

BİR ANLATI TÜRÜ OLARAK VIDEO OYUNLARI

Melda ÖNCÜ

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

melda.oncu@hbv.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-9101-5886>

<i>Atıf</i>	Öncü, M. (2023). Bir Anlatı Türü Olarak Video Oyunları. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 13 (1), 155-165.
-------------	--

ÖZ

İlk olarak 1960'lardan itibaren geliştirilmeye başlanan video oyunları bir yeni medya türü olmalarının yanı sıra postmodern kültürün de bir ürünüdür. Kısa süre içerisinde video oyunları sürekli gelişim göstermiş, genişlemiş ve derinleşmiş bir tür olarak ortaya çıkmaktadır. Video oyunları kendi içerisinde çeşitlenerek pek çok alt türe ayrılmıştır. Bunlardan bazıları direkt olarak anlatı temelli olmakla birlikte, anlatı bir video oyununun olmazsa olmaz bir parçası değildir. Ancak bugün başlıbaşına bir anlatı olarak tanımlanabilecek pek çok oyundan söz etmek de mümkündür. Bu çalışmanın amacı, video oyunlarını bir anlatı türü olarak incelemektir. Çalışma için anlatı ve oyun alanlarına ilişkin literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Her geçen gün genişleyen video oyunlarının başlıca alt türlerinde anlatının varlığı ve nasıl şekillendiği çeşitli oyunlar üzerinden incelenmiştir. Bir video oyununda anlatıyı aktarmak için pek çok anlatı dili bir arada kullanılır. Bunlardan başlıcaları, yazılı ve sözlü metinler, görseller, hareket, ses ve müziktir. Video oyunlarında kodlama sistemleri ve oyuncu hareketleri ve seçimleri de bu geleneksel anlatı dillerine katılır. Kodlama sistemi anlatının temel şekillenmesinde bir iskelet görevi görürken, oyuncu video oyunlarında anlatının hareketli dolayısıyla olayların gelişimini ve anlatı akışını etkileyen nispeten tahmin edilemez elemanıdır. Video oyunlarında oyuncular kendi yorumları, seçimleri ve oynama yetenekleri aracılığıyla anlatının gelişimini ve aktarılmasını (etkileşim) sağlayan bir anlatı elemanına dönüşürler. Bu durum oyuncunun oyunun içine gömülmesine oyun içerisinde kendine sanal bir yaşam bulmasına neden olur. Tüm bu özellikleri ile video oyunları pek çok anlatı dilini ve oyuna özgü anlatı elemanlarını bir arada kullanan kendine özgü bir anlatı türü, aynı zamanda anlatı yaratmanın bir aracı olarak nitelenebilir. Video oyunlarında kullanılan başlıca anlatı türleri ise çizgisel anlatılar, çizgisel olmayan anlatılar, eş zamanlı anlatılar ve açık uçlu anlatılar olarak gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Video Oyunları, Anlatı, Sanat, Edebiyat.

VIDEO GAMES AS A NARRATIVE GENRE

ABSTRACT

Video games are one of the latest products of new media, but also products of postmodern culture. In a short time, video games are emerging as a genre that has constantly evolved, expanded and deepened. Video games are diversified in themselves and divided into many subgenres. While some of these are directly narrative-based, narrative is not a must-have part of a video game. However, today it is possible to talk about many games that can be described as a narrative in general. The aim of this study is to examine video games as a narrative genre. For the study, a literature review on narrative and video games areas was conducted. The existence and how narrative is shaped in main genre of games, have been examined through various games. Many narrative languages are used together to convey the narrative in a video game. The main ones are written and spoken texts, visuals, movement, sound and music. In video games, coding systems and player movements and choices also join these traditional narrative languages. While the coding system acts as a skeleton in the basic shaping of a narrative, the player is the relatively unpredictable element of the narrative in video games, which therefore affects

the development of events and narrative flow. In video games, players become a narrative element that enables the development and transmission (interaction) of the narrative through their own interpretations, choices, and playing abilities. This causes the player to be immersed in the game and to find a virtual life in the game. With all these features, video games can be characterized as a unique narrative genre that uses many narrative languages and game-specific narrative elements together, and at the same time as a means of creating narrative. The main types of narratives used in video games have been observed as linear narratives, non-linear narratives, simultaneous narratives and open-ended narratives.

Keywords: *Game, Video Games, Narrative, Art, Literature.*

GİRİŞ

İlk olarak 1960'lardan itibaren geliştirilmeye başlanan video oyunları bir yeni medya türü olmalarının yanı sıra postmodern kültürün de bir ürünüdür. Video oyunları kişisel bilgisayarlar, tabletler, mobil araçlar, oyun konsolları gibi kodlama sistemleri ile çalışan dijital araçlar için geliştirilen tüm oyunları kapsamakla birlikte, farklı mecralar için üretilen oyunlar arasında çeşitli farklılıklar da olabilmektedir. Bu oyunlar geliştikçe ve yaygınlaştıkça, toplumsal, sanatsal ve kültürel alanlardaki etkisi de artmaya başlamıştır. Bugün video oyunları hemen her yaşta insanın gündelik yaşamına az ya da çok oranda dahil olan formlar olarak ortaya çıkmaktadır.

Video oyunları başlıbaşına dijital oyunlar olarak yani oyun olarak tanımlanabilmekle birlikte, oyunların anlatıyı aktarım araçları genel olarak metinler, görseller, görsel ve sesli efektler ve müziktir. Burada sözü geçen alanlar kendi başlarına sanatsal türlerdir ve bu durum video oyunlarının da bir sanatsal tür olarak tanımlanması üzerine görüşleri gündeme getirmiştir (Berger, 2017). Jenkins (2005), Gilbert Seldes'in 1957 yılındaki bir yayınında sinema için yaptığı canlı sanatsal (*Lively Arts*) türler tanımından yola çıkarak video oyunlarının da bugünün *canlı sanat ürünleri* olarak tanımlanabileceğinden söz etmiştir. Çeşitli sanat kurumları, video oyunlarını içeren sergiler düzenlemeye ve bu oyunları koleksiyonlarına dahil etmeye başlamıştır (V&A, 2018). Yapılan ilk incelemelerde video oyunlarının yazının bir alt türü olarak nitelenebileceği üzerine görüşler de oluşmuştur. Ancak video oyunları kendi alt türlerine ayrıldıkça ve teknolojik gelişmelerle birlikte kendi içerisinde derinleştikçe ve geliştikçe bu görüşün etkinliği de zayıflamaya başlamış, video oyunlarını başlıbaşına kendine özgü özellikleri olan kültürel ve sanatsal bir form olarak tanımlamak daha kabul görür bir hale gelmiştir. Diğer yandan bazı oyunların içerisindeki oyuncunun dahil olmadığı hareketli görsel anlatıların giderek sinematik bir hale gelmesi ise bazı araştırmacıların eleştirilerine maruz kalmıştır. Bu türden uygulamaların oyunu oyun olmaktan çıkardığı, daha az oynama daha çok izleme etkinliğine dönüştürdüğü yolunda görüşler ve endişeler de ağırlık kazanmaya başlamıştır (Jenkins, 2005).

Bu çalışmada video oyunları yazın ya da sanat alanının bir türü olmasından bağımsız bir şekilde, yeni bir anlatı türü ve anlatı oluşturma aracı olarak ele alınmış ve incelenmiştir. Anlatı çok genel bir tanımla, varlıkların hareketleri ile oluşan olayların, yani bir başlangıç gelişimi ve sonucu olan durumların sürecinin aktarılmasıdır.

Çok eski dönemlerden itibaren yazılı ve sözlü metinler anlamı iletmenin yöntemi olarak görüldüğünden, bugün en kapsamlı anlatı kuramları metin alanında yer almaktadır. 1960'lı yıllardan itibaren görsellerin yeniden yaygınlık kazanmaya başlaması ile birlikte her ne kadar görsel alanlarda da anlama ilişkin çalışmalar yapılsa da (görsel okur yazarlık, görsel edebiyat, görsel kültür, vb.) bu çalışmalar da yoğunluklu olarak metin temelli kuramlara dayanmaktadır (Yıldız, 2012). Bu nedenle video oyunlarını bir anlatı türü olarak inceleyen bu çalışmada, metin temelli kuramlardan yola çıkılmıştır. Ancak inceleme bununla sınırlı kalmamış, oyunu kendi elemanlarının toplamının bir değerlendirmesi olarak incelemek hedeflenmiştir.

Anlatının Tanımı ve Temel Özellikleri

Anlatıların varlığının, insanların ilk iletişim kurmaya başladığı dönemlere kadar dayandığı söylenebilir. İlk anlatılar, John Berger'in de sözünü ettiği üzere (1999), görsel temellidir. Mağara duvarlarındaki

resimlerin anlatının ilk örnekleri olduğu söylenebilir. "Anlatının incelenmeye başlanması Aristoteles'e kadar dayanır. Aristoteles Poetics adlı kitabında tragedyayı tanımlamıştır." (Stone, 2019).

Anlatının ilk incelemeleri yazılı metinler üzerinden gerçekleştirilmiş ve yaklaşık iki bin yıllık süreçte anlatı yazın sanatının bir özelliği olarak tanımlanmıştır. Anlatıların görseller, müzik vb. diğer sanat türlerinin içerisindeki varlığının farkına varılması ise oldukça yenidir ve yirminci yüzyılın başlarından itibaren görsellerin basılmasındaki gelişmeler ve bugün sanal teknolojideki gelişmelerle birlikte görsellerin yeniden baskın bir hale gelmesi ile birlikte inceleme konusu olmaya başlamıştır. Bu nedenledir ki anlatı ve anlatının özellikleri bugün de en kapsamlı bir şekilde yazın biliminin içerisinde bulunabilir. Kıran ve Kıran'a göre (Kıran ve Kıran 2003:12,61), anlatının içeriği ise yorumbilimin inceleme alanına girer.

Anlatı, bir olayı ya da durumu anlatan söylemlerin genel adıdır. Anlatının konu edindiği olay ya da olaylar bütünü, kurmaca olabileceği gibi, bir anlatı gerçek bir olaydan yola çıkılarak da oluşturulabilir. Anlatı, "öykü ve öykülemenin birleşiminden oluşan kişi, zaman ve uzam öğelerini barındıran roman, masal, söylence, destan gibi metinlere verilen ad"dır. (Kıran ve Kıran, 2003: 327). Anlatı, "bir olayın yeniden sunumu"dur. (...) Olay ve yeniden sunum, bir anlatının yaratılması için gerekli temel koşullar olarak düşünülmelidir." (Kıran ve Kıran, 2003:60). Bu durumda bir anlatının oluşması, "en azından bir *başlangıç durumu* (durum sözcüğü) ile bir *sonuç durumunun* (bir başka durum sözcüğü) ve bu iki durum arasındaki *temel dönüşümü* (edim sözcüğü) gerçekleştirecek bir *Dönüştürücü Özne*'nin varlığı"yla sağlanır." (Rifat, 2001:41).

"Bir anlatıdaki olaylar dizisinin anlatılma biçimi" (Kıran ve Kıran, 2003:330) öyküleme olarak adlandırılır. Öyküleme tarzı, tamamıyla anlatıcının seçimidir. Bu seçim, anlatıcının, olaya bakış açısıyla bağlantılıdır. Aynı olay farklı anlatıcılar tarafından farklı şekillerde kurgulanarak anlatılabilir. Aynı zamanda, anlatı, içerisinde anlatıcısının yorumunu da bulundurulur. Bu nedenledir ki, anlatıcı tarafından aktarılan gerçek bir olay bile, anlatı içinde kurmacaya dönüşür. "Anlatı, (...) dilsel bir yapıttır; sözcüklerin seçimine, sözcük dağarcığına, sözcüklerin anlamlarıyla ilgili oyunlara gösterilen özen yeni yorumların yapılmasını sağlar. (...) Anlatı duruma göre, bir yeniden düzenleme, yeniden yazma, seçme yapma gibi, bir çekip çıkarma etkinliğidir." (Kıran ve Kıran, 2003: 12,61).

Başlıca anlatı türleri, çizgisel anlatı, eksilteli çizgisel anlatı ve eş zamanlı anlatılar olarak nitelenebilir (Kıran ve Kıran, 2003). Çizgisel anlatılar, giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinin birbirini takip eden bir yapıda sunulması ile oluşturulur. Eksilteli çizgisel anlatılar, benzer bir yapıya sahip olmakla birlikte, bu anlatı türünde olaylara ve durumlara ilişkin tüm bilgiler okura sunulmaz ve okurun bunları hayalgücü ile tamamlaması beklenir. Eş zamanlı anlatılarda bir olaylar bütünü okura sıralanarak değil eş zamanlı olarak aktarılır. Bu anlatıların yapısı (kurgusu) çizgisel anlatı türlerine göre daha karmaşık olarak nitelenebilir. Bir diğer anlatı türü ise yirminci yüzyılın özellikle ikinci yarısından itibaren kurgulanmaya ve tanımlanmaya başlanmış olan açık uçlu anlatılardır (Eco, 2019). Bu türden anlatılarda kurgu okura metni yorumlaması, çağrışımlarla hayal dünyasında yeniden şekillendirmesi ve kendince bir sonuç çıkartabilmesini sağlayacak şekilde tasarlanmıştır.

Video Oyunlarının Tanımı, Tarihçesi ve Türleri

Video oyunları, en basit tanımı ile bir ya da daha fazla kişi tarafından oynanabilen dijital oyunlardır. İlk video oyunu 1961 tarihinde gerçekleştirilmiş olmakla birlikte, video oyunlarının ticari hale gelmesi ve çeşitlenmesi 1970'lerden itibaren gerçekleştirmiştir. Dijital teknolojilerin sürekli bir şekilde gelişimine paralel olarak video oyunları da o tarihlerden itibaren sürekli bir gelişim göstermiştir. Bilgisayarların, oyun konsollarının, mobil araçların hafızalarının, işlem güçlerinin ve görüntü sistemlerinin gelişimi video oyunlarının bütün yapısının da her geçen gün zenginleşmesine olanak tanımıştır. Oyunlardaki yazılımlar, ses, efektler ve görseller teknolojik gelişmelere bağlı olarak çeşitlenmiş ve anlatım açısından olanakları da artmıştır (Roble, 2004). Böylelikle video oyunları gün geçtikçe daha kompleks hale gelmiştir ve izleyici/oyuncu kitlesi de her geçen gün artmıştır.

Kirkpatrick'e ve Juul'a göre, video oyunları 1980'lerden itibaren fenomen haline gelmeye başlamıştır. Mobil telefonlar, çevrimiçi (online) siteler *Facebook* gibi çevrimiçi (online) sosyal medya aracılığıyla pek çok insan için gündelik yaşamın bir parçası haline almıştır (aktaran Muriel ve Crawford, 2018).

İlk olarak bir bilimkurgu savaş oyunu ile başlayan süreç, spor, yarışlar ve labirent oyunları ile devam etmiştir. Bugün günlük hayatta var olan ve olmayan hemen her konuda video oyunlarının varlığından söz etmek mümkündür. Aynı şekilde yalnızca belli bir yaş grubunun ya da cinsiyetin değil hemen her yaş grubundan insanların bir şekilde video oyunlarından haberdar olduğunu ve kendi ilgisine göre bir oyun bulup oynadığını söylemek mümkündür. 1990'lardan itibaren çevrimiçi çok oyunculu oyunlar (online multiplayer game) yapılmaya başlanmıştır. Ancak bunların internet hızı vs. nedenlerle seri bir şekilde oynanabilmesi 2000'lerden itibaren gerçekleşmiştir. Oyunun farklı mekanlardaki oyuncularla bir arada oynanabilmesinin hem oyun içi yapıların zenginleşmesine hem de sosyal açıdan yeni bir iletişim şeklinin ortaya çıkmasına neden olduğu söylenebilir.

Video oyunları kendi içerisinde bazı alt türlere ayrılırlar. Bunlardan en temel olanları, simülasyonlar (Simulations), gerçek zamanlı strateji oyunları (Real-Time Strategy Games), ilk elden nişancılar (First Person Shooter), aksiyon arkad oyunları (Action-Arcade Games), Macera oyunları (Adventure Games), rol yapma oyunları (Rol Playing Games, RPG's) ve spor oyunlarıdır. Bu oyunlardan bir kısmı örneğin aksiyon arkad oyunları nispeten daha kısıtlı bir anlatıya sahipken, macera oyunları, ciddi ölçüde fazla anlatıya sahiptir (Berger, 2017).

Teknolojik gelişmeler oyunların kurgusal olanaklarının artmasına neden olmuş, süreç içerisinde konular çeşitlenmiştir, bununla birlikte oyunlar farklı türden oyuncuların ilgisini çekecek şekilde tasarlanmaya başlanmıştır. Bugün aynı oyunu genç sarışın beyaz tenli bir kız kimliği ve görüntüsüyle ya da orta yaşlı siyah bir erkek olarak oynamak mümkündür. Bunun yanı sıra oyunun orijinalinde var olmayan yeni bir karakter yaratarak oynamak da mümkündür. Varolan karakterler ise süreç içerisinde yalnızca canavarlar, yaratıklar ve güçlü erkek karakterlerinden giderek çeşitlenerek farklı cinsiyetleri, yaş gruplarını, coğrafyaları ve kültürleri içerisine alacak şekilde genişlemeye başlamıştır:

Video oyunları, kültürel ve estetik özellikleri nedeni ile dikkat çekmektedir. Oyun endüstrisindeki estetik gelişmeler, yoğun, sürekli ve çarpıcıdır: Yaratıcı olanakların sınırsızlığı bu coşkun evrim süreci ile dikkat çekici bir şekilde başka ifade türlerini de etkilemektedir. *Matrix Üçlemesi*'nden, *Grand Thefts Auto*'dan sonra açıktır ki, filmler ve oyunlar birbirinden teknik ödünç almaktadır. Özellikle daha genç kuşaklar için, oyunlar kendilerini sanatsal olarak ifade etmenin ve dünyayı algılamının önemli bir aracıdır. Bir kişinin film ya da kitaplar gibi çizgisel anlatıya sahip ifade şekillerinden interaktif, çizgisel olmayan sistemler ve çıktılarının (sonuçlarının) kendi seçimlerine bağlı olması ne anlama gelir? Böylece belki de bir ya da birkaç on yılda video oyunları o kadar baskın bir hale ve yaşamın o kadar doğal bir parçasına dönüşeceklerdir ki, şu anda henüz onlu yaşlarda olanlar, video oyunlarının yer almadığı bir dünyayı düşlemekte bile zorlanacaklardır. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, ve diğerleri, 2015: 7)

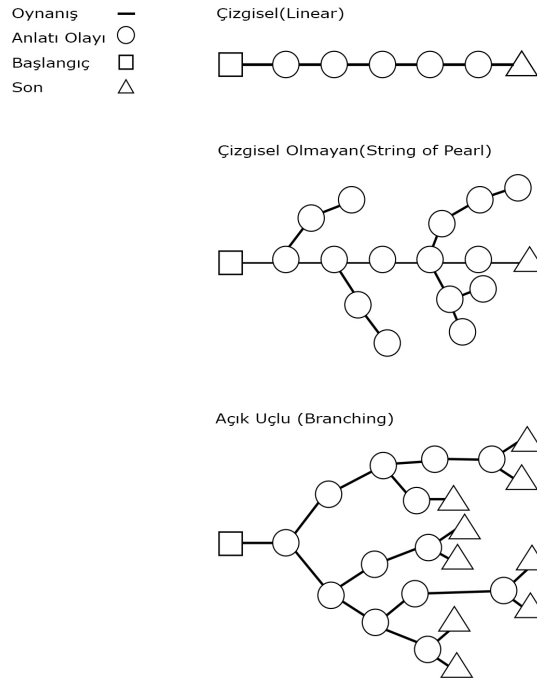
Video Oyunlarında Anlatı ve Anlatı Elemanları

Video oyunları anlatıyı oluşturmak ve aktarmak için pek çok anlatı dilini bir arada kullanır. Bunlardan başlıcaları yazılı ve sözlü metinler, hareketli (animatik) ve hareketsiz görsel elemanlar, ses efektleri ve müziktir. Kodlama yapısı ve aksiyon (oyuncunun hareket potansiyeli) ise bazı çağdaş sanat ürünleri dışında, yalnızca video oyunlarına özgü anlatı elemanlarıdır. Video oyunları, aktarım için gereken kodlama sisteminin üzerinde tüm bu anlatı elemanlarının çeşitli şekillerde bir araya getirilmesi ile oluşurlar. Video oyunlarında genel olarak temel bir anlatı yer alır. Bu anlatı ise oyun içerisine yerleştirilmiş metin akışları, animatik sekanslar ve oyuncu hareketleri ile yavaş yavaş açılır ve ortaya çıkar. Oyuncu, bu anlatı yapısının olmazsa olmaz bir parçasıdır ve anlatının şekillenmesinde çeşitli düzeylerde rol oynar. Bazı oyunlarda oyuncu kapalı bir sistem olarak kurulmuş anlatıyı hayata geçirirken, bir tiyatro oyuncusu gibi varolan anlatıyı yorumlarken, bazı oyunlarda ise oyuncu anlatının şekillenmesinde rol oynar. Tüm bu özellikler süreç içerisinde video oyunlarını diğer türlerden ayıran ve bu oyunların başlıbaşına bir anlatı türü olarak tanımlanmasına neden olan özelliklerdir: "Böylece,

oyunda, kullanıcılar karakterlere dönüşürler ve bizler oyuncu olarak kaderimizi ya da yolumuzu sergileriz, ... ve bunu, filmlerde, romanlarda ya da tiyatrodaki gibi bize gösterilenin dışında, kendi hareket motivasyonumuzla gerçekleştiririz." (Ensslin, 2015: 44). Bu türden oyunlarda anlatı oyuncunun dahiliyetiyle gelişir ve anlatı her oynanışında yeniden şekillenmeye olanak sağlayacak şekilde tasarlanmıştır. Özetle, video oyunlarında oyuncu anlatının içine gömülür. Bu oyunlarda kendi içerisinde tutarlı kurmaca bir dünya oluşturulur. Oyuncu bu kurmaca dünya içerisinde bu dünyanın kurallarını çeşitli yöntemlerle öğrenir ve bu kurmacanın bir parçası olur. Aynı zamanda bu kurmaca dünyada bir etki yaratır.

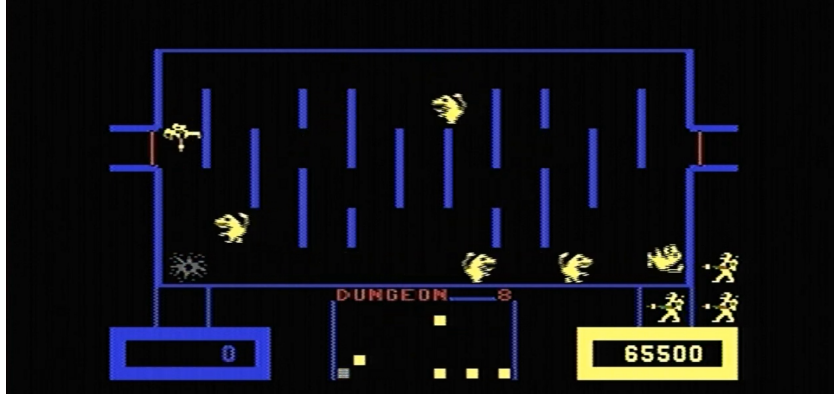
Chris Stone (2019), video oyunlarının anlatı yapılarını temel olarak üç başlıkta incelemiş ve bunları grafiksel bir anlatımla şematize etmiştir (Tablo 1). Bu tabloda basitçe çizgisel, çizgisel olmayan ve açık uçlu anlatıların bir bilgisayar oyununda nasıl şekillendiğini görmek mümkündür.

Tablo 1. Video oyunlarında, çizgisel, çizgisel olmayan ve açık uçlu anlatı yapılarının şeması (Stone, 2019).



Türlerine Göre Video Oyunu Anlatıları

Anlatılar bir video oyununun oyun olması için olmazsa olmaz elemanlar değildir. Ancak giderek çok fazla sayıda oyun ya bir anlatı tarafından kurulmakta ya da bir anlatının oyuncu tarafından şekillendirilmesine olanak tanıyacak türden bir şekilde tasarlanmaktadır. Böylece video oyunları hem bir anlatı türü hem de anlatı yaratmak için kullanılan bir araç olarak ortaya çıkmaktadır. Bunun yanı sıra, video oyunları kendi içerisinde pek çok alt türe sahiptir ve bu türler de yeni teknolojilerin ortaya çıkması ile birlikte hem kendi içlerinde derinleşmekte hem de yeni alt türler video oyunlarına dahil olmaktadır. Bu bölümde, video oyunlarının başlıca alt türleri, anlatı yapıları ve özellikleri açısından incelenmektedir.



Şekil 1. Wizard Of War'dan (1983) Bir Sahne.

Labirent oyunları (Maze games), yap-bozlar (Puzzles), bulmaca oyunları (Crosswords) gibi oyunlar genelde anlatıya ilişkin çok az eleman içerirler bazen de hiç eleman içermezler (Kelimelik, Candy Crush, Toy Blast, vb.) Yine de bu türden bazı oyunlarda temel bir anlatı olmamakla birlikte, bir döneme, belli koşullara ve atmosfere gönderme yapan anlatı elemanları bulunabilir. Bu oyunlarda, anlatı sözel kısa vurgular, güçlü bir şekilde görseller, efektler ve müzikle oyuncuya aktarılmaktadır. Örneğin, bir labirent oyunu olan Wizard of War'da (1983) amaç bir labirenti çözmektir (Şekil 1). Oyuncu labirentte yoluna çıkan farklı özellikteki varlıklardan kaçarak ya da onları vurarak labirentten çıkmaya çalışır. Bu ilk dönem *arcade* labirent oyununda oyun direkt olarak başlar, oyuncunun kendisini ne tür bir anlatı içerisinde bulacağına ilişkin bir ön anlatı yer almaz. Ancak, oyunda karşılaşılabilecek olan varlıkların isimlerine ve görsellerine bakıldığında (büyücü, ejderha, vb.) mitolojilere ve efsanelere çağrışım yaptıkları görülür ve oyuncunun kendisini kurmaca bir dünyanın içerisinde gerçek bir savaşçı olarak hissetmesini sağlar. Yine aynı şekilde oyunun kısa dijital müzikleri de bunu destekler nitelikte kullanılmıştır.



Şekil 2. Sims Serisi'nin Güncel Ve Ortaçağ Versiyonlarından Sahneler.

Simulasyon oyunları (*Football Manager, Forza Horizon, Need for Speed, ETS 2 (Euro Trucks Simulator 2), Microsoft Flight Simulator, vb.*), özetle varolan bir aracın ya da durumun olabildiği kadar gerçek ölçüde oyuncu tarafından yaşanmasını sağlamayı hedefleyen oyunlardır. Tren kullanmaktan, toplumsal yaşamda karakter geliştirmeye kadar çeşitlenebilen bu oyunların temeli bir anlatıya dayanmamakla birlikte (anlatı değişse de oyunda temel bir değişiklik olmaz), bu oyunlardan önemli bir kısmı bir anlatı içerisine yerleştirilir. Örneğin, *Sims serisi'nin* (Şekil 2) ilk oyunu (2000) bir toplumsal yaşam simülasyonudur ve oyuncuya, bugünün dünyasında karakter geliştirme ve kendine istediği gibi bir hayat kurma olanağı tanır. Bu ilk oyundaki toplum bugünün toplumu ve imkanlar bugünün imkanlarıdır. Dolayısıyla oyun içerisinde oyuncunun yaşayacağı durumlar bugüne özgü durumlar olmakla birlikte oyunun anlatısı büyük ölçüde oyuncunun seçimleriyle şekillenmektedir. Ancak serinin *Sims Medieval* oyunu korsanların ve soyluların yaşamını konu alan ve oyuncunun o dönemlerde karakter geliştirmesine olanak tanıyan anlatılara sahiptir. *Sims* serisinde oyuncuya başlangıçta sözel bir anlatı sunulmaz. Oyunun anlatısı, ağırlıklı olarak görseller üzerinden oyuncuya aktarılır. Müzik ise bir diğer anlatı

elemanıdır. Oyuncunun verdiği kararlar sonucunda aldığı geri dönüşlerde ise sözel dil kullanılır ve bu sözel dilin tarzı oyunun anlatısını destekler niteliktedir. Oyunun aksiyonları ise yine anlatının tarzına uygun şekilde gerçekleşir.



Şekil 3. Age Of Empires Serisi'nden Bir Sahne.

Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları (Real-time strategy games), genellikle gerçek ya da hayali bir dönemde geçen ve stratejiye dayalı oyunlardır (*Company of Heroes, Starcraft, Frost Punk*, vb.). Bu türden oyunlarda, oyuncu yönetimi altında bulunan, ülke, ordu vb. türden toplulukları stratejik bir şekilde yöneterek oyunda ilerleme gerçekleştirir. Gerçek zamanlı strateji oyunlarında tüm olaylar eş zamanlı gerçekleşir. Bu oyunlarda zaman zaman bir temel anlatı oyuncuya aktarılır. Bu anlatı ilgili dönemin, koşulların özelliklerini ve oyundaki türler arasındaki genel ilişkilerin sebep ve sonuçlarını açıklar niteliktedir. Bu oyunlarda, oyuncu başlangıçta verili olan temel anlatıdan ve kendisine sağlanan koşullardan yola çıkarak diğer oyuncularla ya da bilgisayarlarla serbest bir iletişim kurarak oynar ve temel anlatıdan bağımsız bir şekilde olayları şekillendirebilir. Örneğin, *Age of Empires* serisi'nin (Şekil 3) her oyununda farklı bir zamanda aralığında sembolik milletlerin birbirleriyle mücadelesine ilişkin bir temel anlatı yer alır. Oyuncu bu anlatı ve koşullar çerçevesinde kendi yetenekleri doğrultusunda oyunu oynar ve yaptığı seçimlerle her defasında farklı sonuçlar elde ederek anlatının verili olmayan kısımlarının (devamının) tekrar ve tekrar şekillenmesini sağlar. Örneğin aynı dönemde geçen aynı savaşı bir seferinde bir ülke kazanırken, bir diğerinde kurulan stratejiye göre bir diğer ülke kazanabilir.



Şekil 4. Call Of Duty Oyunundan Bir Sahne.

Birinci Şahıs Atış (*First Person Shooters*) tarzındaki oyunlar (*Battlefield, Counter Strike, Quake, Half Life Serisi*, vb.), oyuncunun oyun alanını karakterin gözünden gördüğü oyunlardır. Bu düzenleme oyuncunun atmosfere olabildiği kadar çok gömülmesini ve canlandırdığı karakterle yüksek düzeyde

empati kurmasını sağlar. Bu türden oyunlarda temel bir anlatı ve karakterin belirgin bir şekilde tanımlanmış görevleri vardır. Bu oyunların anlatıları çizgisel anlatı şeklindedir. Dolayısıyla oyuncunun bu oyunlar içerisinde anlatıya olan katkısı oldukça sınırlıdır. Oyuncu yeteneğine göre oyundaki görevleri tekrar ve tekrar oynayarak tamamlar ve bir sonraki aşamaya geçer. Oyun içerisindeki durumlar oyuncunun zamanlamasına göre kısmen değişiklik gösterse de oyuncunun anlatının akışına ve sonucuna etkisi bulunmaz. Örneğin *Call of Duty* serisinde (Şekil 4), oyuncu, tarihi, şimdiki ya da gelecek zaman içerisinde kurgulanmış temel bir anlatının içerisinde yer alan standart bir karakteri canlandırmak, bu karakterle oyun içerisinde görevlerini tamamlayarak ilerlemek ve oyunun önceden belirlenmiş nihai hedefine doğru yol almak durumundadır. Anlatılar oyunun belli bölümlerinde hareketli animasyonlarla, merinler, görseller ve müzik eşliğinde oyuncuya parça parça aktarılır.



Şekil 5. Moon Patrol Oyunundan Bir Sahne.

Harekete Dayalı Atari Oyunları (*Action-Arcade Games*), 70'li yılların teknolojileriyle uyumlu olarak tasarlanmaya başlanmış ve etkisini 90'lı yıllara kadar sürdürmüş bir oyun türüdür (*Street Fighter, Smurfs, Hunch Back, Asteroid, Donkey Kong, vb.*). Bu oyunların her biri kendine özgü basit çizgisel bir anlatıya sahiptir. Oyunun temeli oyuncunun reflekslerini kullanarak gerçekleştirdiği atlama, zıplama, ateş etme, eğilme ve benzeri etkinlikleri gerçekleştirme yetisine dayanır. Bu oyunlar, dönemin teknolojilerinin sınırlı ölçülerde izin verdiği kendine özgü görselleri ile çok belirgin bir tarza sahiptir. Bu türden oyunlarda, oyuncu ekranda bütününe gördüğü bir karakteri canlandırır. Oyunun anlatısı genel olarak aynı sahnede koşulların ve durumların değişmesi ile gerçekleşir. Anlatıda oyuncunun canlandırdığı bir karakter, bu karaktere saldıran bir ya da daha fazla düşman kuvvet ve ulaşılması gereken nihai bir hedef ya da ödül vardır. Bu türden oyunlarda anlatı ikincil bir öneme sahiptir ve temel oyun mantığına herhangi bir çizgisel anlatı giydirilebilir. Örneğin, *Moon Patrol* oyununda (Şekil 5), amaç bir tankı sahne boyunca ilerleterek karşılaşılan engelleri aşmaktır. Oyunun savaş konulu olduğu söylenebilmekle birlikte, belirgin ve önceden verili bir anlatısı yoktur. Bu noktada *Moon Patrol* daha çok oyun, daha az anlatı olarak tanımlanabilir. Varolan temel oyun yapısı sürdürülerek farklı türden pek çok anlatı temel sistemin üzerine oturtulabilir. Örneğin tank yerini kırmızı başlıklı kıza, düşman kuvvetler ise yerini, kurda ve benzeri türden tehlikeli varlıklara rahatlıkla bırakabilir. Bu oyunların anlatıları ağırlıklı olarak görseller üzerinden izleyiciye aktarılır.



Şekil 6. God Of War Oyunundan Bir Sahne.

Hareketli Macera Oyunları (*Action Adventure Games*), genel olarak bir yaşam kesitinin içerisine yerleştirmiş bir bulmacanın oyuncunun hareket ve seçimlerine bağlı olarak çözülebildiği oyunlardır (*Tomb Raider, Assassin's Creed Serisi, Middle Earth Shadow of Murder, vb.*). Bu oyunlarda temel bir anlatı kurgusu gereklidir. Bu oyunların anlatıları, genel olarak oyuncunun oynadığı bir baş karakteri, çözülmesi gereken bir gizemi, yol gösterici işaretleri ve engelleri (durumlar, düşmanlar, vb.) içerirler. Örneğin, *God of War* oyunu (Şekil 6), Mısır, Yunan ve İskandinav mitolojik tanrılarından ve efsanelerinden temellenen bir anlatıya sahiptir. Oyun, oyuncuların yalnızca tek bir karakteri seçerek oynamasına olanak tanır. Bu baş karakter, oyun içerisinde aşama aşama gizemleri çözerek ilerler ve yoluna çıkan mitolojik tanrıları bertaraf ederek oyunu tamamlar. Çizgisel bir anlatıya sahip olan oyunda, başlangıç, gelişmeler ve sonuç aynıdır. Yalnızca oyuncunun yeteneğinden, zamanlamasından ve oyunun seçeneekli (random) kodlama sisteminden kaynaklı basit değişiklikler olabilir. Ancak bu değişiklikler anlatının giriş gelişme ve sonuç kısmında bir değişikliğe neden olmaz. Bu oyunda ön anlatı yer almakla birlikte, anlatının devam eden bölümleri oyuncuya aşama aşama açılır. Oyunun anlatısı izleyiciye hareketli animasyonlar, sözlü yazılı metinler, görseller ve müzik eşliğinde aktarılır.



Şekil 7. The Witcher Serisi'nden Bir Sahne.

Karakter Canlandırma Oyunları (*Role Playing Games*), pek çok karakterin ve olayların yer aldığı bir anlatıda, oyuncunun bir karakteri kendi seçimlerine göre şekillendirerek ilerlediği türden oyunlardır (*Skryim, Mass Effect, Cyber Punk 2077, Fall Out, vb.*). Bu oyunlardan bazıları oyuncunun anlatının tek bir karakterini oynama olanağı tanırken bazılarında ise oyuncu herhangi bir karakteri seçerek

deneyimleyebilir. Karakter Canlandırma oyunlarında temel bir anlatı yer alır. Oyuncu bu anlatıyla çevrenmiş olmakla birlikte, oyun içerisindeki hareketleri çizgisel değildir. Yapabileceği pek çok şey ve gidebileceği pek çok yer olan oyuncu oyun içerisinde yaptığı seçimlerle şekillenen olaylar dizisini yaşar. Bu sırada yeteneklerini ve özelliklerini geliştirerek oyunu tamamlar. Temel anlatısı ve varılan sonuç aynı olmakla birlikte, Karakter canlandırma oyunlarının anlatıları, öykü içerisinde öykü açılımları ile çizgisel oyun anlatılarından ayrılır. Oyunun anlatı parçaları oyuncuya oyunun içerisinde çeşitli aşamalarda açılan hareketli sahnelerle, sözler/metinler, görseller ve müziklerle aktarılır. Örneğin, *The Witcher* serisi (Şekil 7), fantastik bir temel anlatıya sahiptir. Bu oyunda oyuncu tek bir karakteri (*Gerard*) canlandırabilir. Oyuncu örneğin bir kasabada kendi seçimlerine göre çeşitli alanlara farklı sıralarda giderek kişilerle, varlıklarla ya da nesnelere etkileşimde bulunur. Oyun içi anlatılar oyuncunun seçimlerine göre çeşitlenmekle birlikte, oyuncu oyun içerisinde ilerleyerek oyunu tamamlar. *Witcher* serisi Polonyalı yazar Andrzej Sapkowski'nin aynı isimli fantastik romanından uyarlanmıştır.

SONUÇ

İlk olarak 1960lı yıllarla birlikte geliştirilmeye başlanan video oyunları, teknolojik gelişmeler ve değişen anlayışlarla birlikte çok hızlı bir gelişim sürecine girmiş ve konularından türlerine, oynanış şekillerine, hedef kitlelerine kadar çokça çeşitlenerek pek çok alt türe ayrılmıştır. Video oyunlarının gelişim çizgisinde başlangıçta yalnızca oldukça kısa çizgisel anlatıların varlığından söz etmek mümkünken bugün kendi içerisinde giderek karmaşıklaşan ve çeşitlenen anlatılar, pek çok oyunun temel elemanı haline gelmiştir. Bu çerçevede oyunları yeni bir anlatı türü olarak inceleyen bu çalışmada, Labirent oyunları (Maze games), Simulasyon oyunları, Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları (Real-time strategy games), Birinci Şahıs Atış (First Person Shooters), Harekete Dayalı Atari Oyunları (*Action-Arcade Games*), Hareketli Macera Oyunları (*Action Adventure Games*) ve Karakter Canlandırma Oyunları (*Role Playing Games*) olan başlıca alt türleri ve bu oyunlarda anlatının varlığı ve rolü incelenmiştir.

Bir video oyununda anlatının başlıca elemanları sözlü ve yazılı metinler, görseller ve animatik (hareketli) görseller, görsel efektler, müzik ve ses elemanlarıdır. Bunlar oyun türlerine ve yapımcı tercihlerine göre farklı ölçülerde bir araya getirilerek anlatıyı oyuncuya aktarmaktadır. Bu anlatılar yine oyun türüne göre çeşitlenmektedir. Video oyunlarında başlıca anlatı aktarma şekilleri olarak, çizgisel anlatılar, çizgisel olmayan anlatılar (kendi içerisinde farklı anlatılara ve sonuçlara açılan anlatılar), eş zamanlı anlatılar ve daha güncel ve az ölçüde de açık uçlu olarak tanımlanabilecek anlatılar kullanılmaktadır. Çizgisel anlatılarda oyuncunun yetenekleri çerçevesinde anlatı düz bir çizgide akarken, çizgisel olmayan anlatılarda oyuncunun seçimleri önem kazanmakta ve anlatının şekillenmesine dahil olmaktadır. Eş zamanlı anlatılarda hem oyun kurgusu hem de oyuncu seçimleri anlatının akışında önemli olmaktadır. Açık uçlu anlatılar ise oyuncunun her seferinde farklı bir sonuca dolayısıyla anlatı içeriğine ulaşmasını sağlayabilecek türden oyuncuya oyunun anlatısını çok büyük ölçüde şekillendirme olanağı tanıyan anlatılardır.

Video oyunlarında anlatının görevi farklı oyun türlerinde farklı şekillerde konumlandırılmaktadır. Oyuncunun refleks ve hareket yeteneklerinin ağırlık kazandığı video oyunlarında basit çizgisel anlatı kullanımı ağırlık kazanırken, oyuncunun içine gömülme etkisinin yüksek olduğu türden oyunlarda, uzun çizgisel anlatılar, çizgisel olmayan kendi içerisinde farklı dallara açılan anlatılar ve eş zamanlı anlatılar ağırlık kazanmaktadır. Video oyunlarını şekillendiren anlatılar özgün olabilmekle birlikte, yazınsal metinlerin oyuna uyarlanması (*Lord of the Rings*, *Witcher*, vb.) ya da oyun metinlerinin kurmaca metinler olarak (*Assassin's Creed*, vb.) yazın alanına dönüştürülmesi de söz konusu olabilmektedir. Benzer bir şekilde oyunlar filme alınabilmekte (*Tomb Raider*), ya da oyunlardan uyarlanan dizi serileri (*The Witcher*) gerçekleştirilebilmektedir. Böylece video oyunları anlatı yapıları ile kültürel etkileşime anlamlı bir şekilde dahil olmaya başlamıştır.

Kuşkusuz bir bilgisayar oyununu diğer anlatı türlerinden ayıran en önemli özellik ise oyuncunun her oyunda anlatının ortaya çıkmasındaki rolüdür. Bu rol, zaman zaman kısıtlı olmakla birlikte her oyunda anlatının akışını sağlayan bir yapıdadır. En basit anlatıya sahip bir oyunda oyuncunun rolü, bir roman okuyan okurun sayfaları çevirmesine benzetilebilecekken, özellikle 2000li yıllardan itibaren yapılmaya

başlanan pek çok oyunda oyuncunun aksiyonlarının giderek anlatının şekillenmesini sağlayan bir role dönüştüğü görülmektedir.

Böylece video oyunları kendi içerisinde alt türleri olan başlı başına bir anlatı türü ve anlatı üretme aracı olarak tanımlanabilecek kendine özgü bir form olarak ortaya çıkmaktadır. Video oyunu anlatıları giderek karmaşıklaşan yapıları ile başta anlam aktarımı, tarz yaratımı ve çoklu eleman kullanımı olmak üzere pek çok açıdan araştırılabilecek bir alan olarak güncelliğini korumaktadır.

KAYNAKÇA

- Berger, A. A. (2017). *Video games: A popular culture phenomenon*. Transaction Publishers.
- Berger, J. (1999). *Görme biçimleri*. Metis Yayınları.
- Crawford, G., Muriel, D. (2018). *Video games as culture*. Routledge Advances in Sociology.
- Eco, U. (2019). *Açık Yapıt*. Can Yayınları.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2015). *Understanding video games*. Routledge.
- Ensslin, A. (2015). *Video Games as unnatural narratives*. M. Fuchs (ed.). Diversity of play (s. 41-72) içinde. Meson Press.
- Jenkins, H. (2005). Games, the new lively art.
http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/GamesNewLively.html#_edn2
- Kıran, A. E. ve Kıran, Z. (2003). *Yazınsal okuma süreçleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Rifat, M. (2001). *Homo semioticus ve genel göstergebilim sorunları*. Yapıkredi Yayınları.
- Roble, D. (2004). *In imerging topics in computer vision*. New Jersey, USA: Prentice Hall Publishing.
- Stone, C. (2019). *The evolution of video games as a storytelling medium, and the role of narrative in modern games*. <https://www.gamedeveloper.com/design/the-evolution-of-video-games-as-a-storytelling-medium-and-the-role-of-narrative-in-modern-games>
- Victorya & Albert Museum. (2018). *About the videogames exhibition*.
<https://www.vam.ac.uk/articles/about-videogames-exhibition>
- Yıldız, M. Ö. (2012). Görsel okuryazarlık üzerine. *Marmara İletişim Dergisi*, 19, 64-77.