

Levi-Strauss Ve Roland Barthes'ın Yaklaşımıyla "God Of War III" Oyununun Mitsel Çözümlemesi

Tülin SEPETÇİ

Öz

Bu çalışmanın amacı, Roland Barthes ve Levi-Strauss'un mit kuramlarını bir popüler kültür ürünü olarak ele alınan "God of War III" adlı video oyunu bağlamında karşılaştırmaktır. Çalışmada öncelikle tarihsel süreç içerisinde mitlerin işlevi ve "oyun" kavramının mitlerle ilişkisinden, ardından Levi-Strauss ve Roland Barthes'ın mit yaklaşımları ve analizinden bahsedilmiş, ardından "God of War III" adlı video oyununa mitsel çözümleme yapılmıştır. Her iki düşünürün mit yaklaşımları çerçevesinde öne çıkan öğeler incelenmiş ve orijinal Yunan mitolojisinden farklılaştırılarak yeniden üretilen mitlerin taşıdıkları hegemonik anlamlar açıklanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Mitler, God of War, Roland Barthes, Levi-Strauss.

The Mythically Analysis of “God of War III” Through Levi-Strauss and Roland Barthes’s Approaches

Tülin SEPETÇİ

Abstract

The main purpose of this study is comparing the myth theories of Roland Barthes and Levi-Strauss in the context of the video game “God of War III” as a popular culture production. In the beginning of the study the functions of the myths and the relationship between “game” as a concept and myths in historical process have been discussed. Then a mythically analysis has applied to video game “God of War III”. The featured factors which have been featured in the frame of two philosophers’ mythical approaches and hegemonic meanings of the myths which were reproduced by differentiating from the original Greek Mythology have been explained.

Keywords: Myths, God of War, Roland Barthes, Levi-Strauss.

1. Giriş

Oyun Huizinga (2006)'ya göre, "gündelik hayattan farklılaşan belirlenmiş bir eylem niteliği olarak" kültürden de daha eski bir kavramdır. Oyunun işlevini hayvanların ya da çocukların kendi aralarında gerçekleştirdikleri bir eylem olarak değil de, kültürün içinde ele almak gerekmektedir, çünkü oyun kavramı biyoloji ve psikoloji kavramlarının dışında tutulduğu yerde gerçek anlamında anlaşılabilir. Oyun kültürün içinde, hatta kültürden önce var olan, kültürle birlikte ilerleyen ve kültürün başlangıcından içinde yaşanan döneme kadar onu etkileyen bir kurgusal pratik durumundadır. Oyun bir faaliyet biçimi, anlam yüklü biçim ve toplumsal işlev olarak incelenebilmekte, ayrıca toplumsal yapı olarak, farklı somut biçimler içinde de ele alınabilmektedir. Oyun, belirgin imgelerin kullanımına, gerçeğin belli bir temsiline dayanmaktadır. Dolayısıyla bu imgelerin veya temsillerin değerinin anlaşılması önemli olmaktadır. Bunların oyun üzerindeki etkileri gözlemlendiğinde, oyunun kültürel hayatın önemli bir faktörü olduğu çok daha açık bir biçimde anlaşılmaktadır.

İlkel komünal toplumlardan bu yana insanların pek çok faaliyeti oyunla iç içedir. Örneğin insanın iletişim kurabilmek ve öğrenebilmek amacıyla geliştirdiği dil sayesinde nesnelere sınıflandırılmakta, tanımlanmakta ve adlandırılmaktadır. Diğer bir deyişle, şeyler zihin alanına kadar yükseltilmektedir. Dilin yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak, maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelmektedir. Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir. Böylece insanlık, doğa evreninin yanındaki hayal edilmiş ikinci evren olan varoluş ifadesini hep yeniden yaratmaktadır (Huizinga, 2006).

İşte bu noktada devreye mitler girmektedir; mitler de gerçeğin dönüştürülmesi veya "hayal edilmesidirler", ama buradaki süreç gündelik dilden daha karmaşıktır. İlkel insan mitlerin yardımıyla dünyevi olguları açıklamaya çalışmakta ve insani şeylerin temelini doğaüstü güçlerde aramaktadır. Mitleri oluşturan değişik fantezilerin her birinde, ciddiyet ile gayriciddiyetin sınırlarında yer alan yaratıcı bir zihin vardır (Kellner, 1982: 133). İlkel topluluklar, kendilerini ve içinde buldukları toplumun selametini bir bakıma güvenceye alma olanağı sağlayan ritüellerini, adaklarını, bağışlarını, dini törenlerini ve oluşturdukları mitlerini temel olarak basit oyunlar biçiminde gerçekleştirmektedir.

İnsanlar bir parçası oldukları doğayla hem ilişki kurmak hem de kendilerini doğadan ayırmak zorundadırlar. Doğa ile kültür arasındaki karmaşık ilişki tabuları ve tercih edilen davranışlar, mitler olarak adlandırılmaktadır, çünkü mitler en başta birer kültür olgusudur (Önal Akkaş, 2008: 83). Levi-Strauss mitleri, tüm toplum ve insan ırkı tarafından paylaşılan endişe ve sorunlarla baş etme aracı olarak tanımlanmaktadır (Koyuncu, 2011). Fiske (2003)'e göre mit bir kültürün, gerçekliğin

ya da doğanın bazı görünüşlerini açıklamasını sağlayan bir öyküdür. İlkel mitler yaşam ve ölüm, insan ve tanrılar, iyi ve kötü hakkındadır. Bu olgulara yönelik mitler tüm kültürler için evrenseldir. Çağdaş toplumlarda görülen mitler ise erillik ve dişlilik, aile, başarı, bilim vb. hakkındadır. Bu tür mitler ise daha çok farklı toplumlardaki kültüre özgüdür.

Mit mekanizması alışılmış temsil biçimlerinin gündelik nesnelere ve pratiklerle iç içe geçmesine yol açmaktadır. Bu nedenle sonunda bu ideolojik anlamlar o nesne ya da pratiğin doğal, sağduyu düzeyindeki gerçekliği gibi anlaşılacaktır. Dolayısıyla Barthes'a göre mitler yan yana sıralanan anlamların hemen o anda okunmasını gerektirir; bu anlamları birbirine bağlama zorunluluğu da yoktur, çünkü egemen yapı, varlığını devam ettirebilmek için mitler üretmektedir. Bu mitlerin dildeki karşıtlıklar aracılığıyla yaratıldığını belirten Levi-Strauss'un yanında, Roland Barthes ise kapitalizm sonrası toplumlarda çağdaş mitlerin yaratıldığını savunmaktadır. İki yaklaşıma göre de mitlerin işlevi insanın doğayla kendini farklılaştırması ve tarihi doğalaştırmasıdır. Bu noktada mitler, meşrulaştırarak çelişki giderici olarak işlev görmektedir (Barthes, 2003), çünkü mitler insanlara hükmetmek için kullanılmaktadır. Mitler, insanların bilincine ustaca yerleştirildiğinde insanların manipüle edildiklerini anlamaları neredeyse imkansızlaşır; böylece mitler daha da güçlenir, çünkü dikkatlerin toplum içerisindeki bazı problemler üzerine odaklatılmasına, işin gerçek boyutunun gözden kaçırılmasına neden olmaktadır (Schiller, 2005: 40).

Mitlerin ve dinsel ritüellerin kaynaklarından zaman içinde kültür hayatının büyük faaliyetleri doğmuştur: düzen ve hukuk, ticaret ve endüstri, sanat ve zanaat, bilim ve iletişim. Tüm bunlar köklerinin bir kısmını oyunsal eylem alanından almaktadır (Huizinga, 2006). Bu doğrultuda ilkel insandan beri varlığını sürdüren oyunların, günümüz iletişim teknolojilerinin gelişimiyle birlikte aldıkları yeni biçim olan dijital oyunların, içlerinde hala oyunların ilk dönemlerinden kalma mitleri barındırıp barındırmadığı analiz edilmesi gereken bir konu olmaktadır. Bu bağlamda çalışmada God of War III oyunu, Roland Barthes ve Levi-Strauss'ın mitsel yaklaşımları bağlamında analiz edilmiştir.

2. Levi-Strauss'un Mit Yaklaşımı

Levi-Strauss, Saussure'den hareketle kültürler arasındaki benzerlikleri dilbilimsel yöntemle açıklamaktadır. Semiyolojik kavramlarla ilkel mitlerin işleyişini ortaya çıkarmış ve çağdaş mitlerin çalışılmasına öncülük etmiştir. Fiske (2003: 152)'e göre Levi-Strauss, Saussure'ün dil kuramını mitler ve masallar gibi tüm kültürel süreçleri içerecek bir yapısal sisteme genişletmektedir. Ayrıca mitleri incelerken kendilerini mitler aracılığıyla sürekli yeniden üreten ve bir toplumun tavır ve dav-

ranışlarını açığa vuran temel çelişki veya ilişkiyi anlatan karşıtlıklar bulmuştur (Dağtaş, 1999: 46); çünkü mitler tek başlarına anlaşılabilir, tıpkı dil gibi karşıtlıklar ve farklılıklar bütünüdür.

Tüm kültürler dünyayı anlamlandırır ve dünyayı anlamlandırma yolları da evrenseldir. Anlamlar kültürlere özgü ve çoğu zaman nedensizdir. Anlamlar aynı sistemdeki diğer kategorilerle ilişkilerine bağımlı olan bir kategoriler sistemine dayanır ve tümü de kültüre özgü açıklamalar yapmak için kategorileri birleştirme sistemlerine sahiptir. Levi-Strauss'un dikkat çektiği nokta da işte bu kategorilerdir (Parladir, 2002: 56). Çünkü kategoriler ona göre anlam yaratmanın özüdür ve bu sürecin odak noktasını da "ikili karşıtlık" adını verdiği yapılarla açıklamaktadır. İkili karşıtlıkta her şey belli kategorilerdedir ve anlamlandırma süreci, dünyayı bu kategorilere uygulamakla gerçekleşir. Fakat kategoriler tek başlarına var olamaz; varlıkları diğer kategorilerle ilişkisine bağlıdır (Levi-Strauss, 1990).

Doğada var olan kategoriler somut gerçeklikleri karşılayan kategorilerdir. Bunlar daha soyut, genelleştirilmiş ve kültüre özgü kavramları açıklamak ve bunların kültürel değil, doğal görünmesini sağlamak için kullanılmaktadır. Levi-Strauss (1990) bu eğretileme yoluyla soyut kavramlar ile somut kavramları anlamlı hale getirme sürecini "somutlama mantığı" olarak tanımlamaktadır. Ayrıca bu mitlerin temel işlevi olan "doğallaştırma"yı da açıklamaktadır.

Levi-Strauss (1990), tüm toplumlarda doğa ile kültür arasındaki sınırın anlamlı hale getirilmeye çalışıldığını, bu anlamlandırma sürecinde toplumların kendi kültürlerini üretebilmek adına önce doğadan farklılaştıklarını, ardından doğa ile tekrar karşılaştırıp doğallaştırıp meşrulaştırdıklarını savunmaktadır. Bu noktada mitler, doğallaştırıcı ve çelişki giderici olarak işlev görmektedir. Fakat burada dikkat edilmesi gereken nokta mitin işleyişinin açık olduğudur. Gizli olan anlamdır (Parladir, 2002: 88).

İnsan beyni, birbirinden kesin çizgilerle ayrılan sonsuz miktarda ikili karşıtlık üretirken, doğada ise kesin kategorilerden çok, karşılaştırılabilir süreklilikler söz konusudur. Örneğin, karanlığı aydınlıktan, mevsimleri birbirinden ayıran kesin çizgiler yoktur. Bunlar arasında birbirini takip eden bir süreklilik vardır. Levi-Strauss'a göre bu tür karşıt kategorilerin arasında da her iki kategorinin de özelliklerini taşıyan kural dışı kategoriler bulunmaktadır (Fiske, 2003: 154). Kural dışı kategoriler özelliklerini her iki taraftan da aldıkları için çok fazla anlam yüklüdür, çünkü doğa ve kültürden ortaya çıkarlar. Genel olarak bunlar "tabu" ya da "kutsal" kategorisinde değerlendirilmektedirler. Bir başka kural dışı kategori de sınırların çok katı olduğu iki farklı kategori arasında olan kategorilerdir.

Mitler de ikili karşıtlık yapısında doğal olarak var olan çelişkilere değinmekte (Levi-Strauss, 1955: 440) ve bu çelişkileri çözmeler bile bunlarla yaşamının

yollarını göstermektedir, çünkü mitler, kültürel bilinçaltında gizlenen bastırılmış endişelerden ve çözümsüz çelişkilerden kaynaklanmaktadır. Farklı toplumlara bakıldığında görülen ortak endişeler ve sorunlar, derin biçimde yapılmış ortak ikili karşıtlıklar üretmektedir, bu yüzden farklı toplumlarda üretilen mitlerin farkları yüzeyseldir. Farklı nesnelere ya da farklı kahramanlarla anlatılsalar da tüm toplumlar için geçerli evrensel belli başlı değerleri, korkuları, olgulara yaklaşımı içerirler.

3. Roland Barthes'ın Mit Yaklaşımı

Barthes, kapitalist toplumdaki çağdaş mitlerin analizini yapmaktadır. Mitler çalışması ile kapitalist toplumun gündelik yaşamındaki göstergelerini inceleyerek hakim burjuva ideolojisinin göstergeler aracılığıyla nasıl yeniden üretildiğini gösteren Barthes, düz anlam ve yan anlam kavramlarını ortaya koyarak, medya metinlerindeki ideolojik mesajın analiz edilmesinin yolunu açmıştır (Guimaraes, 2012).

Barthes (2003)'a göre semiyolojik kavramlarla düz anlamın göstergesi, yan anlamın gösterenidir ve yan anlam ideolojiktir, mitiktir. Mitler ise kapitalist sistemin temel değerlerini meşrulaştırmak üzere işlev görmektedir ve bu değerleri doğallaştırmaktadır. Mitlerin doğallaştırma işlevi açısından Levi-Strauss'un mit anlayışına benzer bir yaklaşım sergilese de Barthes'ın mit anlayışının Levi-Strauss'un anlayışından farklılaştığı noktalar vardır. Barthes'ın anlayışına göre bireyler mitin içindeki birbiriyle ilişkili kavramların farkında olsalar da, mitsel niteliğinden haberdar değildirler. Yani mit kendi işleyişini gizler. Sınıf temelli olduğu için de hakim sınıfın değerlerinin doğallaştırılmasına hizmet ederler. Bu noktada mitler egemen sınıfın değerlerini genelleyen ve meşrulaştıran yanlış bilinç olarak ideolojik bir işlev görür.

Levi-Strauss ile mitler metin semiyotiğinin öncelikli analiz nesnesi durumundayken, Barthes ile gündelik yaşam kültürünün semiyolojik bir olgusu şeklinde yorumlanmıştır (Dağtaş, 1999). Hem Levi-Strauss hem Barthes, miti bir dil biçimi, anlamları toplumda yayma yolu olarak görüp, mitleri yapısalcılık bağlamında ele almakla birlikte Barthes, dili sınıf egemenliğinin bir aracı olarak görmektedir. Yeme, içme, giyinme, reklam vb. pek çok gündelik hayat pratiğinin göstergeler ve anlamlandırma pratikleri olan mitler tarafından yönlendirildiğini öne sürmektedir (Davidson, 1992). Bunlar, burjuva sınıfının değerlerine göre bazı anlamları doğallaştıran temsil etme biçimleridir. Barthes'ın ideoloji ve dil sorununu birlikte ele alan ve kapitalist yapının değerlerinin dil içinde kuruluşuna yönelik yaklaşımı, medya metinlerine yönelik yeni bir bakış açısı geliştirmiştir. Ayrıca kültüre semiyolojik bir yaklaşımla miti kültürel eleştirinin bir aracı haline getirmiştir.

Barthes (2003)'ün kültürel analizinin semiyotik aracılığı ile yapılmasında ve ideolojinin anlaşılmasında etkili olan yan anlam kavramsallaştırması medya metinlerinde gizli olan anlamları bulmak için kullanılmaktadır. Kitle iletişim araçlarından gönderilen iletileri doğallaştırmak için, mitler ya da ideolojileri ikincil anlam sistemleri yani yan anlam olarak yaratılmaktadır (Göksel, 2006: 113). Bu doğrultuda Barthes, mitleri analiz ederken üç boyutlu bir görüngüden bahsetmektedir: gösteren, gösterilen, gösterge. Düz anlamdaki gösterge, yan anlamın yani mitin göstereni haline gelmektedir.

Dil	1.Gösteren (Signifier)	2.Gösterilen (Signified)	
	3.Gösterge (Sign) I. GÖSTEREN (Signifier)		II. GÖSTERİLEN (Signified)
Mit	III. GÖSTERGE (Sign)		

Şekil 1. Barthes'ın Mit Çözümlemesi (Kaynak Barthes, 2003)

Yukarıdaki şekilde de görüldüğü gibi düz anlamın yani dilsel düzenin göstergesi, ikincil düzenin yani mitin (yan anlamın) göstereni haline gelmektedir. Diğer bir deyişle, dilsel gösterge yeni bir gösterene dönüşmekte ve ideolojik kavramlar gösterilenler olmaktadır. Fakat Silverman (1983: 29)'a göre yananlamsal gösterge ancak toplumsal yapıya başvurularak açıklanabilir ve bu toplumsal yapı da ancak sınıf çıkarları ve değerleri bağlamında anlaşılmalıdır. Çünkü Barthes'a göre mitin görevi tarihi doğallaştırmaktır. Fiske, Barthes'ın mitlere yüklediği tarihi doğallaştırma işlevinin aslında mitlerin belirli bir tarihsel dönemde egemen olan toplumsal sınıfın ürünü olduğu gerçeğini işaret etmektedir. Bununla birlikte mitlerin yaydıkları anlamlar bu tarihi beraberlerinde taşımaktadırlar, ancak mit olarak işleyebilmeleri için yaydıkları anlamlar tarihsel ya da toplumsal değil, doğal olduklarını vurgulamaları gerekmektedir. Dolayısıyla burjuva toplumunda mit depolitize olmuş konuşmadır. Bu yolla mitler toplumsal statükonun korunmasına hizmet eder.

4. God Of War III Oyununa Levi-Strauss ve Barthes'ın Yaklaşımları Aracılığıyla Mitsel Çözümleme

Kitlesel olarak üretilen mallar kültürü temsil etmektedir. Çünkü sanayi toplumunda bireylerin kendilerini gerçekleştirdiği ve kimliklerini tanımladığı süreçler çoğu zaman bu malların tüketimi ile olmaktadır. Satın alınan bir ürün olan video oyunları, hem yeni iletişim teknolojileri içerisinde yeni bir medya ortamı hem de kültürel bir metin olarak çeşitli göstergeleri kullanmaktadır. Bu göstergeler popüler

kültür nesnelere (Kellner, 1982: 133), çünkü oyunlar hem ürünün satışını garantiye almak için oyuncuların beklentileriyle uyumlu hem de egemen kültürel değerlerin yeniden üretilmesinde etkili bir hegemonya alanıdır.

Dağtaş (1999)'a göre değerler boşluğu yaşanan günümüzde özellikle popüler kültür ürünlerinde bir geleneksele, geçmişte kalana dönüş yaşanmaktadır. Bu özellik son dönem video oyunlarında da göze çarpmaktadır. Tarihi ve geçmiş zamanları anlatan öyküleri barındıran oyunlar satış grafiklerinde üst sırayı almaktadır. Dolayısıyla oyun-mit ilişkisi, oyun-kültür ilişkisinin bir parçası olduğu için, oyunlar kültürel değerleri yansıtmakta ve mitleri kullanmaktadır. Bu çalışmada oyun-mit ilişkisi, Lévi-Strauss ve Barthes'in mit anlayışları çerçevesinde incelenmiştir.

God of War III oyununda Levi-Strauss ve Barthes'in mit anlayışlarının ortak noktası olan mitlerin derindeki düzeyde insanlıkla ilgili temel çelişkileri gündeme getirip daha sonra onlara çözüm üretmesi açıkça görülebilmektedir. Yaşamın temel çelişkileri olan ve tüm kültürler için geçerli olan yaşam-ölüm, iyi-kötü, mutluluk-mutsuzluk gibi temel problemler oyunun başlangıcından sonuna dek farklı söylemlerle oyunun anlatısında ifade bulmaktadır. Her iki araştırmacının da mitleri analiz etme yöntemleri bu çalışmada God of War III oyunu için kullanılmıştır. Öncelikle Levi-Strauss'un derin yapısal karşıtlıklar üzerine kurguladığı mit çözümleme modeli, ardından da Barthes'in kapitalizm ile bağdaştırdığı çağdaş mitler incelemesi yapılmıştır. Ayrıca Levi-Strauss'un somutlama mantığı da ayrıca formüleleştirilmiştir. Oyunun genel hatları ikili karşıtlıklar temelinde ve doğa kültür ayrımıyla önce bir özetlenmiştir.

Kültür: Doğa

Özel alan: Kamusal alan

Aile: Birey

Tanrılar: Yarı tanrılar

Yasa ve düzen: Anarşi

Tanrılara inanma: Tanrılara karşı gelme

İnsanlık: Zalimlik

Güvenlik: Tehlike

Batı: Doğu

Olimpos: Pit of Tartarus

Kadınlar ve çocuklar: Erkekler

Normal insanlar: Melez yaratıklar

Barış: Savaş

Dişillik: Erillik

Güç: Zayıflık

İyi: Kötü

Cinsel iktidar: İktidarsızlık

Kahraman: Kratos (Aynı zamanda kuraldışı kategori)

Kahraman olmayan/Yardımcı (Pandora)

God of War III oyununda kural dışı kategorilere ilk örnek olarak oyunun başkahramanı Kratos verilebilir. Bu oyunda Kratos öncelikle yarı tanrı olmasıyla bu sınıflandırmaya dahil edilebilir. O, ne beyaz, ne zencidir, ne tanrı, ne insandır. Ayrıca Kratos mitsel olarak çok güçlüdür, zira yanında karınca kadar kaldığı titanların bile üstesinden kolaylıkla gelebilir; anlatsal olarak da çok başarılıdır. Çünkü göstergebilimsel gücünü kural dışı kategoriye aitliğinden alır (Fiske, 2003: 166).

Bir başka kural dışı kategori farklı hayvanlardan ya da insan-hayvan karışımından oluşan yaratıklardır. Bunlara örnek olarak at adamlar (Kentauros-Hera'nın Zeus tarafından gönderilen bulut şeklinde görüntüsü ve İksion'dan doğmuşlardır), yarı koç yarı insan yaratıklar, üç başlı olan bir köpek ve Minator verilebilir. Minator (Minotauros) insan bedenli, boğa başlı iki ayağı üzerinde yürüyebilen bir yaratıktır. Tanrı Poseidon'un Kral Minos'a gönderdiği bir boğa ile Minos'un karısı Pasiphae'den doğmuştur). Bir diğer yaratık Khimaira'dır. Khimaira, ikisi de yer altı yaratıkları olan Typhon ile Ekhidna'nın birleşmesinden doğmuş, Yunan mitolojisinde yeri olan bir kafası keçi, bir kafası aslan ve bir kafası yılan olan bir yaratıktır (Necatigil, 2006).

Resim 1. Khimaira-Yunan Mitolojisi'nde Bir Kafası Keçi, Bir Kafası Aslan, Bir Kafası Yılan Olan Yaratık



Örnek 1. Kratos'un Dünyaya Geliş Şekli

Gösterenler: Yarı tanrı Kratos, güçlü, kaslı beden yapısı, vahşi ve öfkeli yüz ifadesi

Resim 2. Kratos



Gönderge sistemleri: Zina, tanrının gücü

Derin yapısal karşıtlıklar: Tanrı-kul, düzen-anarşi, güç-zayıflık, nefret-sevgi, gayri meşru çocuk-evlilik içi doğan çocuk

Sorun: Gayri meşru doğan çocuğun babadan intikam almak istemesi

Mitler: Gayri meşru ilişkiden doğan çocuğun düzeni sarstığı miti

Analiz: Yunan Mitolojisinde Kratos güç ve kuvvet simgesi ve Palas ile Styks'in oğludur. Fakat Barthes'ın kapitalist toplumlardaki mit anlayışına göre oyunda mit, güç ve kuvvet simgesi olan bir tanrının, Zeus'un ölümlü bir kadından olan yarı tanrı oğlu olarak kurgulanması yoluyla kurulmuştur. Ataerkil kapitalist sistemin temel direği olan ailenin yapısını tehdit eden zina sonucu dünyaya gelen bir çocuğun düzeni bozan biri olarak gösterilmesi söz konusudur.

Örnek 2. Kratos'un İntikam Serüveninin Başlangıç Noktası

Gösterenler: Kratos'un ailesinin katledilmesi, Savaş tanrısı Ares'in öldürülmesi

Gönderge sistemleri: İntikamın haklı gerekçesi, tanrısal güçleri elde etme

Derin yapısal karşıtlıklar: Güç-zayıflık, aile-birey, tanrı-normal insan

Sorun: Kratos'un karısı ve kızının öldürülmesi sonucu babası Zeus diğer tanrıları öldürmek üzere intikam yolculuğuna başlaması

Mitler: Aile toplumun temelidir, sarsıldığında tek başına kalan birey düzen için de bir tehdit oluşturur.

Analiz: Ares orijinal Yunan mitolojisinde azgın, çılgın, deli, uğursuz, elleri kanlı, kaleler yıkan olumsuz bir varlıktır. Ares akıl ile çarpışmak yerine körüne körüne çarpışmayı simgelemektedir. Akıl ve mantık dinlemez. Oyunda da Kratos Ares'i öl-

dürünce savaş tanrısı olup onun güçlerine sahip olur ve orijinal mitolojide Ares'in sahip olduğu bütün özellikleri gösterir. Bu olumsuz özelliklere de kapitalist ataerkil sistemin temeli olan ailesi öldürüldükten sonra intikam ateşi ile yanmasından sonra kavuşur. Burada ailenin karşısına konulan birey tek başına kaldığında düzeni bozan ve iktidarın en tepesinde olan tanrıya bile meydan okumaktan çekinmeyen birine dönüşür.

Resim 3. Zeus



Örnek 3. Kratos Nedeniyle Oluşan Kaos ve Felaketler

Gösterenler: Hera öldürülünce bitkilerin kurumması, Helios öldürülünce dünyanın karanlığa gömülmesi, Hermes öldürülünce salgın hastalık saçan böceklerin dünyaya yayılması, Zeus ölünce aralıksız süren yıldırım fırtınaları, Hades ölünce kötü ruhların serbest kalması, Poseidon ölünce Olimpos şehrinin sular altında kalması.

Resim 4. Hera ve Kratos



Gönderge sistemleri: Dinsel inanışlar, düzenin korunmasında dini inanışların önemi

Derin yapısal karşıtlıklar: Dinsel inanış-inançsızlık, düzen-kaos

Sorun: Kratos'un tanrıları öldürmesiyle her bir tanrının kontrol ettiği düzenin parçalarının bozulması, düzenin bozulması

Mitler: Dinin toplumsal düzeni sürdürmek için gerekli olduğu, inançsızların onarılamayacak zararlara yol açabileceği miti.

Analiz: Oyunda tanrıların sahip oldukları güçlerin Yunan mitolojisiyle uyumu şöyledir: Helios güneşin ta kendisi olan titan soyundan bir tanrıdır. Gök biliminin ilerlemesiyle birlikte destanlardaki yeri giderek azalmıştır. Helios dünyanın gözü sayılır, o her şeyi görür. Kratos onu öldürerek sadece kendi yolunu aydınlatıp, gizli şeyleri görme yetisine kavuşurken diğer bütün insanlar için bir karanlık söz konusu olur. Hera ise Yunan mitolojisinde tipik bir Grek tanrıçasıdır. Titanlar Rhea ve Kronos'un kızıdır. Yunanistan'ın ırk, soy, din ve dünya görüşlerini ve çıkarlarını daha ileri bir kültürün simgesi Ege ve Anadolu'ya karşı savunan bu yüzden kişiliği ve efsaneleri hep bir kavga, kin, hınç ve geçimsizlik havası yansıtan sevimsiz bir tanrıçadır. Evlilik ve üreme tanrıçası olarak da anılır. Fakat oyunda bitkileri temsil eder. Dolayısıyla o ölünce dünyadaki tüm bitkiler de ölür. Hermes ise mitolojide Zeus'un oğlu ve habercilik tanrısıdır. Hermes iletişim tanrısı olarak olağanüstü yeteneklere sahiptir. Öyle ki Zeus'u bile şaşırtmayı başarır. Oyunda ise o öldürülünce her tarafa böcekler ve onların yol açtığı salgın hastalıklar yayılır. Hades mitolojide, yeraltındaki ölümler ülkesinin tanrısıdır. Oyunda da aynı doğrudur. O ölünce bütün kötü ruhlar serbest kalıp dünyaya yayılır. Poseidon ise denizi simgeleyen ve denizin mutlak hakimi olan tanrıdır. O ölünce bütün şehri sular basar. Son olarak Zeus tanrıların tanrısı tanrıların babasıdır. Gök ile ilgili doğal güçlerin hepsini kişilendiren varlıktır. Doğayı insan düzenine benzer bir düzene sokup, yönetimini ele alan bir insan tanrıdır. Hem doğanın özelliklerini hem de insanın özelliklerini kendinde barındırarak, kültür-doğa karşıtlığını yapısında barındırır. İnsanca düzenin kurucusu ve koruyucusu sayılır. O öldüğünde bütün doğa olayları kontrol edilemez olur. Olimpos'taki tanrıların Kratos tarafından öldürülmesi sonucu yaşananlar, Barthes'ın kapitalist toplumlar için önerdiği mitlerden biri olan dinin toplumsal düzeni sürdürmedeki rolü olarak şöyle yorumlanabilir: İlk olarak tanrıların her birinin ölümünden sonra meydana gelen felaketler, dinsel öğelerin insanların yaşamında ne kadar önemli olduğu ve onlar olmayınca bir kaos ortamının oluşacağı şeklinde yorumlanabilir. Kratos'un sonunda her şeyin boş olduğunu anlaması ve intihar etmesi de, dine karşı çıkmış bir insanın ne duruma düşebileceği yönünde dini nitelikli bir ideolojik anlatı olarak değerlendirilebilir.

Örnek 4. Oyundaki Kadınların Kurgulanması

Gösterenler: Elinde kadehle Hera, Kratos'u boşluğa bırakan Gaia, kocasına ihanet eden Afrodit, tutsak Poseidon'un karısı, Pandora

Resim 5. Hera ve Afrodit'in Cariyeleri



Gönderge sistemleri: Kadının zayıflığı, tehdit edici cinselliği, tekinsiz güvenilirmez doğası, lezbiyen ilişkinin ataerkilliği tehdit etmesi

Derin Yapısal Karşıtlıklar: Kadın-erkek, içgüdü-mantık, iyi kadın-kötü kadın

Sorun: Kadınların doğası gereği tekinsiz, güvenilirmez olması, toplumun uygun gördüğü kadın erkek ilişkisinin dışına çıkma sonucu erkek için yoldan çıkarıcı olması

Mitler: Kadın cinselliği tehdit edicidir. Kadın öteki olduğundan erkek için her zaman tehdit oluşturur ve denetim altına alınması gerekir. Kadınlar ancak evlat, anne, sadık eş olduklarında iyi olabilirler.

Analiz: Yunan mitolojisinde Hera silah ve yetkilerini kötüye kullanmaktan çe-

kinmeyen, sevgi ve nefretleri hiçbir mantığa dayanmayan bir tanrıçadır. Babası Kronos bile doğar doğmaz onu yutar fakat hemen geri kusar. Oğlu Ares bile zalimliğin savaşın tanrısı olur. Afrodit ise mitolojide iki kişiliği ile öne çıkar. Biri göksel, iyilik meleği, diğeri ise ortalık malı. Gaia ise dişi bir titan olarak toprağı simgeler. Barthes'ın kapitalist dönem mitlerinden toplumsal cinsiyet üzerine olan mitler burada da görülür. Erhat (1996)'a göre Hera varlıklı ve bencil burjuva kadını simgeler. Gerçek Yunan mitolojisinde Herkül oğlu olmasa da, oyunda oğlu olarak Herkül vardır ve annesi onun gücünü kötüye kullanmaktan çekinmeyen arkaik, iğdiş edici anne özelliğini taşır. Gaia ise toprağı simgeleyen bir titan ve tüm tanrıların anası olarak kendi evlatlarına yani tanrılara savaş açmaktan çekinmez. Ona yardım eden Kratos'u da sırtından vurarak yer altı dünyasına gitmesine sebep olur. Afrodit ise mitolojide iki farklı kişiliği ile öne çıkmasına rağmen oyunda ataerkil kapitalist ideoloji doğrultusunda yalnızca ortalık malı kişiliği ile yer alır. Kocasını yer altı dünyasında tutsakken bile ona ihanet etmekten çekinmez. Kocasını yokken lezbiyen ilişki gibi ataerkilliği tehdit eden bir ilişkiyi yaşamaktan kaçınmaz. Kadının zayıflığı miti ve eril bakışın kadını boyunduruk altında tutmak istemesine Poseidon'un karısının Kratos'tan yardım istemesi örnek oluşturmaktadır. Kadının nedeni bilinmeksizin elleri bağlıdır ve göğüslerini açıkta bırakan bir elbise giymiştir. Kapitalist ataerkil sistem kadını zavallı, aciz, korunmaya muhtaç olarak konumladıkça, kadını en az korumaya çalıştığı kadar yok etmekte ve varlığını salt bedene indirgemektedir. Böylece seçtiği arzu nesnesi olarak kadına odaklanıp, "egemenliğiyle kendini eğlendirmek" ve gerçek hayattaki iktidarını simgesel güç olarak medyadaki temsilleri aracılığıyla da pekiştirmek istemektedir (Orr, 1997: 87). Oyunda da Kratos kendi amacı için kullanmak üzere kadını itekleyerek, sürükleyerek götürür. Erkeklerin bakışı ve zevk alması için teşhir edilen ikon olarak kadın, cinselliği nedeniyle tehdit edicidir (Mulvey, 1975, s. 64). Bu nedenle Kratos'un tuşlar aracılığıyla yarı çıplak kadını itekleyerek götürmesi bir nevi eril bakışın kadın üzerindeki iktidarını yeniden üretir. Pandora ise Kratos'un kendi kızı yerine koyduğu için iyi ve kendini insanlar için feda edebilen bir kızıdır. Athena Yunan mitolojisine göre Zeus'un kızıdır. Ayrıca kılavuz rolünü gören eylem ve davranışlarda bulunarak yol gösterir. Oyunda da Kratos'a yol gösterir. Fakat sonunda kendi çıkarları için Kratos'u kullandığı anlaşılır.

Örnek 5. Tanrılar ve Temsil Ettikleri**Gösterge:** Tanrıların görünüşleri ve sahip oldukları yetenekler**Resim 6.** Hades, Gaia, Hermes**Gönderge sistemleri:** Toplumsal cinsiyet rollerine göre işbölümü, temsiller**Derin yapısal karşıtlıklar:** Kadın-erkek, bilim-doğa, iktidarı elinde tutanlar-boyunduruk altındakiler, doğurganlık-kısırlık, özel alan-kamusal alan**Sorun:** Toplumsal cinsiyete göre oyundaki kahramanlara onlarla uyumlu özellikler atfedilmesi**Mitler:** Kadınlar üremeyi, doğurganlığı, cinselliği, boyunduruk altında olanı ve doğayı temsil ederken özel alanda, erkekler bilimi, iktidarı, cezalandırma sistemini, teknolojiyi temsil ederler.**Analiz:** Yunan mitolojisi ile bazı açılardan benzese de, oyundaki bazı kahraman ve tanrılar ataerkil burjuva ideolojisine göre mistifiye edilmiş, toplumsal cinsiyet rolleri bu bağlamda oyunda ayrılmıştır. Aşağıda bunlar verilmiştir:**Kratos (Erkek):** Spartalı komutan-baba-Zeus'un oğlu-Savaş Tanrısı, kamusal alan/özel alan**Ares (Erkek):** Savaş Tanrısı, kamusal alan**Zeus (Erkek):** Tanrıların babası, tanrılar tanrısı, Yıldırım Tanrısı, kamusal alan**Hades (Erkek):** Yeraltı Tanrısı, kötü ruhların cezalandırıcısı, kamusal alan,**Pandora (Kadın):** Kötülüklerin kaynağı olan kutunun anahtarı, kız evlat, özel alanda tutsak**Hephaestus (Erkek):** Demirci Tanrısı-Afrodit'in kocası, çirkin, kamusal alan**Daidalos (Erkek):** Mimar-heykeltıraş-Pandora'yı saklayan labirenti yapan usta, kendi yaptığı labirentte tutsak**Hera (Kadın):** Evlilik, üreme, bitkilerden sorumlu, Herkül'ün annesi, Zeus'un karısı, özel alan

Herkül (Erkek): Güç simgesi savaşçı tanrı, arena

Poseidon (Erkek): Tüm denizlerden sorumlu tanrı

Helios (Erkek): Güneş Tanrısı

Hermes (Erkek): İletişim tanrısı, çok hızlı koşmayı sağlayan botların sahibi

Kronos (Erkek): Olimpos dağıını sırtında taşıyan titan

Gaia (Kadın): Toprak her şeyin oluşmasına kaynaklık eden titan

Athena (Kadın): Kılavuz, kişisel hırsı için Kratos'u kullanan

Afrodit (Kadın): Hephaestus'un karısı, aşk ve güzellik tanrıçası

Oyunda kamusal alan - özel alan konumlaması yine cinsiyet temelinde ayrılmaktadır. Oyun genelindeki bütün kadınlar (Hera, Afrodit ve yardımcıları, Poseidon'un karısı vb.) özel alanda konumlanmaktadır. Çünkü eril bir toplumda kamusal alan erkeğe aitken, ev daima kadının uzamıdır (Akbulut, 2008, s. 71). Bunun dışında kültürel pratiklerde kadınlara atfedilen değerler, oyundaki kahramanlarda da görülebilir. Örneğin, doğa tanrıçası Hera evlilik ve üremeden sorumluyken, doğa titanı da dışıdır. Doğa ve yaşam gibi olumlu kavramlar, zayıf ve güçsüz olan kadınla ilişkilendirilmektedir (Fiske, 2003: 170). Fakat iletişimi sağlayan, suları ya da ateşi kontrol eden, demircilik ile silahlar üreten tanrı ya da titanların hepsi erkektir. En belirgin nokta ise Olimpos Dağı'nı yöneten baş tanrı Zeus'un ve tüm Olimpos'u sırtında taşıyan titanın erkek olmasıdır. Dolayısıyla oyunda güç ve iktidar erkek üzerinden anlamlandırılmıştır.

Barthes çirkinliğin de modern mitlerde nasıl yapılandırıldığını bu oyunda Hades gibi yer altı tanrısı ve Hephaestus'da görebiliriz. Barthes'a göre bunlar cinsellikten uzaktırlar (zira Hephaestus tutsak ve karısından uzaktadır, Hades'in ise karısı ölmüştür), "çirkinliği, şişkolukları ve moruklamış etleriyle 'iğrenç'in özelliklerini sergilerler". Çünkü bunlar alışılmış alçak kavramını niteleyenler olarak tiksindirici olanı canlandırmaktadırlar. Bu çirkinlik aynı zamanda maddenin itici bir niteliğinde toplanmıştır: ölmüş bir etin soluk çürüklüğünde. Bu yolla aynı zamanda dinsel inanıştaki cehennem ve oraya düşmenin olumsuzlanması da söz konusudur. Güneş (2010: 126)'e göre yeraltı dinsel inanışlarda yer alan ödül-ceza sisteminin gereksinim duyduğu mekansal temsilde çoğunlukla ceza ile ilişkilendirilmektedir. Yeraltı uç koşullar sunmakta ve bu koşullar bilinmezlik ile birlikte farklı yaşam biçimleri ve fiziki koşulların tahayyül edilmesini tetiklemektedir. Bunun yanında, yeraltı, yeryüzünde hüküm süren düzeni reddeden ve ona karşı sürdürülecek muhalefete karşı korunaklı, gizli ve özgür koşullar sunmasından dolayı politik bir simgeselliğe de ulaştırılmış olmaktadır. Burada ayrıca Barthes'ın ilginç bir tespiti de söz konusudur. Ona göre modern mitlerde her tür kişiliğin kafada oluşturacağı imge bellidir ve bu oyunda da tüm karakterler ona göre kurgulanmıştır. Örneğin, Zeus heybetli yakışıklı beyaz sakallı bir tanrı, Afrodit çok güzel ve seksi bir tanrı-

ça olduğu gibi Hades gibi bir yer altı tanrısı da ancak iğrenç bedenli ve korkunç bir yaratık olabilir. Çünkü Faglos (1998)'e göre yeraltının ve cehennemim tanrısı Hades çirkin, karanlık ve içinden çıkılması zor bir yeraltı diyarından sorumludur.

Örnek 6. Sorun Çözüm Yöntemleri

Gösterge: Kratos'un uyguladığı şiddet

Resim 7. Hermes ve Kratos



Gönderge sistemleri: Sorunların çözümünde şiddetin etkisi

Derin yapısal karşıtlıklar: Şiddet-uzlaşma, savaş-barış

Sorun: Kratos'un karşısına çıkan herkese mutlaka şiddet uygulaması (Pandora dahil)

Mitler: Sorunların şiddetle çözümü mümkündür.

Analiz: Kapitalist egemen ideolojiyi barındıran popüler kültür ürünleri şiddet içeriklidir. Bu şiddet farklı gerekçelerle meşrulaştırılır. Sorun çözümünde en kolay yol olarak sunulur. Barthes'a göre izleyiciler gösterilen şiddetin ve dövüşün hileli olup olmamasına boş verirler. Çünkü gösterinin ilk özelliğine güvenirlere; bu özellik de her türlü neden ve sonucu ortadan kaldırmaktan başka bir şey değildir. Çünkü izleyici/oyuncu için önemli olan inandığı değil gördüğüdür. Dolayısıyla Kratos'un da oyun içerisinde kendinden merhamet dilenen tanrıları bile öldürmekten çekinmemesi Barthes (2003)'a göre oyuncunun bir yazgının yükselişiyle değil, birtakım tutkuların anlık imgesini beklemesiyle ilgilidir. Örneğin bir dövüş müsabakasında insan yenilince şöyle bir yere düşmekle kalır. Modern mitlerde ise yerdeki adam abartılı bir biçimde yerededir, izleyicilerin gözlerini sonuna dek güçsüzlüğünün katlanılmaz görüntüsüyle doldurur. Kratos düşmanını öldürmekle yetinmez; oyuncuya ona işkence yapma fırsatı da verilir. Zaten kitlenin istediği tutkunun kendisi değil, görüntüsüdür. Kitleye böylece sunulan şey acının, bozgunun ve ada-

letin gösterisidir. Oyunda da Kratos'un öldürdüğü insanların dramtizasyonu tüm abartısıyla sunulur. Bükülen kol, sıkıştırılan bacak etkisi altında acı çeken tanrı, acının aşırı betimlemesini sunar. Bunun için acıyı doğuran bütün edimler özellikle gösteriseldir. Buna karşılık herkesin yalnızca acı çekildiğini görmesi yetmez, özellikle neden acı çekildiğini anlaması gerekir. Zira oyunda da Kratos hem kurbanına işkence yaparken bir yandan da onunla konuşmaya devam eder. Şiddetin sebebi oyuncuya aktarılır. Başka anlarda Kratos ve herhangi bir tanrının kapışmasından başka bir görüntü fıskırır: yalvaranın, karşısındakinin insafına sığınmış, eğilmiş, ellerini başının üstüne koyup diz çökmüş ve yenenin ayakta yükselmesi karşısında ağır ağır alçalmış kişinin görüntüsü. Burada adalet kavramı da alçak olan tarafın eyleminin aşağılık derecesi ile doğru orantılıdır. Ne kadar aşağılıksa, kendisine indirilen vuruş da kitleyi o denli sevince boğar. Burada içkin bir adalet söz konusudur.

Örnek 7. Erkekliğin Cinsel İktidarla Ölçülmesi

Gösterge: Afrodite ve yardımcılarının Kratos'u yatağa davet etmesi

Resim 8. Kratos ve Afrodite



Gönderge sistemleri: Erkek iktidarı cinsel iktidarla ölçülür.

Derin yapısal karşıtlıklar: Güç-zayıflık, kadın-erkek, cinsel güç-iktidarsızlık

Sorun: Cinsel iktidarın erkeklikle özdeşleştirilmesi sonucu bunun tersi durumda yetersiz kalma korkusu, aşağılanma durumu, alay konusu olma

Mitler: Cinsel iktidar erkekliğin kanıtıdır.

Analiz: Toplumlarda yaygın rastlanan yanlış inanışlar olan cinsel mitler, oluşturdukları abartılı ve gerçekçi olmayan beklentiler, suçluluk ve yetersizlik hisleri, kaygı ve başarısızlık korkularıyla toplum genelindeki basmakalıp yargıları yeniden üretir (Özmen, 1999). Cinselliğin amacını ve kadın ve erkek ilişkisini cinsel birleş-

me ile sınırlayan bu mit cinselliğin yalnızca doğurganlığa yönelik olması gerektiğine ilişkin bazı tutucu dinsel görüşlerle de paralellik gösterir. Cinsel aktiviteyi başlatma ve yönlendirme yükümlülüğünün erkeğe ait olduğunu ifade eden bu mit kadınların geleneksel edilgen rolünü de pekiştirmektedir. Bu mite göre cinsel ilişki isteğinin dile getirilmesi, ilişkide arzu edilen etkinliklerin talebi bir kadın için ahlaksızlık veya hafiflik olarak nitelendirilmektedir. Barthes (2003)'a göre burada mitin görevi sadece o anki görevi tamamlamak, işlevi yerine getirmek değil, kendisinden beklenen devinileri eksiksiz yerine getirmek; hatta anlamları doruk noktasına dek kullanan, aşırı deviniler önermektedir.

5. Sonuç

Bu çalışmada, Roland Barthes ve Levi-Strauss'un mit kuramları bir popüler kültür ürünü olan "God of War III" adlı video oyunu bağlamında karşılaştırılmıştır. Çalışmada öncelikle tarihsel süreç içerisinde mitlerin işlevi ve "oyun" kavramının mitlerle ilişkisinden, ardından Levi-Strauss ve Roland Barthes'ın mit yaklaşımları ve analizinden bahsedilmiş, ardından "God of War III" adlı video oyununa mitsel çözümleme yapılmıştır. Her iki düşünürün mit yaklaşımları çerçevesinde öne çıkan öğeler incelenmiş ve orijinal Yunan mitolojisinden farklılaştırılarak yeniden üretilen mitlerin taşıdıkları hegemonik anlamlar açıklanmaya çalışılmıştır.

Birer popüler kültür ürünü olarak video oyunlarından God of War III'de dilsel karşıtlıkların olduğu gibi, çağdaş mitlerin de olduğu görülmektedir. Hem Levi-Strauss'un hem de Roland Barthes'ın mitsel çözümlerinin tüm öğeleri oyun içerisinde bulunabilmektedir. Barthes (2003)'a göre modern mitlerin gösteriliş şekliyle hiçbir oyuncu Eski Yunan mitolojisinde ve Olimpos Dağı'nda olduğundan kuşku duymaz. Oyuncu kendini tamamıyla o dönemde ve o ambiyansta hissetmektedir. Oyunda mitler gerektiğinde orijinal Yunan mitolojisiyle bire bir örtüşecek biçimde işlenirken, bazı noktalarda ise başat söylemleri yeniden üretecek biçimde işlenmiştir. Bu durum hem video oyunlarının hegemonyanın yeniden üretilmesi için uygun bir mecra olduğunu göstermekte hem de postmodernliğin getirdiği geleneksel değerlerin yeniden "cover" edilerek sunulmasına da bir örnek oluşturmaktadır.

Kaynakça

- Barthes, R. (2003). *Çağdaş Söylenler*. Metis Yayınları, Ankara.
- Dağtaş, B. (1999). "Reklamda İdeoloji Çözümlemesi", *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Davidson, M. (1992). *The Consumerist Manifesto Advertising in Postmodern Times*. Routledge: Londra.

- Erhat, A. (1989). *Mitoloji Sözlüğü*. Remzi Kitabevi: İstanbul.
- Fiske, J. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. Çev. Süleyman İrvan, Bilim ve Sanat: Ankara.
- Göksel, N. (2006). "Umberto Eco'da Yorumlamanın Sınırları", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Guimaraes, P. E. N. (2012). "What did Barthes mean by 'semiotics'? How useful is his account for social theory and for accounts of ideology?", https://www.essex.ac.uk/sociology/documents/pdf/ug_journal/vol8/2012sc301_pauloguimar%C3%A3es.pdf Erişim Tarihi: 03. 08. 2015).
- Güneş, Ş. (2010). "Yeraltı Mekanı ve Kavramının Toplum ve İmgelem Üzerine Etkisi", *Metu Jfa*, 1, 27: 2, 125-139.
- Huizinga, J. (2006). *Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme 'Homo Ludens'*. (içinde) Çev, Mehmet Ali Kılıçbay. *Ayrıntı Yayınları*: İstanbul.
- Kellner, D. (1982). "Television, Mythology and Ritual", *Praxis* 6, 133-154. <https://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/kellner8.pdf> Erişim Tarihi: 03. 08. 2015
- Koyuncu, A. (2011). "Levi-Strauss Yapısalcılığı", *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 26, 253-262.
- Levi-Strauss, C. (1955). "The Structural Study of Myth", *The Journal of American Folklore*. Vol. 68, No: 270, 428-444. <http://people.ucsc.edu/~ktellez/levi-strauss.pdf> Erişim Tarihi: 03. 08. 2015
- Levi-Strauss, C. (1990). *The Naked Man Introduction to a Science of Mythology*. Vol. 4, Harper & Row: New York. <http://www.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=vJ4hy6tf>
- Necatigil, B. (2006). *Mitologya Sözlüğü*. Sel Yayıncılık: İstanbul.
- Önal Akkaş, S. (2008). "Mit ve Felsefe", *Millî Folklor*. Yıl: 20, Sayı: 77, 83-88.
- Özmen, E. (1999). "Cinsel Mitler ve Cinsel İşlev Bozuklukları", *Psikiyatri Dünyası*. 2: 49-53.
- Parladır, H. S. (2002). "Eski Ahit'teki Mitolojik Ögelerin Yapısal Çözümlemesi", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Schiller, H. I. (2005). *Zihin Yönlendirenler*. Çev, Cevdet Çerit, Pınar Yayınları: İstanbul.
- Silverman, K. (1983). *The Subject of Semiotics*. Oxford University Press: Oxford.