

Çevrim İçi Dijital Oyunlarda Mit ve Metinler Arasılık: “Smite” Örneği

Eser Yeşim ÇALIK*

Öz

Oyunlar, tarihsel süreç içerisinde teknolojinin gelişimi beraberinde dijitalleşmiş, internetin yaygınlaşması ile çevrim içi platformlarda yer almaya başlamıştır. Günümüzde çevrim içi dijital oyunlar üzerinden bir araya gelen kitleler gerek oyunun kendisiyle gerekse bireyler arasında fikir alışverişinde bulunabilmektedir. Zaman içerisinde konu ve işleniş anlamında çeşitlenen çevrim içi oyunlar, oyun-kullanıcı arası iletişim kaynağının da zenginleşmesine olanak sağlamıştır. Dijital oyunların bu yapısının onları, öncelikli üretim amaçları haricinde bir bilgi kaynağı konumuna getirmektedir. Oyuncuya sunulan anlatı ile mitsel metinler arasında bir bağ kurulabilmesi, dijital oyunların metinler arasılık bağlamında incelenebilmesine de olanak sağlamaktadır. Bu gerekçeyle içerik analizi ve metinler arası çözümleme yöntemlerine başvurulmuş, örneklemleri oluşturan “Smite” isimli çevrim içi oyuna ait metinler, mitsel bağlamda metinler arasılık kapsamında ele alınmıştır. Elde edilen veriler ışığında, çevrim içi oyunlara ait anlatılarda, metinler arasılık aracılığıyla mitsel metinlere başvurulduğu saptanmıştır. Dijital oyunların anlatsında yer alan mitsel öğelerin tespiti, dijital oyun anlatsını derinlemesine irdelemek adına önemli bir husustur.

Anahtar Kelimeler: Çevrim İçi Oyun, Dijital Oyun, Metinler Arasılık, Mit, Dijital Oyun Okuryazarlığı

*Doktora Öğr., Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı, e.yesimcakilir93@gmail.com

Çalık, E. Y. (2022). Çevrimiçi Dijital Oyunlarda Mit ve Metinlerarasılık “Smite” Örneği. TRT Akademi, 7 (16), 916-937. DOI: 10.37679/trta.1130560

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 14.07.2022

Revizyon Tarihi: 31.08.2022

Kabul Tarihi: 21.09.2022

ORCID: 0000-0002-9799-3218 DOI: 10.37679/trta.1130560

Myth and Intertextuality in Online Games: Example of “Smite”

Eser Yeşim ÇALIK

Abstract

Games have been digitalized along with the development of technology in the historical process, and they have started to take place on online platforms with the usage of the internet. Today, the masses that come together through online digital games can exchange ideas both between the game itself and gamers. Online games, which have diversified in terms of subject and processing over time, have also enabled the enrichment of the communication source between the game and the user. This structure of digital games makes them a source of information other than their primary production purposes. Establishing a link between the narrative presented to the player and the mythical texts also enables the examination of digital games in the context of intertextuality. For this reason, content analysis and intertextual analysis methods were applied, and the texts of "Smite", which constitute the sample, were discussed within the scope of intertextuality in a mythical context. In the light of the data obtained, it has been determined that in the narratives of online games, mythical texts are used through intertextuality. The determination of the mythical elements in the narrative of digital games is an important issue in order to examine the digital game narrative in depth.

Keywords: Online Game, Digital Game, Intertextuality, Myth, Digital Game Literacy

Research Paper

Received: 14.06.2022

Revised: 31.08.2022

Accepted: 21.09.2022

1. Giriş

Kristeva (1969), metinlerin oluşum esasında birbirleri ile kurdukları ilişkilerin öneminden bahsederek her eserin kendi içinde başkalaşım geçirdiğinden ve bir başka metnin benzerini ortaya koyduğundan söz etmektedir. Kristeva'nın bu açıklaması metinler arası ilişkilerin özünü oluşturmaktadır. Günümüzde popüler bir boş zaman geçirme aracı olarak görülen dijital oyunlarda da Kristeva'nın değindiği metinler arası etkileşime rastlanabilir. Çevrim içi oyun olarak tabir edilen, internet beraberinde ortaya çıkan ve internete bağlı cihazlara erişimin artmasıyla yaygınlaşan yeni oyun düzeni, oyun anlatısının oyunculara ulaşması adına önemli bir araçtır. Lévi-Strauss (1986), zihinsel olarak ortak kabiliyetteki insanlığın, mitsel öğeler ile kültürel değerlerin benzerlik ve farklarına bağlı olarak sahip olduğu ortak zihinsel yapıyı ele almaktadır. Uluslararası boyutta tüketilen çevrim içi dijital oyunlarda da ortak zihinsel yapıya hitap eden kültürel olgulara ve mitsel metinlere bağlı metinler arasılığına rastlamak mümkündür.

“Smite” isimli çevrim içi dijital oyun, anlatısı dolayısıyla metinler arasılık kuramı ile yakından ilişkilidir. Smite oyunu, içerisinde yer alan karakter hikâyeleri ile 16 adet panteona ait mitsel metinleri yeniden yazar. Bu durum Smite'ta yer alan İskandinav panteonunu, *Poetic Edda* ve *Prose Edda* metinleriyle karşılaştırmak adına uygun kılmaktadır. Makale içerisinde öncelikli olarak dijital oyunlar incelenecek, ardından metinler arasılık kavramı açıklanarak Smite oyunu ile *Poetic Edda* ve *Prose Edda* eserleri metinler arasılık kuramı bağlamında ele alınacaktır.

2. Gelişen Teknoloji Beraberinde Dijital Oyunlar

Teknoloji ve internet kullanımının yaygınlaşması sonucunda kültür ve sosyal hayat alışkanlıkları da değişime uğramıştır. “İletişim teknolojilerindeki hızlı gelişimden etkilenen kültür dünyasında, artık dijital sistemler ve onun kuralları hüküm sürmektedir” (Güzel, 2016, s. 83). Dijital sistemlerin ve ağların bireyi veri temelli tüketime yönlendirmesi, geleneksel enformasyon araçlarının da bu yönde değişim geçirmesine sebep olmuştur. Bu doğrultuda bilgisayar, akıllı telefon, tablet gibi teknolojik cihazların kullanımı yaygınlaşmaktadır. Multimedya kaynakları daha hızlı yayılım yolu bulurken yazılı kaynaklar da sanal uzamlarda, veri formunda depolanmaya ve paylaşılmaya başlanmıştır. Bilgisayarlar, yeni medyanın gelişmesiyle televizyonun yerini alarak tüketicisine çok kanallı ve çok katılımcılı iletişim imkânı tanımaktadır. Bu sayede bilgiye, zaman kısıtlaması olmaksızın, çeşitli internet-tabanlı platformlardan kolaylıkla ulaşılabilmektedir. Artık bloglar, WEB adresleri, çevrim içi/önceden kaydedilmiş yayınlar ya da dijital oyunlar gibi eğlence amaçlı tüketilen dijital ürünler, birer enformasyon aracı hâline gelmiştir.

Bilgi arayışında olan kişi, yeni medya beraberinde bilgi sağlayıcısı rolünde de bulunabilmektedir. Makro internet içerisindeki tüm blog sayfaları, sosyal medya uygulamaları, WEB adresleri, kullanıcıların mikro platformlar içerisinde bir araya gelebilmesi ve içerik üretmesi yönünden destekleyici bir tutum sergilemektedir. Bu durum internete ulaşımı bulunan her bireyin, dilediği vakit bilgi üretiminin bir parçası olmasını mümkün kılmaktadır. Nitekim, bu yol ile kaynaklar ve veri içeriği çeşitlense de denetim yetersizliğinden ötürü bilginin doğruluğuna olan güven de azalmaktadır.

“Kültürel, teknolojik ve bilimsel bir fenomen” olarak tanımlanan “Big Data Çağı” (Boyd ve Crawford, 2012, s. 633), günümüz toplumu için veri bolluğunun sonuçlarını tartışmaktadır. Büyük miktarlardaki verilerin, kültür ve iletişim amacıyla tüketildiği görülebilmektedir. Yerel kültürlere ait bilgiler, internet aracılığıyla dünyanın herhangi bir noktasına ulaştırılabilmekte, aynı ya da farklı kültürden bireyler arasında yeniden anlamlandırılabilir. Bununla beraber, özel hayat sınırları gün geçtikçe belirsizleşmekte, kişisel verilerin üçüncü şahıs şirketlerin ulaşımına açılması ve bu şirketlerce ekonomik amaçla kullanımı artmakta, gözetleme alışkanlığı da sosyal medya profilleri aracılığıyla yaygınlaşmaktadır. Sonuç olarak Big Data Çağı’nın hem olumlu hem olumsuz sonuçları olduğu ve internet çağında teknolojinin bu olumlu/olumsuz sonuçlar dâhilinde nötr bir tutum sergilediği söylenebilir.

Gülsoy’a göre (2019), oyunlar kültürle iç içe bir yapıdadır ve toplumları etkileyebilme yetisine sahiptir (s. 318). Platon da oyunları, benzer bir biçimde “bireysel ve toplumsal işlev yüklenen bir insansal etkinlik alanı” (Yengin, 2012, s. 99) olarak tanımlamaktadır. Dolayısıyla günümüzde dijital oyunlar, eğitim, ideoloji yayma, sistem eleştirisi, gerçeklikten kopma gibi çeşitli amaçlar doğrultusunda geliştirilmektedir. Buna bağlı olarak pek çok dijital oyun, oyuncusu ile etkileşime geçebilmeyi amaç edinir. “Geleneksel medya araçlarına özgü pasif kullanıcı/dinleyici/izleyici kitlesi, yerini gelişen yeni medya teknolojileri ile etkileşime açık, daha aktif bir kitleye bırakmıştır” (Söğüt, 2022, s. 58). Steam, Epic, GoG ve benzeri internet tabanlı dijital oyun satın alma ve oynama platformları, dijital oyunların daha fazla ülkede, daha sık ve daha uzun süreler boyunca oynanmasını sağlamaktadır. Ilgaz ve Abay (2020), sosyal medya kullanıcılarının sayıca artışından söz ederken gün içinde bilgisayar kullanım sürelerinin ortalama 7 saati bulduğundan ve “sadece çevrim içi kanallarda oyun oynayarak sosyalleşen bir kitle” nin oluştuğundan bahsetmektedir (s.2). Dolayısıyla çevrim içi oyunlar, pek çok oyuncunun hem oyun içeriği hem de diğer katılımcı oyuncular ile iletişim kurabileceği bir ortam hâline gelebilmektedir. Mul (2008), etkileşimliliğin dijital oyun olgusunda tanımlayıcı bir

yapıya sahip olduğunu belirtmektedir (s. 45). Oyun içi etkileşim imkânlarının ortaya çıkması, internete karşı olan iyimser/kötümser tutumun bir benzerini de beraberinde getirmektedir. Dijital oyunlara karşı tekno-pesimist yaklaşımların büyük birçoğunun, oyun içeriğinde yer alan sakıncalı unsurlar ve oyuncular üzerindeki bağımlılığı arttırıcı yapıya odaklandığı görülmektedir. İki tutum da dijital oyunların sosyolojik yanlarını olumlu ya da kötümser olarak ele alabilmektedir. Oyun içi şiddet unsurlarının oyuncu üzerindeki olası etkileri (Anderson ve Bushmann, 2001; Anderson ve Dill, 2000; Turkle, 1985) ve dijital oyun bağımlılığı (Grüsser, Thalemann, Griffiths, 2007) sıklıkla araştırılan konular arasındadır. Aynı sinema alanında olduğu gibi, şiddet içeriğine maruz kalan, özellikle de yaşı küçük oyuncuların bu davranış bütününe kabulleneceği (Anderson ve Bushman, 2001; Dill ve Dill, 1998; Funk, Baldacci, Pasold ve Baumgardner, 2004; Goldstein, 2005; Subrahmanyam, Kraut, Greenfield ve Gross, 2000) görüşü, tekno pesimist görüşler arasında gelmektedir. Dijital oyunlar üzerine yapılan ilk araştırmaların büyük bir çoğunluğunun şiddet içerikli olması araştırmacıları, şiddetin yaşça küçük oyuncu kitlesinin psikolojisi üzerinde etkili olabileceği görüşüne yönlendirmiştir. Bu görüş ilk kez kamuoyu tarafından 1976 yılında, “Death Race” oyununun boykot edilmesi ile gündeme gelmiştir. 2015 senesinde yayınlanan “Hatred” adlı oyunun, içerdiği şiddet unsurları sebebiyle yasaklanması, buna karşın “Mortal Combat” gibi vahşi görselleri barındıran oyunların dijital oyun satın alma platformlarından kolaylıkla temin edilebilmesi, dijital oyun ve şiddet temelli araştırmaları desteklemektedir. Nitekim covid-19 salgısını sırasında yayınlanan New York Times makalesi, oyunların birer iş simülasyonu görevi üstlenebildiğini, oyuncuya hedef ve başarı duygusu aşılayarak acı, can sıkıntısı veya kişisel boşluk dönemlerinde hem beden hem de zihin için palyatif bakım vazifesi görebildiğini (Suderman, 2020) belirtmektedir. Barr ve Copeland-Stewart ise (2022) covid-19 sürecinde oyun oynama alışkanlıklarını ele alarak bireylerin “Kaçış, Sosyalleşme ve Stresten Kurtulma” ihtiyaçları için dijital oyunlara yöneldiklerini ve olumlu sonuçlar aldıklarını saptamıştır. Dijital oyunların, boş zaman olarak kabul edilen vakti geliştirici ve iyileştirici özelliklere sahip olduğu yönündeki görüşler, dijital oyunlara yönelik optimist araştırmalara zemin hazırlamaktadır. “Oyun”, “dijital oyun” ve “çevrim içi dijital oyun” kavramları arasında, içeriksel ve türsel olmak üzere birçok ayırt edici unsur bulunmaktadır. Dijital oyunlar yalnızca bilgisayar değil, oyun konsolları, telefon, hatta arcade makinelerinde herhangi bir internet bağlantısı ya da ekstra katılımı olmaksızın oynanabilir. Buna karşın çevrim içi oyunlar, genel olarak çok oyunculu oynanmakta ve internet altyapısına mutlak ihtiyaç duymaktadır. Teknolojik gelişmeler ve teknolojik altyapı, oyun türlerinde ayırt edici bir role sahiptir.

Entertainment Software Association'ın (2021) Amerika merkezli araştırmasına göre 227 milyon Amerika vatandaşı 2021 yılında dijital oyun oynadıklarını belirtmiştir. Bu oranın %45'ini kadınlar, %55'ini erkeklerin oluşturması ve ortalama oyuncu yaşınının 31 olması, dijital oyun oyuncularının yaş ve cinsiyet farkı gözetmeksizin dijital oyunlara yöneldiğini göstermektedir. Bunun yanı sıra oyuncuların %53'ü çevrim içi dijital oyunların dostları ve aileleriyle bir araya getirici özelliğinin bulunduğunu, %54'ü yeni insanlar ile tanışma aracı olabileceklerini, %42'si bu oyunlar sayesinde yeni arkadaş/ilişki/eş edindiklerini ve %89'u, dijital oyunları çeşitli kültürden oyuncuları bir araya getiren bir unsur olarak gördüğünü belirtmektedir. Buna bağlı olarak çevrim içi dijital oyunların, topluluk oluşturucu yapıya sahip olduğunu ve çeşitli kültürlerden kişilerin oyunların kendisi ve birbirleri arasında etkileşimde bulunmasına aracı görevi gördüğü söylenebilir.

Anlatı odaklı olmamasına karşın MOBA türüne ait çevrim içi oyunlar da güncellemeler aracılığıyla oyuncuya yenilikler sunan oyun türleri arasındadır. Bu şartlar altında, çevrim içi oyunların oyuncu talebini karşılayabilmek adına belli periyotlarla başkalaşım gösteren içeriklere sahip olması gerekmektedir.

3. Metinler Arasılık Kavramı ve Oyunlarda Mitsel Metinler Arasılık

Sağlam'a (2022) göre bir metin, yeni kültür ve eski kültür ile daimi bir etkileşim içerisinde olmasından ötürü, kendisinden önce ve sonra yazılmış metinler ile birlikte incelenmelidir (s. 304). Bu yaklaşım, metinler arasılık kavramını beraberinde getirir. Eserler mutlak ortak bir paydada bir araya gelmek zorunda olmasa da bir fikrin desteklenmesini ve güçlenmesini sağladıkları vakit eklenerek ortak paydada buluşabilirler. Duff'a göre (2002), metinler arasılık, bir metni oluşturan parçaların, diğer metinlere ait parçalar ile sonsuz bağlantıya sahip olması üzerine kuruludur. Anlamın yalın değil bir diğerleriyle etkileşim sonucu oluştuğu düşüncesi, çevrim içi oyunlarının yapısı gereği çeşitli alanla, özellikle de edebiyatla olan ilişkisi açısından oldukça önemlidir. "Edebiyat alanındaki tarihsel birikim, metinler arası ilişkiyi kaçınılmaz kılmaktadır. Hiçbir eserin kendisinden önceki yazılmış eserlerden etkilenmemesi gibi bir durum söz konusu olamaz çünkü geçmişi yeniden kurmak edebiyat için de kaçınılmazdır" (Avcıoğlu, Dağ İlhan, 2016, s. 353). Bu bağlamda, Grekoromen Dönem'den itibaren örüntülü bir biçimde gelişen eserler, yalnızca yazılı metinleri etkilemekle kalmamış, sanatın çeşitli alanlarına doğru da etkileşimci ve yayılcı bir politika sergilemiştir. Akyıldız (2010) metinler arasılığın etkilerinden şu şekilde bahsetmektedir:

"Metinler arası yaklaşım, sadece konuyu irdelemekle kalmaz, aynı zamanda içsel bir devinim yaratarak süjenin daha geniş bir alana yayılmasını, ayrıntıları-

nın ve biçeminin belirginleşmesini de sağlamaktadır. Bir metnin başka metinlere gönderme yapması ya da oradaki bir kurguyu, karakteri ya da çatışmayı yeniden üreterek model alması, metne teknik olarak bir zenginleşme etkisi getirir; zira metnin çağırışım gücü arttığı, başka metinlere uzanan birçok anlamlilik zeminine kavuştuğu gibi anlatıda tekdüzeliği kıran bir unsur olarak edebî türler arası bir geçişlilikle de tekniğini zenginleştirir.” (s. 716)

Dijital oyunlarda efsaneler, insan ile dünya arasında bir etkileşim şeması oluşturmak adına aracı görevi görmektedir. Oluşturulan yeni anlamlar, tanıdık gelen imgeler üzerinden oyuncuya sunulur. Dijital oyunlar, sanal gerçekliğe dayalı altyapıları ve gerçeküstü faktörleri aktarım yöntemleri dolayısıyla fantastik ve mitolojik ürünler olarak kabul edilebilirler. Dijital oyunların dayandırıldığı gerçeklik, oyun üreticisi firmaların ve çalışanlarının belirlediği sınırlar ve kurallar düzeni üzerinden kurulmaktadır. Oyuncu, ne kadar gerçek dışı olursa olsun oyun gerçekliğini, oyunu oynadığı sürece kendi gerçekliği olarak kabul etmektedir. Bu durum, oyunun oyuncu ile etkileşimini ve bilgi aktarımını da kolaylaştırmaktadır. Dolayısıyla, dijital oyunlar aracılığıyla kültürel unsurlar kolayca aktarılabilir.

Lévi-Strauss (1986), yapı üzerindeki etkilerini göz önünde bulundurma kaydıyla mitleri, toplumu ilgilendiren ortak olayların sebep olduğu, farkındalık üstü bir birlik aracı olarak görmektedir. Kısacası, mitsel metinler ile ilişkili tüm konular, kullanıcısının zihninde hâlihazırda var olan bilgilere hitap ederek dijital üretimi temellendirmektedir. Bu sebepten ötürü dijital oyunlar, sıklıkla “yeniden yazım” sürecine başvurmaktadır. Yeniden yazım süreci, “Ayrışık unsurları, başka metinlere ait parçaları tutarlı bir bütün içerisinde bir araya getirmek, onları düzenleyerek aralarında uyum sağlamak, böylelikle yeni bir metin ortaya çıkarmak bir yeniden yazma işlemi olarak da görülür” (Aktulum, 2007, s. 313-321). Yeniden yazım yoluyla alıntılanan orijinal metin ile benzer özelliklere sahip yeni bir metin oluşturulmakta ve orijinal metni güçlendirici, çok sesli yeni bir ürün elde edilmektedir. Bu amaçla “yazar, bir başka metni kendi metninin bağlamında yeniden oluşturur” (Aktulum, 2014).

Huizinga (2013), oyunun gündelik yaşamdan ayrı bir düzlemde yaşandığını ve kendine has bir gerçekliğe sahip olduğunu savunmaktadır. Dijital oyunlar da geleneksel oyunlara benzer olarak sanal düzlemlere ait anlatıyı oluşturmak adına mitsel metinlere ve yeniden yazıma sıklıkla başvurur. Dijital oyun firmaları oyuna ait sanal düzlemi, gerçek dünyanın sosyopolitik yapısı ile birebir temellendirmek zorunda olmadığından, farklı kültürlere ait çeşitli mitleri yeniden yazım yöntemi için kullanabilmektedir. Bu sebepten ötürü, dijital oyunlar içerisinde yer alan kültürel oluşumlar, birden fazla kültüre ait mitsel metni tek çatı altında toplayıp yeni bir kültür yapılaşması ortaya koyabilmektedir.

Oyunlar, antik çağlardan itibaren var olmalarından ötürü metinler arasılık kapsamında ele almak adına ideal kaynaklardır. Latince kökenli "ludus" (game-oyun) kelimesinden türetilen Ludoloji (Oyun bilim), oyun kavramını genel hatlarıyla ele alır (Frasca, 2001). Birçok antik Batı ve Doğu kültürlerinde kural tabanlı, zar ya da oyun taşı görevi gören kemik, yontma taş ve benzeri materyallerin kullanıldığı oyunlar bulunmaktadır. Nitekim bu eski oyun sistemlerinin, eğlenceden ziyade genel anlamda rekabet ve eğitim amaçlı kullanıldığı tespit edilmiştir (Egenfeldt-Nielsen, v.d., 2008, s. 1). Örneğin Campbell ve Zimmer, "*Philosophies of India*" (1969) kitabında, Hindu doktrinleri içerisindeki "Lila" adlı "Tanrı'nın oyunu" kavramından söz etmektedir. Lila'ya göre dünya ve yaşam, ruhun oyuncu olduğu bir oyundur ve öğretici bir yapıya sahiptir. Antik Yunan Dönemi'nde ise hem edebi hem toplumsal açıdan oyunların bahsine sıkça rastlanmaktadır. Devdutt Pattanaik'ın "*World Mythology*" araştırmasında (2005), Antik Yunan Dönemi'nde oyunların edebiyattaki ve sosyal hayattaki yerini incelemiştir. Buna göre Achilles'in sevgilisi Patrolocus'un onuruna Truva sahillerinde düzenlediği cenaze oyunları, Apollo'nun Python'u, Herkül'ün de Nemean aslanını avlamasını kutlamak için düzenlenen Pythian ve Nemean oyunları, Antik Yunan'da oyunların, edebiyatın ve sosyal yaşamın ilişkisini de ortaya koymaktadır. Marcus ve Decimus Brutus'ün, MÖ 264'te Roma'da bir ilk olarak babaları adına düzenlediği gladyatör oyunları ile "ölümü insan kontrolü altına alındıklarına" (Pattanaik, 2005) inanılmaktadır. Gladyatör oyunları sayesinde savaş ve ölüm gibi Antik Yunan Dönemi'nde gündelik hayatın bir parçası olan konular yeniden yazılmakta, edebi eserlerde ve sosyal yaşamda yeniden anlamlandırılabilir. Dolayısıyla bu etkinlikler hem oyun hem spor hem de ritüel görevi görmektedir. Milattan önce 776 yılında gerçekleşen olimpiyat oyunları da aynı amaçlar için düzenlenmiş, zaman içerisinde ritüel ve oyun amaçlarından uzaklaşarak spor aktivitesi olarak kabul edilmeye başlamıştır.

Günümüzde Antik Yunan ritüel/spor/oyunlarına dijital oyun olarak rastlamak mümkündür. Bunun yanı sıra, bilgisayar oyunlarına ait çok-katılımcılı turnuvalar "E-spor" olarak tanımlanmakta ve resmi bir spor türü olarak kabul edilmektedir. Gerçekleşmesi için dijital ağlara, internete ve diğer çevrim içi oyunculara ihtiyaç duyan e-spor, yapısı gereği olimpiyat ve gladyatör oyunlarını andırmaktadır. E-spor katılımcıları, oyun türüne bağlı olarak ya bireysel ya da takım hâlinde mücadele etmektedir. Gladyatör oyunlarındakine benzer olarak e-spor turnuva düzeni de takım/birey olarak rakipleri alt etme ve hayatta kalan son ekip/kişi olma çabası üzerine kuruludur. Savaş içerikli olmayan, oyuncuların kısıtlı süreler içerisinde yeteneklerinin test edildiği, olimpiyat oyunlarına benzer örnekler de görülebilir.

E-spor turnuvaları da aynı olimpiyat ve gladyatör oyunları gibi dijital oyun oyuncularının becerilerini test etmektedir. Nitekim e-spor mücadelelerinde eylemler, oyuncuların belirlediği avatarlar aracılığıyla gerçekleştirildiğinden bu etkinliklerde fiziksel güç ve dayanıklılık değil, strateji ve refleks gibi zihinsel yetiler test edilmektedir.

4. Yöntem

Bu çalışmada, çevrim içi dijital oyunlar, mitler aracılığıyla metinler arası bağlamında analiz edilmiştir. Araştırma örneklemini, 2015 yılında “10 milyondan fazla oyuncuya sahip olan” (Crecente, 2015) MOBA (Çevrim İçi Çok Oyunculu Savaş Arenası) türüne ait “Smite” adlı çevrim içi dijital oyun oluşturmaktadır. Smite oyunu, karakter tasarımlarının ve karakterin yeteneklerinin (skill) mitsel metinler ile yakından ilişkili olmasından ötürü örneklem olarak seçilmiştir. Çalışma içerisinde, Smite oyununda bulunan oynanabilir karakterlere ait anlatı ele alınmış, bu karakterlerin doğrudan yer aldığı mitsel metinler incelenerek iki anlatı arasındaki benzerlikler irdelenmiştir. Smite oyunu, MOBA oyun türüne has özellikleri sebebiyle anlatı değil, karakter odaklı bir yapıya sahiptir. Bu sebepten ötürü, analiz aşamasında karakter yapıları üzerine yoğunlaşmıştır. Araştırmada, 16 adet pantheonu ait mitolojik tanrı ve kahraman temel alınarak 121 oynanabilir karakter içerisinden İskandinav mitolojisi ile ilişkili 15 adet karakter çerçevesinde sınırlandırılma gerçekleştirilmiştir.

Çalışma yöntemi olarak içerik analizi yöntemine başvurulmuştur. Nitel araştırmalarda sıkça kullanılan içerik analiziyle, “birbirine benzeyen veriler, belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirilmekte ve bunlar okuyucunun anlayabileceği bir biçimde düzenlenerek yorumlanmaktadır” (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 227). Araştırma içerisinde, verilen örneklem üzerinden çevrim içi oyunlarda yer alan mitsel öğelerin tespit edilmesi amaçlanmaktadır. Mitler ve oyun anlatısı arasındaki benzerliklerin ve farklılıkların tespiti adına metinler arası çözümleme yöntemine de başvurulmuştur. “Metin inceleme yöntemlerinden biri olan metinler arası çözümleme yöntemi, metnin kendinden önce üretilmiş diğer metinlerle bağlantılı olabileceğini savlamaktadır” (Gündoğdu, 2012, s. 1894). Metinler arası çözümleme modeli ile çevrim içi oyunlara ait sanal evrenlerin anlatısında yer alan mitsel metinlerin yeniden yazım unsurları ortaya çıkarılmıştır. Metinler arası çözümleme ve içerik analizi yöntemleri, mitler ve dijital oyun arasındaki metinsel bağlamın irdelenmesi adına öncelikli adımlardır. Dijital oyun oyuncularının, oyunlar ait düzlemlerde gerçek hayata yönelik iz düşümlü tecrübeler edindikleri düşünüldüğünde (Binark, 2006, s. 3), bu araştırma oyuncuların oyun deneyimlerine ilişkin edinimlerini saptamak adına da önem taşımaktadır.

Amaç ile bağlantılı olarak araştırma içerisinde, "Çevrim içi platformda oynanan Smite oyunu, mitsel metinlerin alternatif bir yeniden yazım örneğidir" hipotezi üzerinden, metinler arası içerik analizi yöntemi ile hareket edilmektedir.

5. Analiz ve Bulgular

KÜNYE	
Geliştirici Şirket	Titan Forge Games
Yayıncı	Hi-Rez Studios
Tür	MOBA
Oynanabilir Platformlar	PC (Windows), Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch
Çıkış Tarihi	25 Mart 2014
Ortalama Oyuncu Sayısı	+ 30 milyon (Takahashi, 2019)

Şekil 1. SMITE Oyununa Ait Künye Bilgisi

Çalışma kapsamında MOBA türüne ait Smite adlı çevrim içi oyun, Poetic Edda ve Prose Edda eserleri ile bir arada ele alınmış ve metinler arasılık bağlamında içerik analizi yöntemine başvurulmuş ve incelenmiştir. Smite oyunu, oynanabilir karakterlerin doğrudan mitolojik metinlerden esinlendiği, oynanış anlamında da gladyatör oyunlarını andıran bir yapıya sahiptir. Ücretsiz (Free to Play) oynanabilen Smite, oyuncusuna mitolojik temsiller aracılığıyla "Thor'un çekicine hükmetmeyi", "düşmanlarını Medusa olarak taşla çevirmeyi" ve "Tanrısal olmayı" vadetmektedir (Smite Game). Oyun; Çin, Kelt, Arthur Devri, Mısır, Yunan, Hindu, Japon, Maya, İskandinav, Polinezya, Roma, Slav, Afrika (Vudu ve Yoruba) olmak üzere 16 adet panteon başlığı altında 121 adet temsil barındırmaktadır.

Panteon kelimesi, "tüm tanrılar" (Harper, t.y.) anlamına gelen Yunanca pantheon'dan gelmektedir. Bir panteon, bir kültürün tanrılarına ve tanrıçalarına genel bir bakışı oluşturarak toplumun değerlerini ve algısını yansıtmaktadır. "Yıldırım büken bir otokrat tarafından yönetilen panteon, ataerkillik ve savaşçı becerilerinin değerlendirilmesini ifade edebilmektedir." (Fee, 2004, s. 3). Aşağıda Smite oyununda yer alan "İskandinav Panteonu"na ait mitsel metinlerle örtüşen karakter özellikleri sunulmuştur:

İSİM	UNVAN	YETENEKLER
FAFNİR	Pırlıtlı Altın Efendisi	Cursed Strength, Coerce, Draconic Corruption,
FENRİR	Bağımsız	Unchained Seething Howl, Brutalize Ragnarok
FREYA	Valkyries Kraliçesi	Valkyrie's Discretion, Brisingamen's Blessing
HEIMDALLR	Uyanık	Piercing Sight Gjallarhorn, The Bifrost
HEL	Yeraltı Tanrıçası	Decay, Hinder, Repulse
JORMUNGANDR	Dünya Engereği	Venomous, Submerge, The World Serpent
LOKİ	Düzenbaz Tanrı	Vanish, Decoy, Assassinate, Behind You
ODIN	Her Şeyin Babası	Raven Shout, Gungnir's Might, Path to Valhalla
THOR	Yıldırım Tanrısı	Mjolnir's Attunement, Anvil of Dawn, Warrior's Madness
RATATOSKR	Kurnaz Haberci	Acorn Blast, Through the Cosmos, Acorn of Yggdrasil
SKADI	Kış Tanrıçası	Piercing Cold, Rune of the Hunt, Kaldr The Winter Wolf
SOL	Güneş Tanrıçası	Radiance, Stellar Burst
TYR	Kanuni	Fearless, Power Cleave, Law bringer, Unyielding
ULLR	Şanlı Olan	Expose Weakness, Wield Axes, Weapon Master
YMİR	Buz Devlerinin Babası	Ice Wall, Frost Breath

Şekil 2. SMITE Oyunundaki Oynanabilir Karakterlere Dair Bilgilendirme

Smite, İskandinav mitolojisinde yer alan kahramanlara da yer vermiş, bu esnada Tanrılar ile kahramanlar arasında bir ayırım gözetmemiştir. Antik Çağ'da kahramanların Tanrılar için dövüştüğü oyunlar, günümüz e-spor turnuvaları içerisinde, Tanrılarının ve kahramanların oyuncu kitlelerinin başarı edinimi için karşı karşıya geldiği yeni bir düzen hâlini almıştır. Mücadelenin gerçekleştiği düzlem sanal bir ikincil dünya olduğundan, büyü gibi fantastik olgular bu evrenler için alışılmış birer araç olarak kullanılabilir. Dolayısıyla tür sınıflandırması ve karakter özellikleri aşamasında yeniden yazım aracılığıyla mitsel metinlere başvurulduğu görülmektedir.

Smite karakteri olarak Fafnir, açgözlülüğün temsili olarak ortaya çıkmaktadır. Eddic şiirlerden biri olan ve "Reginsmál" isimli bir başka Eddic şiir ile bütünlük sağladığı gözlemlenen "Fáfnismál" (Bellows, 1936) metnine göre, Andvari'nin yüzüğü ve altının laneti ile aklını kaybeden Fafnir bir ejderhaya dönüşmüş ve Sigurd tarafından katledilmiştir. Smite'ta da aynı mitsel metinlerde olduğu gibi Fafnir, açgözlülükle babasını öldürüp lanetli altınlar yüzünden ejderhaya dönüşmüştür (Chabria, 2019). Nitekim oyun içinde cüce formuna sahip olan Fafnir, "Draconic Corruption" yeteneği ile ejderhaya dönüşerek rakiplerine saldırabilmektedir. Fafnir'in diğer saldırı taktikleri de, "Sonsuz Açgözlülük", "Lanetli Güç" gibi, büyüsel tema içerisinde Fafnir'in mitsel kökenine göndermede bulunmaktadır. Bunun yanı sıra Smite karakterlerin tanımlarında, İskandinav mitolojisinde kıyamet olarak tasvir edilen "Ragnarok"un bahsine de rastlanmaktadır. "Dünya baş aşağı gitmeden önce bir Rüzgâr Çağı, bir Kurt Çağı" (Dronke, 1997) olarak tanımlanan Ragnarok'u başlatan durumlardan birisi, Smite içerisinde "Bağımsız" unvanıyla oyunda yer alan Loki'nin oğlu Fenrir'in, tutsaklığından kurtulup Odin ile mücadelesi sırasında Odin'i yemesidir (Larrington, 1999). Fenrir'in Smite'ta sahip olduğu orijinal "Standart Fenrir" skinine (kostüm) ait görselde Fenrir, kırık zincirlerin arasından doğrulmaktadır. "Zincirsiz" ve düşman karakteri ısırıp yutma eylemine odaklanılan "Ragnarok" özellikleri, İskandinav mitolojisi ile ilişkilendirilebilir. Odin karakterinin Ragnarok sırasında Fenrir tarafından öldürüldüğü bilinse de Smite'taki Odin'in karakter bilgisi "Görücüler, ölümünün büyük kurt Fenrir'in dişleriyle geleceğini iddia ediyor ve herkes gibi Odin de kaderini değiştirmeye çalışıyor." (Smite Game) şeklindedir. Viking kıyameti Ragnarok mitsel metinlerde belli bir sıralamayla gerçekleştiyse de Smite içerisinde İskandinav mitolojisindeki önemli karakterlerin karşı karşıya gelebilmesi adına Ragnarok sonuçlarını göz ardı edilmiş, mitsel metinler ile örüntülü olmak kaydıyla oyuna özgü bir zaman çizelgesi yeniden yazılmıştır. Ragnarok bu açıdan karakterler arası iletişimi sağlayan ve karakterlere arka plan öyküsü kazandıran bir metin olarak yer almaktadır.

Odin'in oyun içi arka plan hikâyesinde mitsel metinler arasından Poetic Edda'ya ait olanlar ve Völuspá şiirinin önemli bir yeri bulunmaktadır. Poetic Edda, en önemli İskandinav tarihçilerinden biri olan Snorri Sturluson tarafından sunulan Edda'dan farklı olarak, antik İskandinav anonim şiirlerinin koleksiyonunun modern atfıdır. Codex Regius 31 versiyon içeren İzlanda Orta Çağ el yazması metnidir (Lindow, 2001). Völuspá, Codex Regius'ta bulunan şiirlerden biridir ve Smite'in oynanabilir karakterlerinden birçoğu, Völuspá metninden etkilenmiştir. Odin'in bilgilendirmesinde görücü olarak völvaların "volva" olarak kullanıldığı görülmektedir. Snorri Sturluson'un 13. yüzyılda kaleme aldığı Prose Edda'da, Odin'in gözünü kaybetmek uğruna bilgelik kuyusu olarak bilinen Mímisbrunnr'dan içtiğinden bahsedilmektedir. Aynı konunun, Poetic Edda'da da geçtiği görülür. Völuspá şiirinde yer alan Völvalar, Odin'i Ragnarok konusunda bilgilendirmeden önce görülerinin gerçekliğini ispatlamak için bu bilgiye başvurmaktadır. Smite oyunu Mímisbrunnr'u "Bilgelik Kuyusu" olarak özelleştirmiştir.

Karakter bilgilendirmesinde yer alan bir başka bilgi Huginn (düşünce) and Muninn (anı) olarak bilinen kuzgunlardır. Antik metinlerde Odin'in unvanlarından biri olan "Kuzgun Kral"ın bahsi Smite oyununda geçmemektedir; buna karşın Odin'in kuzgunları, karakterin "Kuzgun Haykırışı" özel yeteneğini şekillendirme üzerinde etkili olmuştur. Huginn ve Muninn, Odin'e ait oyun-içi bilgilendirmede bahsedildiği üzere, Midgard çevresinde uçup bilgi toplamakta ve gözlemlerini Odin'e iletmektedirler (Smite Game). Poetic Edda'da ise Odin'in Huginn ve Muninn'in günlük uçuşlarından geri dönmeyeceklerinden korktuğu ifade edilmektedir (Vigfússon, 1827). Snorri'nin Orta Çağ İzlandik yazıtlarından Eddic şiir "Grímnismál"i alıntılaman McCoy (2016), kılık değiştiren Odin'in kuzgunlarını gönderdiğini ve geri dönmeyeceklerinden korktuğunu belirtir. Bunun yanı sıra Smite içerisinde, bu iki kuzgunun Hel tarafından hediye edildiğinden bahsedilmektedir. Resmî Smite sayfasının Hel karakteri hakkındaki bilgilendirmesine göre Hel, Odin'in kendisini sürgün ettiği yeraltı dünyası için minnettarlığını göstermek adına Huginn ve Muninn'i Odin'e hediye etmiştir (Smite Game). Nitekim mitsel metinlerde, "Yeraltı Tanrıçası" unvanlı Hel'in, kuzgunları Odin'e hediye etmesine yönelik çok sayıda kaynak bulunmamaktadır.

Smite oyununda Hel karakterine ait "Çürüme" gibi özel yetenekler, Hel'in ölümler diyarı ile ilişkisi üzerine kuruludur. Karakterin diğer özellikleri ise Hel'in çift kişilikli yapısına gönderme olarak yorumlanan, "yarı mavi ve yarı ten rengi yüzü" (Lindow, 2001, s. 172) üzerine kurgulanmıştır. Odin'in yeraltı dünyasını Hel'e vererek yalnızca savaşçıların kabul edildiği Valhalla'yı kendi yönetimine alması, oyun içinde Odin'in "Path to Valhalla" adlı pasif özelliğine yansımıştır. Mitsel metinlerde

önemli bir yeri bulunan Odin, Smite karakteri anlatısı içerisinde bir hükümdar olarak değil, bilgelik arayışında olan ve Ragnarok'a karşı hazırlık yapan bir karakter olarak sunulmaktadır. "Allfather" unvanına ve "Aesir'in En Güçlüsü" olarak tanımlanmasına karşın hükümdarlık bahsi geçmemekte, "Lanetli Tanrı" olarak adlandırılmaktadır. Bu bağlamda Odin, diğer panteon karakterlerinin ve İskandinav mitine ait oynanabilir Tanrı/kahramanların arasında oyuncuyu belirli bir tercihe yönlendirmemek adına güçlü fakat sıradan bir savaşçı olarak yeniden yazılmıştır.

Smite'ta Hel'in karakter tanıtımında bahsi geçen "Hel ve kardeşleri Ragnarök ile sonuçlanan büyük bir felaket kaynağı olacaktı." (Smite Game) cümlesi, Ragnarok konseptinin yalnızca Fenrir ile Odin mücadelesinden değil, "Dünya Engereği" unvanıyla sunulan Jormungandr ile Thor karşılaşmasından da başlayacağına işaret etmektedir. Völuspá şiirindeki görücü völvalar, Thor ve Loki'nin oğlu Jormungandr'ın mücadelesine de değinmiştir. Thor, Jormungandr ile mücadelesinden galip çıkmış fakat Jormungandrın zehri yüzünden ölmeden önce ancak dokuz adım atabilmiştir (Ellis, 1965, s. 112). Antik metinlerde "yılan, engerek" olarak geçen Jormungandr, Smite içerisinde "engereksi bir ejderha" olarak tarif edilmektedir. 2015 yılında oyuna dâhil edilen Jormungandr'a dair Ragnarok'taki rolü hariç fazla bilgiye yer verilmemiştir. "God Reveal" ismiyle geçen karakter tanıtım videosu dahi, yalnızca Jormungandr'ın Thor'un karşısına çıktığı ana dair görselleri içermektedir. Ek olarak, resmî sitede yayınlanan karakter bilgisi de Ragnarok ile sınırlandırılmıştır. Bir ouroboros temsili olarak İskandinav Mitolojisi'nde yer alan Jormungandr'dan, Prose Edda'da "dünyayı sarıp kuyruğunu yakalayan yılan" olarak bahsedilmektedir. Odin'in Jormungandr'u derin denizlere hapsetmesi, Jormungandr'ın bir deniz yılanı olarak tanımlanabilmesine sebep olmaktadır. Bunun haricinde antik metinlerde Thor ile Jormungandr'ın mücadelesi, Ragnarok'tan da önceye, Thor'un Jormungandr'ı avlamak için denize açılmasına kadar uzanmaktadır. 11. yüzyıldan kalma Altuna rün taşında, Prose Edda'da bulunan "Gylfaginning" şiirinde bahsi geçen olay resmedilmiştir. Buna göre Thor, Hymir ile birlikte Jormungandr'u avlamak için denize açılır. Thor, Jormungandr'u oltasıyla yakalamayı başarır, nitekim Hymir'in olta ipini kesmesiyle Jormungandr kendini kurtarır (Sturluson, 1916, s. 69-70). Smite ise Jormungandr karakterini, yalnızca Thor ve Ragnarok ile ilişkilendirmiş ve Jormungandr'a ait özellikleri denizde değil, karada yaşayan bir yılanı uygun biçimde yeniden yazmıştır.

Thor'un karakter tanıtımında Jormungandr ile ilişkisine, Jormungandr'unki kadar ağırlık verilmediği gözlemlenmektedir. Thor karakterini şekillendirmede Thor'un çekici Mjöllnir'in çok daha önemli bir yeri bulunmaktadır. Sturluson'un Prose Edda'sında yer alan "Skáldskaparmál" şiiri (McCoy, 2006), Mjöllnir'in yapımını konu

alır. Buna göre Tanrı Loki, Thor'un karısı Sif'in saçlarını kestiğinde, Thor'un gazabından kurtulmak için Ivaldi cücelerinden Sif için bir altın taç, asla hedefi iskalamayan bir mızrak ve asla batmayan bir gemi yapmalarını ister. Sonuçlardan memnun olan Loki, Cüce Brokkr ve Sindri ile daha iyisini yapamayacakları konusunda kellesi üzerine iddiaya girer. Brokkr ve Sindri, Loki'nin tüm çabalarına karşın içlerinde Mjöllnir'in de bulunduğu hediyeler ile Odin'in karşısına çıkar. Brokkr ve Sindri'nin hediyelerinden hoşnut olan Odin, Brokkr ve Sindri'nin Loki'nin ağzını dikmelerine izin verir. Prose Edda ve Poetic Edda'da, İskandinav panteonunun en bilindik kahramanlarından olan, Yıldırım Tanrısı ve dünyanın koruyucusu Thor'un çekici Mjöllnir'in geçtiği birçok şiir bulunmaktadır. Buna karşın Smite oyunu Thor'un hikâyesini Mjöllnir'in yapım aşamasını "Skáldskaparmál" şiiri ile sınırlamış, yalnızca buz devleri ile mücadelesine değinmiştir. Oyun içinde Thor karakterinin tüm özel yetenekleri ise Mjöllnir odaklı şekillendirilmiştir. Öte yandan oyun, karaktere "Savaşçının Deliliği" özel yeteneğini eklemiş olsa da Thor'un mitsel metinlerdeki "Koruyucu" ve "Savaşçı" kimliklerini göz ardı ederek Thor'u "Suikastçi" türüne dâhil etmiş, karakteri bu bağlamda yeniden yazım sürecinden geçirmiştir. Aynı şekilde mitsel metinlerde "Koruyucu, Gözcü, Gardiyan" olarak bilinen ve Smite içerisinde de "Gardiyan" olarak adlandırılan Heimdallr, "Avcı" olarak sınıflandırılmış, Loki ise Poetic Edda ve Prose Edda içerisindeki birçok şiirde yer almasına karşın karakter özellikleri ve özel yetenekleri "Düzenbazlık" tanımı üzerinden şekillendirilmiştir. Poetic Edda'daki "Lokasenna" şiirinde (McCoy, 2006) büyücülükle suçlanmasına karşın Smite karakteri olarak Loki, arkanik özellikleri göz ardı edilerek "Suikastçi" sınıfına ait "Yakın dövüş taktiğiyle fiziksel hasar veren" bir karakter olarak yeniden yazılmıştır. Bu açıdan Loki karakteri, mitsel metinlerden bütünüyle farklı bir profil çizmektedir. Ek olarak, Lokasenna şiirini çeviren Hollander (2011), kitabının giriş bölümünde, günümüzde Loki ile ilgili popüler "kurnaz tanrı" görüşünün mitsel öğretiler içerisinde doğrudan kabul edilmediğini belirtmiştir. Smite ise Loki karakterini direkt olarak sinsi bir "kötü adam" (Smite Game) olarak öne çıkarmakta, karakter bilgilendirmesini bu yönde çerçevelenmektedir.

Ragnarok konsepti ile bütünlük kuramayan diğer panteon Tanrı ve kahramanları arasında, Thor ve Jormungandr arasında gözlemlenen türde ikili ilişkiler kurularak ya da İskandinav mitolojisinde yer alan önemli kavramlar ile ilişkilendirilerek bütünlük sağlanmaya çalışılmıştır. Örneğin Ratatoskr karakteri ile, İskandinav panteonunda sıkça bahsi geçen ve Dokuz Dünyayı birbirine bağlayan, İskandinav kozmolojisinde merkezi bir role sahip Yggdrasil ağacı arasında, "Acorn of Yggdrasil" özelliği üzerinden özdeşim kurulmuştur. Poetic Edda'da yer alan "Grímnismál" şiirinde (Bellows, 1936) Ratatoskr'a hitaben "Ratatosk dişbudak ağacı Yggdrasil'de

koşan olan sincaptır; Yggdrasil; taşıdığı kartal kelimelerinin üstünden ve onların altındaki Nithhogg'a söyleyerek" cümleleri bulunmaktadır. Prose Edda'daki "Gylfaginning"de ise (Sturluson, 2005), Ratatoskr'dan "Ratatosk adı verilen sincap külün üstünde aşağı iner, kartal (Vedrfolnir) ve Nidhogg'u kışkırtan iftiralı dedikodular anlatır" olarak bahsedilmektedir. Bu bağlamda Smite oyunu, "Güneş Tanrıçası" Sol'ü "Güneş ve Ateş", Tyr'i "Azim ve Adalet", Ullr'i ise "Ok Bazlı Avcılık" olmak üzere konsept tabanlı tasarladığı gibi, Ratatoskr'ı da mitsel metinlerden etkilenmek kaydıyla, "Düzenbaz Haberci" unvanı altında sincabı andıran özellikler ile şekillendirmiştir.

Oyunun ilk öne sürdüğü oynanabilir karakterlerden biri olan "Buz Devlerinin Babası" Ymir ile "Kış Tanrıçası" Skadi arasında, "Kış, kar ve buz" konseptleri bağlamında benzerlik bulunmaktadır. Oyun içerisinde Ymir, Odin ve buz devleri arasındaki mücadele ile ilişkilendirilmiştir. Skadi'nin arka plan öyküsü ise Tanrıça olabilmek için Niord (Poetic Edda ve Prose Edda'da geçtiği isimle Njörðr) ile evlenmesi üzerine kuruludur. Mitsel metinlerde Skadi ile Loki arasındaki iletişimin güçlü olduğu görülmektedir. Poetic Edda'daki Lokasenna'nın girişinde Loki ile Skadi'nin tartışmasından bahsedilmektedir (Larrington, s. 93). Tanrılar Loki'yi yakaladığında Skadi, Loki'nin yüzüne zehirli bir yılan yerleştirir. Njörðr ile evlilikleri ise Prose Edda'daki "Gylfaginning" ve "Skáldskaparmál" şiirlerinde geçmektedir. Yaz iklimine uygun bir bölgede yaşayan Njörðr, karlı Prymheimr'da yaşamayı kabul etmediğinden, aynı şekilde Skadi de deniz kenarındaki Nóatún'da yaşamak istemediğinden Skadi Prymheimr'a döner ve yalnız yaşamaya karar verir (Sturluson, 2005).

Smite oyununda Skadi karakteri, mitsel metinlerde avcılık ile ilişkilendirilmesinden yola çıkılarak "Avcı" grubu altında kurgulanmıştır. Ne var ki, oynanabilir iki karakter olarak bulunmalarına rağmen, karakter arka plan anlatılarında Skadi ve Loki arasındaki iletişime, Eddic şiirlerdekinden farklı bir perspektif ile yaklaşmıştır. Smite'ta, Skadi için Odin ve Ullr gibi oyun içi kontrol edilebilen kahramanların yanı sıra "kötü adam" olarak sunulan Loki'nin de Skadi'nin "aile" olarak gördüğü gruptan olduğu belirtilmektedir. Nitekim Eddic şiirlerde buna dair bir bilgi bulunmasa da Lindow (2001), The Poetic Edda çevirisinde Gylfaginning şiirindeki Loki'nin, Skadi'yi güldürmeyi amaçlayan özel bir ayın düzenlediğinden bahsetmektedir (s. 269). Lokasenna içerisinde Skadi'nin Loki'nin yüzüne yılan yerleştiren kişi olduğu düşünüldüğünde Lindow, Loki ve Skaði'nin dikkate değer, garip bir ilişkilerinin bulunduğunu belirtmektedir.

6. Sonuç ve Öneri

Ludolojinin incelediği oyunlar, Antik Çağ'dan itibaren moral verici aktiviteler, cezaze ritüelleri, spor etkinlikleri olarak sosyal hayatın bir parçası hâline gelmiştir. Çalışmanın ilk bölümünde, dijitalleşen dünya beraberinde dijitalleşen oyun konusuna değinilmiştir. Günümüz teknolojilerinin hızla gelişmesi, pek çok geleneksel oyunun dijital platformlara aktarımını kolaylaştırmıştır. Oyunların dijital oyun formu kazanması, oyuncuların oyuna ulaşımını ve küresel kapsamda tüketimini mümkün kılmıştır. Dijital oyunların sosyal hayata bu denli entegre olması, dijital oyunların oyuncu üzerindeki olumlu/olumsuz etkilerine yönelik tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Şiddete yönelme ve bağımlılık, dijital oyunların olumsuz etkilerine yönelik araştırma konularının başında gelmektedir. Bunun yanı sıra, dijital oyunların boş zamanı verimli hâle getirdiği, oyuncuların psikolojisi üzerinde faydalı etkiler yarattığı ve eğitici yapıya sahip olmaları olumlu görüşler arasındadır. Dijital oyunların, dijital ağlar aracılığıyla günün her vakti, her noktadan ulaşılabilir olması, oyuncular arası iletişimin güçlenmesini, mesaj aktarımının pratikleşmesini ve oyun içeriklerinin daha geniş kitleler tarafından tüketilmesini mümkün kılar. İletişimin ve içeriğin önemi bu noktada ortaya çıkmaktadır. Dijital oyuna yönelik olumlu ya da olumsuz tüm çıkarımlar, dijital oyunların yalnızca eğlence işlevine değil, anlatsında yer alan öğelerin bireyi ve topluları şekillendirici etkileri üzerine de odaklanarak ortak noktada bir araya gelmektedir. Dolayısıyla, dijital oyun içeriklerinin akademik araştırmalar kapsamında ele alınması, dijital oyunların kültür ve mesaj aktarımı rolünün de daha net anlaşılabilmesi adına büyük önem taşımaktadır.

İnternet, dijital oyunların küresel etkisini arttırıcı en önemli faktörlerden biridir. “Çevrim içi oyun” kavramı internet beraberinde ortaya çıkmış, uluslararası sınırların, oyun evrenini oluşturan sınırlar içerisinde ortadan kalkmasını sağlamıştır. Çevrim içi oyunlar aracılığıyla, sabit internet bağlantısı kurulabildiği ve teknolojik aracı görevindeki bilgisayar, telefon ya da oyun konsolu yardımıyla çevrim içi oyuna bağlanılabildiği sürece, dünyanın herhangi bir yerindeki bir başka oyuncu ile 7/24 iletişime geçmek mümkündür. Çevrim içi oyunlar sayesinde oyuncular hem kendi aralarında hem de oyunun sunduğu atmosfer, karakter ve oyun içeriği ile etkileşimde bulunurlar. Bu etkileşim, oyuncu-oyuncu ve oyuncu-oyun arası kültür aktarımını beraberinde getirmektedir. Çevrim içi oyun türlerinden biri olan MOBA, anlatı odaklı oyunların aksine “hayatta kalma” odaklı bir oyun türü olarak öne çıkmaktadır. Nitekim MOBA türü de bünyesinde, oyun mekaniğine bağlı karakter ve olay örgüsü anlatısı barındırabilir. Aynı oyun mekaniği, son hayatta kalan kişi/grup olma üzerine kurulu olduğundan, yapısı gereği gladyatör oyunlarına benze-

mektedir. Bu durum, dijital oyunlar ve metinler arası yaklaşımı beraberinde getirir.

Çalışmanın ikinci bölümünde metinler arasılık kavramı ele alınarak mitsel metinler ile oyunlar arasındaki ilişki incelenmiştir. “Her metnin eski alıntılarının yeni bir örgüsü” (Aktulum, 2014, s. 46) olduğu düşünülürse anlatı temellerini metinler arasılığa başvurarak kuran tüm dijital oyunlar, kendilerinden sonra gelen dijital oyun anlatıları ve toplumların temelini oluşturan antik metinler arasında bir köprü görevi görmektedirler. Oyuncular, yazılı kaynaklara başvurmaksızın, dijital oyunların sağladığı multimedya aracılığıyla o metinlere ait bilgilere ulaşabilir. Oyunların eğlence odaklı yapısı, bireylerin bu bilgileri daha kolay alımlaması için de kolaylaştırıcı bir faktördür. Bu durumda yeniden yazım yoluna başvuran dijital oyunlar, kendilerinden önceki eserleri dijital platformlara taşımak ve dijital oyun ilgilisi bireylere aktarmak konusunda da birer araç olarak görülebilir.

Analiz ve bulgular aşamasında, örneklem olarak seçilen MOBA türüne ait çevrim içi dijital oyun “Smite” ile, Poetic Edda ve Prose Edda eserleri içerik analizi yöntemi kullanılarak karşılaştırılmıştır. Smite oyunu bünyesinde, diğer pek çok antik metnin yanı sıra İskandinav mitolojisinde yer alan mitsel figürlere de yer verilmektedir. Smite oyununun gladyatör oyunlarını andıran yapısı, oyuncularının çatışma içerisinden ayrılan en güçlü karakter olma arzusunu tatmin etmek üzerine kuruludur. Buna bağlı olarak oynanabilir karakterler, güçleri mitsel metinlerde sıklıkla vurgulanan tanrılar ve mitolojik kahramanlar üzerine şekillenmiştir. Analiz sonucunda, hipotez ile bağıntılı olarak karakter anlatısında yer yer doğrudan, kimi zamansa yeniden yazım yöntemine başvurularak mitsel metinlerden faydalandığı görülmüştür. Smite oyunu ile Poetic Edda ve Prose Edda metinleri, doğrudan alıntılar ve gönderge aracılığıyla metinsel bir bağa sahiptir. Buna istinaden, karakter yeteneklerinin belirlenmesi aşamasında Poetic Edda ve Prose Edda’ya ait söylemler, Smite oyununun anlatısında yinelenerek “alıntı ile yalın bir söylemlerarası/ metinler arası ilişki” (Aktulum, 2014, s. 77) kurmaktadır. Bu ilişki, oyun karakterlerinin kavramsal bir temel edinmesi adına da faydalıdır.

Anlatısını mitsel metinlere dayandıran Smite gibi tüm dijital oyunlar, mitsel metinlere yeni bir form kazandırır. Aynı edebi eserler gibi, dijital oyunlar da tür ya da konu fark etmeksizin, diğer dijital oyun anlatıları ile metinler arası bir bağa sahiptir. Tüm dijital oyunlar kendilerinden önce piyasaya sunulan oyunlardan etkilenmekte, kendilerinden sonra çıkan oyunları da etkilemektedir. Dolayısıyla bu araştırma çerçevesinde, metinler arasılık ve dijital oyun anlatısını bir arada ele alan tekno optimist araştırmalar gerçekleştirilmesi önerilmektedir. Bu ve benzeri gelecek araştırmalar, mitsel metinleri anlatısında barındıran dijital oyunların oyuncuyu, toplumu ve kültürel yapıyı şekillendirici rolüne ilişkin faydalı veriler

sağlama potansiyeline sahiptir. Özellikle oyun oynayan genç nüfusun, dijital oyunların sundukları bilgileri doğrudan kabul etmeye yatkınlık göstermesi, gelecekte bu konu üzerinde gerçekleştirilecek araştırmaların, multidisipliner yapısı gereği ludoloji ve narratoloji gibi oyun çalışmaları başta olmak üzere pek çok alana fayda sağlayacağına inanılmaktadır.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Kaynakça

- Aktulum, K. (2007). Borges, Yeniden yazmak-Metinler arasılık. *Uluslararası VII. Dil Yazın Ve Değişim Sempozyumu*, 313–321.
- Aktulum, K. (2014). *Metinler arası ilişkiler*. Kanguru.
- Akyıldız, H. B. (2010). Tanpınar'ın Romanlarında Metinler arası ilişkiler. *International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 5(3), 716–727.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *PsychEXTRA Dataset*, 12(5), 353–359. <https://doi.org/10.1037/e315012004-001>
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2021). Playing video games during the KOVİD-19pandemic and effects on players' well-being. *Games and Culture*, 17(1), 122–139. <https://doi.org/10.1177/155541202111017036>
- Bellows, H. A. (1936). *Fáfnismál. The Poetic Edda: Fafnismol*. Haziran 20 2022 tarihinde <https://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe24.htm> adresinden erişilmiştir.
- Binark, M. (2009). *Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı, türler ve oyuncu*. İstanbul; Kalke-don.
- Boyd, D., & Crawford, K. (2012). Critical question for big data. *Information, Communication & Society*, 15(5), 662–679. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2012.678878>
- Chabria, P. S. (2019). *Fafnir's heart: A legend from Norse mythology inspires an anthology of poetry from across the world*. Scroll.in. 4 Haziran, 2022, tarihinde <https://flipboard.com/article/fafnir-s-heart-a-legend-from-norse-mythology-inspires-an-anthology-of-poetry-fr/f-6ac982a9b1%2Fscroll.in> adresinden erişilmiştir.
- Crecente, B. (2015, Temmuz 24). *Smite celebrates 10 million players with Kevin Sorbo hercules voice pack*. Polygon. 14 Mayıs 2022, tarihinde <https://www.polygon.com/2015/7/24/9035777/smite-celebrates-10-million-players-with-kevin-sorbo-hercules-voice> adresinden erişilmiştir.

- Dağ İlhan, Ü., & Avcioğlu, G. G. (2016). Anlatı içinde anlatı: Orhan Pamuk'un "Kırmızı saçlı kadın" eserinde Doğu-Batı sentezi. *Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 1(Sayı:40), 351–359. <https://doi.org/10.21563/sutad.270395>
- Dill, K. E., & Dill, J. C. (1998). Video game violence. *Aggression and Violent Behavior*, 3(4), 407–428. [https://doi.org/10.1016/s1359-1789\(97\)00001-3](https://doi.org/10.1016/s1359-1789(97)00001-3)
- Dronke, U. (1997). *The poetic edda; Volume li: Mythological Poems*. Clarendon.
- Duff, D. (2002). Intertextuality versus genre theory: Bakhtin, Kristeva and the question of genre. *Paragraph*, 25(1), 54–73. <https://doi.org/10.3366/jsp.2002.25.1.54>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2012). *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge.
- Ekiz, T. (2007). Alımlama Estetiği Mi Metinler arasılık mı? *Ankara Üniversitesi Dil Ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 119–127. https://doi.org/10.1501/dtcf-der_0000000997
- Ellis, D. H. R. (1965). *Gods and myths of Northern Europe*. Penguin Books.
- Entertainment Software Association. (2022, February 7). *2021 essential facts about the video game industry*. Entertainment Software Association. 18 Haziran 2022 tarihinde <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/> adresinden erişilmiştir.
- Fee, C. R. (2001). *Heroes and Kings: The Battle for Myhtic Britain*. Oxford University Press.
- Frasca, G. (2001). *What is Ludology? A Provisory Definition*. Ludology. 29 Mayıs 2022, tarihinde <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> adresinden erişilmiştir.
- Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2003). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27(1), 23–39. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.005>
- Gentile, D. A., & Gentile, J. R. (2007). Violent video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 37(2), 127–141. <https://doi.org/10.1007/s10964-007-9206-2>
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression?. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 10(2), 290–292. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>
- Gülsoy, S. (2019). Oyun, Kültür ve Zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 62, 317–337.
- Gündoğdu, A. E. (2012). Metinler arasılık bağlamında Tahsin Yücel'in 'Yalan' adlı romanı. *Journal of Turkish Studies*, 7(4), 1893–1903. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.3470>
- Güzel, E. (2016). Dijital Kültür ve çevrim içi Sosyal Ağlarda Rekabetin Aktörü: "Dijital habitus". *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 4(1). <https://doi.org/10.19145/guifd.26114>
- Harper, D. (t.y.). Etymology of Pantheon. Online Etymology Dictionary. . Etymology. 8 Haziran 2022 tarihinde <https://www.etymonline.com/word/pantheon> adresinden erişilmiştir.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

- Ilgaz Büyükbaykal, C., & Abay Cansabuncu, İ. (2017). Türkiye’de yeni Medya Ortamı ve dijital Oyun Olgusu. *Electronic Journal of New Media*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.17932/iau.ejnm.25480200.2020.4/1.1-9>
- Kristeva, J. (1969). *Desire in language: A semiotic approach to literature and art*. Columbia University Press.
- Larrington, C. (1999). *The poetic edda*. Oxford University Press.
- Lévi-Strauss Claude. (2013). *Mit Ve Anlam*. İthaki.
- Lindow, J. (2002). *Norse mythology: A guide to gods, heroes, rituals, and beliefs*. Oxford University Press.
- McCoy, D. (2016). *The viking spirit: An introduction to norse mythology and religion*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Mul, J. D. (2008). *Siber Uzayda Macera Dolu Bir Yolculuk*. (A. Özdamar, Çev.). Kitap Yayınları.
- Pattanaik, D. (2005). *Devdutt Pattanaik Retells Greek Myths*. Devdutt. 23 Mayıs 2022 tarihinde <https://devdutt.com/> adresinden erişilmiştir.
- Raessens, J., & Goldstein, J. H. (2011). *Handbook of Computer Game Studies*. MIT Press.
- Sağlam, Ö. (2022). Metinler arasılık Kuramı çerçevesinde Güngör Dilmen’in Deli dumrul adlı oyunu. *Dil Ve Edebiyat Araştırmaları/Journal of Language and Literature Studies*. <https://doi.org/10.30767/diledeara.1063134>
- Smite Game. (2020, Haziran 18). *God*. Smitegame.com. 13 Haziran 2022 tarihinde <https://www.smitegame.com/gods/> adresinden erişilmiştir.
- Sturluson, S., & Anderson, R. B. (2005). *The Prose Edda: Norse mythology*. (J. Y. Byock, Çev.). Penguin Books.
- Sturluson, S., Young, J. I., & Nordal, S. (1916). *Gylfaginning. The Prose Edda*. (A. G. Brodeur, Çev.). The American-Scandinavian Foundation.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield, P. M., & Gross, E. F. (2000). The impact of home computer use on children’s activities and development. *The Future of Children*, 10(2), 123–144. <https://doi.org/10.2307/1602692>
- Suderman, P. (2020, Mart 23). *Opinion: It’s a perfect time to play video games. and you shouldn’t feel bad about it. (published 2020)*. Opinion | It’s a Perfect Time to Play Video Games. And You Shouldn’t Feel Bad About It. - The New York Times. 2 Haziran 2022 tarihinde <https://rb.gy/unhkmd> adresinden erişilmiştir.
- Söğüt, F. (2022). Dijital oyunlarda transmedya hikâyeciliği: Assassin’s Creed Serisi örneği. *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(1), 56–78. <https://doi.org/10.17336/igusbd.742234>
- Takahashi, D. (2019, Ekim 11). *How smite esports helps keep 30 million players engaged with the game*. Yahoo! 20 Haziran 2022 tarihinde shorturl.at/adPQ7 adresinden erişilmiştir.
- Turkle, S. (1985). *The second self: Computers and the human spirit*. Simon and Schuster.
- Vigfússon, G. (1827). *Corpus Poeticum Boreale, the Poetry of the old Northern Tongue from the Earliest Times to the Thirteenth Century*. (F. Y. Powell, Çev.) (Vol. 1). At the Clarendon Press.
- Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. Beta.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Zimmer, H. R., & Campbell, J. (2020). *Philosophies of India*. Princeton University Press.



SMITTE