

**KAM, MEDDAH, OYUN YÖNETİCİSİ: YENİ BİR ANLATICI OLARAK ROL YAPMA OYUNLARINDAKİ OYUN YÖNETİCİLERİ**

**Seçkin SARP KAYA\***

Öz

Anlatıcılık ve anlatmalar geçmişten günümüze toplumların hayatında adları, icra özellikleri, metinleri ve rolleri aynı kalarak veya deęişerek gelmiştir. Zamanla anlatıcı tiplerinde gelişmeler, deęişmeler ve güncellenmeler meydana gelmiştir. Türk kültüründe kam/şamanlardan başlayarak destancılar, masal anlatıcıları, meddahlar ve âşıklar olmak üzere çeşitli anlatıcı tipleri var olmuştur. Günümüzde ise gelişen teknoloji ve oyun kavramıyla anlatıcı tiplerine yenileri eklenmiştir. "Rol Yapma Oyunları" olarak adlandırılan oyunlar bir anlatım icrası, bu oyunların bir nevi hakemi olan oyun yöneticileri de bir anlatıcı tipi olarak değerlendirilebilir. Bu düşünceden hareketle bu makalede "Rol Yapma Oyunları"nın oyun yöneticileri anlatıcılık yönünden incelenecektir. İlk olarak kam/şaman, destancı, masal anlatıcısı, meddah ve âşık gibi geleneksel anlatıcı tiplerine deęinilecek, ardından rol yapma oyunları hakkında kısa bilgi verilecektir. Daha sonra çeşitli oyun yöneticilerinden derleme çalışmasıyla elde edilen verilerden hareketle rol yapma oyunlarındaki oyun yöneticilerinin ve bu oyunların yaratım/aktarım/icra, şekil/yapı, içerik/konu ile işlev özelliklerine deęinilecek. Sonuç olarak da oyun yöneticilerinin anlatıcılık nitelikleri ortaya konulacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Anlatıcılar, kam, şaman, destancı, masal anlatıcısı, meddah, âşık, rol yapma oyunları, oyun yöneticisi.

**KAM, MEDDAH, GAME MASTER: GAME MASTERS in ROLEPLAYING GAMES as a NEW NARRATOR**

Abstract

Narrations and recitals have come from the past to the present day in the lives of societies, their names, executive characteristics, texts and roles remain the same or changed. In time, developments, changes and updates occurred in the narrator types. In Turkish culture, there were various types of narrators such as saga-tellers, storytellers, meddah and minstrels and especially kam/shamans. Nowadays, new ones has been added to the narrator types with the developing technology and game concept. Games called Role Playing Games can be considered as a narrative type, and game masters who are sort of arbitrators of these games can be considered as a narrator type. In this article, the game masters of Role Playing Games will be examined in terms of narrator. First of all, traditional narrator types such as kam/shaman, saga-teller, storyteller, meddah and minstrel will be mentioned and then short information about role-playing games will be given. Then, the data obtained from the compilation study of various game masters will

\* Öğr. Gör., Ege Üniversitesi Türk Dünyası Arařtırmaları Enstitüsü, e-mail: [goe.secckin@hotmail.com](mailto:goe.secckin@hotmail.com), ORCID: 0000-0003-3528-1562.

be discussed with the game masters in the role-playing games and the functions of the creation/transfer/execution, shape /structure, content/subject and function. As a conclusion, the narrative qualities of game masters will be revealed.

**Key Words:** Narrators, kam, shaman, saga-teller, tale-teller, meddah, minstrel, roleplaying games, game master.

Anlatıcılık geçmişten günümüze tüm dünyada kendine önemli bir yer bulmuştur. Halk biliminin araştırma sahasına giren anlatılar, çeşitli anlatıcı tipleri tarafından yaratılmış, aktarılmış ve yeniden yaratılmışlardır. Mitik dönem olarak da adlandırılabilir en eski devirlerden günümüze anlatıcı tipleri ve anlatıları çeşitli özelliklere bağlı olarak değişip gelişerek belli başlı yeniliklerle günümüze ulaşmıştır.

Anlatıcılık eylemi ve anlatıcı tipleri toplumların geçirdiği sosyo-kültürel evrimler, teknolojinin gelişmesi ve daha birçok sebeple değişip yenilenmiştir. Geleneğin de kendi içinde böyle bir değişime belli ölçülerde izin vermesi ve güncellenebilmesi yeni anlatıcı tiplerinin, anlatım ortamlarının ve anlatıların yaratılmasına ortam hazırlamıştır.

Türk kültüründe, şaman olarak bilinen fakat Türk boylarında kam, baksı, oyun gibi farklı adlarla anılan ilk anlatıcı tipleri; Türk boylarında farklı adlarla bilirse de ortak bir anlatıcı tipi olan destancılar, tarihi süreçte görülen âşıklar ve ozanlar, masal metinlerini yaratıp aktaran masalcılar, tiyatro oyuncusuna yakın bir anlatıcı profili çizen meddahlar gibi anlatıcılar mevcuttur. Bu anlatıcılar çeşitli açılardan benzer ve farklı özelliklere sahiptir.

Günümüzde teknoloji, popüler kültür ve buna bağlı olarak oyun kavramının gelişmesiyle birlikte anlatıcılık, çeşitli evrimler geçirerek yeni boyutlar kazanmıştır. Yukarıda kısaca bahsedilen anlatıcı tiplerine benzer bir anlatıcı tipi olarak rol yapma oyunlarının oyun yöneticileri kabul edilebilir. Çalışmanın devamında daha detaylı üzerinde durulacağı üzere oyun yöneticileri güncel bir anlatıcı tipi olarak ele alınabilirler.

Bu bilgidan hareketle bu makalede rol yapma oyunlarındaki oyun yöneticileri, güncel bir anlatıcı tipi olarak incelenecektir. İlk olarak Türk kültüründeki geleneksel anlatıcı tipleri hakkında kısaca bilgi verilecek, ardından rol yapma oyunu hakkında kısa bir tanım yapılacaktır. Daha sonra internet üzerinden kendilerine gönderilen bir dosya aracılığıyla derleme yapılan, İzmir ve İstanbul'da ikamet etmekte olan oyun yöneticilerinden elde edilen bilgiyle oyun yöneticisi profili ortaya konulacaktır. Sonuç olarak da oyun yöneticilerinin anlatıcılık özellikleri açıklanacaktır.

Türk kültüründe kam, baksı, oyun gibi adlarla bilinen şamanlar, birçok ritüelde müzik aletleri eşliğinde mitler, şiirler, alkışlar, kargışlar, dualar ve efsun metinlerini taklit, jest ve mimiklerle anlatmışlardır. Başka bir anlatıcı tipi olan destancılar bir müzik aleti ile veya melodili bir şekilde, dinleyiciler karşısında, belli bir ortamda ve sürede, metinlerde belli başlı kalıplar veya değişiklikler ile anlatan profesyonel anlatıcılar olmuşlardır. Destancılık geleneğinin devamında, özellikle Batı Türklerinde âşıklar, halk hikâyeleri anlatıp şiirler okuyan, anlatımlarını dinleyici kitlesi karşısında gerçekleştiren ve hem sözlü hem de yazılı kaynaklardan esinlenen bir diğer

## Kam, Meddah, Oyun Yöneticisi: Yeni Bir Anlatıcı Olarak Rol Yapma Oyunlarındaki Oyun Yöneticileri

profesyonel anlatıcı tipidir. Türk kültüründe masalcılar profesyonel olmayan anlatıcılardır. Masal anası veya masal atası gibi anlatıcı adlandırmaları olsa da masalı herkes anlatabilir. Masalcılar, anlatı performanslarını belli bir dinleyici karşısında, jest ve mimiklerden de yararlanarak, dinleyicinin tepkilerine göre metni şekillendirerek gerçekleştirirler. Meddahlar ise teatral yönü ağır basan anlatıcılardır. Belli başlı aksesuarlar kullanan meddahlar, dinleyiciler ile sürekli iletişim hâlinde hikâyelerini anlatmışlardır.<sup>1</sup>

Türk kültüründe anlatıcı tipleri ağırlıklı olarak sözlü olmakla birlikte hem sözlü hem de yazılı kaynaklardan esinlenmiştir. Anlatıcılar icralarını sözlü olarak gerçekleştirmişler ve doğaçlamalar yapmışlardır. Birçok anlatıcı taklit, jest ve mimikleri kullanmış, icra gerçekleştirmeye uygun bir ortamda bir dinleyici kitlesi karşısında, bu dinleyici kitlesiyle yoğun etkileşim içerisinde, dinleyicinin özelliklerine ve tepkilerine göre metninde değişiklikler yaparak, belli bir geleneğin çizdiği kurallara uygun hareket eden anlatıcı tipleridir. Şamanlar, destancılar ve âşıkların icrasında müzik en önemli unsurlardan biridir. Bu sebeple anlatıcılık geleneğinde müziğin de önemli bir yer tuttuğunu söylenebilir. Ayrıca kostümler ve aksesuarlar da sıklıkla kullanılır.

Anlatıcılık, geleneğin genel özelliği gibi belli ölçüde değişebilen, gelişebilen ve güncellenebilen bir unsurdur. Geleneğin tanımında da değişim özelliğine vurgu yapılmaktadır. Gelenek belli ölçüde değişime izin verir. Bu değişim olumlu yönde olursa gelişmedir ve değişen zaman koşullarına uygun bir şekilde olan bu gelişme anlatılarda olduğu kadar anlatıcılarda da yeni tipler ortaya çıkarır. Gelenekteki tüm anlatıcı tiplerinin belli ölçülerde benzer ve birbirine bağlı olması gibi modern dönemde ortaya çıkan anlatıcı tipleri de aslında bu geleneksel anlatıcı tiplerine benzer bir nitelik taşırlar. Rol yapma oyunlarının yöneticileri de aslında oyun esnasındaki tüm özellikleriyle bir destancının veya meddahın birçok özelliğini sergilerler. Oyun yöneticileri ve onların oyunları halk bilgisi ürünlerinin dört temel özelliği olan yaratım, aktarım ve icra; şekil ve yapı, konu ve içerik ve işlev özelliklerine göre incelenebilecek özelliktedir (Ekici, 2011: 19, 131-134; Ekici, 2008: 33-39; Yonar, 2011: 127).

Çalışmada incelenilen oyun yöneticisi tipinin bir özelliği göz ardı edilmemelidir. Oyun yöneticileri bir oyunun parçası, oyuncusudurlar. Burada amaçlanan oyun kavramının tanımlanması<sup>2</sup>, rol yapma oyunlarının detaylı bir incelemesi veya tanımlanması söz konusu değildir. Oyun yöneticileri oyuncu özelliklerinden daha çok anlatıcı özellikleriyle incelenmektedir. Bu makalede oyun yöneticileri, aşağıda tanımı yapılacak olan rol yapma oyunları bağlamında ele alınacaktır. Türk kültüründeki geleneksel oyunlar ise bu makalenin konusuna dâhil değildir.

<sup>1</sup> Bu kısımdaki bilgiler için bk. İnan, 1986; Köprülü, 1980: 66-76; Ekici, 2004: 45-61; Ekici, 2004: 45-61; Çobanoğlu, 2011: 57-91; Çobanoğlu, 2000: 197-317; Ergun, 2014: 33-45; Azadovski, 2002; Nutku, 1997.

<sup>2</sup> Oyunun tanımı ve incelemesi için bk. And, 2012: 27-36.

## Seçkin SARP KAYA

Bu kısımda oyun yöneticilerinden edinilen bilgiler ve yer alınan oyunlardan yapılan gözlemlerden hareketle rol yapma oyunlarının bir tanımını yapmak mümkündür.

FRP (Fantasy Role Playing = Fantastik Rol Yapma Oyunu) veya daha geniş bir adlandırmayla RP (Role Playing = Rol Yapma Oyunu) olarak bilinen bu oyun türü bir oyun yöneticisi ile belli sayıda kişi tarafından, oyuncuların bir araya geldiği ev, kafe vb. fark etmeksizin belli bir mekânda ve zaman aralığında, temelde hikâye anlatımına ve diyaloglara dayalı; oyuncuların, oyun yöneticisinin yönlendirdiği belirli bir senaryoya göre hareket ettiği, her oyuncunun birçok karakterden birini canlandırıp bir karakter kağıdı özelliklerini belirlediği ve yönettiği, senaryodaki yan karakterleri oyun yöneticisinin canlandırdığı; oyunlardaki tüm hamlelerin belli sayıda özel zarların atılmasıyla belirlendiği, konularını mitoloji, fantastik edebiyat, bilim kurgu gibi alanlar başta olmak üzere her alandan alabilen oyunları içeren ve temelde eğlenme ve rahatlama işlevlerine sahip, rol yapma nitelikli bir oyundur.

Bu oyunların oyun yöneticileri, esasen hikâye anlatımı denilebilecek bir icra gerçekleştirmektedirler. Bu icranın, bir oyunun parçası olması ve buna bağlı olarak oyuncuların katılımının da aktif olmasından dolayı dinleyici konumundaki oyuncuların da icraya aktif katılımı söz konusudur. Bu nedenle oyun yöneticisinin hikâye anlatımı, çok anlatıcılı bir şekil kazanır ve oyuncuların katılımıyla dinleyici konumundan çıkıp metnin kahramanları hâline gelmeleri sonucu ve rol yapma özelliğinin de eklenmesiyle teatral bir icraya dönüşür, buna göre de değişip şekillenir; doğaçlamanın da etkisiyle sürekli yenilenen bir metin yaratımı hâline gelir.

Bu anlamda oyun yöneticilerinin genel özelliklerini sıralamak mümkündür. Bu kısımda kendilerine internet üzerinden gönderilen dosyadaki çeşitli sorulara verdikleri cevaplardan hareketle 15'i erkek, 3'ü kadın 18 oyun yöneticisinden derleme yapılmıştır. Oyun yöneticilerinin yaşları 22 ile 35 arasında değişmektedir. Derlemede daha çok oyun yöneticilerinin geleneksel anlatıcı tipleriyle benzer yönlerini ortaya çıkaracak sorulara yer verilmiştir. Rol yapma oyunlarının tanımı, oyunlardaki karakterler, sistemler ve benzeri diğer özelliklere değinilmemiştir. Buraya kadar ve buradan sonraki kısımlarda rol yapma oyunları ile ilgili verilen bilgi tarafımızdan yapılan gözlemlere ve oyun tecrübelerimize dayanmaktadır. Metin içinde oyun yöneticilerinden elde edilen bilgilerle ilgili referanslarda kaynak kişi kısaltması olarak KK kullanılacak ve çalışmanın sonundaki listede belirtilen numaralandırma sistemine göre kaynak kişi kısaltmasının yanında söz konusu kaynak kişinin sıra numarası da belirtilecektir (Örnek: Birinci sıradaki kaynak kişi için KK1).

Derleme yapılan oyun yöneticilerinin tamamının oyun yöneticisi olmadan önce oyunculuk tecrübesi vardır. Tüm oyun yöneticileri, öncelikle bir süre oyuncu olarak oyunlara katılıyorlar. Daha sonra gözlemlerinden ve tecrübelerinden hareketle oyun yöneticisi olmak istiyorlar ve bunun için çeşitli araştırmalar yapıp, bu oyunlarla ilgili kitapları okuyup, internetten araştırmalar yaparak oyun yöneticiliğine başlıyorlar (KK1-KK18). Oyuncuları, buldukları çevrede oyun yöneticisinin bulunmaması (KK17), mevcut oyun yöneticilerinin oyuna devam etmemesi (KK16), piyasadaki

## Kam, Meddah, Oyun Yöneticisi: Yeni Bir Anlatıcı Olarak Rol Yapma Oyunlarındaki Oyun Yöneticileri

oyunların zorluğu ve bu sebeple özellikle yeni başlayanlar için kolay oyunlar yazma isteği (KK14), kaynakların genelde yabancı dilde olması ve buldukları çevrede kimsenin oyun yöneticisi olmayı üstlenmemesi (KK10) ve kimse tarafından oynatılmayan bir oyun oynatma isteği (KK2) gibi sebepler de oyun yöneticisi olmaya yöneltmiştir. Derleme yapılan oyun yöneticilerinden dördünün oyunlarda kullandığı bir takma adı da mevcuttur (KK9, KK10, KK13, KK15).

Rol yapma oyunları belli bir senaryo üzerinden oynatılır. Kaynak kişi olan oyun yöneticilerinin tamamı kendi senaryolarını kullanmaktadır (KK1-18). Bunun yanında senaryolarında görsel malzemeler kullanan (KK1), senaryosunun, mekân ve haritalarının görsellerini internetten temin eden (KK4), senaryosundaki mekanları fantastik edebiyatın bilinen mekanlarından seçen (KK17) oyun yöneticileri de vardır. Bazı oyun yöneticileri oyun kitaplarında verilen veya başkalarına ait hazır senaryoları oynatmayı da tercih edebiliyorlar (KK3, KK5, KK8, KK10, KK11, KK15, KK16, KK18). Hazır metin kullanmayan (KK7), senaryoyu sadece belli ölçüde hazırlayıp oyuncuların doğaçlamalarına göre hareket eden (KK4, KK6, KK9, KK10, KK12, KK13, KK14) oyun yöneticileri de mevcuttur.

Bazı oyun yöneticileri hemen hemen her şeyi oyunlarına konu edebiliyorlar (KK2, KK11, KK18). Etki alanlarındaki genel ağırlık ise fantastik edebiyat ve mitolojidir (KK1, KK7, KK9, KK10, KK13, KK14, KK16). Oyun yöneticilerinin anlatıları için temel oluşturan kaynaklar arasında bilgisayar oyunları (KK3), fantastik filmler (KK4), eski anlatılar ve öğretiler (KK5), oyun kitapları (KK8, KK15, KK16), pagan kültürleri (KK9) da bulunmaktadır. Ayrıca hemen hemen bütün alt kültür ve popüler kültür öğeleriyle psikoloji ve sosyolojiye kadar uzanan geniş bir yelpazede esin kaynağı mevcuttur.

Oyun yöneticileri, oyunlarında NPC (none player character = oyuncu olmayan karakter) adı verilen, senaryonun içinde yer alan ve oyun içerisinde oyuncuların karşısına çıkan yan karakterleri de seslendirirler. Bu seslendirmeyi yaparken de taklit ön plana çıkmaktadır. Oyun yöneticilerinin büyük bir çoğunluğu taklit yapıyor ve ses taklidi, jest ve mimiklerle bu yan karakterleri canlandırıyorlar. Oyun yöneticileri dengeli bir şekilde, aşırıya kaçmadan, oyuncunun dikkatini dağıtmayacak veya ciddiyeti bozmayacak şekilde, bazen oyuncuların arasında dolaşıp canlandırma şeklinde, oyuncuyu oyuna çekme veya daha iyi adapte etme, oyuncunun kafasında daha iyi bir canlandırma yaratma ve hayal gücünü tetikleme amacıyla taklit yapıyorlar (KK1-KK6, KK9-KK17). Bazı oyun yöneticileri ise ya çok az taklit yapıyorlar ya da hiç taklit yapmıyorlar ve yan karakterleri sadece oyuncunun hayal gücüne bırakıyorlar (KK7, KK8, KK18).

Derleme yapılan oyun yöneticilerinin büyük bir çoğunluğu anlatım ve oyun esnasında müzik kullanmayı tercih etmektedir. Oyun yöneticileri bir enstrüman çalmıyor fakat; genellikle bilgisayardan olmak üzere internetten buldukları hazır müzikleri veya *Star Wars (Yıldız Savaşları)* veya *Yüzüklerin Efendisi* gibi filmlerin müziklerini kullanıyorlar. Birçok oyun yöneticisi, müziğin oyunun önemli bir parçası olduğunu, oyuncuyu etkilemek, atmosfer yaratıp oyuncuyu o atmosfere dahil etmek, oyuncuyu etkilemek amaçlı, oyundaki mekânlara ve yaşanan durumlara veya sahnelere uygun müzikler tercih ediyorlar (KK1-KK6, KK9, KK10, KK12-KK16). Bazı

oyun yöneticileriye müziği çok önemsemiyorlar veya hiç kullanmıyorlar (KK7, KK8, KK17, KK18).

Oyun yöneticileri bir oyunun parçası oldukları için oyuncularla etkileşim halindedir. Oyun yöneticileri, oyuncuların tepkilerinin oyunun dolayısıyla anlatının gidişatı ve şekillenmesinde çok önemli olduğunu, oyuncuların aktif olması gerektiğini belirtmektedirler (KK1-KK8). Oyun yöneticisi oyuncuların dikkati dağılırsa oyunda ve anlatıda ani değişiklikler ve doğaçlamalar yapabiliyor (KK2, KK12). Oyun yöneticisi oynayacağı kişileri senaryosuna ve düşüncelerine uygun bir şekilde önceden belirleyebiliyor (KK1). Bazı oyun yöneticileri oyuncuların özelliklerine göre anlatılarını baştan şekillendirebiliyorlar. Örnek olarak oyunda dindar bir kişi varsa oyuna Tanrı dahil etmiyor veya oyuncular arasında bir kadın varsa kaba sözler kullanmıyorlar (KK13). Oyuncuların yaş dağılımı, oyun tecrübesi, oyuna katılımı, oyunu iyi ya da kötü oynuyor olmaları, birbirleriyle ve oyun yöneticisiyle etkileşimleri ve diyalogları oyunda büyük önem arz etmektedir (KK4, KK6, KK7).

Oyun yöneticileri oyunun gerektirdiği birçok materyali kullanıyorlar. Oyunların temel eşyaları arasında önceden hazırlanmış oyun sistemlerine ait kural kitapları, oyuncuların oynattıkları rol karakterlerinin özelliklerini yazdıkları karakter kağıtları; büyü, saldırı ve benzeri hareketler için belirlenmiş özel zarlar temel eşyalar arasındadır. Bunların yanında oyun yöneticisinin isteğine göre çeşitli haritalar ve görsel materyaller de kullanılmaktadır. Oyun yöneticilerinin çoğu anlatımları esnasında kural kitabı, zar, karakter kağıdı ile harita kullanıyor ve anlatımlarındaki serbestliği kısıtlamadan oyunların belirlenmiş kurallarına uymaya etmeye dikkat ediyorlar (KK1-KK3, KK5-KK1, KK4, KK16, KK17). Bazı oyun yöneticileri zar ve kurallara dikkat etmeden daha çok anlatı ve doğaçlamaya, oyuncuların tepkilerine veya kendi koydukları kurallara dayalı bir şekilde oyunu ve anlatıyı şekillendirebiliyorlar (KK4, KK12, KK13, KK15, KK19). Oyun yöneticileri bunların dışında çok fazla aksesuar tercih etmiyorlar.

Oyun yöneticisinin anlatımı ve oyuncuların bu anlatıya katılımı çeşitli özellikler göstermektedir. Bazı oyun yöneticileri oyuna başlarken bir hikâye anlatımı ile başlıyorlar; fakat daha sonra diyaloglar artıyor (KK4, KK9, KK10, KK17). Bazı oyun yöneticileriye anlatıya da diyaloglara da önem veriyorlar ve bu ikisini dengeli tutmaya çalışıyorlar (KK1, KK8, KK12, KK13). Bir oyun yöneticisinin verdiği bilgiye göre olay örgüsü ve tasvirler hikâye anlatımı şeklindeyken aksiyon esnasında daha çok diyaloglar yaşanıyor (KK5). Anlatı ve diyalog dengesi oyuncuların katılıma göre de değişebiliyor (KK2, KK6, KK7, KK10, KK16). Bazı oyun yöneticileriye oyuncuların aktif katılımını tercih ediyorlar ve diyalogları, hikâye anlatımından önde tutuyorlar (KK3, KK14, KK15).

Oyun yöneticilerinin hepsi anlatıları için uygun ortama dikkat etmektedirler. Genel tercih başta ev ortamı olmak üzere oyun esnasında rahatsız edilmeyecekleri, dikkati dağıtacak unsurlardan uzak, sessiz, sakin ve tercihen loş ışıklı bir ortamdır. Oyunların belli bir süresi bulunmamaktadır. Oyuncu profiline ve oynana oyuna göre oyunlar bir oturum veya birden fazla oturum şeklinde gerçekleştirilebilir. Bir oturum ise

## Kam, Meddah, Oyun Yöneticisi: Yeni Bir Anlatıcı Olarak Rol Yapma Oyunlarındaki Oyun Yöneticileri

en az 2 saatten en fazla molalarla birlikte 12 saate kadar sürebiliyor. Bu da oyun yöneticisinin anlatısının doğrudan uzaması ya da kısılması anlamına gelebiliyor. Oyuncular okul ve iş gibi unsurlara göre de müsait olma zamanlarını belirleyerek oyun/anlatı günü ve süresini şekillendirebiliyorlar (KK1-KK18).

Oyun yöneticileri, rol yapma oyunlarının ve anlatılarının işlev özelliğine de değinmektedirler. Oyun yöneticileri bu oyunun ve anlatı etkinliğinin kendileri ve oyuncular üzerinde eğlenme, eğlendirme, çeşitli sosyal baskılardan kurtulma, psikolojik anlamda rahatlama; günlük hayatın yoğunluğundan, gerçek hayatın sorunlarından bir süreliğine kaçma ve kurtulma, empati kurabilme özelliği kazanma, başka bir hayatı veya başka bir diyarda yaşama arzusunu bastırma, çeşitli duyguları dışavurma, hayal gücünü geliştirme, özgüven gelişimi, sosyalleşme, arkadaşlarla güzel ve kaliteli vakit geçirme, yaratıcılığı geliştirme, farklı bakış açıları kazanma, güzel geçen bir oyun sonunda yaşanan tatmin duygusuyla hayatın geri kalanı için güç bulma ve hayalleri yaşama gibi işlevleri bulunduğunu belirtmektedirler (KK1-KK18).

Sonuç olarak oyun yöneticileriyle ilgili buraya kadar verilen bilginin genel hatları belirlenip geleneksel anlatıcı tipleriyle benzer yönleri ortaya konulabilir. Oyun yöneticilerinin oyun senaryoları yani bir diğer deyişle anlatılarını oluşturdukları belli başlı yapılar vardır. Oyunların standart senaryolar sunan kitapları olduğu gibi oyun yöneticisinin kendi oluşturduğu senaryolar da mevcuttur. Oyun yöneticisi bu senaryoları oluştururken başta edebiyat ve mitoloji olmak üzere birçok alandan faydalanır. Edebiyatın türleri arasında fantastik, bilimkurgu ve korku ağırlıklıdır. Oyun yöneticilerinin bu özelliği de geleneksel anlatıcı tiplerinin anlatılarının kaynaklarıyla benzerlik göstermektedir. Geleneksel anlatıcı tipleri gelenekten gelen, sözlü kültürden veya sözlü kültürden yazıya aktarılmış kaynaklardan beslenmektedir. Oyun yöneticileri de anlatılarını bir kam veya destancı gibi mitik anlatılardan veya bir meddah gibi daha günlük ve gerçekçi olaylardan aldıklarıyla oluşturabilir.

Yukarıda da belirtildiği üzere oyun yöneticileri, anlatılarındaki yan karakterleri ve bu karakterlerin oyuncularla diyaloglarını canlandırırken taklit, jest ve mimiklere başvurabilirler. Bunları da anlatıya ve tabii ki oyuna oyuncuyu çekebilmek için kullanıyorlar. Bu özellik de geleneksel anlatıcı tipleriyle benzerlik göstermektedir. Oyun yöneticilerinin taklit özelliğiyle bir kamın bir ritüeldeki bir hayvanı taklit etmesi, bir meddahın anlatısındaki tipleri sesi ve bedeniyle canlandırması veya bir masal anlatıcısının anlatısındaki devin sesin taklit etmesi anlatı tekniği açısından benzerdir.

Oyun yöneticileri oyunlarının/anlatılarının atmosferine uygun müzikleri, oyuncuları etkilemek ve oyunun içine daha çok çekebilmek için kullanmaktadır. Geleneksel anlatıcı tiplerinden kamlar, destan anlatıcıları ve âşıklar da icralarını müzik eşliğinde gerçekleştirmektedirler. Bu noktada benzerliğin sadece anlatıyla uygun müzik kullanımı noktasında olduğunu söylemek gereklidir. Farklı olan nokta oyun yöneticilerinin belli başlı hazır müzikleri büyük çoğunlukla bilgisayardan çalmak suretiyle kullanmalarıdır. Bir destan anlatıcısı veya âşık ise enstrüman çalar ve anlatısını belli bir ezgiyle uyumlu bir şekilde icra eder.

Oyun yöneticilerinin anlatıları bir oyunun parçasıdır. Yukarıdan beridir belirtildiği üzere bu icra ortamı sonuç itibarıyla bir oyundur ve belli kurallara bağlı bir

şekilde, oyuncularla birlikte oluşturulmaktadır. Bu sebeple yönetici, anlatı esnasında oyuncularla sürekli etkileşim halindedir. Oyunlar özellikle başlangıçta hikâye anlatımı olarak şekillense de oyun içerisinde diyalogların miktarı çoktur ve oyuncuların anlatıya katkıları yönünde oyun yöneticisi doğaçlamalar yapabilir ve anlatısında değişikliklere gidebilir. Bu da metni zenginleştirir ve her icra bir yeniden yaratıma dönüşür. Bu noktada oyuncuların aktif katılımı onları aktif katılımlı dinleyici konumuna yerleştirir. Oyuncuların yaş, cinsiyet ve benzeri profil özellikleri de anlatıyı etkileyen unsurlardandır. Burada geleneksel anlatıcı tipleriyle benzer nokta anlatıcının dinleyiciyle etkileşim içinde metnini yeniden oluşturabilmesidir. Geleneksel anlatıcı tipleri dinleyici profiline ve dinleyicinin ilgisi veya ilgisizliğine göre metninde uzatma ve kısaltma yapabilir. Oyun yöneticileri de benzer bir özellik gösterirler.

Oyunlarda anlatı esnasında oyun yöneticilerinin, oyunlar için gerekli olan belli başlı eşyaları kullandıkları görülmektedir. Zar, karakter kâğıdı, kalem gibi bu eşyalar oyunun önemli parçalarıdır. Bunların dışında aksesuar kullanımı fazla söz konusu değildir. Geleneksel anlatıcı tiplerinin anlatıları esnasında çeşitli eşyalar kullanılmalarıyla oyun yöneticilerinin bu özelliği arasında benzerlik kurulabilir. Sadece oyun yöneticilerinin kullandığı bu eşyaların oyunlar için işlevsel bir özelliği olduğu unutulmamalıdır.

Oyun yöneticileri de geleneksel anlatıcı tipleri gibi anlatılarının icra ortamına dikkat etmektedir. İcra ortamı için en önemli mekânın özellik rahat, yöneticinin ve oyuncuların rahatsız edilmeyeceği, anlatının ve oyunun kesintiye uğramayacağı ve mümkünse anlatıya uygun atmosfere sahip şekilde tasarlanmış bir mekân olmasıdır. Geleneksel anlatıcı tipleri de icralarını rahatlıkla yapabilecekleri ve dinleyiciyle rahat iletişim kurabilecekleri ortamları tercih etmektedirler. Anlatı ortamının koşulları anlatımı etkilemektedir, bu özellik oyun yöneticilerinde de geleneksel anlatıcı tiplerinde de görülmektedir. Oyunların ve anlatıların süresi de buraya kadar belirtilen özelliklerle bağlantılı gelişmektedir. İki saatten on iki saate kadar sürebilen oyunlar, oyun yöneticisinin ve oyuncuların günlük yaşam dinamiklerine bağlı bir şekilde gelişmektedir. Geleneksel anlatıcı tiplerinin anlatı icralarında da oyun yöneticilerinin icralarında da uygun vakitlerle sınırlı olma özelliği görülmektedir.

Oyun yöneticilerinin de geleneksel anlatıcı tiplerinin de anlatılarının çeşitli işlevsel nitelikleri mevcuttur. Yukarıda belirtilmiş olan işlevsel özellikler bir anlatının veya oyunun genel işlev niteliklerini taşımaktadır. Anlatıların eğlenme ve eğlendirme, rahatlama, sosyal baskıdan kurtulma, bireysel gelişim gibi birçok özelliği oyun yöneticilerinin anlatılarında da geleneksel anlatıcı tiplerinin anlatılarında da ortaktır. Oyun yöneticilerinin bir anlatıcı tipi olarak bu oyunu oynamak isteyen kişilerin ihtiyaç duyduğu, insanların bir oyun çevresinde bir araya gelerek sosyalleşmesini ve başarılı bir oyun oynattıkları takdirde oyuncuların psikolojik açıdan rahatlmasını sağlayan bir anlatıcı tipi rolüne bürünüp işlevsel bir özellik kazandıkları da belirtilebilir.



## Kam, Meddah, Oyun Yöneticisi: Yeni Bir Anlatıcı Olarak Rol Yapma Oyunlarındaki Oyun Yöneticileri

### KAYNAKLAR

- And, M. (2012), *Oyun ve Bugü Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, İstanbul: YKY.
- Azadovski, M. (2002), *Sibirya'dan Bir Masal Anası*, Çev.: İlhan Başgöz, Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Başgöz, İ. (1986), "Hikâye Anlatan Âşık ve Dinleyicisi", *Folklor Yazıları*, İstanbul: Adam Yayınları, 49-137.
- Çobanoğlu, Ö. (2000), *Âşık Tarzı Kültür Geleneği ve Destan Türü*, Ankara: Akçağ.
- Çobanoğlu, Ö. (2011), *Türk Dünyası Epik Destan Geleneği*, Ankara: Akçağ.
- Ekici, M. (2004), *Türk Dünyasında Köroğlu*, Ankara: Akçağ.
- Ekici, M. (2008), "Geleneksel Kültürü Güncellemek Üzerine Bir Değerlendirme", *Milli Folklor*, 80, 33-39.
- Ekici, M. (2011), *Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri*. Ankara: Geleneksel.
- Ergun, P. (2014), "Türk Masal Anlatıcısının Kimliği", *Milli Folklor*. 104: 33-45.
- İnan, A. (1986), *Tarihte ve Bugün Şamanizm Materyaller ve Araştırmalar*. Ankara: TTK.
- Köprülü, M. F. (1980), *Türk Edebiyatı Tarihi*, İstanbul: Ötüken.
- Nutku, Ö. (1997), *Meddahlık ve Meddah Hikâyeleri*, Ankara: AKM.
- Yonar, G. (2011), *Türk Edebiyatında Fantastiğin Kökenleri Harikulâde ve Olağandışı*, İstanbul: Ötüken.

### Kaynak Kişiler Listesi:

Kaynak kişi bilgileri kaynak kişinin adı, doğum tarihi ve yeri, eğitim durumu, mesleği ve varsa lakabı şeklinde verilmiştir.

KK1: Asena Can/1993-Mersin/Üniversite/Üniversite Öğrencisi

KK2: Aylin Ayvazoğlu/1991-Ardahan/Üniversite/Çevirmen

KK3: Barış Tekin/1989-Manisa/Üniversite/Performans Aktörü

KK4: Berkay Gökçek/1987-İzmir/Üniversite/Oyuncu

KK5: Burak Türköz/1987-İstanbul/Üniversite/Çevirmen

KK6: Can Yürekli/1989-İzmir/Üniversite/Grafiker

KK7: Cihan Türe/1981-İzmir/Üniversite/Özel Sektör

KK8: Devrim Kunter/1971-İstanbul/Üniversite/Çizgi Roman Yazar ve Çizeri

KK9: Ekin Ergün/1991-İstanbul/Öğrenci/Lowan veya Lowan Whedaus

KK10: Erol Mazhar Aksoy/1986-İstanbul/Üniversite Yüksek Lisans/Mühendis/Croc

KK11: Fatih Tepgeç/1982-İstanbul/Üniversite Doktora/Öğrenci

KK12: Feyzullah Kubilay Kartal/1984-İstanbul/Üniversite/İşletme

KK13: Gökmen Yoldaş/1989-İzmir/Üniversite Yüksek Lisans/Su Ürünleri Mühendisi

KK14: Gülin Yolaç/1988-İzmir/Üniversite/Şirket Ortağı

KK15: Hakan Kamalı/1984-İzmir/Üniversite/Lojistik/Kamos

KK16: Hüseyin Ruhi Küçük/1980-Konya/Üniversite Yüksek Lisans/Bilgi Sistemleri Uzmanı

KK17: İrfan Can Danış/1990-İzmir/Üniversite/Öğrenci

KK18: Yakup Çakmak/1991-İzmir/Lise/Öğrenci