

## AÇIK DÜNYA OYUNLARINDA OYUNCU ODAKLI HİKÂYE ANLATIMI: THE WITCHER 3: WILD HUNT ÖRNEĞİ

• Dr. Fuat Boğaç EVREN\*

### ÖZET

*Bu çalışma açık dünya türündeki dijital oyunlarda oyuncu odaklı hikâye anlatımının önemini ele almaktadır. Bu doğrultuda açık dünya oyunlarında oyuncu odaklı hikâye anlatımının kavramsal çerçevesini çizmeyi ve türün karmaşık dinamiklerini açıklamayı amaçlamaktadır. Dijital oyunlardaki anlatı yapısının tanımlanması, doğrusal anlatı ile oyuncu odaklı anlatı arasındaki farklar, oyuncu odaklı hikâye anlatımının yarattığı fırsatlar ve zorluklar teorik temeli oluşturmaktadır. Son olarak açık dünya türünün başarılı örneklerinden birisi olan The Witcher 3: Wild Hunt'ın (2015) yakın okuma yöntemiyle çözümlemesi yapılmış ve oyunun anlatı yapısıyla birlikte açık dünya yapısı incelenerek oyuncu eylemliliğini destekleyen etkileşimli ortamlar oluşturmak için yönergeler sunulmaya çalışılmıştır. Yapılan incelemeye göre oyuncu, kararlarıyla ve eylemleriyle anlatıyı şekillendirebildiği üzere aynı zamanda ana karakterin fiziki görünümünü ve oyuncu olmayan karakterlerle ilişkisini de yönetebilmektedir. Oyun, oyuncuya hikâye anlatıcısı rolünü kısmen vererek aktif katılımı teşvik etmesine rağmen mevcut açık dünya oyunlarında oyuncunun seçenekleri sınırlıdır; önceden belirlenmiş anlatı biçimleri ve sonları bulunmaktadır. Bu kısıtlılıklar teknik ve hukuksal nedenlerle ilişkilendirilebilirken sınırlamaların yapay zekânın daha etkin kullanımıyla aşılabileceği düşünülmektedir. Ayrıca prosedürel anlatı yapısı ve oyuncu odaklı modülerlik gibi yaklaşımların gelecekteki açık dünya oyunlarında kullanılması önerilmektedir.*

**Anahtar Kelimeler:** Dijital oyun, Anlatı yapısı, Açık dünya, Oyuncu odaklı, Hikâye anlatımı.

\* Yakın Doğu Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, fuat.evren@neu.edu.tr,  
ORCID: 0000-0003-1325-3878

## PLAYER-DRIVEN STORYTELLING IN OPEN WORLD GAMES: THE WITCHER 3: WILD HUNT EXAMPLE

• Dr. Fuat Boğaç EVREN\*

### ABSTRACT

*This study examines the importance of player-driven storytelling in open-world digital games. It aims to outline the conceptual framework of player-driven storytelling in open-world games and explain the complex dynamics of the genre. The theoretical underpinnings include the definition of narrative structure in digital games, the differences between linear narrative and player-driven narrative, and the opportunities and challenges posed by player-driven storytelling. Finally, The Witcher 3: Wild Hunt (2015), one of the successful examples of the open world genre, was analyzed through close reading method and the narrative structure of the game was analyzed along with the open world structure to provide guidelines for creating interactive environments that support player agency. According to the analysis, the player can shape the narrative through his/her decisions and actions, as well as manage the physical appearance of the main character and his/her relationship with non-player characters. Although the game encourages active participation by partially giving the player the role of storyteller, the player's options in existing open-world games are limited, with predetermined narrative forms and endings. While these limitations can be attributed to technical and legal reasons, it is thought that these limitations can be overcome through more effective use of artificial intelligence. It is also suggested that approaches such as procedural narrative structure and player-centered modularity should be used in future open world games.*

**Keywords:** Digital game, Narrative structure, Open world, Player driven, Storytelling.

\* Near East University, Faculty of Communication, Department of Visual Communication Design, fuat.evren@neu.edu.tr,  
ORCID: 0000-0003-1325-3878

## 1. GİRİŞ

Açık dünya türündeki dijital oyunlar, oyuncuyu geniş ve birbirine bağlı sanal ortamlara dahil ederek diğer türlerde benzeri görülmeyen bir özgürlük ve eylemlilik düzeyi vaat etmektedir. Böylelikle oyuncu açık dünyadaki seçimleriyle ortaya çıkan anlatıyı dinamik olarak şekillendirebilmektedir. Açık dünya oyunları, oyuncunun, açık dünyanın her köşesini özgürce keşfedebileceği ve hedefine ulaşabilmek için kendi yolunu seçebileceği bir türdür (Chesher, 2012, s. 320; Nur Fauzan, 2023, s. 2; Tuominen, 2020, s. 12). Türün zaman içindeki evrimi, diğer türlerden aşına olduğumuz yapılandırılmış anlatılarla karşılaştırıldığında bir sapma sunmakta ve geliştiricilerini, oyunun hikâye anlatımının temel mimarisini yeniden düşünmeye zorlamaktadır. Önceden belirlenmiş olay örgüsü noktaları ve sabit sonuçları olan diğer türlere ait doğrusal anlatıların, günümüzde oyuncunun aradığı kişiselleştirilmiş deneyimleri yakalamak için yetersiz kaldığı söylenebilir. Özellikle son döneme damga vuran *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *Euro Truck Simulator 2* (2012), *Grand Theft Auto V (GTA V)* (2013), *Assassin's Creed Odyssey* (2018), *Red Dead Redemption 2* (2018), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) ve *Cyberpunk 2077* (2020) gibi açık dünya oyunlarının popülerliği artmaya devam ettikçe açık dünya tasarımı, oyuncu eylemliliği ve ortaya çıkan hikâye anlatımı arasındaki karmaşık ilişkinin anlaşılması ve açıklanması önemli bir mesele olarak karşımıza çıkacaktır. Dolayısıyla bu çalışma açık dünya türündeki oyunların anlatı yapısının, açık dünyanın vadettiği oyuncu özgürlüğünü ve eylemliliğini ne ölçüde desteklediği ile açık dünya oyunlarında oyuncu odaklı hikâye anlatımının yaratılmasına ilişkin zorluklara ve sorunlara odaklanmaktadır.

Bu makalenin örnek olay incelemesi olarak belirlediği *The Witcher 3: Wild Hunt*'ı (2015) inceleyen araştırmalar arasında Jański (2018), açık dünyanın yaratılmasında kullanılan çevre tasarımı tekniklerini, oyunun topografyasını, mimarisini, insani ve insan dışı faaliyetlerini temsil etmek için kullandığı tasarım yöntemlerini, oyunun uyarlandığı roman üzerinden tartışmıştır. Açık dünyanın yalnızca oyun için çerçeve olarak değil aynı zamanda bağımsız bir ontolojik yapı olarak görülebileceği sonucuna varılmıştır. Vickery ve arkadaşlarının çalışması (2018), oyuncunun *The Witcher 3: Wild Hunt*'ın anlatısıyla nasıl etkileşime girdiğini araştırmak için iki haftalık süre boyunca oynama deneyimlerini kayıt altına almıştır. Buna göre oyuncunun farklı oynanış tercihlerinin anlatıya yön verdiği ve oyunun hikâyesini doğrudan etkilediği tespit edilmiştir. Shawn Shao (2023), *The Witcher 3: Wild Hunt* ile *GTA V*'i karşılaştırarak anlatı dizilerini ve oyuncu odaklı hikâye anlatımını incelemiş ve yaratıcı yazarlık için gerekli olan özellikleri çözümlemiştir. *The Witcher 3: Wild Hunt*'ı odağına alan bir diğer çalışmada (Cesário, Ribeiro & Coelho, 2023) ise farklı oyuncularla yapılan anketlerin ve görüşmelerin sonuçları, oyun

grafiklerinde iyileştirmeye ihtiyaç duyulduğunu ve yerelleştirmenin yalnızca oyun diline bağlı olmadığını ortaya koymuştur.

Açık dünya oyunlarında oyuncu özgürlüğünü ve eylemliliğini konu edinen son dönemdeki çalışmalara bakıldığında ise Nur Fauzan (2023), oyuncunun, oyunun açık dünyasıyla nasıl etkileşime girdiğini açıklamak için çevre tasarımının rolünü belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırma kapsamında geliştirilen küçük bir açık dünya oyun prototipi katılımcılara oynatılmış ve görüşlerine başvurulmuştur. Elde edilen sonuçlar, açık dünyada gösterenler ya da ipuçları eksik olduğunda veya oyuncu açık dünyadaki herhangi bir göstereni algılamada başarısız olduğunda açık dünyayı keşfetme konusunda daha çok motive olduğunu ortaya koymuştur. Bununla birlikte katılımcılar tarafından açık dünyada gösterenlerin ya da ipuçlarının bulunmaması, yanlış ya da yanıltıcı biçimde bulunmasından daha fazla tercih edilmiştir (Nur Fauzan, 2023, s. 30). Solheim (2021), oyunlardaki anlatı unsurlarının, oyuncunun oyunla kurduğu bağ düzeyi üzerindeki etkisini araştırdığı yüksek lisans tezinde 102 oyuncuyla anket yaparak ana görevler dışında kalan yan görevlere ve açık dünyanın keşfine ilişkin pek çok motivasyon faktörünün bulunduğu sonucuna varmıştır. Ayrıca oyunlarla bağ kurma biçimlerinin ve düzeylerinin oldukça öznel olduğuyla birlikte açık dünya tasarımına ait estetik unsurların oyuncunun ilgili oyunla bağ kurmasını kolaylaştırdığı tespit edilmiştir (Solheim, 2021, s. 52).

Tuominen (2020) ise dijital oyunları ideolojik bir aygıt biçiminde değerlendirerek ve bu gerekçeyle Althusser'in (2019) devletin ideolojik aygıtları tezini temel alarak Red Dead Redemption serisindeki batı temsilini çözümlenmiştir. Benzer biçimde Evren (2017), GTA IV'ün anlatı yapısındaki ideolojik unsurları ortaya çıkarmak için dramaturjik çözümlenme yöntemini kullanmıştır. Ameli ve Mousavi Haghshenas (2023) ise GTA V'te rol yapma yeteneklerine dair oyuncuya sunulan seçenekleri ve bu seçeneklerin nasıl kullanıldığını araştırmıştır. Hughes (2023) ise açık dünya oyunu deneyimlemenin ne anlama geldiğiyle birlikte bu deneyimlerin belirli oyunlara ve oyun türlerine ne kadar özgü olduğunu araştırmıştır. Buna göre farklı oyuncunun bireysel deneyimleri önemli ölçüde birbirinden farklı olmasına rağmen oyuncunun hedefe ulaşma konusunda aynı birleştirici deneyime sahip olduğu tespit edilmiştir.

Açık dünya türüne ve kişiselleştirilebilen oyun anlatılarına olan ilginin artması nedeniyle oyunlardaki geleneksel anlatı yapılarının yeniden değerlendirilmesi gerektiği düşünülmektedir. Söz konusu gereksinimden hareketle bu çalışma ise oyuncunun deneyimlediği hikâyeleri etkilemelerini ve şekillendirmelerini sağlayacak yenilikçi yaklaşımlar için çağrıda bulunmaktadır. Her ne kadar açık dünya tasarımına sahip oyunlara, oyuncuya sunduğu özgürlük ve eylemlilik nitelikleri atfedilse de teknik anlamda türün sınırlılığı hâlâ sürmektedir. Söz konusu sınırlılıklar oyuncunun açık dünyadaki her binaya

girememesi, oyuncu olmayan bütün karakterlerle etkileşime girememesi ya da arzulanmış herhangi bir eylemi icra edememesi şeklinde örneklendirilebilir. Bu doğrultuda çalışma, *The Witcher 3: Wild Hunt* özelinde hem açık dünya oyunlarında oyuncu odaklı hikâye anlatımının kavramsal çerçevesini çizmeyi hem de türe ait oyuncu odaklı hikâye anlatımının karmaşık dinamiklerini açıklamayı amaçladığı için araştırmanın literatüre bu anlamda katkı sunması beklenmektedir.

İlk olarak dijital oyunlarda anlatı yapısının tanımlanması ve açıklanması, ardından da diğer türlerdeki doğrusal anlatı ile açık dünya oyunlarındaki oyuncu odaklı anlatı arasındaki farklar, oyuncu odaklı hikâye anlatımının yarattığı fırsatlar ve zorluklar eşliğinde tartışılarak teorik bir temel oluşturulması amaçlanmıştır. Örnek olay incelemesi olarak türün öne çıkan örneklerinden *The Witcher 3: Wild Hunt*'ın yakın okuma yöntemiyle çözümlemesi yapılarak hem özgün ve güncel açık dünya oyunlarının anlatı yapısı araştırılmış hem de oyuncu eylemliliğini destekleyen ve geliştiren, kişiselleştirilmiş hikâye anlatımı deneyimlerini teşvik eden etkileşimli ortamlar oluşturmak için yönergeler sunulmaya çalışılmıştır. Çalışmanın odağında *The Witcher 3: Wild Hunt*'ın olmasının temel nedeni ise oyuncuya tercihlerine bağlı olarak 3 büyük sonla birlikte 36 farklı son sunabilmesi ve bu anlamda anlatının büyük ölçüde oyuncu tercihleri doğrultusunda ilerlemesidir. Ayrıca yan görevlerle birlikte oyunun tamamlanması süresi ortalama 100 ila 150 saati bulması ve geniş bir açık dünya alanına sahip olması da bu oyunun tercih edilmesindeki diğer nedenler arasındadır. Bu özellikleriyle *The Witcher 3: Wild Hunt*, açık dünya türünün öne çıkan *GTA V*, *Cyberpunk 2077*, *Red Dead Redemption 2* gibi oyunlarından sıyrıldığı için çalışmanın kapsamına alınmıştır.

## 2. DİJİTAL OYUNLARDA ANLATI YAPISI

Anlatıya sahip dijital oyunlar tıpkı bir sinema filmi, roman ya da sahnelenen bir tiyatro oyunu gibi ifade etme niteliğinde olduğu için içeriğinde pek çok farklı anlatısal öğe barındırmaktadır. İlk anlatılar ise mağara duvarlarına çizilen figürler başta olmak üzere görsellerden oluşmaktadır (Berger, 1999). Abbott'a (2002) göre anlatının üzerinde kabul görmüş bir tanım bulunmamakla birlikte zengin ve karmaşık bir yapı olması nedeniyle anlatıya dair herhangi bir tanımlama yapmak da kısıtlayıcıdır. Ancak bir konuşmanın ya da görselin anlatı olabilmesi için eylemden ziyade olayın yaşanmış olması gerekmektedir (Abbott, 2002, s. 12). Anlatının konu edindiği olay ya da olaylar bütünü gerçek bir olaya dayanabileceği üzere aynı zamanda kurmaca da olabilir (Öncü, 2023, s. 157). Ancak anlatıdan bahsedilebilmesi için tek başına olayın varlığı yeterli değildir. Olayın yanı sıra ayrıca anlatıcıya ihtiyaç duyulmaktadır. Plastik sanat eserleri, film, roman ve

sözlü ya da yazılı diğer anlatıların haricindekiler de bir olayı temsil ettiği sürece anlatı sayılabilir (Oğur, 2023, s. 228).

Dijital oyunların tarihsel gelişimine bakıldığında ise başlangıçta atari salonları gibi belirli mekânlarda tüketilebilen oyunlar süreç içinde mekâna bağlılığından kurtularak önce oyuncunun özel alanı olan evlere, ardından da taşınabilir dijital aygıtlarına kadar gelerek günlük yaşamın önemli bir kültürel tüketim ürünü haline gelmiştir. Bununla birlikte dijital oyunlardaki hikâye aktarımı ve anlatı yapısı da doğrusal düzlemde tek düze ilerleyen yapıdan uzaklaşarak oyuncu tercihlerine ve eylemlerine yanıt verecek biçimde çok seçenekli olay örgülerinden oluşmaya başlamıştır (Murray, 1997; Muriel & Crawford, 2018). Bunun başarılı örnekleri arasında yer alan Witcher 3: The Wild Hunt'ta oyuncu, oyunda tamamlaması gereken görevleri istediği şekilde ve sırayla yerine getirebildiği için anlatının ilerlemesi konusunda yönlendirici konumundadır ve oyuncunun tercihleri oyunun nasıl şekilde sonuçlanacağını da belirlemektedir (Tuominen, 2020, s. 20).

Son dönemde başarılı grafikleriyle, çoklu karakter yönetimiyle ve sürükleyici anlatı yapısıyla öne çıkan rol yapma ve açık dünya türlerinin diğer örnekleri düşünüldüğünde keşfedilecek özgür ve geniş açık dünyalar sunmalarına rağmen anlatının ilerleyişi ve açık dünyanın sınırlılıkları, hikâyenin önceden belirlenen çerçevede ilerlemesini olanaklı kılmaktadır (Murray, 1997; Murray, 2018; Zimmerman, 2009). Her ne kadar açık dünya oyunlarında oyuncuya görevleri yalnızca bir seçenikle yerine getirmek yerine farklı seçeneklerle tamamlayabilmek ve isteğe bağlı yan görevleri yapabilmek gibi seçenekler sunulsa da tüm seçenekler ve oyuncunun açık dünyada yapabilecekleri önceden belirlenmiş ve sınırlandırılmıştır (Evren, 2017, s. 269; Mitchell, 2018). Oyuncunun açık dünyada yapabilecekleri ve görevleri tamamlama biçimleri oyunun anlatı yapısıyla sınırlıdır ve nihai kararı oyunun anlatı yapısı belirlemektedir. Bu nedenle oyuncu, dijital oyunlardaki anlatılarla geleneksel anlatılar karşılaştırıldığında anlatının dinleyicisi, izleyicisi, okuyucusu değil anlatıyı yaşayan konumda olabilir. Dolayısıyla açık dünyalarda geçen rol yapma oyunları yönlendirilmiş özgürlük ve “deneyim deneyimleri” sunmaktadır (Muriel & Crawford, 2018, s. 88). Diğer bir ifadeyle oyuncu kendi tercihleri yerine geliştiricinin yarattığı deneyimi canlandırmak zorundadır (Muriel & Crawford, 2018).

Diğer taraftan da dijital oyunlar geleneksel anlatı medyalarından farklı olarak etkileşimli ve katılımcı unsurlar içerir. Bu unsurlar sayesinde oyuncu, oyunun anlatısının şekillenmesinde aktif rol oynar. Dijital oyunlardaki anlatı, önceden belirlenmiş bir dizi olaydan oluşmaz; oyuncunun seçimleri ve eylemleri anlatının gidişatını etkileyebilir. Bu nedenle dijital oyunlardaki anlatıya genellikle “ortaya çıkan anlatı” denir (Murray, 1997). Ortaya çıkan anlatı, geleneksel anlatıbilimsel modellere meydan okur. Bu yüzden geleneksel anlatıbilimsel modeller, anlatının önceden belirlenmiş bir dizi olaydan oluştuğunu

varsayar. Dijital oyunlardaki anlatı ise oyuncunun seçimleri ve eylemlerine bağlı olarak değişebilir. Jenkins (2004), dijital oyunların, piyasaya sürüldüğünden bu yana geleneksel anlatı medyalarından farklı olarak daha etkileşimli ve daha katılımcı bir yapıya doğru evrildiğini iddia etmiştir. Bununla birlikte dijital oyunların, oyuncunun seçimleri ve etkileşimleri yoluyla anlatıyı aktif olarak şekillendirdiği için katılımcı kültürü yarattığını savunmaktadır. Geleneksel anlatılarda anlatının gidişatı önceden belirlenmiştir ve oyuncu bu gidişatı değiştirmek için herhangi bir şey yapamaz. Dijital oyunlarda ise teknik anlamda oyunun izin verdiği ölçüde oyuncu, seçimleriyle ve eylemleriyle anlatının gidişatını etkileyebilir. Bu nedenle dijital oyunların anlatısı geleneksel anlatıdan farklıdır.

Sosyal bilimlerde kullanılan pek çok kavramda olduğu üzere açık dünya türünü açıklayan ve üzerinde uzlaşmış bir tanımlama bulunmamasına rağmen kavram, oyuncunun yönettiği karakter(ler)le görevleri istediği sıralamayla gerçekleştirebildiği, bazı görevleri de istediği taktirde yerine getirebildiği ve görevleri tamamlamak dışında farklı pek çok eylemi gerçekleştirebildiği oyun türü şeklinde açıklanabilir. Açık dünya oyunlarının öne çıkan özellikleri arasında doğrusal olmayan ilerleme seçenekleri, farklı yollardan hedeflere ulaşma imkânı, çeşitli kültürel unsurların vurgulanması, oyun dünyası ile fiziki dünya arasında benzerliklerin bulunması ve yapay zekânın etkin biçimde kullanılması yer almaktadır (Ameli & Mousavi Haghshenas, 2023, s. 1). Çok sayıda karakterin ve olayın yer aldığı anlatıya sahip olan dijital rol yapma oyunu ya da dijital karakter canlandırma oyunu olarak bilinen türde ise oyuncu bir ya da birden fazla karakteri kendi tercihleri doğrultusunda yönlendirebilir (Öncü, 2023, s. 163). Oyuncunun farklı bir karaktere bürünerek farklı dünyaları keşfetmesini sağlayan türe ait oyunların anlatıları özellikle bilim kurgu ve fantastik edebiyattan beslenmektedir. Türe ait oyunlarda oyuncu eylemleri doğrusal olmamasına rağmen oyuncu anlatının sınırları dışına çıkamaz. Oyunun açık dünyasında yapabileceği çok sayıda eylem ve gidebileceği geniş alanlar bulunmasından dolayı oyuncu, kendi tercihleriyle şekillenen olaylar dizisini deneyimleyebilir. Anlatı yapısı ve anlatının bitişi aynı olmasına rağmen rol yapma oyunları doğrusal anlatı yapılarından ayrılmaktadır (Öncü, 2023, s. 164). Dijital rol yapma oyunları oyuncunun genellikle hazır sunulan geçmiş bilgisine ve kişisel özelliklere sahip bir ya da birden fazla karakterin rolüne bürünebildiği ve bu karakter(ler)le etkileşime girdiği tür olarak tanımlanabilir. Günümüzün dijital rol yapma oyunlarının ortamı oyuncu olmayan karakterleri, ana görevlerin yanı sıra isteğe bağlı gerçekleştirilebilen yan görevleri ve uzun süreli oynanış sağlayan görevler silsilesini içermektedir (Gürsel, 2022, s. 9). The Witcher serisinde oyuncu, ana karakter olan Gerald rolüne bürünürken tercihlerine bağlı olarak açık dünyadaki farklı karakterlerle ve nesnelere etkileşime girebilir ve anlatı, oyuncunun tercihlerine göre şekil alabilir (Öncü, 2023, s. 164).

Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992) birinci şahıs bakış açısıyla üç boyutlu sanal dünya tasviri sunan ilk dijital rol yapma oyunu olarak bilinmektedir. Özellikle oyuncunun üç boyutlu düzlemde hareket edebilmesi, dönemin teknik sınırlılıklarını aşması bakımından çığır açıcı nitelikte olmuştur. 1994'te piyasaya sürülen The Elder Scrolls: Arena ise oyuncuya üç boyutlu açık dünya deneyimi sunan ilk rol yapma oyunu olmuştur (Gürsel, 2022, s. 26). Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game (1997), Fallout 2 (1998) ve Baldur's Gate (1998) gibi izometrik grafik arayüze sahip rol yapma oyunları ise uzun ve detaylı anlatı yapılarıyla, geniş açık dünya tasarımlarıyla ve oyuncu olmayan karakterleriyle rol yapma deneyimini ileri bir seviyeye taşıyarak türe çağ atlatan başarılı örnekler arasında yer almaktadır (Pepe, 2019, s. 238). İnternete erişimin artmasıyla birlikte World of Warcraft'ın (2004) ve Guild Wars 2'nin (2013) başını çektiği internet tabanlı çok oyunculu rol yapma oyunları ise küresel ölçekte milyonlarca oyun severle buluşarak rol yapma oyunlarının tarihsel gelişiminde önemli yer edinmiştir (Pepe, 2019, s. 582).

Dijital oyunlar sahip olduğu anlatılarla oyuncuda gerilim ve heyecandan empati ve üzüntüye kadar geniş bir yelpazede duygu uyandırabilir (Klimmt, Dorothée ve Vorderer, 2009). Dijital oyunların etkileşimli yapısı oyuncunun anlatıya daha fazla dahil olmasına ve bu nedenle daha güçlü duygusal tepkiler yaşamasına olanak tanır. Evren'e (2017, s. 270) göre dijital oyunlardaki anlatıları oyuncuya çekici kılan en önemli unsur görsel bir anlatı sunmasıdır. Özellikle yazılım ve grafik arayüz teknolojilerinin gelişimi olmayanın yaratılabilmesini, gerçeküstü hikâyelerin yazılabilmesini ve gerçeğe yakın görsellerin oluşturulabilmesini olanaklı kıldığı için dijital oyunların gerçeğe yakınlık ve hayal gücünün tasviri bakımından geleneksel anlatılarla karşılaştırıldığında daha ayrıcalıklı bir konuma sahip olduğu söylenebilir (Evren, 2017, s. 270).

Doğrusal anlatıya sahip oyunlar genellikle oyuncuya önceden belirlenmiş bir dizi olay, karakter ve olay örgüsü sunarak onu sabit bir hikâyeye çizgisi boyunca yönlendirir. Hikâyeye anlatımına yönelik bu yapılandırılmış yaklaşımın kökleri edebiyat ve film gibi diğer anlatı ortamlarının doğrusal formatlarına dayanmaktadır. Doğrusal anlatılar, oyunun olay örgüsünün önceden tanımlanmış bir senaryoya göre geliştiği kontrollü ve yönlendirilmiş bir deneyim sunar. Bu yaklaşım hikâyeyi aktarma konusunda başarılı olmasına rağmen yapısı gereği oyuncu eylemliliğini ve oyun deneyiminin değişkenliğini sınırlar. Doğrusal hikâyeye anlatımının sınırlılıkları şu şekilde açıklanabilir:

**Azaltılmış oyuncu eylemliliği:** Doğrusal anlatılar genellikle oyuncuyu önceden tanımlanmış bir dizi olayla sınırlandırarak ona özgür seçimler yapması ya da farklı yollar denemesi için çok az alan bırakır. Oyuncu hikâyenin şekillendirilmesinde ve deneyimlemesinde aktif katılımcı olmaktan ziyade izleyiciye dönüşür.



**Anlatının öngörülebilirliği ve oyunun tekrarlanmaması:** Doğrusal anlatıların sabit yapısı, hikâyenin gidişatını oyuncu için öngörülebilir hale getirerek bir oyunun en önemli duygusal etkileri olan heyecanı ve bilinmezliği ortadan kaldırabilir. Bunun sonuçlarından birisi olarak oyun tamamlandıktan sonra ilerideki deneyimler için çok az çeşitlilik sunması nedeniyle oyuncunun oyunu tekrar etme isteği azalır. Anlatının öngörülebilir düzlemi zaman içinde oyuncunun oyuna olan bağlılığını yitirmesine de yol açabilir.

**Açık dünyanın keşfiyle uyumsuzluk:** Geleneksel oyunların doğrusal anlatı yapısı, açık dünya oyunlarının karakteristik özelliği olan oyuncu eylemliliğini destekleyen geniş alanların tasarımı için elverişli değildir. Oyuncu geniş ve devasa dünyanın manzaralarını keşfetme özgürlüğüyle birlikte doğrusal bir yörüngeyi takip eden yapılandırılmış ve önceden belirlenmiş anlatı arasındaki uyumsuzluğu hissedebilir. Bu uyumsuzluğun sonucu olarak yaratılan açık dünya oyuncu için keşfedilme isteği uyandırmadığında ya da keşfedilebilecek öğeler barındırmadığında tüm anlamını ve niteliğini kaybedecektir.

**Sınırlı oyuncu odaklı etki:** Doğrusal anlatılar genellikle oyuncu seçimlerinin ve isteklerinin hikâye üzerindeki anlamlı etkisini karşılamakta zorlanır. Açık dünya tasarımının ayırt edici özellikleri olan dallanan anlatılar ve oyuncu tercihlerine göre ortaya çıkan sonuçlar, doğrusal yapılarda kısıtlanmaktadır.

**Anlatı uyumunun önündeki zorluklar:** Doğrusallığın sınırları içinde tutarlı ve ilgi çekici bir hikâye oluşturmak zor olabilir. Beklenmedik oyuncu eylemleri veya amaçlanan yoldan sapan oyuncu seçimleri anlatı akışını bozabileceğinden anlatıda tutarlılığı korumak için karmaşık olay örgüsü araçlarının kullanılması gerekir.

Açık dünya oyunlarının gördüğü ilginin artmasıyla ve oyuncu merkezli anlatı deneyimlerinin ön plana çıkmasıyla birlikte doğrusal hikâye anlatımının sınırlamalarının farkına varmak ve kabullenmek de önem kazanmıştır. Bu nedenle açık dünya oyunlarına ait anlatı yapılarının söz konusu kısıtlamaların üstesinden gelmeyi amaçlayan ve oyuncu eylemliliğini destekleyen oyuncu odaklı hikâye anlatımı üzerine kurulması gerektiği düşünülmektedir.

### 3. OYUNCU ODAKLI HİKÂYE ANLATIMI

“Ortaya çıkan hikâye anlatımı” olarak da bilinen oyuncu odaklı hikâye anlatımı, oyunun hikâyesinin tasarlanmasında oyuncu eylemlerini ve özgür karar alma ayrıcalığını önceleleyen bir anlatı yaklaşımıdır. Bu yaklaşım, oyuncunun açık dünyadaki eylemliliği ve etkileşimi için büyük bir potansiyel sunarken aynı zamanda geliştiriciler için birtakım zorlukları da beraberinde getirmektedir. Oyuncu odaklı hikâye anlatımında karşılaşılan

zorluklar altı maddede açıklanabilir:

**Eylemliliğin ve anlatı bütünlüğünün dengelenmesi:** Oyuncu özgürlüğü ve eylemliliği ile tutarlı bir anlatı arasında denge kurmak, oyuncu odaklı hikâye anlatımının başlıca zorluklarından birisi olarak görülebilir. Oyuncuya çok fazla özgürlük alanı tanımak parçalanmış ve birbirinden kopuk bir hikâyenin ortaya çıkmasına neden olabilirken, oyuncunun özgürlüğünü ve eylemliliğini aşırı derecede kısıtlamak ise oyuncunun oyunla bağ kurması ve oynaması önünde engel oluşturabilir.

**Oyuncu eylemlerinin göz önünde bulundurulması:** Açık dünya oyunlarının dinamik yapısı oyuncu eylemlerinden organik biçimde yeni hikâyelerin ortaya çıkmasını sağlar. Bu noktada ortaya çıkan anlatıları destekleyen ve aynı zamanda bunların genel anlatı hedefleriyle uyumlu olmasını sağlayan tamamlayıcı bir anlatı ağı tasarlamak önemli bir zorluk teşkil eder.

**Ana ve yan görevler arasında uyumun sağlanması:** Açık dünya ortamlarında yan görevlerin ve etkinliklerin çokluğu nedeniyle her bir anlatı unsurunun genel hikâyeye anlamlı bir şekilde katkıda bulunmasını sağlamak karmaşık ve zor bir girişimdir.

**Oyuncu seçimlerine uyum sağlamak:** Açık dünya oyunlarında oyuncu kararları anlatının gidişatını önemli ölçüde etkilemelidir. Bu nedenle anlatı tutarlılığından ödün vermeden farklı oyuncu seçimlerine sorunsuzca uyum sağlayan bir anlatı yapısı tasarlamak önemli bir zorluktur.

**Teknik kısıtlamaların üstesinden gelmek:** Açık dünya ortamlarının geniş, ayrıntılı ve dinamik yapısı oynanabilirlik performansı ile sorunsuz ve sürükleyici bir oyun deneyimi sağlamalıdır. Bu nedenle olası teknik sorunlara geçit vermeden oyunun, yayınlanacağı platformlar için başarılı bir şekilde optimize edilmesi gerekir.

**Kapsamlı test süreçleri yönetmek:** Açık dünya oyunlarının doğrusal olmayan ve oyuncu odaklı yapısı, test ve kalite güvencesini zorlaştırmaktadır. Çok sayıda oyuncu seçiminin ve etkileşiminin istenmeyen sonuçlara, aksaklıklara veya anlatı tutarsızlıklarına yol açmamasını sağlamak için kapsamlı test süreçlerinin yürütülmesi gerekir.

Açık dünya türü özelinde oyunların anlatı öğelerinin, sistemlerinin ve ortamlarının oyuncu odaklı hikâye anlatımını kolaylaştırmak için bahsedilen zorluklar göz önünde bulundurularak tasarlanması ve yapılandırılması elzemdir. Bu nedenle oluşturulması ve sunulması amaçlanan kavramsal çerçeve ile öneriler, açık dünya oyunları gibi kapsamlı bir hikâyede tutarlılığı ve derinliği korurken aynı zamanda farklı oyuncu eylemlerini ve seçimlerini barındıran esnek ve uyarlanabilir bir anlatı çerçevesi oluşturmayı içermek zorundadır. Oyuncu odaklı hikâye anlatımının zorluklarını fırsata çevirebilecek yedi

anlatı bileşeninden bahsedilebilir:

**Yapısal çerçeve:** Anlatının temel unsurlarını tanımlayan yapısal bir çerçevenin geliştirilmesi öncelikli hedef olmalıdır. Bu çerçeve önemli hikâye ilerlemelerini, önemli anları ve önceden belirlenmiş anlatı öğeleri ile ortaya çıkan oyuncu odaklı içerik arasındaki ilişkiyi özetleyen bir yol haritası görevi görebilir. Hikâyenin ana hatlarının tutarlılığından ödün vermeden oyuncu odaklı anlatıların dinamik olarak ortaya çıkabileceği bir temel sağlayabilir.

**Sistemik tasarım:** Oyuncu eylemlerine ve seçimlerine yanıt veren dinamik sistemler oluşturulmalıdır. Buna çevresel tepkiler, uyarlanabilir yapay zekâ ve oyuncu seçimlerine ilişkin sistemik sonuçlar da dahildir. Böylelikle oyuncu eylemliliği öncelenerek oyundaki görsel ve anlatısal unsurların bütünlüğü sağlanabilir.

**Oyuncu eylemliliği entegrasyonu:** Oyuncu her zaman hikâye anlatma deneyimini iletirye taşıyan itici güç olarak konumlandırılmalıdır. Yalnızca oyuncu seçimlerini kabul etmenin yanı sıra aynı zamanda geliştiriciler, oyuncunun açık dünyadaki tercihlerini ve eylemlerini benimsemeye ve bunlardan yararlanmaya çalışmalıdır. Oyuncu eylemliliği entegrasyonu oyuncuyu bir engelleyici olarak görmek yerine hikâye anlatma deneyiminin derinliğini ve kişiselleştirilmesini artıran önemli bir unsur olarak konumlandırmaktadır.

**Anlatı esnekliği:** Anlatı farklı oyuncu tercihlerine ve eylemlerine uyum sağlayacak kadar esnek olmalı ve ortaya çıkan anlatıların genel deneyimin ayrılmaz bir parçası olduğunu hissettirmelidir. Bu esneklik, oyuncunun hikâyeyi şekillendirmesini sağlayarak oyunun benimsenmesine katkıda bulunmalıdır. Böylelikle ortaya çıkan anlatıların genel anlatı yapısıyla kusursuz bir şekilde bütünleşmesi sağlanarak kopuk veya uyumsuz bir oyuncu deneyiminin önüne geçilebilir.

**Anlatı bütünlüğü:** Açık dünya oyunlarının dinamik ve oyuncu odaklı ortamında anlatı bütünlüğünü sağlayabilmek için önemli anlatı anları dikkatli bir şekilde planlanmalı, uyarlanabilir olay örgüsü noktaları tasarlanmalı, önceden belirlenmiş ve ortaya çıkan anlatı unsurları arasında kesintisiz bir entegrasyon oluşturmak için sistemik unsurlar kullanılmalıdır.

**Tahmin edilebilirlik ile ortaya çıkmayı dengelemek:** Ele alınması gereken temel zorluklardan bir diğeri de öngörülebilirlik ile ortaya çıkan anlatı arasındaki hassas dengedir. Oyuncuya kendi hikâyesini şekillendirme özgürlüğü sunulurken ortaya çıkan anlatıların oyunun ana temasına ve hedeflerine anlamlı bir şekilde katkıda bulunması sağlanmalı ve kopuk veya bağlantısız bir deneyimden kaçınılmalıdır.

**Oyuncu topluluğuyla devamlı diyalog kurmak:** Yinelemeli bir geliştirme süreci benimsenmeli ve oyuncu geri bildirim anlatı deneyimini iyileştirmenin ve geliştirmenin ayrılmaz bir parçası olarak kabul edilmelidir. Böylelikle oyuncu topluluğunun beklentilerine ve tercihlerine yanıt verecek şekilde anlatı yapısının sürekli iyileştirilmesine ve esnekliğine katkıda bulunulabilir.

Ortaya konulan kavramsal çerçeve ile genel anlatının, oyuncu eylemliliğinin ve ortaya çıkan hikâye anlatımının dinamik yapısı arasındaki karmaşık ilişki ele alınmaya çalışılmıştır. Özünde bu yaklaşım tutarlı, ilgi çekici ve kapsayıcı bir anlatı çizgisini korurken oyuncu seçimlerini de barındıran esnek bir yapı sağlamayı amaçlamıştır. Temelinde açık dünya oyunlarının, oyuncuya kendi anlatısını birlikte yazabileceği özgür bir alan sunmasının kabulü yatmaktadır. Bu çerçeve, oyuncu eylemliliğini bir engelden ziyade temel bir yapı taşı olarak kabul etmekte ve oyuncunun hikâye anlatma deneyimine aktif olarak katkıda bulunması gerektiği fikrini desteklemektedir.

#### 4. YÖNTEM

Örnek olay incelemesi olarak The Witcher 3: Wild Hunt'ın çözümlemesinde pek çok dijital oyun çözümlemesinde kullanılan yakın okuma yöntemi tercih edilmiştir. Fernandez-Vara'ya (2015) göre yakın okuma yöntemi dijital oyunlarının çözümlemesinde ve anlam katmanlarının açığa çıkarılmasında yararlı bir yöntemdir. Aker'e (2023, s. 163) göre ise söz konusu yöntemin tercih edilmesindeki en önemli neden oyun deneyiminin derinliklerinin çözümlenebilmesine olanak sağlamasıdır. Yüksek lisans tez çalışması kapsamında Rahimova (2023), Limbo (2010) ve Inside (2016) oyunlarının, Aker (2023) ise Ghostwire: Tokyo'nun (2022) çözümlemesinde söz konusu yöntemi kullanmıştır. Benzer biçimde Bizzocchi ve Tanenbaum (2012), Mass Effect 2'nin (2010) anlatı tasarımının eleştirel çözümlemesi yapabilmek için, LaPensée (2021) ise When Rivers Were Trails (2019) oyunundaki kültürel unsurları çözümlemek için yakın okuma yöntemini tercih etmiştir. Bu yöntemle oyunun içeriği adeta metin biçiminde okunarak içerikteki gömülü ve kodlanmış anlamlar açığa çıkarılabilir (Stang, 2022, s. 231). Yöntemin uygulanabilmesi için araştırmacı tarafından The Witcher 3: Wild Hunt oynanmış ve oynanış esnasındaki belirli kısımlar kayıt altına alınmıştır.

#### 5. BULGULAR

The Witcher 3: Wild Hunt, Andrzej Sapkowski'nin Witcher isimli roman serisinin uyarlaması olan bir açık dünya aksiyon rol yapma oyunudur. Oyun geliştiricisi CD Projekt

Red, 2007'de The Witcher'ı, serinin ikinci oyunu olan The Witcher 2: Assassins of Kings'i 2011'de ve son olarak 2015'te ise The Witcher 3: Wild Hunt'ı piyasaya sürerek Witcher evrenine dayanan rol yapma oyunu serisini oyun severlerle buluşturmuştur. Oyun, Witcher olarak da bilinen canavar avcısı Rivialı Geralt'ın evlatlık kızı Ciri'yi arayışını konu alır. Geralt'ın macerası onu Kuzey Krallıkları'nda yolculuğa çıkararak buradaki siyasi entrikaların, doğaüstü tehditlerin ve insan ilişkilerinin karmaşıklığıyla yüzleşmek zorunda bırakır. Yolculuğu sırasında aralarında büyücü arkadaşları Vengerbergli Yennifer ve Triss Merigold ile ozan ve şair arkadaşı Dandelion'un da bulunduğu karakterlerle tanışır. Oyun hareketli şehirler, yoğun ormanlar, bataklıklar, dağlar ve çok çeşitli ortamları barındıran devasa bir açık dünyaya sahiptir. Oyunun açık dünyası vahşi yaşam, canavarlar ve günlük hayatına devam eden oyuncu olmayan karakterler de dahil olmak üzere zengin ekosistemiyle kendisini canlı ve hareketli hissettirmektedir. Oyuncu olmayan karakterlerin günlük rutinlerinin bulunması, açık dünyayı daha gerçekçi kılarken bazılarıyla etkileşime girilebilmesi ve bazılarında da yan görevler alınabilmesi, oyuncu olmayan karakterlerin genel anlatıya bulunduğu katkıyı ortaya koymaktadır. Böylesine büyük bir açık dünyada haritanın bir ucundan diğer ucuna at ile gitmek yaklaşık 40 dakika sürerken tüm ana görevleri tamamlamak oyuncunun açık dünya keşfine ve görev seçimlerine bağlı olarak önemli ölçüde değişmekle birlikte 50 ila 70 saati bulmaktadır. Yan görevler, keşifler ve ek içerikler de dahil edildiğinde oyuncunun 100 saatten fazla zaman harcaması mümkündür.

### 5.1. Oyuncu Tercihleri ve Etkileşimi

Oyunda görevler sabit ve değişmez olaylar dizisi yerine birbirine bağlı anlatılardan oluşan bir ağ biçiminde sunulmaktadır. Böylelikle oyuncu tercih ettiği sırayla görevleri yerine getirebilmektedir. Oyun farklı hikâyelere ve çoklu sonlara yol açan oyuncu tercihlerine olanak tanıyan doğrusal olmayan bir anlatı yapısına sahip olmakla birlikte bu yapının, anlatının gidişatını şekillendirme konusunda oyuncuyu teşvik ettiği söylenebilir. The Witcher 3: Wild Hunt pek çok aşamada oyuncuyu hikâyeye yön verecek kararlar vermeye zorlarken oyuncunun verdiği kararların sonuçları, oyunun ilerleyen safhalarına kadar belirsizliğini korumaktadır. Sonuçları öngörülemez hale getiren kasıtlı tasarım, oyuncunun yaptığı seçimlerin sonuçlarından hiçbir zaman tam olarak emin olamamasını sağlamaktadır. Görünüşte hayırsever bir karar gelecekte kötü sonuçlar doğurabilirken tam tersi de yaşanabilmektedir. Oyuncuyu ahlaki açıdan da belirsizliğe sürükleyen ve aldığı kararların önemli sonuçlar doğurmasını sağlayan oyun, karar almayı basit bir mekanikten güçlü bir hikâyeye anlatma aracına dönüştürmüştür. Oyuncu tercihlerinin anlatıyı etkileyen önemli sonuçlar doğurması, oyuncuya karar alma sırasında sorumluluk yüklemektedir. Oyuncunun verdiği her karar anlatıyı şekillendirirken

aynı zamanda oyundaki farklı karakterlerin ve grupların kaderini de etkilemektedir. Kararların sonuçları anlık tepkilerle sınırlı kalmayıp ittifakları, siyaseti ve hikâyenin genel gidişatını etkileyebilir.



**Görsel 1.** Oyuncunun, Geralt'ın konuşmasını yönlendirebildiği diyalog seçenekleri (Yazar tarafından oynanmış sırasında ekran görüntüsü alınmıştır).

Oyuncunun tercihleri önemsiz gibi algılansa da anlatının gidişatını etkileyen diyalog seçeneklerinden, karakterlerin ve tüm bölgelerin kaderini belirleyen ahlaki açıdan önemli kararlara kadar uzanır. En basit şekilde oyundaki diyalog sistemi oyuncuyu anlatının şekillenmesine ortak kılmaktadır. Diyaloglardaki konuşmaların oyuncu tarafından seçilebilir olması, oyuncunun Geralt'ın kişiliğini ve diğer karakterlerle ilişkilerini şekillendirmesine olanak tanımaktadır (Görsel 1). Diyaloglara yönelik bu etkileşimli yaklaşım, oyuncunun pasif gözlemci yerine gelişen anlatının aktif katılımcısı olmasını sağlar.

Oyuncu tercihleri yalnızca genel olay örgüsünü şekillendirmekle kalmayıp aynı zamanda bireysel karakterlerin gelişimini de etkilemektedir. Oyuncunun Geralt adına vereceği kararlar Geralt'ın müttefikleriyle, düşmanlarıyla ve romantik çıkarlarıyla olan ilişkilerini etkilemesi nedeniyle oyuncu olmayan karakterlerle olan etkileşimler anlatıya etki etmektedir. Açık dünyadaki rastgele karşılaşmalar, dinamik olaylar ve önceden yazılmamış anlar oyuncunun tercihini yansıtan hikâyeleri ortaya çıkarmaktadır. Aniden gelişen anlatılara izin veren kasıtlı tasarım, hikâye anlatma deneyimini zenginleştirerek oyuncunun önceden belirlenmiş bir hikâyenin pasif izleyicisi olması yerine hikâyeye katılımını sağlar. Bu yapıyla oyunun, oyuncunun hikâyeyi sahiplenme duygusunu geliştirdiği

ve oyuncuya kendisine özel deneyim yaşama fırsatı sunduğu söylenebilir.

The Witcher 3: Wild Hunt oyuncuya anlatıyı şekillendirebilme gücü vererek oyunun açık dünyası üzerinde temsiliyet ve sahiplenme duygusu geliştirmesini sağlamaktadır. Oyuncu açık dünyayı kendi tercihlerine göre keşfetmeye ve onunla etkileşime geçmeye teşvik edilir. Açık dünya tasarımının, oyuncuyu, oyunun zengin ayrıntılara sahip dünyasına çekerek sürükleyiciliği artırdığı söylenebilir. Kalabalık şehirlerden ormanlara kadar her yer geçmişe ve yaşanmışlığa dair taşıdığı izlerle oyuncuyu keşfetmeye davet etmektedir.

## 5.2. Görsel ve Anlatısal Unsurların Bütünlüğü

The Witcher 3: Wild Hunt, sabit ve değişmez çevre tasarımının ve açık dünyanın ötesinde anlatıya ilişkin bilgileri aktaran ve oyuncunun duygusal tepkilerini harekete geçiren dinamik görsel hikâye anlatımı tekniklerini kullanmaktadır. Oyuncu açık dünyayı keşfederken çevresel tasarımda adeta sessiz bir anlatıcıya dönüşerek yapılan savaşların ve antik kalıntıların hikâyelerini aktarmaktadır. Yıkılmış köyler, terk edilmiş kamp alanları ve yıpranmış tabelalar oyunun anlatısına katkıda bulunan başlıca görsel unsurlar olarak dikkat çekmekle birlikte aynı zamanda çevresel hikâye aktarımı, oyunun sürükleyici bir açık dünyaya sahip olduğunu ve açık dünya ile anlatı derinliğine katkıda bulunduğunu göstermektedir.

Çevresel ayrıntılar, karakterlerin görünüşleri ve sinematik ara sahneler gibi görsel ipuçları bilgiyi aktarabildiği ve olay örgüsünü anlatımla birlikte ilerletebildiği için oyunun açık dünya tasarımı ile anlatı öğelerinin başarılı bir şekilde birbiriyle bütünleştiği söylenebilir. Ayrıca açık dünya tasarımındaki renk paletlerinin, ışıklandırmanın ve çevresel ayrıntıların kasıtlı kullanımının, anlatı temalarını tamamlayarak kapsayıcı hikâyeye örtüşen farklı atmosferler yarattığı düşünülmektedir. Görsel öğelerin oyunun anlatısına uygun biçimde açık dünyada yer alması, oyuncuyu keşfetmeye teşvik ederken aynı zamanda hikâyeye katılımını da artırabilir. Aynı zamanda The Witcher 3: Wild Hunt'ta görevler keşif sırasında ortaya çıkarılmayı beklemektedir. Oyuncu tehlike altındaki bir köye rastlayabilir, yolda gizemli bir karakterle karşılaşabilir veya eski bir savaşın kalıntılarını keşfedebilir; bunların hepsi görevlerin başlangıç noktaları olabilir. Bu nedenle oyunun açık dünyasının yalnızca görevler için bir arka plan olmadığı aynı zamanda hikâye anlatımına da katkıda bulunduğu söylenebilir.



**Görsel 2.** Anlatıda gerilimin arttığı sırada kar yağışının başlaması  
(Yazar tarafından oynanış sırasında ekran görüntüsü alınmıştır).

Değişen hava koşulları, gece-gündüz döngüsü ve yaban hayatının hareketliliği oyundaki atmosferin ve anlatının şekillenmesinde rol oynamaktadır. Hikâyenin önemli bir anında duygusal aktarımı güçlendirmek için ani bir fırtına eşlik edebilirken canavarların gece faaliyetleri keşifler sırasında gerilimi artırabilir (Görsel 2). Bu dinamik unsurlar oyuncunun açık dünyadaki canlılık hissini geliştirirken aynı zamanda görsel unsurların anlatının ilerleyişine katkıda bulunmasını sağlar. Açık dünyadaki köyler ve yerleşim yerleri değişmez ve sabit nesnelere yerine oyuncunun seçimlerine yanıt veren yaşayan topluluklardır. Bu ortamları canlı ve duyarlı hale getirmeye yönelik kasıtlı tasarlanan anlatı yapısı, oyuncu kararlarının sonuçlarını mimariye, günlük yaşama ve genel atmosfere yansıtmayı başarmaktadır. Böylelikle anlatı ile oyunun görsel tarafını temsil eden açık dünya arasındaki bağlantıyı derinleştiren somut bir neden-sonuç ilişkisi de ortaya çıkmıştır. Son olarak oyundaki karakterler görsel olarak birbirinden farklıdır ve yine birbirinden farklı olan bireysel geçmişlerini, motivasyonlarını ve ahlaki eğilimlerini yansıtmaktadır. İster Geralt'ın metanetli kararlılığı ister Yennefer'in ruhani güzelliği isterse de canavarların grotesk deformasyonları olsun, her karakterin görsel kimliği hikâyedeki anlatı rollerini ve tematik önemlerini güçlendirmektedir.

### 5.3. Doğrusal Olmayan Anlatı Yapısı

Oyuncu ana görev dizisinin gidişatını değiştiren kritik kararlardan, yan görevleri ve karakter etkileşimlerini etkileyen küçük seçimlere kadar anlatının ilerleyişini



şekillendirmede önemli bir yetkiye sahiptir. Doğrusal anlatıların aksine The Witcher 3: Wild Hunt'ın anlatı yapısının merkezinde oyuncuya sunulan etkili seçimler yapabilme özgürlüğü yer almaktadır. Söz konusu yapı, oyuncu tercihlerinin kümülatif etkisiyle belirlenen birden fazla olası sonla sonuçlanır. Bu sonlar büyük zaferlerden trajik olaylara kadar uzanır ve oyuncu eylemlerinin ve ahlaki kararlarının sonuçlarını yansıtır.

Ağırlık ve sonuç taşıyan oyuncu seçimlerinin kasıtlı olarak anlatıya dahil edilmesi, oyuncu eyleminin yüzeysel bir yanılsaması yerine anlatıyı şekillendiren itici bir güç olmasını sağlamaktadır. Görevlerin sonuçları, karakter ittifakları ve hatta bölgelerin kaderi oyuncunun yaptığı seçimlerle şekillenerek gelişen hikâyeye derinlik katmanları eklemektedir. Oyuncu seçimlerinin çok sayıda olası sonuca yol açmasının tekrar oynanabilirliği artırdığı ve oyuncuyu kararlarının farklı sonuçlarına tanıklık etmesine davet ettiği de düşünülmektedir. Hikâye anlatımına yönelik bu yinelemeli yaklaşım oyuncunun katılımını artırabileceği üzere aynı zamanda anlatı olasılıklarının tüm genişliğini ortaya çıkarmak için oyunun birden fazla oynanmasını teşvik edebilir. Ayrıca oyuncu önceden belirlenmiş hikâyeye bağlı kalmayıp kendisini her biri kendi anlatı dokusunu ören bir arayış ağının içinde bulmaktadır. Bu anlatı yapısı oyuncuda özgürlük duygusunu uyandırarak oyuncunun ilgi alanlarına uygun veya Geralt için şekillendirmek istediği role uyumlu bir şekilde görevleri takip etmesine olanak tanımaktadır.



**Görsel 3.** Oyuncunun açık dünyadaki farklı karakterlerle etkileşime girebilme seçeneği (Yazar tarafından oynanmış sırasında ekran görüntüsü alınmıştır).

Doğrusal olmayan anlatı yapısının hâkim olduğu açık dünya tasarımında oyuncu çeşitli bölgeleri keşfetmeye, gizli hikâyelere rastlamaya ve çok sayıda karakterle etkileşime geçmeye teşvik edilmektedir (Görsel 3). Açık dünyanın keşfinin ve anlatının ilerleyişinin kasıtlı olarak iç içe geçmesi, açık dünyanın her köşesinin keşfedilme potansiyeli taşıdığını ve keşfetme eylemini başlı başına bir hikâye anlatma deneyimine dönüştürdüğünü göstermektedir. Bununla birlikte oyuncu, etkileşimleri ve kararları aracılığıyla Geralt'ın ve yardımcı oyuncu kadrosunun evrimine tanık olmakta ve bunun bir sonucu olarak anlatıyla daha derin duygusal bağ kurmasına neden olmaktadır.

#### 5.4. Oyuncu ile Ana Karakter Arasındaki İlişki

The Witcher 3: Wild Hunt, oyuncunun, Geralt'ın karakterini kendi kararlarıyla şekillendirmesine olanak tanıyarak geleneksel karakter odaklı anlatıların ötesine geçmeyi başarmıştır. Geralt'ın diyaloglardaki yanıtları, diğer karakterlerle olan ilişkileri ve dış görünüşü oyuncunun kararlarından etkilenebilmektedir. Böylelikle oyuncu, Geralt'ın, kendi kararlarıyla ve etkileşimleriyle şekillenen bir karakter olarak büyümesine ve evrimine tanıklık etmektedir. İttifaklar kurmaktan yeni düşmanlar edinmeye kadar Geralt'ın yolculuğu oyuncu eylemliliğini, anlatı tercihlerinin ve karakter gelişiminin kümülatif etkisini yansıtmakta ve oyuncunun hikâyeyi sahiplenme duygusunu beslemektedir.

Oyun sahip olduğu özelleştirme seçenekleri ve karakter ilerleme sistemleri aracılığıyla oyuncunun, Geralt'ın görünüşünü ve yeteneklerini kişiselleştirmesine olanak tanımaktadır. Geralt'ı oyuncu seçimlerinin yansıması haline getiren anlatı yapısının, oyuncu ile Geralt arasındaki bağı güçlendirerek anlatının ortak bir yaratım olduğu fikrini güçlendirmektedir. Oyuncunun, Geralt'ı temizlemesine, zırh ve silah seçmesine, sakalını uzatmasına ya da tıraş etmesine olanak tanıyan kasıtlı tasarım, oyuna kişiselleştirme katmanını eklemektedir. Böylelikle oyuncunun Geralt'ı sahiplenme duygusuna katkıda bulunularak aradaki bağı güçlenmesine de katkı sağlanmaktadır.

## 6. SONUÇ

Yapılan incelemenin sonucunda The Witcher 3: Wild Hunt, oyuncunun, anlatıyı şekillendirmesiyle, ana karakteri tanımlamasıyla ve ana karakterin diğer karakterlerle olan ilişkilerini yönetmesiyle öne çıkmıştır. Bu nedenle oyunun açık dünyasındaki her yolculuğun benzersiz ve son derece kişisel olduğu söylenebilir. Oyunun, hikâye anlatma araçlarını kısmen oyuncunun kontrolüne vererek onu aktif hikâyeye anlatıcısı rolüne yükselettiği de düşünülebilir. Görevlerin yerine getirmesi konusunda farklı seçenekler sunma, diyalogları ve Geralt'ın kişiliğini belirleyebilme olanaklarını barındıran oyunun teknik altyapısı, her oyuncuyu anlatının belirlenmesine ortak etmektedir. Geralt önceden

tanımlanmış ana karakter olmakla birlikte aynı zamanda oyuncunun verdiği kararlar doğrultusunda karakteri inşa edilen bir kahramandır. Oyuncunun vereceği kararlarla Geralt'ın erdem timsali mi, paralı asker mi, yoksa ahlaki açıdan muğlak bir figür mü olacağını belirleyebilmesi, karakterin hikâyesine ortak edildiğini göstermektedir. Ayrıca görsel ve anlatsal unsurlar arasındaki uyumun, hikâye anlatımını güçlendirerek çift yönlü biçimde birbirini beslediği ve oyuncuyla oyunla arasındaki bağı artırdığı düşünülmektedir.

Her ne kadar The Witcher 3: Wild Hunt'ın oyuncu odaklı hikâye anlatımını destekleyen ve doğrusal olmayan anlatı yapısı oyuncuyu anlatının şekillenmesine ortak etmeye çalışsa da diğer açık dünya oyunlarında olduğu üzere bu olasılıklar oldukça kısıtlı kalmaktadır. Oyuncuya sunulan farklı anlatı sonları seçeneklerinden gidecek olursak her biri kasıtlı tasarım tarafından önceden tanımlanmış ve oluşturulmuş anlatı biçimleridir. Oyuncunun erişebileceği 3 büyük sonla birlikte 36 farklı sonun dışına çıkabileceği farklı seçenekler bulunmamaktadır. Benzer biçimde diyalogların bazılarında oyuncuya seçim hakkı tanınsa da yine anlatı yapısının ortaya koyduğu seçeneklerin dışına çıkılamamaktadır. Sonuç itibarıyla GTA V, Red Dead Redemption 2 ve Cyberpunk 2077 gibi türün önde gelen oyunlarında da görülebileceği üzere oyuncuya açık dünya içinde özgürlük alanı sunulsa da literatürdeki iddiaları destekleyecek şekilde oyuncu anlatı yapısının dışına çıkamamaktadır (Evren, 2017; Mitchell, 2018, Murray, 1997; Murray 2018; Zimmerman, 2009). Söz konusu sınırlılığın en önemli nedenleri arasında oyun geliştirme teknolojisinin teknik anlamda henüz böylesine çok yönlü eylemliliğe hazır olmaması ve geliştiricilerin oyunlarına dair tüm sınırları belirleyerek olası hukuksal sorunlarla uğraşmak istememesi sayılabilir. Açık dünyada oyuncuya her şeyi yapabilme özgürlüğünün sunulması ve bu anlamda teknik ve anlatsal sınırlamanın olmaması, gerçek yaşamda suç sayılan eylemlerin açık dünyada gerçekleştirilmesini ve bunun gerçek yaşama da sıçramasını tetikleyebilir.

Arsenault ve Perron (2009) oyunların etkileşimli ortamlar olduğu kabulünü sorgulayarak oyunların etkileşimli olması yerine geliştirici tarafından oyuncu eylemleri öngörülerek oyuna getirilen kısıtlılıklar nedeniyle oyuncu eylemlerinin tepki zinciri olduğunu ifade etmiştir. Stang (2019) ise The Walking Dead'deki (2012) oyuncu tercihleriyle ve eylemliliğiyle anlatı yapısının ilişkisini araştırmıştır. Buna göre oyuncuya tercihleri ve eylemleri konusunda özgürlük sunulmasına rağmen anlatının aynı sonuca ulaştığı tespit edilmiştir. Buna karşılık 2013'te piyasaya sürülen The Stanley Parable, alışlagelmiş anlatı yapılarından ve oyun sonu seçeneklerinden ayrılarak öne çıkmaktadır. Etkileşimli hikâye anlatma türündeki oyun, oyuncuya hikâyenin sonucunu etkileyen bir dizi seçenek sunar. Anlatıcı rolündeki dış ses oyuncuya rehberlik etmesine rağmen oyuncu

anlatıcının talimatlarına uymamayı tercih edebilir ve bu tercih de beklenmedik farklı sonuçlara yol açabilir. Şu ana dek oyunda keşfedilen çok sayıda son olmakla birlikte henüz keşfedilmemiş hikâye sonlarının da bulunduğu tahmin edilmektedir. The Stanley Parable'ın oyun sonu seçenekleriyle oyuncu özgürlüğünü ve eylemliliğini destekleyen anlatı yapısına sahip olduğu söylenebilir. Oyun sonu seçenekleri oyunların anlatı yapısını derinden etkileyen ve oyuncu tarafından anlatının önemsenen bir parçasıdır. Nitekim bu örneğin yanı sıra 2012'de oyun severlerle buluşan Mass Effect 3'ün anlatı sonları oyuncular tarafından tepki toplaması üzerine geliştirici şirketin çıkardığı ek paketle oyuna farklı son seçenekleri eklenmiştir ([http 1](http://1)).

Çalışmada ortaya konulan kavramsal temel, oyuncu odaklı hikâye anlatımının öncelendiği oyuncu merkezli açık dünya anlatı yapısının ilkesel çerçevesini oluşturmaktadır. Buna göre açık dünya oyunlarının popüleritesinin artmasıyla paradigmanın doğrusal anlatılardan oyuncu odaklı hikâye anlatımına kaydığı söylenebilir. Bu nedenle açık dünya ortamlarının özelliklerini ve zorluklarını kavrayarak anlatı yapısını oyuncu odaklı inşa etmek önem kazanmıştır. Oyuncunun anlamlı seçimler yapabilme ve anlatının gelişimini etkileyebilme yeteneğinin sürükleyici ve ilgi çekici hikâye anlatma deneyimlerinin yaratılmasına katkıda bulunduğu düşünülmektedir. Oyuncu eylemleri ile anlatı bütünlüğü arasında uyumlu bir denge kurmak anlatı yapısının genel tutarlılığını korurken aynı zamanda anlamlı oyuncu seçimlerine olanak tanıyan sistemlerin tasarlanmasını da içermelidir. Bununla birlikte görsel ve anlatsal unsurların birbiriyle uyumlu olmasıyla ortaya çıkan anlatıların ve çevresel tepkiselliğin desteklenmesinin oyuncu deneyimini zenginleştirdiği düşünülmektedir. Bu anlamda açık dünya oyunları oyuncu kararlarının, oyuncu olmayan karakterlerin davranışlarının ve çevresel değişikliklerin dinamik etkileşimini benimsemeli ve organik olarak gelişen anlatıları teşvik etmelidir. Oyuncu eylemlerine dinamik olarak yanıt veren, keşfetmeyi teşvik eden ve sürükleyici hikâye anlatımı öğeleri sunan açık dünyalar tasarlanmasının oyuncu katılımını ve eylemliliği artırdığını söylemek mümkündür.

Açık dünya tasarımı, oyuncunun rolüne büründüğü ana karakterle açık dünya arasındaki ilişkiyi belirleyen temel unsurdur (Kirkland, 2021). Açık dünya tasarımı ve onun keşfi etkileşime girilecek karakter haline gelmektedir. Martin (2011), The Elder Scrolls IV: Oblivion'daki (2006) pastoral (cennet) ve cehennem tasvirlerini içeren açık dünya tasarımının, anlatının temel çatışmasını görsel olarak desteklediğini belirtmektedir. Benzer biçimde The Witcher 3: Wild Hunt'ın açık dünya tasarımının da anlatıyı destekleyen niteliğe ve hareketliliğe sahip olduğu ortaya konulmuştur.

Çalışmanın kavramsal çerçevesi geleceğe yönelik çıkarımlar ve öneriler de içermektedir. Bunların en başında açık dünya oyunlarında yapay zekânın etkin biçimde kullanımı

gelmektedir. The Witcher 3: Wild Hunt başta olmak üzere diğer açık dünya oyunlarında da görülebileceği üzere oyuncu kararlarını seçeneklerle kısıtlayan mevcut anlatı yapıları belli bir noktaya kadar oyuncu eylemliliğini destekleyebilmektedir. Bu anlamda daha karmaşık, önceden tanımlanmayan ve tamamen oyuncunun kararlarıyla şekillenecek anlatı yapısının oluşturulabilmesi için gelişmiş yapay zekâ modellerinin oyunlara entegre edilmesi gerektiği düşünülmektedir. Bununla birlikte yapay zekâ daha karmaşık ve daha duyarlı oyuncu olmayan karakter davranışları oluşturmak için de kullanılarak açık dünyayı öngörülemez ve benzersiz kılabilir. Artan nüanslarla ve karmaşıklıkla oyuncu eylemlerine uyum sağlayabilen yapay zekâ destekli karakterler, sürükleyicilik düzeyini yükseltebilir ve daha dinamik hikâye anlatımına katkıda bulunabilir.

Doğrusal ya da doğrusal olmayan anlatı yapılarının yerine arka planında yapay zekânın yer aldığı prosedürel hikâyelerin açık dünya oyunlarının anlatı yapısını oluşturması önerilebilir. Geleneksel hikâyeler genellikle yazar ya da yazar ekibi tarafından önceden belirlenmiş bir olay örgüsüne sahipken prosedürel hikâyeler ise oyuncunun eylemlerine göre gelişir ve önceden belirlenmemiştir. Prosedürel hikâyeler oyuncuya daha fazla kontrol ve özgürlük olanağı sunabilir. Böylelikle oyuncu, hikâyenin gidişatını kendi seçimleriyle şekillendirebilirken oyunun anlatı yapısı da daha sürükleyici hale gelebilir. Oyuncu seçimlerine dayalı olarak hikâye öğelerini dinamik olarak üreten prosedürel anlatı yapısı kısmen The Stanley Parable'da olduğu üzere neredeyse sınırsız hikâye anlatma olanağına sahip olacağı için her oyuncuya farklı bir hikâye deneyimi sunabilir.

Prosedürel anlatı yapısıyla birlikte oyuncu odaklı modülerliğin bir arada kullanılması, oyuncunun açık dünya deneyimini artırabileceği düşünülmektedir. Oyuncu odaklı modülerlik, oyuncunun kendi deneyimini kendi tercihlerine göre şekillendirmesine izin veren oyun tasarımı yaklaşımıdır. Bu yaklaşım, oyuncunun, oyunun farklı parçalarını bir araya getirmesine, kendi hikâyesini yaratmasına veya oyunun nasıl oynanacağını değiştirmesine olanak tanır. Aynı zamanda oyuncunun oyuna daha fazla dahil olmasına ve kendi deneyimini kişiselleştirmesine yardımcı olabilir. Böylelikle oyunun tekrar oynanabilirliğini artırılabilir ve oyuncunun oyunla daha fazla zaman geçirmesi sağlanabilir. Prosedürel anlatı yapısına sahip ve oyuncu odaklı modülerliği kullanan en popüler oyunlar ise Minecraft ve The Sims serileridir.

## KAYNAKLAR

- Abbott, H.P. (2002). *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Aker, Ç. (2023). Dijital Oyun Deneyimi Analizi: Ghostwire Tokyo Oyun İncelemesi. *Intermedia International e-Journal*, 10(18), 160-177. <https://doi.org/10.56133/intermedia.1259892>
- Althusser, L. (2019). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları* (Çev: A. Tümertekin). İstanbul: İthaki.
- Ameli, S.R. & Mousavi Haghshenas, M. (2023). A Descriptive-Analytical Study of the Open-World Game Design “Grand Theft Auto V and Online Version” with an Emphasis on Role-Playing Capabilities. *Journal of Cyberspace Studies*, 7(1), 1-22.
- Arsenault, D. & Perron, B. (2009). In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay. Bernard Perron ve Mark J.P. Wolf (Eds.). *The Video Game Theory Reader 2* içinde (s. 109-131). New York: Routledge.
- Berger, J. (1999). *Görme Biçimleri* (Çev: Y. Salman). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bizzocchi, J. & Tanenbaum, T.J. (2012). Mass Effect 2: A Case Study in the Design of Game Narrative. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32(5), 393-404. <https://doi.org/10.1177/0270467612463796>
- Cesário, V., Ribeiro, M. & Coelho, A. (2023). Exploring the Intersection of Storytelling, Localisation, and Immersion in Video Games – A Case Study of the Witcher III: Wild Hunt. Constantine Stephanidis, Margherita Antona, Stavroula Ntoa ve Gavriel Salvendy (Eds.), *HCI International 2023 Posters* içinde (s. 546–552). Cham: Springer.
- Chesher, C. (2012). Navigating Sociotechnical Spaces: Comparing Computer Games and Sat Navs as Digital Spatial Media. *Convergence*, 18(3), 315-330. <https://doi.org/10.1177/1354856512442762>
- Evren, F.B. (2017). Dijital Oyunlarda İdeolojinin Sunumu: GTA IV Örneği. *The Turkish Journal of Design, Art and Communication*, 7(2), 264-284. <https://doi.org/10.7456/10702100/010>
- Fernandez-Vara, C. (2015). Digital Games: The New Frontier of Postmodern Detective Fiction. *Electronic Literature*, 119.

- Gürsel, M.S. (2022). Dijital Rol Yapma Oyunlarında Arayüz Tasarımlarının Grafik Tasarım Açısından İncelenmesi. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Hughes, N.G.J. (2023). Understanding Specific Gaming Experiences: The Case of Open World Games. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). York, Birleşik Krallık: University of York, Computer Science.
- Jański, K. (2018). Creation of the fictional world in The Witcher 3: Wild Hunt. *Homo Ludens*, 1(11), 117-133. <https://doi.org/10.14746/hl.2018.11.7>
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* içinde (s. 118-130). MIT Press.
- Kirkland, E. (2021). *Videogames and the Gothic*. New York: Routledge.
- Klimmt, C., Dorothée, H., and Vorderer, P. (2009). The Video Game Experience as 'True' Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players' Self-Perception. *Communication Theory*, 19(4), 351-373. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x>
- LaPensée, E. (2021). When Rivers Were Trails: Cultural Expression in an Indigenous Video Game. *International Journal of Heritage Studies*. 27(3), 281-295. <https://doi.org/10.1080/13527258.2020.1746919>
- Martin, P. (2011). The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion. *Game Studies*, 11(3). <http://gamestudies.org/1103/articles/martin>
- Mitchell, L. (2018). *Ludopolitics: Video Games Against Control*. Hampshire, UK: Zero Books.
- Muriel, D. & Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. London: Routledge.
- Murray, J.H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- Murray, S. (2018). *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*. London: I.B. Tauris.

- Nur Fauzan, F. (2023). Emergent Gameplay and the Affordance of Features in Open-World Video Game Environments. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Stockholm, Sweden: KTH Royal Institute of Technology, School of Electrical Engineering and Computer Science.
- Oğur, Ü. (2023). Kültürün Dijitalleşme Süreci ve Siber Uzamda Halk Anlatılarının Dönüşümü: Youtube Örneği. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Van: Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Öncü, M. (2023). Bir Anlatı Türü Olarak Video Oyunları. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 13(1), 155-165. <https://doi.org/10.7456//11301100/011>
- Pepe, F. (2019). The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games. London: Bitmap Books, 2019.
- Rahimova, A. (2023). Visual Guides and Design Solutions in games: An Analysis of Limbo and Inside. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Shawn Shao, D. (2023). Creative Writing in the Narratives of Interactive Games—The Cases of Grand Theft Auto 5 and The Witcher 3: Wild Hunt. Mo-Ling Rebecca Leung (Ed.), Chinese Creative Writing Studies içinde (s. 85-92). Singapore: Springer.
- Solheim, J. (2021). Open World Navigation and the Effects of Diegetic Elements in Video Games. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Torgarden, Norveç: Norwegian University of Science and Technology, Faculty of Architecture and Design Department of Design.
- Stang, S. (2019). “This Action will have Consequences”: Interactivity and Player Agency. Game Studies, 19(1). <http://gamestudies.org/1901/articles/stang>
- Stang, S. (2022). Too Close, Too Intimate, and Too Vulnerable: Close Reading Methodology and the Future of Feminist Game Studies. Critical Studies in Media Communication, 39(3), 230-238. <https://doi.org/10.1080/15295036.2022.2080851>
- Tuominen, J. (2020). Rockstar’s Open World Video Games as Ideological Apparatuses: A Case Study of Red Dead Redemption Series. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Tampere, Finland: Tampere University, Faculty of Information Technology and Communication Sciences.



Vickery, N., Tancred, N., Wyeth, P. ve Johanson, D. (2018). Directing Narrative in Gameplay: Player Interaction in Shaping Narrative in the Witcher 3. Australian Conference on Human-Computer Interaction (OzCHI'18). Melbourne, Avustralya: University of Melbourne, s. 495-500. <https://doi.org/10.1145/3292147.3292201>

Zimmerman, E. (2009). Gaming Literacies: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century. Bernard Perron & Mark J.P. Wolf (Eds.), The Video Game Theory Reader 2 içinde (s. 23-31). New York: Routledge.

### **İnternet Kaynakları**

http 1. <https://www.technopat.net/2012/04/05/mass-effect-3e-farkli-sonlar-gelior/>  
(Erişim tarihi: 31.03.2024).