkiler yaratabilir. İkinci olarak, teknoloji, bireylerin kendilerine ve dünyaya bakışlarını köklü bir şekilde değiştirir. Bu varsayımlar göz önünde bulundurularak, teknolojik deneyimlerin neden olduğu karmaşık dönüşümü daha iyi anlamak için öncelikle geleneksel sinemanın incelenmesi, ardından da hareketli görüntü kavramının dijital çağ bağlamında yeniden değerlendirilmesi gerekmektedir (Irwin, 2020, s. 2208).

Arnheim (2012), düşüncelerin bir biçime ihtiyaç duyduğunu ve bu biçimin bir ortamdan türemesi gerektiğini savunmaktadır. Ona göre, zihindeki her düşüncenin sinir sisteminde bir karşılığı bulunmalıdır. Beynin, düşünmeye elverişli tüm kavramların bedensel eşdeğerini ve bu kavramların maruz kaldığı işlemlerin fiziksel karşılıklarını barındırması beklenmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, üretilmiş gerçekliklerin belirli karşılıkları olduğu ve bu karşılıkların beyinde deneyimler aracılığıyla tanımlandığı söylenebilir.

Ritchea (2013), çağdaş medya üretimlerinde yaratıcıların, özellikle video oyunlarında, filmlerde ve romanlarda, *J.R.R. Tolkien* tarafından geliştirilen alt-yaratım temelli dünyalar inşa ettiklerini tespit etmektedir. Bu bağlamda, dijital oyunlar, alt-yaratım sürecinin en belirgin şekilde kendini gösterdiği alanlardan biri olarak değerlendirilebilir. Oyun dünyalarının nasıl inşa edildiği ve bu yapı içerisinde anlatı dinamiklerinin nasıl kullanıldığı hem edebiyat hem de dijital medya çalışmaları açısından önemli bir konudur.

Tolkien, Peri Masalları Üzerine adlı çalışmasında, peri masallarının ve dini metinlerdeki anlatıların, yaratılışın bir insan türü olarak kavranmasına yönelik bir ihtiyaçtan doğduğunu öne sürmektedir. Ona göre, insanın yaratma gereksinimi, Tanrı'nın suretinde yaratılmış olmaktan kaynaklanmakta ve bu yaratıcı süreci çoğaltma zorunluluğuna dayanmaktadır (Ritchea, 2013, s. 99). İnsan yapımı

anlatılar, deneyimlenen dünyadan alınan imgelerin yeniden biçimlendirilmesiyle oluşur ve bu süreç, benzer yapay dünyaları üretmek için yeni imgeler yaratılmasını sağlar. Dijital oyun evrenleri de bu anlatı üretim süreçlerine dayalı olarak oluşturulmakta ve oyuncuların katılımıyla sürekli genişleyen dinamik yapılar haline gelmektedir.

Irwin (2020), hareketli görüntü kültürünün, geleneksel sinema deneyiminden ayrışmasının sanıldığından çok daha karmaşık bir olgu olduğunu ileri sürmektedir. Bu düşüncelerini, *Vivian Sobchack*'ın dijitalleşen görüntü teknolojilerinin geleneksel sinema algısını ve deneyimini köklü bir biçimde dönüştürdüğüne dair görüşlerine dayandırmaktadır. *Sobchack*'a göre, yeni medya araçları yalnızca dünyayı ve bireylerin kendilerini ifade etme biçimlerini değil, aynı zamanda insan bilincini de yeniden yapılandırarak farklı bir temsil biçimi oluşturmuştur (Irwin, 2020, s. 2209).

Almeida vd. (2013), video oyunlarındaki başarının temelinde, oyun ile etkileşimden elde edilen deneyim yattığını düşünmektedir. Oyun deneyimi, özellikle şu üç temel bileşen üzerinden şekillenmektedir: *Sürükleyicilik (Immersion)*: Oyuncunun kendisini oyunun dünyasında hissetmesini sağlayan yapılar. Akış (Flow): Oyuncunun, oyunun dinamikleri içinde kaybolarak zaman ve mekân algısını yitirmesi. *Görevler (Tasks)*: Oyun içindeki ilerlemeyi ve oyuncunun dünyayla etkileşimini sağlayan unsurlar.

Ancak, oyun deneyimi yalnızca bu bileşenlerle sınırlı değildir. Video oyunları, oyuncu ile oyun arasındaki etkileşimden doğan, kişisel motivasyonları ve beklentileri içeren bir deneyim alanı yaratmaktadır. Oyuncu, pasif bir tüketici olmaktan öte, oyunun anlatısını şekillendiren aktif bir katılımcıdır.

Bu bağlamda, alt-yaratım, oyun deneyimi üzerinde doğrudan etkili olan bir unsurdur. Oyun dünyalarının inşası, *Tolkien*'in tanımladığı alt-yaratım süreciyle paralellik göstererek, oyuncuların kendi anlatılarını oluşturmalarına olanak tanımaktadır. Oyunlarda yaratılan sanal evrenler, gerçek dünyanın bir yansıması olmanın ötesinde, oyuncuların aktif biçimde katıldığı, değiştirdiği ve yeniden ürettiği dinamik hikâye anlatıları haline gelmektedir.

Tablolar

Tablo 1. Karşılaştırma tablosu.

Kategoriler	Kaynak	Benzer Yönler	Farklılık
Mitoloji	Yuvarlak Masa Şövalyeleri: Kral Arthur ve Kutsal Kâse'nin Hikâyeleri	Kutsal Kılıç; Ekskalibur- Narsil. Kutsal Kupa ve Güç yüzüğü gücün temsili. Seçilmiş Kişi Frodo ve Galahad.	Güç yüzüğü kötülük nesnesi. Kutsal Kupa iyilik nesnesi.

	Yunan Mitolojisi	Ulmo “Suların Efendisi”- Poseidon	
	Avrupa Elf mitleri	Anlatım, konu, karakter ve üslup benzerlikleri.	Elflerin minik varlıklar değil, zarif ince uzun güzel varlıklar olarak tasviri
	Ragnerok	Güneşten Önceki Işık’ın yeniden keşfedildiği savaş-Ragnerok.	
	Kalevala	Väinämöinen, Finler’in ulusal enstrümanı kantele-Müzikle Yaratılış.	
Teolojik yapı	Hristiyan teolojisi	Tanrı- Eru Ilúvatar, Melekler- Ainur Yaratılış-Yaratılış Seçilmiş kişi- Fredo, Aragorn Peygamber, Mesih-Gandalf, Şeytan-Melkor Nuh’un hikâyesine göndermede bulunan figür-Elf Dostu. Kutsal Kupa manevi bir nesne.	Cehennem ve Öteki Dünya olguları. Kutsal Kupa’ya karşılık gelen güç yüzüğü kötülük nesnesi.
	Kalevala	Finler’in ulusal enstrümanı kantele-Müzikle Yaratılış.	
Sanat	Klasik Avrupa Halk Masalları	Anlatım, konu, karakter ve üslup benzerlikleri.	Kendisinin reddetmesine rağmen Tolkien’in modern anlatıda konumlandırılması.
	Avrupa Orta Çağ Şiirleri	Tolkien, düzenli olarak Avrupa Orta Çağ şiirlerinden etkilenecek şiirler yazmıştır.	
Coğrafya	Avrupa Coğrafyası	Britanya’dan Avrupa ana karası ve doğu bölgelerinin benzerliği.	Legendarium’da Daha bütünleşik bir harita.
Dil	Avrupa Dilleri	Tolkien bir dil bilimci olarak Avrupa dillerini karıştırarak Quenya ve Sindarin dillerini geliştirmiştir.	
Tarih	Birinci Dünya Savaşı	Modernizmin Yıkıcı Etkileri-Doğanın ve medeniyetin yok edilmesi.	

Tablo 2. Metinlerarası İlişkiler.

Kategoriler	Kaynak	İlişki
Uyarlama	Hristiyan teolojisi	Yaratılış, Tanrı ve melekler.
	Beowulf	Wiglaf ve Sam Gamgee. Sadık yoldaş, kahramana bağlılık. Aragorn ve Beowulf. Savaşçı Kral.
	Kalevala	Tanrı, Meleklerin yaratılış anı müzikle ilişkilendirilir Ainur'lar Eru'yla müzikle konuşur. Väinämöinen, Finler'in ulusal enstrümanı kanteleyi çalarak hayvanları büyülemektedir.
Anlamın Yeniden İnşası	Kral Artur ve Yuvarlak Masa Şövalyeleri	Ekskalibur'un taştan çekilmesi ile kırılmış kılıç Narsil'in Yeniden Dövülmesi. Kahramanın görevi kabulü.
	Paganizm	Karanlık Orta Çağ tarihi ve Hristiyanlık inancının Paganizmle karıştırılarak anlamın yeniden üretimi.
Gönderme	Hristiyan teolojisi	Tanrılara sadık Elendil'i (Elf dostu) Peygamber Nuh'un hikâyesine göndermede bulunan figür.

ALT-YARATIM MODELİNİN TANIMLANMASI

Bu araştırmanın amacı olan dijital oyun tasarımcıları için *J.R.R. Tolkien*'in alt-yaratım yaklaşımını temel alan uygulanabilir bir alt-yaratım modeli geliştirmek ve dünya inşası sürecine yönelik olarak geliştirilen yöntem bu bölümde tanımlanmaktadır.

J.R.R. Tolkien'in makaleler, hikâyeler ve romanlarla oluşturduğu evrensel yaratım kurgusu olan *Legendarium*, iç içe geçen bütünsel bir yapı gösterir. Bir öykünün anlatıldığı çevreyi sahnelemekten çok daha fazlasını sunar; *Eru Ilúvatar* ve *Ainur*'ların *Arda*'yı ve içindeki ırkları, dilleri yaratmasıyla başlayan, teolojik ve karmaşık bir tasarımdır. Bir hikâye anlatımından daha çok, tarih, çağlar, dil, zaman, yaratıklar ve bitki örtüsü, coğrafya, kültür gibi öğelerin birbiriyle çelişmeden kullanılarak yaratıldığı bütünsel bir dünyadır. *Elfler*, *hobbitler*, *orglar*, *nazgullar*, *goblinler*, *cadılar*, *büyücüler* ve *zamandan azade insanlarıyla Arda*, bu bilinen hayali varlıkların; *Tolkien*'in dünyasına özgü bir yeniden yaratım düzlemidir. Çünkü *Tolkien*, bu varlıkları mitsel kökeninden farklılaştırarak kendi dünyasında yeniden oluşturur. Örneğin; hikâyeler bütününde ilk yaratılanlar olarak geçen Elflerin Avrupa

mitlerinde tarifiyle *Tolkien*'in Elfleri farklıdır. Bir yönüyle bu tasarımın tanrısal yaratımın taklidi olduğunu düşünen *Tolkien*; kavrama ikincil bir yaratım eylemi anlamı yükleyerek, alt-yaratımı tanımladığı görülmektedir.

J.R.R. Tolkien, kendisini çağdaş bir yazar olarak görmemektedir. Bununla birlikte, çağdaş edebiyat ve tasarımın pek çok alanını güçlü bir şekilde etkilemeye devam etmektedir. Destan geleneğini sahiplenen *Tolkien*, bir görsel tasarımcı gibi, anlatıyı başarılı bir şekilde görsel tasvirlerle birleştirir. Detaylı bir tasarım anlayışına dayanan anlatıların oluştururken, eskiyi koruyarak kendi özgün önerisiyle harmanlar ve çağdaş bir mit, bir mitopya yaratır. Bu yaratım güçlü bileşenleriyle, detaylandırılmış bir oyun deneyimi sunmak için önemli bir yöntem olarak ortaya çıkmaktadır.

I. Dünya Savaşı deneyimi, modernizmin yarattığı yeni ve yıkıcı kültürün değiştirdiği dünyayı *Tolkien*, sevmemektedir. Bu nedenle eski masalların doğallığına özlem duyar. *J.R.R. Tolkien*, temel aldığı mitolojik referanslarla eski ile yeni arasında bir köprü kurarak çağdaş bir masal yaratırken, kendine özgü edebi bir biçim ortaya koymaktadır. Edebi yaklaşımının temelleri, eski efsanelere, söylencelere ve halk masallarına dayanır. Bu öğeleri çağdaş bir zeminde yorumlayarak anlatıyı süreklilik içeren bir kurguyla inşa eder. *Kral Arthur*, *Beowulf* ve *Kalevala* gibi efsane ve masalları yeniden üretir.

Alt-yaratımın, dijital oyunlarda yaratılan dünyaları etkili bir deneyime dönüştürmek için geliştirilen bir tasarım metodu olduğu sonucuna varmak mantıklı görünmektedir. *Tolkien*'in mistik dayanakları olan ikincil dünyalar yaratma yaklaşımı, okuyucuya, tanrısal yaratımı taklit ederek deneyimleyebileceği inandırıcı bir dünya sunma fikrinden hareket eder. Bir başka açıdan ise bu yaklaşım, daha çok bir tasarım modelini ifade etmektedir. Makalenin öncesinde, bu modelin genel yapısı bileşenlerine ayrılarak analiz edilmiştir. Buna göre, *Legendarium*'u oluşturan bileşenler şu şekilde sınıflandırılmıştır: *mitolojik etkiler*, *teolojik yapı*, *edebiyat*, *coğrafya*, *dil*, *tarih* ve *özyaşamsal deneyimler*. Bu sınıflandırma modeli, sinema ve dijital oyunlarda bir tasarım yöntemi olarak uygulanabilir niteliktedir. Ancak, bu bileşenler arasında “özyaşamsal etkiler” daha tartışmalı bir unsur gibi görünmektedir. *Tolkien*'in *Legendarium* yaratım süreci, birkaç yıl içinde tamamlanmış bir çalışma değildir. Aksine, neredeyse bütün hayatını adadığı farklı türden çalışmaların zamanla bir araya gelerek belirli sonuçlara ulaştığı uzun soluklu bir süreci temsil eder.

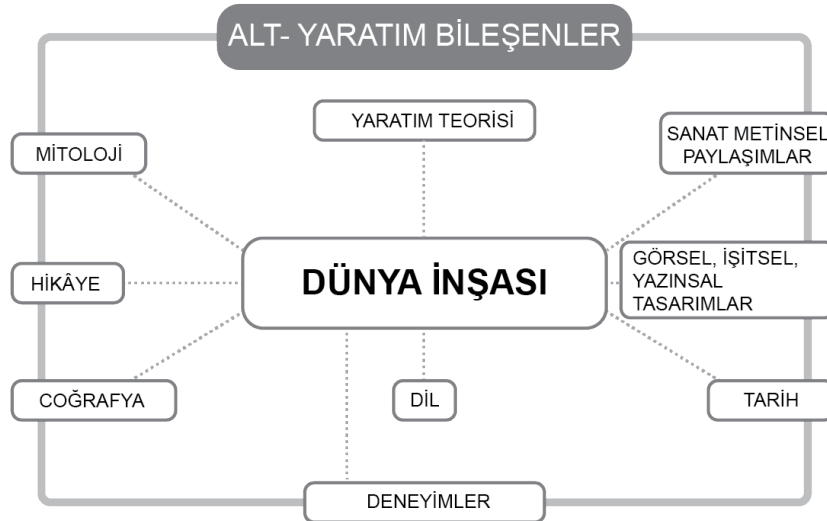
Tolkien'in bir dilbilimci olarak yaptığı çalışmalar, tarihi metinlerin yeniden çözümlenmesi ve üretimi gibi zengin bir araştırma döneminin birikimi olarak değerlendirilmelidir. Doğal olarak, modernizmin kaygıları, savaş ve doğanın yok oluşuyla gelişen makineleşmiş dünyayla girdiği ruhsal çatışmaları içeren öz yaşamsal deneyimlerin, bu yaratım sürecinde büyük bir etkisi bulunmaktadır. Ancak, sinema ve dijital oyunlar, kolektif olarak üretilen endüstriyel sanat formları olarak edebi metinlerden farklı bir konumda durmaktadır. Bu durum, film ve dijital oyun tasarımcılarının bir yapıtı üretirken yaşamsal deneyimlerden faydalanmadığı

anlamına gelmez. Aksine, bu deneyimlerin kullanımı, birçok farklı deneyimin kolektif bir zekâ ile örgütlenmesini içeren bir modelin varlığına işaret etmektedir. Bu bağlamda, bir tasarım modeli olarak düşünülen alt-yaratımın sınıflandırma modeli, *Legendarium*'u oluşturan bileşenlerden farklı bir şekilde ifade edilmelidir. Bu çalışma, *Tolkien*'in alt-yaratımını çözümlerken, aynı zamanda genel olarak uygulanabilir bir alt-yaratım modeli geliştirmeyi de amaçlamıştır. Modellemede öz yaşamsal etkiler, oyun deneyimi anlamında *deneyimler* olarak tanımlanarak sekil 3'te makalenin aslı amacı olan modelleme önerisi şematik olarak verilmiştir.

Dijital oyunlarda yaratılan evrenler, yalnızca teknolojik bir üretimin sonucu değil, aynı zamanda alt-yaratım temelli bir anlatı sürecinin parçasıdır. Bu süreç, edebiyat, sinema ve yeni medya araçlarının sunduğu anlatı gelenekleriyle şekillenmektedir. Özellikle *Beowulf* ve *Yüzüklerin Efendisi* gibi klasik anlatılar, video oyunlarındaki hikâye inşasında büyük rol oynamış, *Tolkien*'in alt-yaratım kavramı, çağdaş dijital dünyaların yaratılmasına doğrudan ilham vermiştir. Oyuncuların oyun dünyalarına katılımı, yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda yaratıcı ve anlatısal bir deneyim olarak değerlendirilmelidir. Bu bağlamda, dijital oyunlardaki alt-yaratım süreci, bireyin kendini ifade etme ve yeni gerçeklikler inşa etme biçimi olarak ele alınabilir.

Buna göre *Legendarium*'u oluşturan bileşenlerden hareket ederek genel bir alt-yaratım modeli şu şekilde önerilmiştir: *Yaratım teorisi, mitoloji, hikâye, sanat metinsel paylaşımlar, coğrafya, tasarım (görsel, işitsel, yazınsal), tarih, dil, deneyimler*.

Şekil 3. Alt-yaratım bileşenler



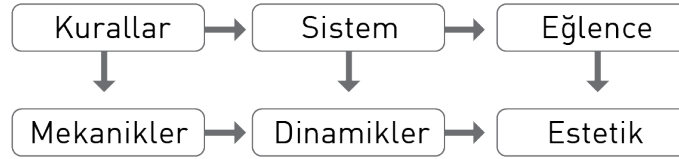
Kaynak: Erbaş, 2025

Dijital Oyun Yapısı İçinde Alt-Yaratım Modelinin Uygulanması

Tolkien'in alt-yaratım yaklaşımından yola çıkarak ortaya koyulan modele göre, dijital bir oyunun analiz edilmesi veya yapılandırılması, oyunun yapısını oluşturan farklı bileşenlerle ilişkilendirilebilir. Örneğin modelin bileşenleri, bir oyunun anlatı yapısı, seviye tasarımı veya mekanikleri ile bağlantılı olabilir. Ayrıca, bu yapılar keşif ve iş birliği gibi öğelerle de değerlendirilebilir.

Hunicke, Leblanc & Zubek'e (2004) göre bir oyunun farklı bileşenlerinin birbirleriyle nasıl ilişkilendiğini anlamak ve uyumlu bir bütün oluşturmak için, farklı soyutlama seviyeleri arasında hareket edebilmek gerekir. MDE (Mekanikler, Dinamikler ve Estetik) çerçevesi, oyunları tüketim süreci açısından analiz eder ve bu süreci üç temel bileşene ayırarak tasarımcı ve oyuncu bakış açılarını birleştiren bir model oluşturur. Hunicke, Leblanc & Zubek (2004), *Kurallar; Sistem ve Eğlence* olarak tüketim süreci açısından tanımlanan bileşenlerin tasarımsal karşılıklarını, *Mekanikler; Dinamikler ve Estetik* olarak tanımlarlar (Hunicke, Leblanc & Zubek, 2004, s. 2).

Şekil 4. MDE Çerçevesi



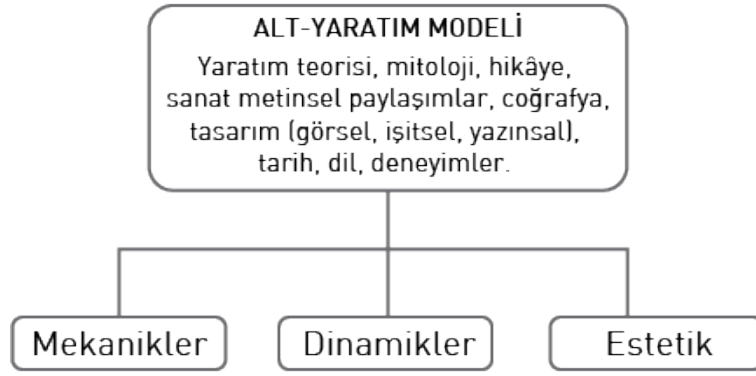
Kaynak: Hunicke, Leblanc & Zubek'in (2004),

Mekanikler, oyuncuya oyun bağlamında sunulan çeşitli eylemler, davranışlar ve kontrol sistemleridir. Oyunun içeriğiyle (bölümler, varlıklar vb.) birlikte mekanikler, genel oynanış dinamiklerini destekler. Dinamikler, mekaniklerin oyuncu girdilerine ve birbirlerinin çıktılarından zaman içinde nasıl etkilendiğini tanımlayan, oyunun çalışma anındaki davranışlarını açıklar. Estetik ise oyuncunun oyun sistemiyle etkileşime girdiğinde deneyimlediği arzu edilen duygusal tepkileri ifade eder (Hunicke, Leblanc & Zubek, 2004, s. 2).

Hunicke, Leblanc & Zubek'in (2004) günümüzde de geçerliliğini koruyan bileşen tanımına dayanarak, bu makalede sunulan alt-yaratım modeli üzerinden *The Elder Scrolls V: Skyrim* dijital oyununun kısa bir analizi yapılmıştır. Bu analiz, modelin işleyişini daha iyi açıklamak ve uygulanabilirliğini göstermek amacıyla sunulmuştur. Bu çalışmada geliştirilen model farklı yaklaşımlarla kullanılmaya açıktır. Hunicke, Leblanc & Zubek'in (2004), estetik bileşeniyle ilişkili olarak genel bir sınıflandırma yapmaktadır. Buna göre bu sınıflandırma; Duygusal sürükleyicilik (Sensation), Fantazi (Fantasy), Anlatı (Narrative), Meydan okuma (Challenge),

Sosyallik (Fellowship), Keşif (Discovery), İfade (Expression), Harmoni (Submission) biçimindedir (Hunicke, Leblanc & Zubek, 2004, s. 2).

Adams (2009) tarafından yazılan *Fundamentals of Game Design* adlı eser, oyun tasarımının temel unsurlarını ele almakta ve özellikle seviye tasarımına (Level Design) kapsamlı bir bölüm ayırmaktadır. Seviye tasarımının diğer tasarım bileşenleriyle olan ilişkisini detaylı bir şekilde inceleyen bu eser, oyun tasarımının temel dinamiklerini anlamak açısından önemli bir kaynak olarak değerlendirilebilir.



Şekil 5. Hunicke, Leblanc & Zubek'in (2004) ortaya koyduğu bileşenler ile bu araştırmada geliştirilen alt-yaratım modelinin şematik gösterimi.

Adams (2009), seviye tasarımını, oyun tasarımcısı tarafından sağlanan bileşenler kullanılarak oyuncuya doğrudan sunulacak deneyimin oluşturulma süreci olarak tanımlamaktadır. Seviye tasarımının temel unsurları arasında seviyenin başlangıç koşulları, oyuncunun karşılaştacağı zorluklar, seviyenin bitiş koşulları, oynanış ile hikâye arasındaki etkileşim, seviyenin estetiği ve atmosferi yer almaktadır (Adams, 2009, s. 359).

Seviye tasarımının evrensel ilkeleri üzerine süregelen tartışmalara rağmen Adams (2009), bu ilkeleri belirli prensiplere dayandırmaktadır. Buna göre, oyunun ilk seviyeleri öğretici nitelikte olmalı, seviyeler monoton bir tempoya sahip olmamalı ve oyuncunun zorlayıcı bir mücadele sonrasında tükettiği kaynakların yenilenmesi sağlanmalıdır. Ayrıca, tasarımda mantıksız unsurların bulunmaması, kısa vadeli görevlerin açık bir biçimde iletilmesi, riskler, ödüller ve karar sonuçlarının oyuncuya net bir şekilde sunulması gerekmektedir. Bununla birlikte, oyuncunun kararlılığının ödüllendirilmesi, güçlü bir ön plan tasarımının oluşturulması ve seviye akış düzeninin oyunun türüne ve yapısına uygun biçimde tasarlanması önemli unsurlar arasında yer almaktadır. Örneğin, doğrusal veya paralel seviye düzenleri gibi yapılar, oyunun genel tasarımına uygun olarak kurgulanmalıdır (Adams, 2009, ss. 361-362).

Bu çalışmada sunulan alt-yaratım modelinin, oyun tasarımı bağlamında farklı yapı ve bileşenlerle nasıl ilişkilendirilebileceğini göstermek amacıyla, Hunnicke, Leblanc & Zubek'in (2004) MDA çerçevesi ile Adams'ın (2009) oyun tasarımına yönelik temel ilkeleri ele alınmıştır. Bu doğrultuda, sonraki bölümlerde iki farklı uygulama örneği sunulularak modelin pratik kullanımına dair iki kısa analiz sunulmuştur.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM ALT-YARATIM ANALİZ ÖRNEKLERİ

The Elder Scrolls (Kadim Yazıtlar), Bethesda Game Studios tarafından geliştirilen ve Bethesda Softworks tarafından yayımlanan açık dünya rol yapma oyunları serisidir (Bethesda Softworks, 1994; Bethesda Game Studios, 2002, 2006, 2011). Seri, oyunculara geniş özgürlük sağlayan açık uçlu oynanış mekanikleri ile beğeni toplamıştır. Bu özellik ilk kez 1994 yılında yayımlanan *The Elder Scrolls: Arena* oyununda ortaya çıkmıştır (Bethesda Softworks, 1994). Bugüne kadar serinin beş ana oyunu yayımlanmış olup bunlardan öne çıkanları *The Elder Scrolls III: Morrowind*, *The Elder Scrolls IV: Oblivion* ve *The Elder Scrolls V: Skyrim*'dir (Bethesda Game Studios, 2002, 2006, 2011).

Bu bölümde, *The Elder Scrolls V: Skyrim* dijital oyununda ortaya konulan alt-yaratım modelinin bazı bileşenleri ile Hunnicke, Leblanc ve Zubek'in (2004) sunduğu oyun bileşenleri eşleştirilerek incelenmiştir. Bu doğrultuda, söz konusu modelin dijital oyunlarda analiz ve yapılandırma süreçlerine nasıl örnek teşkil edebileceği ele alınmıştır.

Teolojik yapı, coğrafya, tarih; *The Elder Scrolls* evreni, düzen ve kaos arasındaki karmaşık bir denge üzerine kuruludur ve bu denge, *Aedra* (tanrılar) ile *Daedra* (daedrik prensler) arasındaki ilişkilerle temsil edilir (Bethesda Game Studios, 2006, 2011). Bu açıdan evrenin mitolojisi, İbrahimi inançlardaki basit tanrı-şeytan ikiliğinden çok, Kuzey Avrupa paganizminin karmaşık kozmolojisine yakındır (Bethesda Game Studios, 2011). Evrenin oluşumu ve temel yapısına ilişkin derin ve karmaşık bilgiler, oyuncular tarafından "*Lore*" olarak adlandırılan bir bilgi sistemi içinde toplanmıştır. Bu sistem, oyun dünyasının coğrafya, tarih ve metafizik gibi çeşitli yönlerini içeren zengin bir kaynak olarak kabul edilir (Bethesda Game Studios, 2006, 2011). Burada açıklanan bileşenler oyun estetiği içinde değerlendirilmiştir. Oyun estetiğinin öğeleri olarak, anlatı, fantezi, mekanik ve harmoni gibi yapılarla ilişkilendirilebilir.

Hunnicke, Leblanc & Zubek'in (2004) Oyun Bileşenlerine Göre Alt-yaratım Modelinin Uygulama Örneği

Dil, teoloji ve mitoloji açısından *The Elder Scrolls V: Skyrim*'de, Ejder Doğan (Dragonborn) terimi, ejderha dilinde *Dov-ah-kiin* olarak söylenir. *Ejder Doğanlar*, doğuştan seçilmiş özel varlıklardır ve kehanetler, onların gelişini müjdeleyerek kaderlerinin *Alduin* isimli ejderha tanrısını öldürmek olduğunu söyler.

Alduin, dünyanın sonunu getireceği öngörülen güçlü bir varlıktır. Bu anlatı, fantazi ve oyun mekanikleri ile doğrudan ilişkilidir. Örneğin, Ejder Doğan'ın büyülmüş haykırışları (Shouts veya Thu'um), hem savunma hem de saldırı unsurları içeren önemli bir oyun mekaniğidir (Bethesda Game Studios, 2011).

Coğrafya; *The Elder Scrolls V: Skyrim*, oyunculara geniş bir açık dünya haritasında özgürce dolaşma ve istedikleri görevleri seçme imkânı sunan bir oyun yapısına sahiptir. Serinin tüm oyunları, dokuz farklı bölgeye ayrılmış olan *Tamriel* kıtasında geçmektedir. *Tamriel*, her biri kendine özgü coğrafi yapıya, kültüre ve ırklara sahip farklı eyaletlerden oluşmaktadır (Bethesda Game Studios, 2002, 2011). Bu açık dünya yapısı, oyunun mekanik ve dinamikleriyle doğrudan ilişkilidir ve detaylı bir şekilde incelenebilir. *The Elder Scrolls V: Skyrim*'in dünyası, oyuncuların serbestçe keşfedebileceği dağlar, vadiler, nehirler ve çeşitli biyomları içeren geniş bir haritaya yayılmaktadır. Bu coğrafi çeşitlilik, oyunun mekaniklerine çeşitli açılardan etki etmektedir. Örneğin, oyuncular farklı bölgeleri keşfederken doğal engellerle (dağlar, nehirler, ormanlar vb.) karşılaşmakta ve bu durum, oyunun seyrüsefer (navigation) sistemini şekillendirmektedir. Dağlık bölgelerde hareket etmenin zorluğu, oyuncuları yolları ve patikaları kullanmaya teşvik ederken, açık arazilerde serbest dolaşım imkânı sunulmaktadır. Bununla birlikte, coğrafi yapı, oyunda kullanılan ulaşım mekaniklerini de doğrudan etkilemektedir. Oyuncular, yürüyerek, at kullanarak, yüzerken veya hızlı seyahat sistemini kullanarak hareket edebilmektedirler. Arazinin sunduğu zorluklar, oyuncunun bu mekanikler arasında seçim yapmasını gerektirerek oyun deneyimini çeşitlendirmektedir. Ayrıca, çevresel tasarımlar ve arazi yapısı, seyrüsefer sisteminin işleyişi açısından da önem taşımakta, oyuncunun oyun dünyasında yön bulma stratejilerini belirlemesine katkıda bulunmaktadır (Bethesda Game Studios, 2011).

Sanat; oyun mekaniği bakımından Kitaplar, günlükler ve taş yazıtlar aracılığıyla derinlemesine bir dünya sunulmuştur. Oyuncu, oyun dünyasına dair yazılı belgeler aracılığıyla bilgi edinebilir. Dinamikler olarak değerlendirildiğinde; okunan kitaplar bazen görevleri tetikleyebilir veya oyuncunun yeteneklerini artırabilir. Estetik olarak ise; Kitapların tasarımı, yazı stilleri ve farklı uygarlıklara ait belgeler, oyunun kültürel zenginliğini yansıtmaktadır. Oyunun yadınılandığı tarihten bugüne dek *Skrim* oyun şarkıları sosyal medyada popüler olmuştur.

The Elder Scrolls V: Skyrim, Ejderdoğan Geliyor (Dragonborn Come) isimli popüler şarkının sözlerinden bir bölüm;

[1. Kıta]

Kahramanımız, kahramanımız

Bir savaşçının yüreğine sahip

Söylüyorum sana, söylüyorum sana

Ejderdoğan geliyor (Bethesda Game Studios, 2011).



Şekil 6. Kaynak (gamerant.com, 2025).

Adams'ın (2009) Seviye Tasarımında (Level Design) Düzenler (Layouts) Çalışması Bakımından Alt-yaratım Modelinin Uygulanabilirliği

Bu analizde, *J.R.R. Tolkien*'in alt-yaratım yaklaşımına dayanan model çerçevesinde, *The Elder Scrolls V: Skyrim*'in seviye tasarımının kısa bir incelemesi sunulmuştur. Adams'ın (2009) *Oyun Tasarımın Temelleri* çalışmasındaki *Düzenler* bölümü temel alınarak, *Skyrim*'in oyun dünyasının nasıl tasarlandığı ve oyunculara nasıl bir deneyim sunduğu değerlendirilmiştir. Buradaki amaç ortaya koyulan modelin farklı bileşen ve yapılarla ilişkilendirilebileceğini göstermektir.

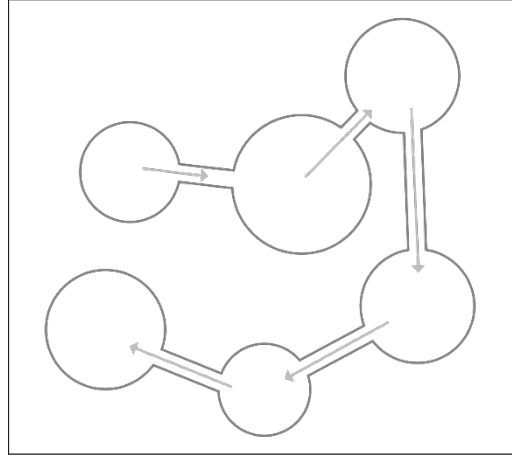
Adams (2009) düzenleri, *Açık Düzenler*, *Doğrusal Düzenler*, *Paralel Düzenler*, *Dairesel Düzenler*, *Ağ Biçiminde Düzenler*, *Merkez ve Dallar Düzeni* ve *Karışık Düzenler* olarak yedi kategoriye ayırmaktadır.

Bu bölümde, alt-yaratım modelinin bileşenlerinden olan *Mitoloji* bileşeni ile Adams'ın (2009) seviye tasarımının bir türü olarak tanımladığı *Doğrusal Düzen* ilişkilendirilmiştir. *The Elder Scrolls V: Skyrim*'in farklı bölümleri farklı düzenlerle analiz edilebilecek durumdadır.

Tolkien, kurguladığı *Orta Dünya*'nın arka planına zengin bir mitoloji yerleştirmiş; *Silmarillion* gibi eserlerle kapsamlı bir yaratılış destanı, tanrılar panteonu ve efsaneler bütünü oluşturmuştur. Benzer şekilde, *The Elder Scrolls* evreninin kendine özgü bir mitolojik altyapısı vardır. Oyunda dünyanın yaratılışı, tanrılar ve kadim güçler hakkında kapsamlı anlatılar bulunur. Örneğin, evrendeki tanrısal varlıklar *Aedra* ve *Daedra* olarak ikiye ayrılır; *Aedra*'lar dünyanın yaratılmasına katılmış kadim ata varlıklar iken *Daedra*'lar yaratıma doğrudan iştirak etmeyen güçlü ruhlardır. Bu ikilik, oyun dünyasının kozmolojisini ve iyilik-kötülük dengesini belirler. *Skyrim*'de oyuncu, *Ejderdoğan* kimliğiyle kadim bir kehanetin

parçasıdır; ejderhaların tanrısı *Akatosh* ve zamanı büken ejderha *Alduin* gibi mitolojik figürler ana hikâyeye yön vermektedir. Oyundaki birçok görev ve mekân, bu mitolojik geçmişe dayanır: *Elder Scrolls* denilen *Kadim Yazıtlar* zamanın dokusunu etkileyebilen efsanevi nesnelerdir; *Nord* ırkının efsanelerinde bahsedilen *Sovngarde* diyarı, tıpkı *Tolkien*'in *Valhalla* veya *Mandos Salonları* gibi, oyunda ziyaret edilebilen bir öbür dünya mekânıdır. Tüm bu unsurlar, *Skyrim*'in dünyasını derinlemesine düşünülmüş bir mitolojiyle zenginleştirir. Sonuçta oyun, sadece yüzeysel bir fantezi olmaktan öte, kendine özgü mitolojik temelleri olan bir evren sunar (Bethesda Game Studios, 2002, 2006, 2011).

Skyrim'de yer alan *Nord* mitolojisi, *Tolkien*'in *Orta Dünya* mitolojisindeki gibi bütünlüklü bir tarih ve tanrısal yapıya sahiptir. *The Elder Scrolls* evreninde



Şekil 7. Adams'dan (2009) uyarlanan doğrusal düzen şeması.

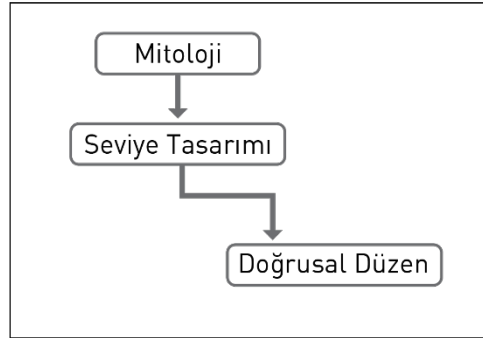
Aedra ve *Daedra* kavramları, mitolojik yapı için temel oluşturur. Adams'a (2009) göre oyun dünyası, oyuncunun keşfetmek isteyeceği kadar zengin olmalıdır. Bu temellere dayanarak oyun derin bir seviye tasarımı sunmaktadır (Adams, 2009, s. 366).

Seviye tasarımının düzen (layout) kavramıyla ilişkisi, oyunlarda anlatısal yapıyı ve oyuncunun deneyimleyeceği hikâyenin akışını doğrudan şekillendirir. Özellikle doğrusal düzen (linear layout), oyun tasarımcılarına hikâyeyi ve oyuncu deneyimini kontrollü ve belirli bir sıra ile sunma imkânı sağlar. Bu düzen, genellikle hikâyenin dramatik ve anlamlı gelişimini korumak isteyen tasarımcılar tarafından tercih edilir. Adams (2009), doğrusal düzenin oyuncunun hikâyeyi adım adım takip etmesini sağlayarak, hikâyenin belirli unsurlarının sıralamasına ve önem derecesine dikkat çektiğini ifade eder.

The Elder Scrolls V: Skyrim'de, genel olarak açık ve serbest bir dünya yapısı benimsenmiş olsa da bazı görevlerde mitolojik ve dramatik anlatının güçlendirilmesi

için doğrusal düzene başvurulmuştur. Bu görevlerde seviye tasarımı ile anlatı yapısı sıkı bir ilişki içindedir. Bu tür doğrusal görevlerin başarılı bir örneği olarak, “*The Way of the Voice*” görev dizisi gösterilebilir. Bu görev dizisi, oyuncunun kadim bilgelik sahibi rahip topluluğu olan *Gri Sakallar*’dan (*Greybeards*) eğitim alarak ejderhaların gizemini adım adım keşfetmesini sağlar. Oyuncunun görev dizisi boyunca geçeceği mekânlar ve karşılaşacağı olaylar, önceden belirlenmiş bir sıra içinde tasarlanmıştır. Görevin her aşamasında sunulan bilgiler, bir sonraki aşamanın içeriğine temel oluşturmakta ve bu sayede oyuncunun hikâyeyi anlamlandırarak ilerlemesine yardımcı olmaktadır.

“*The Way of the Voice*” görevinde, oyuncunun *High Hrothgar*’a ulaşımı, dağın eteklerinden zirveye doğru ilerleyen *7000 Adım* isimli antik yol üzerinden gerçekleşir. Bu doğrusal güzergâh boyunca oyuncu, ejderha mitolojisiyle ilgili çeşitli hikâyeleri anlatan yazıtlar ve sembolik işaretlerle karşılaşır. Bu noktada görev, yalnızca oyun içi mekânsal bir düzenleme değil, aynı zamanda mitolojik anlatının parçası haline gelir. Dolayısıyla oyuncu, seviye tasarımının oluşturduğu fiziksel rota ile mitolojik içeriği eş zamanlı olarak keşfetme deneyimini yaşar.



Şekil 8. Alt-yaratım modeliyle Adams’ın (2009, s. 366) doğrusal düzen yaklaşımının şematik gösterimi.

Görevin doğrusal yapısının bir diğer avantajı da anlatı ile oynanış arasındaki ilişkinin sağlanmasıdır. Adams’ın (2010) ifade ettiği gibi, doğrusal düzenler oyuncunun deneyimini tasarımcıların öngördüğü şekilde yönlendirerek hikâyenin doğru zamanda ve bağlamda deneyimlenmesini sağlamaktadır. Bu doğrusal yapıda, oyuncunun karşılaşacağı düşmanlar, etkileşimde bulunacağı karakterler ve alacağı bilgiler, anlatının kademeli olarak yoğunlaşmasına olanak tanır. Oyuncu, ejderha dilinin temel güçlerinden olan *Haykırış* (*shout*) yeteneğini ilk kez bu görevde öğrenir; bu da hikâye akışı içinde sembolik ve dramatik öneme sahiptir. Seviye tasarımının mekânsal ve anlatısal sıralaması sayesinde, oyuncunun yeni yetenekleri, hikâyenin mitolojik öğeleriyle birlikte anlam kazanır.



Şekil 9. The Way of the Voice (2018), ekran görüntüsü.

Sonuç olarak, *Skrim*'deki “*The Way of the Voice*” gibi doğrusal düzen içeren görevler, mitolojik hikâyelerin belirli ve anlamlı bir sırayla aktarılmasını mümkün kılmaktadır. Bu görevler, oyuncunun hikâyeye odaklanmasını ve içeriği derinlemesine deneyimlemesini sağlayarak anlatı ile oynanış arasındaki ilişkinin sağlam biçimde kurulmasına zemin hazırlamaktadır. Seviye tasarımının anlatısal amaçlarla kullanılması, oyunun genel açık dünya yapısına değerli bir karşılıklı oluşturmakta ve oyuncunun oyun deneyimine çeşitlilik kazandırmaktadır.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu çalışma kapsamında, alt-yaratım kavramı ayrıntılı bir şekilde analiz edilmiş ve bu doğrultuda *Legendarium*'un temel bileşenleri tanımlanmıştır. Elde edilen bulgulardan hareketle, oyun tasarımcıları için uygulanabilir bir alt-yaratım modeli geliştirilmesi amaçlanmıştır.

Araştırma, *J.R.R. Tolkien*'in alt-yaratım yaklaşımını temel alarak, dijital oyun tasarımında kullanılabilecek bir dünya inşa modeli oluşturmayı hedeflemiştir. Çalışma sonucunda, dijital oyunlarda dünya inşasının yalnızca teknolojik bir süreç olmadığı, aynı zamanda derinlemesine yaratıcı ve disiplinlerarası bir yaklaşım gerektirdiği tespit edilmiştir. Bu durum, alt-yaratım sürecini oluşturan bileşenlerin yapısal özellikleriyle temellendirilmiştir. Makalede, bu bileşenler detaylı bir şekilde incelenmiş ve kuramsal dayanakları ortaya konulmaya çalışılmıştır.

İlk araştırma sorusu olan “*J.R.R. Tolkien*'in alt-yaratım kavramı nedir ve bu kavramın bileşenleri nelerdir?” sorusuna, alt-yaratımın detaylı bir tanımı sunulmuş

ve bu kavramın mitolojik etkiler, teolojik ve tarihsel atıflar, sanat, coğrafya, dil ve öz yaşam deneyimleri gibi bileşenlerden oluştuğu açıklanmıştır.

Dijital oyunlarda dünya inşasının çok boyutlu yapısı analiz edilmiş ve bu yapı ile mitopya ve teoloji arasındaki bağlar ortaya konmuştur. Mitolojilerden yola çıkarak çağdaş bir mit yaratmayı ifade eden kavram, dünya inşası için güçlü bir dayanak olarak değerlendirilmiştir. Tremblay'ın (2023) oyuncu iş birliğine dayanan dünya inşası araştırması, konuya farklı bir perspektiften yaklaşarak bu alanın ne kadar genişletilebileceğine dair önemli ipuçları sunmaktadır. Ayrıca, Acharya & Wardrip-Fruin (2019), Wolf (2008) ve Konzack'ın (2006) alt-yaratım ve dünya inşası üzerine geliştirdiği fikirler, bu bileşenin daha kapsamlı bir şekilde tanımlanmasına önemli katkılar sağlamıştır.

Bu makalede gerçekleştirilen kaynak taraması kapsamında, *Mark J. P. Wolf* ve *Lars Konzack*'in alt-yaratım üzerine yaptığı araştırmalardan yararlanılmıştır. Ancak, söz konusu çalışmalar alt-yaratım kavramını kapsamlı bir şekilde ele almakla birlikte, bu makaleden farklı olarak oyun tasarımı için modelleme odaklı bir çalışma sunmamaktadır. Bu yönüyle, makalenin alana özgün bir katkı sunduğu değerlendirilmektedir. Bunun yanı sıra, *Benjamin Saxton*'un çalışması, metinlerarasılık bağlamında alt-yaratım sürecinde dil, kültür, zaman ve coğrafyanın belirleyici rolünü incelemesi nedeniyle bu araştırmada önemli bir referans kaynağı olarak ele alınmıştır. Alt-yaratımın teolojik boyutunun açıklanabilmesi adına ise Keating (2006), Ağoy (1995), Evelyn & Tamilmanni (2008) ve Hemminger (2014) gibi araştırmalara yer verilmiştir. Özellikle Hemminger'in (2014) çalışması, dijital oyunlarda din temsilleri ve gerçekliğin söylem aracılığıyla yeniden üretimi üzerine odaklanarak, konunun derinliğine dair önemli bir bakış açısı sunmaktadır. Bu perspektif, araştırmada önerilen modelin genişletilebilirliği ve potansiyel uygulama alanları açısından ufuk açıcı bir çerçeve sağlamaktadır.

İkinci araştırma sorusu olan “*Alt-yaratım kavramına dayalı olarak, dijital oyun tasarımı için bir dünya oluşturma modeli nasıl tanımlanabilir?*” sorusuna yönelik olarak, elde edilen araştırma bulguları doğrultusunda kapsamlı bir model önerisi geliştirilmiştir. Bu model, yaratım teorisi, mitoloji, hikâye anlatımı, sanat, metinsel etkileşimler, coğrafya, tasarım (görsel, işitsel ve yazınsal), tarih, dil ve deneyim gibi unsurları içeren bütüncül bir çerçeve sunmaktadır.

Önerilen modelin uygulanabilirliğini değerlendirmek amacıyla, *The Elder Scrolls V: Skyrim* adlı dijital oyunun belirli bir bölümü üzerinden analiz gerçekleştirilmiştir. Bu incelemeyle, modelin dijital oyun tasarımında alt-yaratım süreçleriyle nasıl ilişkilendirilebileceği ortaya koyamaya çalışarak teorik çerçevenin pratik bağlamda nasıl şekillendirilebileceğine dair bulgular sunmaktadır. Modelin daha kapsamlı bir şekilde test edilmesi gerekebilir.

Üçüncü araştırma sorusu olan “*J.R.R. Tolkien'in eserlerinde metinlerarası ilişkiler nasıl gerçekleşmekte ve bu ilişkiler alt-yaratım kavramını nasıl etkilemektedir?*” sorusu, uyarlama, anlamın yeniden üretimi ve gönderme

kategorileri altında incelenmiş; elde edilen bulgular bu çerçevede sunulmuş ve yorumlanmıştır. Bu bağlamda *Tolkien*'in *Legendarium*'u, geleneksel edebiyatın sınırlarını aşarak oyun tasarımı alanında da önemli bir ilham kaynağı haline geldiğini hatırlatmak gerekir. Bu makalede, dijital oyunların yaratıcı süreçlerinin metinlerarası ve karşılaştırmalı bir yaklaşımla ele alınması gerektiği savunulmuştur. Sinema, tiyatro ve edebiyat gibi disiplinlerden beslenen dijital oyunlar, sanatsal metinleri ve kullanıcı deneyimini merkeze alan dinamik bir alan olarak değerlendirilmiş, bu doğrultuda elde edilen bulgular analiz edilmiştir. Araştırmada ulaşılan bulgular, mistik objeler, destansı yolculuklar, seçilmiş kahramanlar ve ruhsal sınavlar gibi temaların, *Kral Arthur* efsanesi ve *Excalibur-Narsil* gibi ortak sanatsal metinler aracılığıyla nasıl aktarıldığını ortaya koymaktadır. Ayrıca, *Gandalf* ve *Merlin* arasındaki benzerlik ile pagan ve Hristiyan inanç sistemlerinin iç içe geçmiş yapısı, çağdaş bir mitopya olarak alt-yaratım sürecine etkileri açısından ele alınmıştır. Bu analiz, *Tolkien*'in metinleri, film incelemeleri ve Howard (2008), Palmer (2005) ve Frost'un (1897) belge ve çalışmaları temel alınarak gerçekleştirilmiştir.

Son araştırma sorusu olan “*Alt-yaratımın dijital oyunlarda oyun oynama deneyimi üzerindeki etkileri nelerdir?*” sorusuna ise, oyun deneyiminin bir dijital oyun için kritik bir belirleyici olduğu yaklaşımı temel alınarak yanıt verilmiştir. Etkileyici bir oyun deneyimi sunulabilmesi için sistematik ve detaylı biçimde oluşturulmuş dünyaların varlığı, kurgulanan evrenleri daha inandırıcı hâle getirmekte ve sadık bir oyuncu kitlesi oluşturabilmek için gerekli temel yapıyı sağlamaktadır. Bu yapıyı test etmek için *Tolkien*'in mitolojik ve tarihsel unsurlarının dijital oyun dünyalarında derinlik ve bağlam oluşturarak güçlü bir oyun deneyimi alt yapısı sunmaktadır. Bu doğrultuda, *The Elder Scrolls V: Skyrim* üzerine gerçekleştirilen inceleme, hem bu çalışmada sunulan modelin geçerliliğini ortaya koymaya çalışmakta hem de *Tolkien*'in alt-yaratım yaklaşımının dijital oyunlardaki yansımalarını doğrulamayı denemektedir. Bu doğrulamanın temellendirilmesi için, Adams'ın (2009) oyun tasarımının temel ilkelerini ele alan çalışması ile Hunicke, LeBlanc & Zubek'in (2004) oyun mekaniği, dinamiği ve estetiğini tanımlayan modeli incelenmiş, bu teorik çerçevenin makalede geliştirilen modelle olan bağlantıları sunulmuştur.

Sonuç olarak, *J.R.R. Tolkien*'in alt-yaratım kavramı, dijital oyun tasarımında yaratıcı süreçlerin yapılandırılmasına yönelik önemli bir kuramsal çerçeve sunmaktadır. Bu çalışma, dijital oyun tasarımcıları ve yaratıcı profesyoneller için, etkili ve sürdürülebilir dünya inşa etme süreçlerine yönelik sistematik bir model geliştirmeyi amaçlamıştır. Önerilen alt-yaratım modeliyle, kurgusal evrenlerin estetik, tematik ve anlatısal tutarlılığını sağlamak üzere bütüncül bir yaklaşım sunulmak istenmiştir. Model, yalnızca görsel ve işitsel tasarım unsurlarını değil, aynı zamanda mitolojik, tarihsel, dilbilimsel ve anlatısal öğeleri de içeren çok katmanlı bir yapı oluşturmayı hedeflemektedir. Bu doğrultuda, oyuncuların oyun dünyasıyla daha güçlü bir etkileşim kurmasını sağlayarak, derinlemesine ve sürükleyici bir oyun deneyimi tasarlamaya katkı sunacak bir temel oluşturduğu değerlendirilmektedir.

Dijital oyunlar, *Tolkien*'in yaratıcı süreçlerinden ilham alarak onun kurgusal diyarlarını farklı anlatı formlarında yeniden üretmekte ve dönüştürmektedir. Bu metinlerarası etkileşim, dijital oyunların yalnızca *Tolkien*'in hikâye dünyasını yeniden üretmekle kalmayıp, aynı zamanda onu genişleterek yeni anlam katmanları eklediğini göstermektedir. Böylece, dijital oyunlar *Tolkien*'in kurduğu mitolojik yapıyı farklı bir anlatı evrenine taşıyarak onu etkileşimli bir deneyim biçimine dönüştürmektedir.

Bu çalışma, alt-yaratım kavramının oyun tasarımında nasıl uygulanabileceğine dair kuramsal ve metodolojik bir çerçeve sunarak alan yazınına özgün bir katkı sağlamayı hedeflemektedir. Konuyla ilgili olarak gelecekte yapılabilecek araştırmalar, önerilen modelin farklı oyun türleri ve platformlardaki uygulanabilirliğini daha derinlemesine test ederek, dijital oyunlarda dünya inşa süreçlerine yönelik değerlendirmeler sunabilir.

Yazar Katkı Oranı ve Çıkar Çatışması Beyanı: Çalışma tek yazarlı olup katkı oranı %100'dür ve herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

KAYNAKÇA

Acharya, D., & Wardrip-Fruin, N. (2019). Building worlds together: Understanding collaborative co-creation of game worlds. *In Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 1–5). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3337722.3337748>

Adams, E. (2009). *Fundamentals of game design* (2nd ed.). New Riders.

Agøy, N. I. (1995). “Quid Hinielcus cum Christo?” - New Perspectives on Tolkien's Theological Dilemma and his Sub-Creation Theory. *Mallorn: The Journal of the Tolkien Society*, 33, 31–38. <http://www.jstor.org/stable/45320410>

Almeida, S., Mealha, Ó., Roque, L., & Veloso, A. (2013). The video game and player in a gameplay experience model proposal. Paper presented at Videojogos 2013 - *Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos*.

Arnheim, R. (2012). *Sanat olarak sinema* (Çev. G. Gündüz). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Arnheim, R. (2004). *Görsel düşünme* (Çev. S. İrvan). İstanbul: Metis Yayınları.

Aydın, K., & Hanağası, U. B. (2017). Sosyoloji ve siyasal araştırmalarda karşılaştırmalı yöntem. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (33), 57–86.

Bethesda Game Studios. (2002). *The Elder Scrolls III: Morrowind* [Video oyunu]. Bethesda Softworks.

Bethesda Game Studios. (2006). *The Elder Scrolls IV: Oblivion* [Video oyunu]. Bethesda Softworks.

Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Video oyunu]. Bethesda Softworks.

Bethesda Softworks. (1994). *The Elder Scrolls: Arena* [Video oyunu]. Bethesda Softworks.

Černochová, J. (2008). *The influence of legends and myths on J.R.R. Tolkien's works* (Master's thesis). University of Pardubice, Faculty of Arts and Philosophy.

Edda. (n.d.). In *Britannica Encyclopaedia*. <https://www.britannica.com/topic/Edda>. (Retrieved: 17.7.2024).

Erbaş, E. D. (2018). *Kara film türünün dijital oyuna etkisi bağlamında Max Payne incelemesi* [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Aydın Üniversitesi.

Evelyn, J., & Tamilmani, K. T. (2008). An unknown world became known: Sub-creation theory by Tolkien. In *Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research, Play, Share* (Future Play 2008), Toronto, Ontario, Canada, November 3–5, 2008 (pp. 135–145).

Frost, W. H. (1897). *The knights of the Round Table: Stories of King Arthur and the Holy Grail*. Charles Scribner's Sons. Retrieved from <https://www.gutenberg.org/cache/epub/46176/pg46176-images.html>

Grybauskas, P. (2022). A sense of tales untold: Exploring the edges of Tolkien's literary canvas. *Journal of Inklings Studies*, 12 (2), 274–276. <https://doi.org/10.3366/ink.2022.0162>

Hart, R. (2007). Tolkien, Andrews, and dragons. In T. Hart & I. Khovacs (Eds.), *Tree of tales: Tolkien, literature, and theology* (pp. 15–25). Baylor University Press.

Hemminger, E. (2014). Game cultures as sub-creations. *Case Studies on Religion & Digital Play*. <http://dx.doi.org/10.11588/rel.2014.0.12161>

Howard, S. D. (2008). Recreating Beowulf's "pregnant moment of poise": Pagan doom and Christian eucatastrophe made incarnate in the Dark Age setting of The Lord of the Rings (Unpublished master's thesis). The University of Montana.

Huizinga, J. (2015). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıç, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* (Technical Report No. FS-04-04, pp. 1–5). AAAI Press.

Irwin, S. O. (2020). Digital hermeneutics for the new age of cinema. *AI & Society*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s00146-020-00993-1>

Jackson, P. (Director). (2003). *The Lord of the Rings: The return of the king* [Motion picture]. New Line Cinema.

Jacob, A. M., & Menon, N. (2023). Mythos to myth to mythopoeia: A cyclical process. *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, 42 (1), Article 9.

Kalevala. (n.d.). In *Britannica Encyclopaedia*. Retrieved July 17, 2024, from <https://www.britannica.com/topic/Kalevala>

Keating, D. (2006). Subcreation in Tolkien and Sayers: Reflections from a theologian. *The Chronicle of the Oxford University C.S. Lewis Society*, 3 (2), 11–20. Retrieved from <https://www.jstor.org/stable/48617770>

Kristeva, J. (1986). *The Kristeva reader* (T. Moi, Ed.). Columbia University Press.

Konzack, L. (2006). Sub-creation of secondary game worlds. In *Games 2006: International Digital Games Conference proceedings* (pp. 115–122).

Kuhn, N., & Habermann, I. (2011). Sustainable fictions – Geographical, literary and cultural intersections in J.R.R. Tolkien's *The Lord of the Rings*. *The Cartographic Journal*, 48(4), 263–273.

Lee, S., & Solopova, E. (2015). *The keys of Middle-earth: Discovering medieval literature through the fiction of J. R. R. Tolkien*. Palgrave Macmillan.

Michael, H. (2018). *Of the Silmarils and the ring: J. R. R. Tolkien's fiction and the importance of creation and art* (Senior honors thesis, James Madison University). Senior Honors Projects, 2010–current, 569. Retrieved from <https://commons.lib.jmu.edu/honors201019/569>

Michelson, P. E. (2019). J.R.R. Tolkien on Faërie and Faërie-stories. *Linguaculture*, 10(2), 81–100. <https://doi.org/10.47743/lincu-2019-2-0147>

Mill, J. S. (2009). A system of logic, ratiocinative and inductive: Being a connected view of the principles of evidence and the methods of scientific investigation. Retrieved from <https://www.gutenberg.org/files/27942/27942-h/27942-h.html>

Mythopoeia. (2024, June 23). In *Merriam-Webster.com dictionary*. Retrieved July 23, 2024, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/mythopoeia>

Narsil. (2025, 4 Ocak). *Vikipedi*. Erişim tarihi: 4 Ocak 2025, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Narsil>

Palmer, J. (2005). *The Bible, King Arthur, and The Lord of the Rings: Archetypal connections and influences on J.R.R. Tolkien* (Unpublished master's thesis). California State University, Dominguez Hills.

Rincón Yohn, M. D. (2021). J.R.R. Tolkien's sub-creation theory: Literary creativity as participation in the divine creation. *Church, Communication and Culture*, 6 (1), 17–33. <https://doi.org/10.1080/23753234.2021.1886860>

Ritchea, D. J. (2013). Realistic fantasy and sub-creation: A narratological approach to evaluating storyworld construction by using J.R.R. Tolkien's Middle-earth. *Augsburg Honors Review*, 6, Article 18.

Saga. (n.d.). In *Britannica Encyclopaedia*. Retrieved December 5, 2020, from <https://www.britannica.com/search?query=saGA>

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.

Saxton, B. (2013). J.R.R. Tolkien, sub-creation, and theories of authorship. *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, 31(3), Article 5.

J.R.R. Tolkien. (2025, 5 Ocak). Vikipedi. Erişim tarihi: 5 Ocak 2025, https://tr.wikipedia.org/wiki/J._R._R._Tolkien

Tolkien, J. R. R. (1936). Beowulf: The monsters and the critics. *Proceedings of the British Academy*, 22, 245–295. Erişim adresi: <https://blogs.baruch.cuny.edu/odysseus2quixote/files/2015/01/Tolkien-Beowulf-the-Monsters-amp-the-Critics.pdf>

Tolkien, J. R. R. (2024a). *Silmarillion* (C. Tolkien, Ed.). İstanbul: İthaki Yayınları. (6. Baskı).

Tolkien, J. R. R. (2024b). *Yüzüklerin Efendisi*. İstanbul: Metis Yayınları. (19. Baskı).

Tremblay, K. (2023). *Collaborative worldbuilding for video games* (1st ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003345619>

Wolf, M. J. P. (2008). The video game explosion: A history from Pong to PlayStation and beyond. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The future of video games* (pp. 324–331). Greenwood Press.

Görsel Kaynaklar

Şekil 1: Erbaş, E. D. (2025). Legendarium, bileşenler.

Şekil 2: Anduril ve Aragorn. (2021). <https://bunker158.com/en/product/anduril-sword-of-king-elessar-united-cutlery-uc1380-herr-der-ringe-lord-of-the-rings/> (Erişim Tarihi: 18.12.2021). Ekskalibur.

(2021). <https://www.museumreplicas.com/king-arthurs-excalibur-and-other-legendary-swords> (Erişim Tarihi: 18.12.2021).

Şekil 3: Erbaş, E. D. (2025). Alt-yaratım bileşenler. Bu makale için oluşturuldu.

Şekil 4: Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). MDE çerçevesi.

Şekil 5: Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). Oyun bileşenleri ile bu araştırmada geliştirilen alt-yaratım modelinin şematik gösterimi.

Şekil 6: Shouts veya Thu'um. (2025). Alev Nefesi-Fire Breath. Gamerant. <https://static0.gamerantimages.com/wordpress/wp-content/uploads/2020/10/Skyrim-Shouts-Dragon-Breath.jpg> (Erişim Tarihi: 18.12.2025).

Şekil 7: Adams, E. (2009). Adams'dan (2009, s. 366) uyarlanan doğrusal düzen şeması.

Şekil 8: Adams, E. (2009). Alt-yaratım modeliyle doğrusal düzen yaklaşımının şematik gösterimi.

Şekil 9: The Way of the Voice. (2018). https://www.ign.com/wikis/the-elder-scrolls-5-skyrim/The_Way_Of_The_Voice (Erişim Tarihi: 18.12.2025).