MODUL-AR.JOURNAL

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

The Witcher 3: Wild Hunt'ta Kavuşan Evrenler: Diyalektik-İlişkisel Eleştirel Söylem Analizi

The Conjunction of the Spheres in The Witcher 3: Wild Hunt: A Dialectical-Relational Critical Discourse Analysis

Engin Deniz ERBAŞ[1*]

Gönderilme Tarihi: 20.10.2025 - Kabul Tarihi: 02.04.2026

Özet

The Witcher dijital oyun serisi, Polonyalı yazar Andrzej Sapkowski'nin aynı adlı kılıç ve büyü türündeki romanlarından uyarlanmıştır. Serinin evreni, Kürelerin Kavuşumu olarak adlandırılan kozmik bir olay sonucunda şekillenmiş; bu olay farklı kültürlerin, inançların, ırkların ve mistik varlıkların bir araya gelmesine ve çatışmasına yol açmıştır. Bu çalışma, serinin üçüncü oyunu The Witcher 3: Wild Hunt'ta Kürelerin Kavuşumu sonrası oluşan toplumsal düzeni incelemekte ve bu bağlamda güç ilişkileri, sınıfsal ayrım ve ötekileştirme süreçlerine odaklanmaktadır. Araştırmada, Norman Fairclough'un söylem ile toplumsal yapı arasındaki diyalektik ilişkileri analiz etmeyi amaçlayan diyalektik-ilişkisel eleştirel söylem analizi (DİESA) yöntemsel çerçevesi kullanılmaktadır. Marksist kuram, eleştirel gerçekçilik, hegemonya ve ideoloji kavramlarına dayanan bu yaklaşım, dijital oyunlardaki anlatı yapılarının toplumsal ideolojilerle nasıl etkileşime girdiğini çözümlemek için uygulanmaktadır. Çalışma, The Witcher 3: Wild Hunt'ta söylemsel yapılar üzerinden bu diyalektik ilişkiyi ortaya koyarak dijital oyun anlatılarında ideolojik yeniden üretimin nasıl işlediğini tartışmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, The Witcher 3: Wild Hunt, Diyalektik-ilişkisel eleştirel söylem analizi, Güç ilişkileri, Ötekileştirme.

Abstract

The Witcher digital game series is adapted from the sword and sorcery novels written by Polish author Andrzej Sapkowski. The universe of the series was shaped by a cosmic event called the Conjunction of the Spheres, which led to the encounter and conflict of different cultures, beliefs, races, and mystical beings. This study focuses on the social order that emerged after the Conjunction of the Spheres in the third game of the series, The Witcher 3: Wild Hunt, and examines the processes of power relations, class distinction, and othering within this context. The research employs Norman Fairclough's Dialectical-Relational Critical Discourse Analysis (DRCDA) framework, which aims to analyze the dialectical relations between discourse and social structures. Grounded in Marxist theory, critical realism, hegemony, and ideology, this methodological approach is applied to reveal how narrative structures in digital games interact with social ideologies. The article seeks to uncover these dialectical relations within The Witcher 3: Wild Hunt and to discuss how ideological reproduction operates in digital game narratives.

Keywords: Digital game, The Witcher 3: Wild Hunt, Dialectical-relational critical discourse analysis, Power relations, Othering.

Atıf: Erbaş, E. D. (2026). The Witcher 3: Wild Hunt'ta kavuşan evrenler: Diyalektik-ilişkisel eleştirel söylem analizi. *Modular Journal*, *9*(1), 48-73.

[1] İstanbul Gedik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, İstanbul, Türkiye. engindeniz.erbas@gedik.edu.tr
* Sorumlu Yazar

MODUL-AR.JOURNAL

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

Extended Abstract

Introduction: This article approaches The Witcher 3: Wild Hunt as a narrative environment where social formations are mirrored, and discursive processes circulate dynamically. Beyond being an entertainment product, the game functions as a representational field in which ideology, hegemony, and identity are continuously negotiated through interaction. Its narrative architecture, populated by morally ambivalent characters and player-driven ethical dilemmas, provides a productive ground for examining how discourse materializes within simulated social systems. Dialectical-Relational Critical Discourse Analysis (DR-CDA), a methodological extension of critical discourse analysis, enables an inquiry into the dialectical interplay between discourse and social structure, revealing how semiotic and material dimensions shape each other. Grounded in Marxist thought, Critical Realism, and the concepts of hegemony and ideology, DR-CDA views meaning-making as inseparable from power relations and institutional mechanisms. Adopting Norman Fairclough's framework, this study interprets the Witcher universe, particularly the world forged after the Conjunction of the Spheres as a fictional reflection of real-world social dynamics where the supernatural becomes a metaphor for historical ruptures in ideology and material order.

Purpose: The central aim is to analyze how The Witcher 3: Wild Hunt constructs representations of social structures through discourse, within Fairclough's DR-CDA framework. Specifically, the study focuses on how power relations, class hierarchies, and practices of othering are discursively configured following the Conjunction of the Spheres. Through this analysis, the research intends to demonstrate that digital games, like literature and cinema, are ideological apparatuses that both reflect and reproduce social realities. By engaging with narrative choice and environmental storytelling, The Witcher 3 reveals how interactive media operationalize ideology-not abstractly, but through embodied player experience. The purpose, therefore, is twofold: to decode the mechanisms of representation that sustain discrimination and domination, and to propose how design elements themselves can become sites of ethical resistance.

Method: The research design follows the four-stage explanatory critique proposed by Chouliaraki and Fairclough (1999), rooted in Roy Bhaskar's Critical Realism. First, the semiotic aspect of the social wrong is identified through close analysis of in-game spaces, dialogues, and textual artefacts-taverns, sermons, and noticeboards that encode everyday power dynamics. Second, the dialectical relations between discourse and structure are traced across ideological, institutional, and material layers: the Eternal Fire's purificatory narrative, Nilfgaard's bureaucratic hegemony, and the metaphysical authority of the Wild Hunt. Third, legitimation regimes are examined to understand how exclusionary discourses are sustained through identity categories (true Nilfgaardian), moral labeling (so-called witcher), and religious rationalizations of order. Finally, transformative potential is explored through a design-centered lens: selection architecture, diegetic feedback, and the moral calibration of reward–penalty systems. This methodological synthesis aligns with the MDA (Mechanics–Dynamics–Aesthetics) perspective and ethical game-design literature, emphasizing how ludic systems shape normative awareness and player agency.

Findings: Applying DR-CDA to The Witcher 3 reveals four major findings. (1) Representation: Power, class, and othering are encoded not only in dialogue but in spatial accessibility, market interaction, and NPC micro-behavior. The White Orchard garrison scene dramatizes consent-making under occupation; insults hurled at mutants in Novigrad expose the normalization of racial hierarchy. (2) Constitutive rupture: The Conjunction of the Spheres emerges as a symbolic event that reorganizes the nexus of ideology, institution, and labor. Witchers become *necessary yet unwanted* workers-agents of survival who exist outside social legitimacy. (3) Legitimation: The phrase *so-called witcher* erodes professional identity, functioning as a linguistic mechanism of exclusion. Religious discourse, surveillance networks, and punitive governance reinforce social boundaries while masking domination as divine order. (4) Transformation: The game either reproduces discriminatory discourse (if the player remains passive) or reconfigures it through ethical engagement. Decision-based reverberations-changes in rumor networks, access permissions, and social reputation-translate moral reflection into systemic feedback. These mechanics illustrate how game design can serve as a site of ethical pedagogy. Moreover, the analysis indicates that narrative and procedural layers work in tandem: dialogue frames ideology, while gameplay systems naturalize or disrupt it. In this sense, the player's moral stance is not merely expressed through choice but continuously negotiated through the feedback architecture of the world.

Conclusion: The Witcher 3: Wild Hunt stands as a compelling case for observing the chain of representation, structure, and legitimation within an interactive world. Consistent with DR-CDA's four stages, the findings indicate that (1) discriminatory hierarchies are constructed across text, space, and action; (2) the Conjunction of the Spheres constitutes a foundational rupture reorganizing order; (3) the exclusion of witchers is linguistically and ideologically legitimized; and (4) the triad of selection architecture, diegetic feedback, and moral calibration provides a transformative design spine. Beyond entertainment, The Witcher 3 emerges as an ethical environment a cultural text that both reproduces and critiques ideology through participation. It exemplifies how digital games can function as dialectical spaces where narrative, system, and player converge to reveal the politics of representation.

Keywords: Digital game, The Witcher 3: Wild Hunt, Dialectical-relational critical discourse analysis, Power relations, Othering.

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

GİRİŞ

Bu çalışmada, *The Witcher 3: Wild Hunt* dijital oyun evreninde *The Conjunction of the Spheres* (Kürelerin Kavuşumu) olarak adlandırılan mistik ve kozmik bir olayın ardından şekillenen toplumsal yapı ve mekanizmaları incelenmektedir. Çalışmada *Kürelerin Kavuşumu'*nun ortaya çıkardığı sosyal ve maddi gerçeklikleri analiz ederek özellikle güç ilişkileri, sınıfsal ayrım ve ötekileştirme süreçlerini ele alınmaktadır. Bu bağlamda, toplumsal yapıların işleyişi ve bu yapıların altında yatan ideolojik ve hegemonik süreçler, oyun evrenindeki dijital anlatı, söylem ve dinamikler üzerinden açıklanmaktadır.

The Witcher, Polonyalı yazar Andrzej Sapkowski tarafından kaleme alınmış kılıç ve büyü[2] hikâyeleri serisidir. Dijital oyun uyarlamaları, 2007'de *The Witcher,* 2011'de *The Witcher 2: Assassins of Kings* ve 2015'te *The Witcher 3: Wild Hunt* olarak *CD Projekt Red* tarafından geliştirilmiştir. Seride iki genişleme paketi ve yedi yan ürün bulunmaktadır. Ayrıca büyük ilgi gören bir televizyon dizisi uyarlaması da yapılmıştır (The Witcher, 2025). *The Witcher 3: Wild Hunt,* açık dünya aksiyon-rol yapma türünde bir dijital oyundur.

The Witcher dijital oyun serisi; tematik ögeleri, anlatım yapısı ve sunduğu açık dünya deneyimiyle modern bir dijital anlatının güçlü bir temsilcisi olarak düşünülebilir. Söz edilen dijital anlatıya örnek olarak *Ailevi Meseleler (Family Matters)* olarak bilinen yan görevi vermek mümkündür. Bu görevin tasarımcısı Paweł Sasko, 2017 Digital Dragons Konferansı'nda yaptığı bir sunumda, klişelerden kaçınmayı ve tamamen iyi ya da kötü olmayan karakter yapısıyla çok daha gerçekçi bir anlatı yapısı oluşturmak istediklerini vurgulamaktadır (Sasko, 2017, 14 Haziran, 0:28-19:08). *The Witcher 3: Wild Hunt* karmaşık hikâye anlatımı, olay örgüsü ve oluşturduğu duygusal etkisiyle küresel çapta övgü toplamıştır.

Bu makalede *The Witcher 3: Wild Hunt* oyunu, toplumsal yapıların yansıtıldığı, söylemin dolaşıma sokulduğu bir anlatı aracı olarak görülmüştür. Oyun, tematik derinliği sayesinde iyi ile kötü arasındaki sınırları bulanıklaştırarak karakterlerin iç çatışmaları ve oyuncunun seçimleri etrafında örülen çok katmanlı bir ahlaki yapı kurmaktadır. Böylece oyunda ortaya çıkan güçlü anlatı biçimi, toplumsal mekanizma ve yapıların incelenmesine olanak tanımaktadır. Diyalektik-ilişkisel eleştirel söylem analizi (DİESA), eleştirel söylem analizinin bir alt dalı olup söylemler ile toplumsal yapı ve mekanizmalar arasındaki diyalektik ilişkileri incelemeyi amaçlamaktadır. Bu yöntemsel çerçeve; Marksizm, eleştirel gerçekçilik, hegemonya ve ideoloji gibi temel kavramlar ve teorilere dayanmaktadır. Bu çalışma, Norman Fairclough'un DİESA yaklaşımını metodolojik bir temel olarak benimsemektedir.

Bu çalışma, oyunun evreninin gerçek dünyada gözlemlenen olay ve olgulara güçlü bir yorum sunduğu düşüncesine dayanmaktadır. Özellikle *Kürelerin Kavuşumu'*nun ortaya çıkardığı toplumsal ve maddi gerçeklik, bu bakış açısıyla ele alınmaktadır.

Araştırmanın Problemleri

Bu çalışma, dijital oyunların toplumsal yapıların inşası ve yansıması bağlamındaki rolüne odaklanarak *The Witcher 3: Wild Hunt* evreninde şekillenen güç ilişkileri, sınıfsal ayrım ve ötekileştirme süreçlerini analiz etmektedir. DİESA'ya dayanarak oluşturulan araştırma soruları şu şekildedir:

1. *The Witcher 3: Wild Hunt* evreninde, güç ilişkileri, sınıf yapısı ve ötekileştirme söylemleri nasıl temsil edilmektedir? (DİESA 1. Aşama: Sosyal yanlışın semiyotik yönü).
2. *Kürelerin Kavuşumu* olayı, oyundaki toplumsal yapıların oluşumuna nasıl yön vermektedir? (DİESA 2. Aşama: Yapılar ve söylemler arası ilişkiler).

[2] Kılıç ve Büyü Hikâyeleri: İngilizcesi, Sword & Sorcery. Yazar Robert E. Howard'ın yarattığı düşünülen fantezi kurgu alt türüne verilen isim (Sword & Sorcery, 2019).

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

3. Witcher'ların ötekileştirilmiş konumu hangi ideolojik süreçlerle meşrulaştırılmaktadır? (DİESA 3. Aşama: Toplumsal düzenin ihtiyacı).
4. Oyunun dijital anlatısı, toplumsal ayrımları yeniden üreten ya da dönüştürme potansiyeline sahip yapılar hangi biçimlerde sunulabilir? (DİESA 4. Aşama: Dönüştürücü olasılıklar).

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın temel amacı, *The Witcher 3: Wild Hunt*'ta yer alan toplumsal yapıların söylemler aracılığıyla nasıl temsil edildiğini *Norman Fairclough'*un DİESA yöntemi çerçevesinde incelemektir. Bu amaç doğrultusunda çalışma, özellikle *Kürelerin Kavuşumu* adlı kozmik olayın ardından şekillenen güç ilişkileri, sınıf yapısı ve ötekileştirme pratiklerini söylemsel düzlemde analiz etmeyi hedeflemektedir. Bu yaklaşım, dijital oyunların ideolojik temsillerin üretildiği, dolaşıma sokulduğu ve toplumsal anlamların yeniden kurulduğu kültürel metinler olarak ele alınmasına olanak tanımaktadır.

Araştırmanın Önemi

Bu çalışmanın önemi, dijital oyunların eleştirel söylem çözümlemesi bağlamında değerlendirilebileceğini ve oyun metinlerinin hegemonya, ideoloji, kültürel tahakküm ve sınıfsal yapılar gibi sosyopolitik kavramlar ışığında analiz edilebileceğini gösterme potansiyelinden kaynaklanmaktadır. *Kürelerin Kavuşumu* gibi kurmaca bir olay üzerinden inşa edilen evren; farklı ırkların, türlerin ve inançların bir araya geldiği çok katmanlı bir toplumsal model sunmaktadır. Bu model, gerçek dünyadaki ayrımcılık, ötekileştirme ve iktidar ilişkileriyle doğrudan ilişkili olduğu biçiminde değerlendirilmektedir.

Araştırmanın Kapsam ve Sınırlılıkları

The Witcher 3: Wild Hunt, serinin önceki oyunlarına kıyasla daha gelişmiş bir dijital anlatı yapısı ortaya koymaktadır. Bu nedenle araştırma, *The Witcher* dijital oyun serisinin üçüncü oyunu olan *The Witcher 3: Wild Hunt* ile sınırlandırılmakla birlikte diğer oyun serileri ve orijinal eserlerin oluşturduğu dünyayı da anlamaya çalışmaktadır.

KURAMSAL VE KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Kuramsal Temeller, Kavram ve Tanımlar

Dijital anlatı kavramı, anlatı yapılarının dijital olanaklar aracılığıyla dijital ortamda yeniden şekillendirildiği bir anlatım biçimini ifade etmektedir. Bu kavram, dijital medyanın kendine özgü özellikleri (etkileşim, çoklu ortam, oyuncu seçimlerinin karmaşıklığı ve iş birliği gibi) sayesinde geleneksel anlatı formlarından ayrışmaktadır. Murray (1997), dijital anlatıyı bilgisayarların sunduğu dört temel özellik üzerinden tanımlamaktadır: *İşlemsellik, katılımcılık, ansiklopediklik* ve *mekânsallık.* Ona göre bu özellikler, dijital anlatının etkileşimli, çoklu ortamlı ve kullanıcı merkezli bir yapı kazanmasını sağlamaktadır.

Marx ve Engels'e (2013) göre, üretim araçlarına sahip olan her sınıf kendi çıkarlarını toplumun çıkarları gibi göstermektedir. Egemen güç düşünsel güçtür. Bu güç, düşünsel üretim araçlarının üzerinde de tahakküm oluşturmaktadır.

> …böylelikle zihinsel üretim araçlarından yoksun olanların düşüncelerini de genel olarak, kendine tabi kılar. Egemen düşünceler, egemen maddi ilişkilerin fikri ifadesinden, düşünceler halinde kavranan egemen maddi ilişkilerden, yani o bir sınıfı egemen sınıf yapan ilişkilerden başka bir şey değildir; onun egemenliğinin düşünceleridir (Marx ve Engels, 2013, s. 76).

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

Gramsci (1971), hegemonya kavramına egemen sınıfın yalnızca zor yoluyla değil *rıza üretimi* yoluyla da toplumsal düzeni sürdürdüğünü biçiminde yaklaşmaktadır. Ona göre, kültürel ve ideolojik araçlar kullanılarak bireylerin dünya görüşleri şekillendirilir; nihayetinde egemen sınıfın hegemonyası, doğal ve kaçınılmaz bir gerçeklik gibi sunulur. Bu hegemonik süreç, bireylerin kendi çıkarlarına aykırı olabilen bir düzeni kabullenmeleriyle sonuçlanır.

Gramsci (1971), okullar, din kurumları ve medya gibi sivil toplum kurumlarının hegemonya üretiminde belirleyici bir işleve sahip olduğunu vurgulamaktadır. Egemen sınıf, iktidarını ekonomik ve siyasal tahakkümün ötesinde, kültürel rızanın örgütlenmesi yoluyla süreklileştirir. Bu açıdan dijital oyun dünyası, hegemonik söylemlerin dolaşıma sokulduğu, normalleştirildiği ve yeniden üretildiği kültürel alanlardan biri olarak okunabilir.

Antonio Gramsci'nin (1971) yaklaşımı, Norman Fairclough'un DİESA metodolojisiyle örtüşen bir kuramsal zemin sunmaktadır. Bu zemin, söylemleri iletişim işleviyle sınırlı görmeyerek; onları toplumsal yapıların, iktidar ilişkilerinin ve ideolojik mekanizmaların yeniden üretildiği pratikler olarak ele almaktadır.

Althusser (2002), hegemonyanın sınıfsal egemenliğini sürdürebilmek için üretilen söylem aracılığı ile ideolojinin kabullenilmesini dayattığını düşünmektedir. Adorno (2011) ise kültür endüstrisi ürünlerinde söylemin toplumsal söylemi üretmeyi ve yeniden üretmeyi hedeflediğini savunmaktadır. Toplumsal bir mekanizma tarafından üretilen bu söylem aslında toplumsal tahakkümün güçlü bir aracıdır.

Schiller'e (1976) göre Amerikan film endüstrisinin ürettiği ürünlerin yalnızca eğlence amaçlı ve sosyal anlamdan yoksun olduğunu düşünmek, kültürel tahakkümün en güçlü biçimlerinden birini görmezden gelmek demektir.

Phillipson (1992) ise kültürel emperyalizmini, belirli bir toplumun başka bir toplumun değerleri, inançları ve yaşam biçimleri tarafından şekillendirilmesi süreci olarak tanımlamaktadır.

Van Dijk'e (1993) göre, eleştirel söylem analizi ve sosyopolitik bir bakış açısıyla söylem yapıları ile güç ilişkilerini doğrudan incelemek oldukça etkili bir yöntemdir. Metinlerin üslubu, retoriği ve anlamı, sosyal güç ilişkilerini gizleme stratejileri açısından değerlendirilebilir. Gücün sürdürülmesi ve yeniden üretilmesi sürecinde meşruiyet ve kabul edilebilirlik gibi unsurlar belirleyici rol oynamaktadır.

Bhaskar'a (2018) göre, eleştirel gerçekçi bir bakış açısıyla bilimsel olarak öngörülen bir olay veya olgu, bilimsel bir nesneye dönüştürülerek açıklanır. Roy Bhaskar (2018), nitel ve nicel yöntemleri birleştirerek bilimsel düalizmi ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır. Bu senteze ulaşmak için tikelden gelim, üç temel gerçeklik alanı sunar: *Somut alan*, *reel alan, ampirik alan*. Ona göre, bilimsel araştırmalarda yalnızca gözlemlenen olgulara odaklanmak yetersizdir, bu olguların ardındaki yapıları ve mekanizmaları da analiz etmek gerekir (Bhaskar, 2017, s. 8).

Fairclough (2010), ESA'nın (Eleştirel Söylem Analizi) diyalektik-ilişkisel versiyonunu bir *yöntem* yerine *metodoloji* olarak ele almaktadır. Bunun nedeni, bu sürecin yalnızca belirli teknikleri içermemesi aynı zamanda araştırma nesnesinin teorik olarak inşa edildiği bir aşamayı da kapsamasıdır. Fairclough (2010), metodolojinin belirli aşamalar içerebileceğini kabul etmekle birlikte bunların mekanik bir sıralamaya dayanmadığını, aksine birbirine bağlı süreçler olduğunu vurgulamaktadır. Ona göre araştırma süreci, çözümleme ilerledikçe yeniden biçimlenen dinamik bir yapı olarak görülmelidir.

Norman Fairclough, geliştirdiği DİESA metodolojisini, Roy Bhaskar'ın açıklayıcı eleştirisinin bir varyantı olarak görmektedir ve bu yöntemi dört aşamada formüle etmektedir (Fairclough, 2010, s. 235). Bu formülasyon, yöntem bölümünde açıklanmaktadır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

The Witcher evreninde doğrudan veya dolaylı biçimde karşılaşılan postkolonyalizm kavramı, sömürgecilik sonrası dönemin kültürel, politik ve entelektüel etkilerini analiz eden eleştirel bir yaklaşımı ifade etmektedir. *Edward Said'*in (1985, s. 89) belirttiği üzere "sömürgecilik yalnızca fiziksel bir işgal değil, aynı zamanda doğunun tasviri üzerinden Batı'nın kendi kimliğini kurduğu bir kültürel süreçtir." Bu anlayış, bilgi üretiminin ve temsil pratiklerinin sömürgeci iktidarın yeniden üretilmesinde nasıl işlev gördüğünü ortaya koymaktadır.

Bu araştırma, dijital oyunların ideolojik söylem üretimi ve kültürel hegemonya süreçlerindeki rolünü incelemeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda Marx ve Engels'in (2013) egemen sınıf ideolojisi, Althusser'in (2002) ideolojik bir aygıt olarak söylem kuramını, Adorno'nun (2011) kültür endüstrisi yaklaşımını ve Gramsci'nin (1971) *rızanın üretimi* kuramını temel teorik çerçeve olarak benimsemektedir. Bu kuramsal yaklaşımlar, dijital oyunların eğlence temelli tüketim nesneleri olmanın ötesinde egemen ideolojinin yeniden üretildiği ve sürdürülebilir kılınan kültürel formlar olduğunu ortaya koymak için bir dayanak oluşturmaktadır.

Ayrıca Fairclough (2013), dilin bir iletişim aracı olmasının ötesinde toplumsal yapılar ve iktidar ilişkileriyle iç içe geçmiş olduğunu, her konuşma eyleminin bu ilişkileri yeniden üretme potansiyeli taşıdığını vurgulamaktadır.

Schiller (1976) ve Phillipson'un (1992) kültürel emperyalizm kuramları, dijital oyunların küresel kültürel tahakkümdeki rolünü eleştirel biçimde değerlendirme olanağı sunarken Van Dijk'in eleştirel söylem analizi yöntemi, oyun metinlerinin ve anlatılarının sosyopolitik bağlamda çözümlemesini mümkün kılmaktadır. Roy Bhaskar'ın eleştirel gerçekçilik yaklaşımı, dijital oyunlarda görünen içeriklerin ötesine geçerek yapısal ve derin ideolojik dinamikleri ortaya çıkarmaya olanak tanımaktadır. Norman Fairclough'un DİESA metodolojisi ise oyunların söylemsel yapılarının çok katmanlı bir biçimde incelenmesini sağlamaktadır.

Alan Yazın ve İlgili Çalışmalar

Mustafaev (2024), *The Witcher 3: Wild Hunt* oyununun oyuncuya sunduğu seçimler üzerinden etik bir analizini felsefi bir boyutta ele almıştır. Makalede, oyuncunun bir çatışma içeren seçimlerde vardığı etik kararın oyuncuya bir sorumluluk duygusu yüklediğinden söz etmektedir. Yazarın yaklaşımına göre *The Witcher 3: Wild Hunt'*ın bu bulanık bölgeleri, ahlaki ikilemler yaratmaktadır. Oyunun dünyasında, hayat ve ölüm kararları verilmesi gereken anlar yaygındır. Ayrıca hikâyede güç istismarı, ayrımcılık ve şiddet gibi temalar işlenmektedir (Mustafaev, 2024, s. 159). Elyar Mustafaev'in çalışması, sistemle ilgili problemleri algılamasına rağmen oyunun sunduğu ahlaki seçimlere ve adalet kavramına odaklanmaktadır.

Eckersley (2021), *The Witcher 3: Wild Hunt'ta* cinsiyet kimliğinin ses yoluyla sunumunda müzikal göstergebilimin önemli bir işlev üstlendiğini belirtmektedir. Ona göre, oyunun işitsel dünyası cinsiyet kimliklerinin temsili açısından belirleyici bir rol oynamaktadır. *The Witcher 3: Wild Hunt'*ta neo-ortaçağcılık kavramının benimsendiğini öne sürerek oyundaki müzikal göstergelerin Orta Çağ müziğini çağrıştırdığını iddia etmektedir. The Witcher 3'ün Orta Çağcı kimliğini pekiştiren bir diğer önemli unsur, oyundaki diegetik halk müziği performanslarıdır. Bu performanslar, genellikle ana şehirlerde yer alan NPC[3] ozanları tarafından icra edilmektedir (Eckersley, 2021, s. 4).

Touzos (2024), *The Witcher* oyun serisi üzerine yaptığı çalışmasında, serinin kahramanı *Geralt'*a odaklanılarak heteronormativite, sağlam bedenlilik, (hiper)erillik ve başarılı erkek yaşlanmasının ilerleyişi iç içe geçecek şekilde analiz etmektedir. *Gümüş Tilki* olarak tanımlanan *Geralt*, asi ve başına buyruk bir figür, bazen de toplumsal güç sahibi bir ataerkil karakter arasında gidip gelen muğlak bir kimlikte sunduğu yaklaşımına dayanılarak erkek bedeninin başarılı bir şekilde yaşlanan bir bedene dönüştüğünde ne olduğunu da ele almaktadır. Farklı bir pencereden *The Witcher* oyun serisini ele alan Amina Touzos'un çalışması, bu makalenin bağlamıyla ilgili değildir.

[3] NPC: İngilizce açılımı non-player character. Türkçeye oyuncu olmayan karakterler olarak çevrilebilir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

Feng (2024), oyuncunun oyuna fiziksel, duygusal, zihinsel, mekânsal manipülasyon, iş birliğine dayalı katılım gibi yöntemlerle *sürükleyici* hâle geldiği yaklaşımı üzerine geliştirdiği araştırmasında bazı deney çalışmaları yapmıştır. Bu çalışmanın amacı, çoklu sonu olan oyuncu seçimine dayalı oyunlarda sürükleyiciliğin etkilerini araştırmaktır. *The Witcher 3: Wild Hunt* oyunu, yaşları 16 ila 28 arasında değişen toplam 60 kişiye davet gönderildi. Katılımcıların 32'si erkek, 28'i kadındı. Bu gönüllülerin hiçbirinin *The Witcher 3* oyununa dair önceden bir bilgisi ya da deneyimi bulunmamaktaydı.

Dawid Matuszek, *The Witcher* serisinde *Riviyalı Geralt* karakterinin romanlardaki ve video oyunlarındaki temsillerini karşılaştırmalı olarak incelemektedir. Çalışmasının amacı, bu karakterde yapıbozumun (deconstruction) nasıl işlediğini ve bu dinamiklerin *Geralt'*ın toplumsal cinsiyet kimliği üzerindeki etkilerini ortaya koymaktır (Matuszek, 2017, s. 127). *Geralt'*ın oyun serisi boyunca geçirdiği dönüşümleri analiz eden Dawid Matuszek, üçüncü oyunun sonunda erkek egemen yapının kırıldığı görüşündedir.

Frazer (2022), *The Witcher* oyun serisinde kadın karakterlerin temsillerini sözcüksel ve dilbilgisel düzeyde inceleyen bir örnek olay çalışması sunmaktadır. Çalışmasında, bireysel kadın karakterlerle kolektif kadın figürlerinin farklı biçimlerde temsil edildiğini göstererek özellikle büyücü sınıfı kadınların eğitimli ve zeki olarak sunulmalarına karşın politik liderlikten dışlandıkları ve toplumsal sınırlandırmalara maruz kaldıkları sonucuna varmaktadır.

Yapılan kaynak taramasında Majkowski'nin (2018) çalışması ise bu makalenin bağlamı açısından dikkat çekicidir. Araştırmacı, *The Witcher 3* oyununu Polonya kültürüne yönelik postkolonyal yaklaşımlar çerçevesinde okumaktadır. Çalışma, oyundaki ırksal temsiller üzerine çevrim içi bir tartışmanın olası bir *epistemik itaatsizlik*[4] eylemi olarak analiz edilmesinden hareket etmektedir. Oyunun üç anlatı unsuruna odaklanılmaktadır: Politik mücadele temsili, ana karakterin ideolojik duruşu ve dünya inşasında etnik esinlenmeler.

Johansson ve Rübsamen (2024), *The Witcher 3: The Wild Hunt* oyununu ele aldıkları çalışmalarında *fantastik ırkçılık* kavramına dikkat çekerler. Bu terim, fantezi türündeki evrenlerde farklı ırkların (elf, cüce, ork gibi) hiyerarşik biçimde temsil edilmesini ve bu temsillerin gerçek dünyadaki ırkçı söylemleri yansıtmasını ifade eder. Young'un (2015, akt. Johansson ve Rübsamen, 2024) belirttiği üzere, fantezi türü genellikle "Batılı beyazlık" ideali üzerine inşa edilmiştir. *Tolkien, Lewis* veya *Martin* gibi yazarların eserlerinde bu eğilim belirgindir: Elfler çoğu zaman *üst ırk* olarak zarif, akıllı ve medeni biçimde tasvir edilirken orklar, goblinler ve troller, *doğası gereği kötü* varlıklar olarak konumlandırılır (Johansson ve Rübsamen, 2024, s. 3).

Alan yazında yapılan incelemeler, çalışmaların büyük bir kısmının karakter ve cinsiyet temsillerine odaklandığını bu bağlamda özellikle ana karakter olan *Geralt* üzerine yoğunlaştığını göstermektedir. Bu makale ise *Kürelerin Kavuşumu* adı verilen mistik ve mitolojik bir olayın ardından oluşan toplumsal yapıların, güç ilişkilerinin ve normatif düzenin analizine odaklanmasıyla mevcut literatüre farklı ve özgün bir katkı sunabileceği düşünülmektedir.

YÖNTEM

Araştırma tasarımı, Chouliaraki ve Fairclough'ın (1999) sunduğu; eleştirel gerçekçiliğin kurucusu olarak düşünülen Roy Bhaskar'ın *açıklayıcı eleştiri* (explanatory critique) yaklaşımının dört aşamalı varyantına göre oluşturulmuştur.

[4] Epistemik itaatsizlik: Majkowski'nin (2018) araştırması boyunca ele alınan epistemik itaatsizlik kavramı, Walter Mignolo tarafından geliştirilen bir kavramdır ve Batı merkezli bilgi üretim biçimlerine karşı, sömürgeleştirilmiş toplulukların kendi bilgi rejimlerini yeniden inşa etme çabalarını ifade eder.

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

Araştırma Tasarımı

Bu çalışmada*, Norman Fairclough'*un dört aşamalı eleştirel söylem analizine dayanan metodolojisinin araştırma tasarımına uyarlanması amaçlanmaktadır. Birinci aşama, araştırmanın giriş, kavramsal çerçeve ve yöntem bölümlerini oluşturmaktadır. İkinci, üçüncü ve dördüncü aşamalar ise bulgular ve analiz bölümünde, aşağıda belirtilen başlık ve yapılar çerçevesinde ele alınmaktadır. Araştırma tasarımının yapısı Şekil 1'de sunulmuştur.

Birinci aşama

Bu aşamada, sosyal yanlış olarak ötekileştirme, çatışma, sınıfsal toplumsal yapı ve güç ilişkileri gibi temalar analiz kapsamına alınmıştır. Buna göre giriş, *Kürelerin Kavuşumu* olayının sosyolojik ve mitolojik bağlamı; kavramsal çerçeve, Marx, Althusser, Adorno, Bhaskar, Gramsci ve van Dijk kuramlarıyla sosyal yanlışın kuramsallaştırılması; araştırmanın problemi ve amacı, hangi sosyal yanlışların analiz edildiği ve neden bu bağlamda ele alındığını içermektedir (Bhaskar, 1986; Chouliaraki ve Fairclough, 1999, ss. 36-37; Fairclough, 2010, ss. 235-236).

İkinci aşama

Bu aşama kapsamında ilk olarak semiyotik ve semiyotik olmayan yapıların diyalektik analizi gerçekleştirilmiştir. *The Witcher* evreninin toplumsal çatışma ve güç ilişkilerini yansıtan yapısı, *The Witcher'*ın *Çatışan Evrenleri: Güç İlişkileri* başlıklı bölümde sınıfsal toplum yapısı çerçevesinde ele alınmıştır. Ardından oyundaki söylem yapıları, ötekileştirme biçimleri, söylemler arası ilişkiler ve dilbilimsel ögeler *Ötekileştirme ve Sınıfsal Söylem* başlıklı bölümde analiz edilmektedir. Sosyal yanlışların (örneğin ötekileştirme, sınıfsal eşitsizlik, tahakküm) oyun dünyasında nasıl doğallaştırıldığı, meşrulaştırıldığı ve hangi sembolik düzenler aracılığıyla yeniden üretildiği analiz edilmektedir (Fairclough, 2010, ss. 235-237).

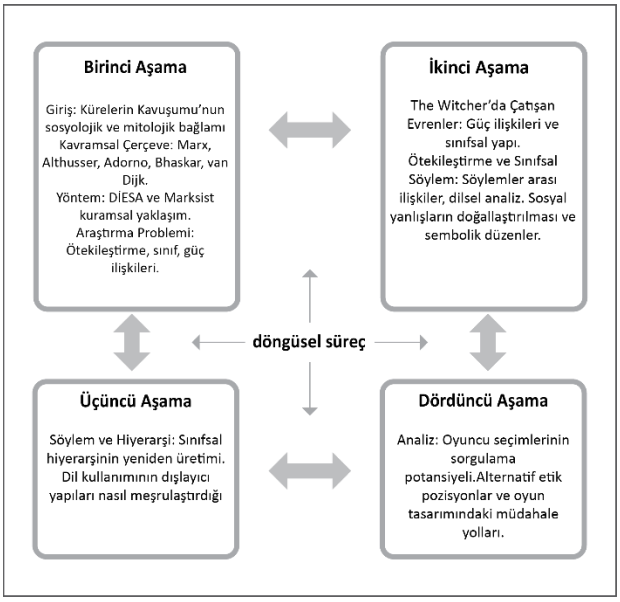
Üçüncü aşama

Bu aşamada, toplumsal düzenin söz konusu sosyal yanlışı sürdürme yönünde yapısal bir ihtiyacı olup olmadığı sorgulanmaktadır. Bu bağlamda, *Söylem ve Hiyerarşi* başlıklı bölümde, oyundaki dil kullanımının sınıfsal hiyerarşiyi ve dışlayıcı yapıları nasıl yeniden ürettiği ve meşrulaştırdığına odaklanılmaktadır (Fairclough, 2010, s. 238).

Dördüncü aşama

Son aşamada ise bu sosyal yanlışların aşılmasına yönelik olası müdahale yolları ve eleştirel çözümler tartışılmıştır. *Analiz* bölümünde yer alan bu değerlendirme, oyunun sunduğu yapısal olanaklar ile eleştirel söylemin dönüştürücü potansiyeline odaklanmaktadır. Oyuncunun seçimleri aracılığıyla düzeni sorgulama potansiyeli ve oyun tasarımının sunduğu alternatif etik pozisyonlar tartışılmaktadır (Fairclough, 2010, s. 238).

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555



Şekil 1. Norman Fairclough'a dayanarak yazar tarafından oluşturulan araştırma tasarımının görsel sunumu (Fairclough, 2010, ss. 235-238)

Örneklem Seçim Ölçütleri

Çalışmada amaçlı örneklem benimsenmiştir. Sahne ve metin seçiminde amaç, araştırma sorularıyla doğrudan ilişkili biçimde sosyal yanlışın (ötekileştirme, sınıfsal ayrım, kurumsal şiddetin meşrulaştırılması) hem semiyotik (dilsel-görsel) hem de semiyotik olmayan (mekânsal düzen, oyun mekaniği, ödül-ceza mimarisi) boyutlarını görünür kılmaktır. Çalışma kapsamında *The Witcher 3: Wild Hunt,* yaklaşık 55-60 saat oynanmış; bu süreçte ekran görüntüleri ile oyun içi görsel ve işitsel veriler sistematik biçimde kaydedilmiştir.

Seçim ölçütleri şu şekilde belirlenerek Tablo 1'de sunulmuştur;

S1. Sosyal yanlış temalarını doğrudan görünür kılması (ötekileştirme, sınıf, hegemonya, şiddetin meşrulaştırılması vb.)
S2. Söylemin kamusal-kurumsal dolaşımını göstermesi (vaaz, bildiri-afiş, kurum dili, resmî pratikler)
S3. Oyuncu eylemi-seçimiyle anlam ve sonuç üretmesi (karar-sonuç, ahlaki ikilem)
S4. Sınıfsal ayrımın fiziksel sunumu (karakter, mekân, ışık-renk, sembol-arma üzerinden semiyotik okuma yapılabilir olması)

DİESA aşamaları ise Tablo 1'de şu şekilde kullanılmaktadır: D1 sosyal yanlışın semiyotik yönüne odaklanma; D2 sosyal yanlışı ele almanın önündeki engellerin belirlenmesi; D3 sosyal düzenin bu sosyal yanlışa ihtiyacı olup olmadığının sorgulanması; D4 engelleri aşmaya yönelik olası yolların tartışılması. Kodlar; Ö: örnek, S: seçim, D: DİESA aşaması olarak belirlenmiştir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

Tablo 1. Seçilen örneklerin gerekçeleri

Kod	Veri Türü	Sahne-Görev	Kısa içerik	Seçim ölçütü	DİESA aşaması
Ö1	Diyalog	White Orchard-Nilfgaard Garnizonu.	İşgal, rıza ve "empatik" söylem üzerinden hegemonya.	S2, S3	D2-D3
Ö2	Görsel + Metin	Temeria-Nilfgaard sembolleri. Pyres of Novigrad ana görevi.	Bayrak-arma üzerinden iktidarın ikonografisi. Ateşle arındırma, infaz.	S4	D2
Ö3	Çevresel yazı	Novigrad-Endişeli Yurttaşın Vaazı.	Kamusal alanda çoğaltılan dinsel-ahlaki bildiri.	S1, S2	D1-D2
Ö4	Karşılaşma	Novigrad- Cadı avı pratikleri.	Etiketleme ve kurumsal şiddetin meşrulaştırılması.	S1, S2, S3	D2-D3
Ö5	Diyalog + Seçim	Elflerin dışlanması-Scoia'tael bağlamı.	İnsan-olmayanların suç unsuru gibi konumlandırılması.	S1, S2	D1-D2
Ö6	Görev akışı	Velen- Savaş sonrası yoksulluk.	Sınıf farklılaşması ve hayatta kalma ekonomisi.	S1, S3	D2-D3
Ö7	Diyalog + Mekân	Gettolaşma ve mekânsal kısıtlama.	Mekânın ayrıştırıcı işlevi (semiyotik olmayan yapı).	S4	D2
Ö8	Seçim + Sonuç	Müdahale-pasif kalma ikilemleri.	Oyuncunun ahlaki pozisyonlanması ve norm üretimi.	S3	D4

BULGULAR VE ANALİZ

The Witcher 3: Wild Hunt Oyun Konusu

The Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt Red tarafından geliştirilen açık dünya, rol yapma oyunudur. Oyuncu, evlat edindiği *Ciri*'yi peşindeki doğaüstü *Vahşi Av'dan*[5] *(Wild Hunt)* kurtarmaya çalışan *Geralt*'ı yönetir. Oyun, savaşın parçaladığı *Kıta*'da politik güç mücadeleleri, büyücü entrikaları ve ırksal çatışmalarla örülüdür. Hikâye boyunca *Geralt; Velen, Novigrad* ve *Skellige*'de *Ciri*'nin izlerini sürer. Oyunun finali, oyuncunun yaptığı seçimlere göre üç farklı sona bağlanır. Oyunun anlatı yapısı, dallanan hikâye çizgisi biçimindedir; her karar, önceki eylemlerin sonuçlarını şekillendirir. Üç veya daha fazla pozitif karar, *Ciri*'nin hayatta kalmasını sağlar.

[5] Wild Hunt: Türkçeye vahşi av olarak çevrilebilecek metafizik ve ölümcül bir güçtür. Oyun tanıtımında vahşi av, oyun *boyunca gökyüzünü yararak gelen buzlu bir ölüm* olarak tasvir edilir ve dünya üzerindeki doğal düzeni tehdit eden kozmik bir güç olarak sunulur (CD Projekt Red, 2015).

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

Eğer *Geralt* onu *Emhyr'*e götürürse *Ciri* İmparatoriçe olur, götürmezse bir Witcher olur. Negatif kararlar ağırlıklıysa *Ciri* ölür. *Geralt*, rüyasında *Ciri'*nin tehlikede olduğunu görür ve bu durumun bir uyarı olduğunu anlar. *Ciri*, *Vahşi Av*'ın hedefindedir. Bu süreçte *Geralt*, eski aşkı *Vengerbergli Yennefer* ile yeniden buluşur ve *Ciri'*nin izini sürmek için zorlu bir yolculuğa başlar (CD Projekt Red, 2015).

The Witcher'ın Çatışan Evrenleri: Güç İlişkileri

Kürelerin Kavuşumu'nu, *The Witcher 3*'te toplumsal düzeni yeniden yapılandıran tarihsel ve metafizik bir kırılma olarak ele alan bu bölüm, iktidarın çok katmanlı örgütlenişini DİESA çerçevesinde çözümlemektedir. Yöntemin 2. aşaması olan, sosyal yanlışı görünmez kılan engelleri; dilsel (semiyotik) göstergeler ile kurumlar, mekânlar ve oyun mekaniği gibi semiyotik-olmayan yapılar arasındaki diyalektik bağ içinde incelemektedir. *Nilfgaard*'ın siyasal-askerî tahakkümü, *Bengi Ateş*'in ideolojik mekanizmaları ve *Vahşi Av*'ın metafizik korku rejimi; han sahnelerinden yan görevlere uzanan örneklerde rıza ile zorun eklemlenişini üretmektedir. Oyuncuya sunulan seçimler, söylemin yalnızca temsil edilmediği, eylem içinde yeniden kurulduğu kırılma noktalarını görünür kılmaktadır. Irksal ve sınıfsal ötekileştirme bu bağlamda somutlaşmaktadır.

Kürelerin kavuşumu: Yeni gerçeklik

Kürelerin Kavuşumu olayı, *The Witcher 3: Wild Hunt* evreninde toplumsal yapının, güç ilişkilerinin ve ötekileştirme dinamiklerinin temelini oluşturan tarihsel ve metafizik bir kırılma noktasıdır. *Kürelerin Kavuşumu*, farklı boyutlardaki evrenlerin bilinmeyen bir kozmik felaket sonucu çarpışmasıyla gerçekleşmiştir. Bu çarpışma, *The Witcher* evrenine yalnızca yaratıkları ve doğaüstü varlıkları değil aynı zamanda büyüyü de taşımıştır. Açılış sekansında anlatıcı, bu olayı "Tanrıların kutsal olmayan güçlerin bizim dünyamıza sızmasına izin verdiği bir dönem" olarak nitelendirmekte, kavuşumun doğrudan *nefarious* (şeytani) güçlerin özellikle de büyünün doğmasına neden olduğunu vurgulamaktadır (Shotgunnova, 2016, s. 1).

*Kürelerin Kavuşumu'*nun nedeni kesin olarak bilinmemekle birlikte metinlerde bu olayın ilahi iradenin bir hatası ya da evrenler arası dengenin bozulması sonucu ortaya çıktığına dair göndermeler yapılmaktadır. Bazı anlatılarda, tanrıların kayıtsızlığı veya gazabı sonucu farklı gerçekliklerin birbiriyle çarpıştığı ima edilmektedir (Shotgunnova, 2016, s. 1).

Kürelerin Kavuşumu esnasında, *The Witcher* evreninde doğaüstü bir kaos ortamı hâkim olmuştur. Bu olayla birlikte insanların büyüyle tanışması ve doğaüstü varlıklarla baş etmek zorunda kalması, mevcut toplumsal düzenin kökten değişmesine neden olmuştur. Bu yeni gerçeklikte, doğaüstü varlıklar ve büyü, toplumların kültürlerini, ideolojik mekanizmalarını ve iktidar yapılarını belirleyen yapılar hâline gelmiştir. *The Witcher 3: Wild Hunt* evreninde cadıların, büyücülerin ve *Witcher*'ların (Cadı Erleri) hem ihtiyaç duyulan hem de ötekileştirilen figürler olarak konumlandırılması, bu dönüşümün en çarpıcı örneklerinden biridir.

The Witcher: Blood Origin isimli dört bölümlük *Netflix* dizisinde ise *Kürelerin Kavuşumu* olayının kökeni, Elflerin Monolitler aracılığıyla farklı boyutlara kapı açmaya çalışmasına dayandırıldığını burada vurgulamak gerekir (Schmidt Hissrich, 2022).

Gerçek dünyada yaşanan büyük göç hareketleri, işgaller ve çatışmalar, bu tip büyük sosyal değişimlerin gerçekleşmesine neden olmaktadır. Böylece *Kürelerin Kavuşumu* yalnızca metafizik bir fenomen olarak değil aynı zamanda toplumsal gerçekliğin dönüşümünü açıklayan bir metafor olarak da işlev görmektedir. Bu olay, güç ilişkilerinin, ideolojik aygıtların ve toplumsal çatışmaların merkezine yerleşerek *The Witcher* evreninin diyalektik yapısının temelini oluşturmaktadır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

Toplumsal Güç İlişkileri

Witcher 3: Wild Hunt oyunu, çok katmanlı, sınıfsal, hiyerarşik yapıları içeren siyasal bir evrenin deneyimlenmesine olanak tanımaktadır. *Geralt* oyunun ilk sahnelerinde *White Orchard'*daki bir *Nilfgaard İmparatorluğu'*na *bağlı bir* garnizonu ziyaret eder. Burada *Peter Saar Gwynleve* isimli subayın halkla iletişim kurarken bir sömürge subayı gibi davranmak yerine daha empatik bir dil kullandığı görülmektedir: "Şu ellerime bak. Bunlar bir Ekselans'a değil, bir çiftçiye ait eller. O halde köylü köylüyle konuşsun" (Shotgunnova, 2016, s. 13).

Ancak bu empatik dil oldukça yüzeysel gibi görünmektedir. *Geralt* subayın tavrını sorguladığında ise gelişen diyaloglar şu biçimdedir:

- Subay: Ben bu insanlara bir el uzattım, ama onlar o ele tükürdüler. Ne yapardın benim yerimde olsaydın?
- Geralt'ın soğuk yanıtı: Senin yerinde olmazdım (Shotgunnova, 2016, s. 13).

Bu diyalog *Nilfgaard İmparatorluğu'*nun hegemonya ve toplumsal tahakkümü sadece askerî güçle değil söylem yoluyla da uygulamaya çalıştığını göstermektedir. Burada Gramsci'nin (1971) *rıza üretimine* dayalı bir ideolojik tahakküm düşüncesini hatırlatmak anlamlı olacaktır. *Nilfgaard İmparatorluğu,* halkı ikna etmek için söylemsel stratejiler kullanılırken aynı zamanda baskı ve güç araçlarını da hazırda tutar gibi görünmektedir.

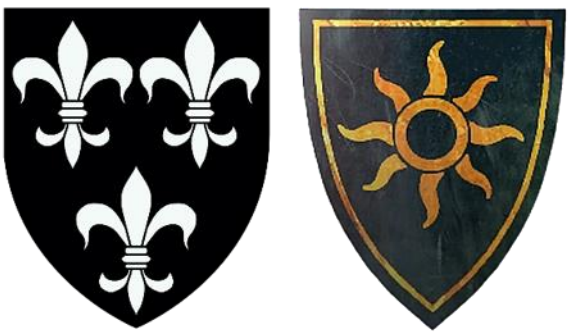
Bu sahne, sadece dijital anlatının değil aynı zamanda oyun ilerleyişinde anlamlı bir parçasıdır. *Geralt'ın Nilfgaard* garnizonunda canavar griffini öldürmek üzere aldığı görev açık dünya oyun ekonomisinin işleyişini açıklamaktadır. Böylece oyuncu hem *ödül-motivasyon* mekanizmasını hem de karakterler arası güç dengelerini oyunda deneyimlemektedir.

White Orchard (Ak Çayır Hanı) hanının hancısı olan *Elsa*, *Temerya Zambaklı* kalkanı indirip yerine işgalci *Nilfgaard İmparatorluğu* bayrağı asmıştır. Buna kızan bir kadın, *Elsa'*ya şiddet uygular.

Konuşma şu biçimde gelişir:

- Saldırgan kadın: Kardeşimi asıp sürüklediler çünkü sözde Nilfgaard batıl inanç istemezmiş. Tanrıların gazabından korkmazlarmış. Ya sen Elsa, sen de mi korkmuyorsun?
- Elsa: Temerya'nın simgelerini gösteremem hanı yakarlar (Shotgunnova, 2016, s. 15).

Burada *Nilfgaard İmparatorluğu'*nun *Temerya'*yı işgalinin sadece askerî olarak değil kültürel ve dinsel bir hegemonya anlamında da gerçekleştiği sonucuna varılabilir. *Elsa'*nın cevabı toplumsal tahakküm mekanizmalarının gündelik hayatta nasıl çalıştığının açıklayıcı bir göstergesidir. Bu oyun sahnesi, sadece metin içerikli değildir. Oyuncu isterse çatışma-kaçınma mekaniklerini kullanarak olaya müdahil olabilir. Bu durum, söylemin yalnızca temsilinin ötesine geçerek etkileşimli deneyim yoluyla dijital anlatının içselleştirilmesini sağlamaktadır. Temeria ve Nilfgaard bayrakları Şekil 2'de sunulmuştur.



Şekil 2. Sırasıyla Temeria ve Nilfgaard bayraklarının birleştirilmiş görünümü (Witcher Wiki, 2026c)
(Yazar tarafından düzenlenmiştir.)

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

Geralt'ın *Griffin* görevi sonunda subay *Peter Saar Gwynleve*'nin sunduğu ödülü kabul edip etmemesi oyuncunun tercihine bırakılır. Bu tercih, Fairclough'un (2013) dili toplumsal yapıların yeniden üretildiği ve dönüştürüldüğü bir pratik olarak ele alan yaklaşımıyla ilişkilendirilebilir. Oyuncu, verdiği karar aracılığıyla oyunun kurduğu söylemsel konuma dâhil olur; bu konumu onaylayabilir, sorgulayabilir ya da reddedebilir. Böylelikle oyun söylemi, oyuncu eylemi üzerinden pratik ve ahlaki bir anlam kazanır.

The Witcher'da Sınıflı Toplum

Oyun dünyasında köylüler, tüccarlar, soylular, büyücüler ve cadı erleri gibi farklı sosyal sınıflar bulunmaktadır. En alt sınıfı oluşturan köylüler, savaşın yarattığı kıtlık ve şiddet ortamı içinde hayatta kalmaya çalışmaktadır. *The Witcher 3'te*, *Nilfgaard İmparatorluğu'*nun fetih politikaları ve *kuzey krallıkları*nın parçalanmış yapısı, *Geralt*'ın bireysel kararlarının büyük ölçekli politik sonuçlar doğurmasına yol açmaktadır (CD Projekt Red, 2015). The Northern Kingdoms'ın temsili haritası Şekil 3'te sunulmuştur.

Vahşi Av (Wild Hunt): The Witcher evreninde halk anlatılarında gökte at süren hayalet bir *ölüm alayı* gibi tasvir edilmektedir. Aslında *Aen Elle* elflerinden oluşan, *Eredin Bréacc Glas'ın* komuta ettiği dünyalar arası bir akıncı birliktir. Kadim büyüler ve geçitlerle diyarlar arasında belirerek yağma ve kaçırma eylemleriyle korku üretir, seride ise özellikle *Kadim Kan (Elder Blood)* taşıyan *Ciri*'nin gücünü ele geçirmek amacıyla *Geralt*'ın dünyasına musallat olan somut bir siyasi-askerî tehdit ve aynı zamanda kıyamet alameti teması olarak işlenmektedir (Batylda, 2015; CD Projekt Red, 2015).

Nilfgaard İmparatorluğu: Ekonomik Sömürü ve İdeolojik Meşrulaştırma: Kıtanın güneyinde yer alır. Gelişmiş bir ekonomiye, yetenekli komutanlara ve güçlü, iyi eğitilmiş bir orduya sahiptir. İmparatorluk çoğunlukla fetih yoluyla genişlemiş, işgal edilen yabancı ülkeler imparatorluğun eyaletlerine dönüştürülmüştür. İmparatorluk halkı, *gerçek Nilfgaardlıların* yalnızca imparatorluğun kalbinde doğanlar olduğuna, fethedilen eyaletlerde doğanların ise bu kimliği taşımadığına inanır (Witcher Wiki, t.y.-Nilfgaardian Empire). Böylece *Nilfgaard İmparatorluğu'*nda doğanların en tepesinde olduğu bir kast sistemini ideolojik olarak meşrulaştırıldığı söylenebilir.

Oyunda büyük bir güç olarak öne çıkan *Nilfgaard İmparatorluğu*, sömürgeci bir merkezî otoriteyi temsil eder. *Velen* bölgesinde köylülere tahıl teslimatı dayatılırken kullanılan şu ifade, feodal ekonomik sömürünün net bir örneğidir: *Köyünüz ne kadar tahıl verecek?* (Shotgunnova, 2016, s. 13). Bu sahne, ekonomik üretimin nasıl zorla el konularak yeniden dağıtıldığını göstermektedir.

Kuzey Krallıkları: Kuzey Diyarları olarak da anılan ve en çok *dört krallık*tan oluşan, *Amell Dağları*nın kuzeyinde yer alan insan devletlerinden oluşan bir gruptur. Bu dağ silsilesi, onları güneydeki *Nilfgaard İmparatorluğu*'ndan ayırmaktadır. *Nilfgaardlılar* hem imparatorluğun merkezinde hem de fethedilen eyaletlerde, bu bölgelerin sakinlerini genellikle *Nordlingler* olarak adlandırmaktadır. İnsanların yanı sıra birçok cüce, elf, gnom ve yarımçık (halfling), *kuzey krallıkları*nda ikinci sınıf vatandaş olarak yaşamaktadır. *Kuzey krallıkları*, *Kuzey Savaşları* sırasında *Nilfgaard İmparatorluğu* tarafından istilaya uğramış ve kısmen fethedilmiştir. *Üçüncü Kuzey Savaşı* sırasında, dört büyük krallığın tek egemen hükümdarı *Redania Kralı V. Radovid* olması nedeniyle *kuzey diyarları* topluca *Radovid*'in *Diyarları* olarak anılmaya başlanmıştır (CD Projekt Red, 2007, 2011, 2015).

The Witcher 3'te *Redania Kralı Radovid*'in cadı avları başlattığı görülür. *Radovid*'in büyücülere karşı kullandığı söylem durumu özetler: *Krallıklarımızdan büyücüleri kovacak gücü bulabilecek miyiz?* (Shotgunnova, 2016, s. 1). Bu söylem, ideolojik kontrolün dil yoluyla nasıl kurulduğunu göstermektedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555



Şekil 3. OpenAI'nin DALL·E aracı kullanılarak oluşturulan The Northern Kingdoms haritası (OpenAI, 2025)

Büyücüler Düzeni ve Konseyi: The Witcher evreninde *Düzen* hem büyü uygulayıcılarının örgütlenmesini hem de siyasi arenada nüfuzlarını korumalarını sağlayan ana mekanizmadır. *Büyücüler Konseyi (Council of Wizards)*, *Büyücüler Birliği*'nin alt kanadı olarak beş üyeden oluşur ve sihrin düzenlenmesi ile büyücülerin karşılıklı kontrolünü sağlar (Witcher Wiki, 2023). Öte yandan *Cadılar Loncası (Lodge of Sorceresses)*, güçlü kadın büyücülerden oluşan gizli bir örgüt olarak kurulmuş, krallıklar arasında denge kurmayı ve sihrin yeniden yükselmesini hedeflemiştir (CD Projekt Red, 2007, 2011, 2015). Bu iki yapı, *Düzen*'in merkezî otoritesi ve *Lonca*'nın gölgeden yönlendirici stratejileri ile *The Witcher 3* atmosferinde büyü dünyasının politik ve toplumsal dinamiklerine müdahale etmektedir.

Cadı Erleri: İnsanlar için tehlike arz eden yaratıklarla profesyonel olarak savaşmak üzere küçük yaşta seçilen ve mistik bir ritüel-mutasyon süreçlerinden geçirilen bireylerdir. Bu süreç onları olağanüstü çeviklik, direnç ve sınırlı büyü kullanımı gibi özelliklerle donatır. Bedeli ise *insanüstü* ama *insan altı* olarak etiketlenmekten doğan toplumsal yabancılaşmadır (CD Projekt Red, 2007; 2015).

İnsan Olmayan Irklar (Elfler, cüceler ve diğerleri): The Witcher evreninde elfler, cüceler ve diğer insan olmayan ırklar, tarihsel olarak insanlar tarafından sürekli dışlanmış ve zulme uğramış topluluklardır. *The Witcher 3: Wild Hunt* oyununda *Novigrad* şehrinde geçen *Racists of Novigrad (Novigrad'ın Irkçıları)* adlı yan görevde, insanlar bir elfi kamuya açık şekilde taciz eder. Bu sahne, gündelik hayatın içine yerleşmiş nefret söylemini doğrudan görünür kılar. *Witcher* anlatısında özellikle elflerin *Nordling* bölgelerinde maruz kaldıkları sistematik ayrımcılık, onları *Sincaplar* (*Scoia'tael)*[6] adlı silahlı direniş örgütüne yöneltmiştir (CD Projekt Red, 2015).

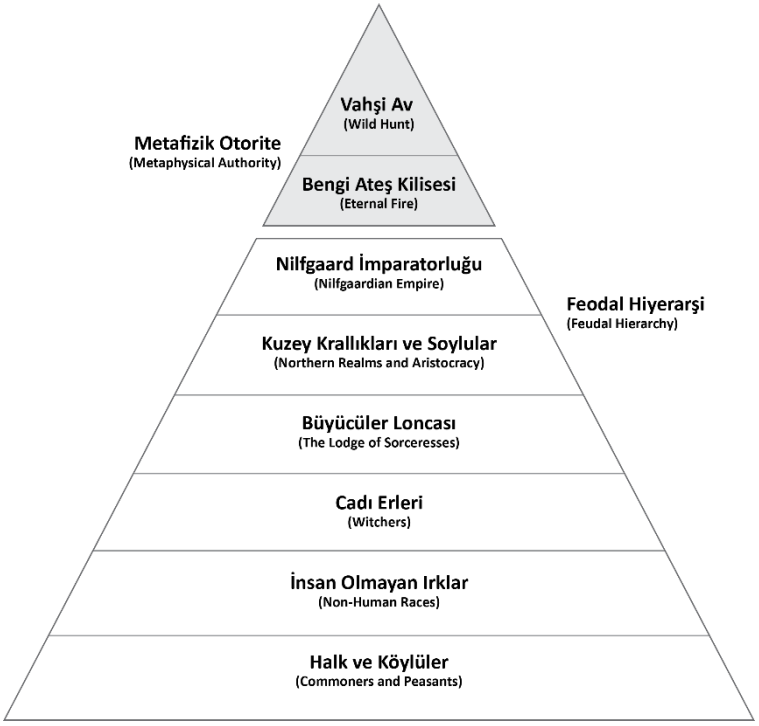
Bu ayrımcılık yalnızca ırksal değil, sınıfsal bir nitelik de taşımaktadır. İnsan olmayan topluluklar, toplumsal düzenin alt katmanlarında, yoksulluk, işsizlik ve mekânsal dışlanma ile tanımlanan bir *alt sınıf* konumuna indirgenmektedir. Oyun anlatısında bu topluluklar, mevcut toplumsal düzene karşı konumlanan direnişçi özneler hâline gelmektedir.

[6] Scoia'tael: Türkçesi Sincaplar. Kuzey krallıklarında insan olmayan toplulukların (Aen Seidhe elfleri, cüceler, yarımcıklar) oluşturduğu gerilla hücreleridir. Ormanlık bölgeler uygun operasyon taktikleri ve taktıkları sincap kuyruğu püskülleri bu adın yaygınlaşmasına katkı sağlamaktadır (Witcher Wiki, 2026a).

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

Halk ve Köylüler: The Witcher evreninde halk ve köylüler, feodal düzenin en alt katmanını oluşturur. Savaşın, yoksulluğun ve salgınların ortasında yaşayan bu sınıf hem *Nilfgaard İmparatorluğu*'nun hem de *kuzey krallıkları*nın sömürü politikalarının mağdurudur. Köylülerin yaşamı, toprak sahiplerine, askerî ve dinî otoritelere bağımlı hâle getirilmiştir. Üretim araçlarına erişimleri ise sınırlanmıştır.

Güç İlişkileri Piramidi: The Witcher evrenindeki güç dinamikleri yalnızca feodal hiyerarşiyle sınırlı değildir. Aynı zamanda iktidar katmanının en üstünde metafizik otorite yer almaktadır. Bu çok katmanlı yapıda *Vahşi Av (Wild Hunt)*, *Bengi Ateş Kilisesi (Eternal Fire)* ve *Nilfgaard İmparatorluğu*, farklı düzlemlerde etkin olan baskın güç odakları olarak ortaya çıkmaktadır. *Nilfgaard*, siyasal ve askerî gücüyle maddi dünyayı kontrol ederken *Bengi Ateş Kilisesi* inanç ve ideoloji yoluyla toplumsal düzeni şekillendirmektedir. *Vahşi Av* ise varoluşsal ve kozmik düzeyde korkunun sembolü olarak metafizik bir tahakküm biçimini temsil etmektedir. Bu yapı, Orta Çağ dönem Avrupası derebeylik ve dinî otorite düzenine benzemektedir (Şekil 4).



Şekil 4. The Witcher evreninde güç ilişkileri piramidi

Ötekileştirme ve Sınıfsal Söylem

The Witcher serisinin ilk oyununda, *Vizima*'daki karantina altındaki mahallelerde insan olmayanların gettolara kapatılması ve büyücülere yönelik sistematik şiddet, toplumdaki yapısal ayrımcılığı doğrudan görünür kılmaktadır (Witcher Wiki, 2025b). *The Witcher* evreninde ötekinin inşası, ırksal ayrımlar ile sınıfsal konumlandırmaların kesişimi üzerinden şekillenmektedir. *The Witcher 3: Wild Hunt'ta Novigrad*'da *Bengi Ateş Kilisesi* ve cadı avcılarının uygulamaları, büyü kullanıcıları ve insan olmayanlar (elfler, cüceler vb.) üzerinde kurumsal baskının hukuk, din ve kamu düzeni söylemleri aracılığıyla nasıl meşrulaştırıldığını göstermektedir.

Bu yapıyı, Johansson ve Rübsamen'ın (2024, s. 3) dikkat çektiği oyun içi dünyada *fantastik ırkçılık* (fantastic racism) ve türcülük kavramlarıyla da ilişkilendirmek mümkündür. Kavram, fantastik bir anlatıda oyuncunun ahlaki ikilemler içerisinde ırkçılık ve türcülükle yüzleşebileceğini gösterir. Bu bağlamda, *Novigrad*'daki dinsel-bürokratik aygıt ile *Vizima*'daki mekânsal ayrıştırma ile okunduğunda, ötekileştirmenin ideolojik (dinsel, ırksal), kurumsal (kilise, askerî otorite) ve sınıfsal (iş bölümü, alt statüye itilme) katmanlarının birbirini beslediği görülmektedir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

The Witcher 3: Wild Hunt'ta *Novigrad* şehrinde elf karakterler de şehir yaşamından dışlanmakta, varlıkları suç unsuru gibi görülmektedir. Kasabalılar, bir elf kadını yalan söylemekle suçlamakta ve ona hakaretler yağdırmaktadır. Bu taciz sahneleri, oyunun *Novigrad'ın Irkçıları* (*Racists of Novigrad)* yan görevinde geçmektedir. Bu durum, ayrımcılığın yalnızca sözde değil oyun mekaniğinde ve anlatısında doğrudan konumlandırıldığını göstermektedir (CD Projekt Red, 2015).

Geralt sokakta ilerlerken şu hakareti duyar:

- İnsan köylü: Ne bakıp duruyorsun bana, Helga? Ha? Sivri kulaklı pislik (CD Projekt Red, 2015).

Bir insan köylü, bir elf kadın olan *Helga*'ya ırkçı bir hakaret yöneltmektedir. *Sivri kulaklı pislik* ifadesi, elfleri aşağılamak için kullanılan bir tabirdir. Burada kulaklarının sivriliğini hedef almaktadır.

Bu sahnede oyun, *Geralt* aracılığıyla oyuncuyu müdahale etme, geri çekilme ya da durumu gözlemleme seçenekleriyle karşı karşıya bırakmaktadır. Bu karar alanı, ahlaki ikilemlerin oyun söylemi içinde nasıl kurulduğunu göstermektedir. Oyuncu, seçim anında etik bir fail konumuna yerleşir; toplumsal söylemin yeniden üretimine kararları aracılığıyla katılır. Bu yapı, aşağıdaki seçime dayalı diyaloglar üzerinden inşa edilmektedir:

Geralt'a yönelerek şöyle der:

- Köylü: Hey, sen de mi insan olmayanlardan hoşlanıyorsun, ha?

Köylü bu cümleyi alaycı bir şekilde söylemektedir. *Nonhumanophile (insanlık dışı)* burada elf veya cüce gibi ırklara sempati duyan kişilere hakaret anlamında kullanılmaktadır.

Geralt ya da oyuncuya sunulan seçim (Şekil 5):

Seçim 1

- Dedim ki, onu rahat bırak. (*Geralt* köylülerle çatışır.)

Seçim 2

- Düşündüm de beni ilgilendirmez. (*Geralt* olaya müdahil olmaz.) (CD Projekt Red, 2015)



Şekil 5. Novigrad'ın Irkçıları yan görevi Riviyalı Geralt'ın ahlaki ikileme dayalı seçim sahnesi (CD Projekt Red, 2015)

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

Tüm seride, özellikle *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyununda, cadı erlerinin toplum tarafından hem ihtiyaç duyulan hem de ötekileştirilen bireyler olduğu görülür. *Ak Çayır Hanı*'nda köylülerin *Geralt*'a söylediği sözler, cadı erlerinin toplumdaki marjinal konumunu açıkça gösterir: *Bu ucube suratlılarla içki içmem* (Shotgunnova, 2016, s. 18) (Şekil 6). Cadı erleri, topluma hizmet ederken aynı zamanda aşağılanmaktadır. *Geralt'*ın handaki iki köylüyle gerçekleştirdiği diyalog şu biçimdedir:

- Geralt: Birini arıyorum.
- Köylü 1: Biz de biraz huzur ve sessizlik arıyoruz.
- Köylü 2: Yüzümden çekil, ucube, yoksa nefesin biramı bozacak.
- Geralt: Sadece konuşmak istiyorum.
- Köylü 2: Sağırsın galiba, sokak iti? Burada kimse seninle konuşmaz.
- Köylü 1: Eğer bir arkadaş arıyorsan, o pis suratını bir yemliğe sok, domuzlarla birlikte takıl.
- Köylü 2: Heheheh! Güzel laf soktun, Mikah! (Shotgunnova, 2016, s. 18).



Şekil 5. Akçayır Hanı'da Geralt ve Vessemir'in köylülerle yaşadığı gerilim sahnesi (CD Projekt Red, 2015)

The Witcher 3 oyununa ait, çizgi roman estetiğiyle tasarlanmış açılış sinematiği ise oyunun anlatı yapısında önemli bir yer tutmaktadır. Oyun açılışında, anlatıcının sesiyle duyulan şu cümleler, cadı eri kimliğini doğrudan ideolojik bir çerçevede konumlandırmaktadır:

- Sözde Cadı Erleri... Karanlık büyü sanatlarıyla eğitilen başıboş çocuklar; bedenleri kutsala hakaret eden ritüellerle değiştirilmiş.

- İyiyi kötüyü ayırt edemeseler de canavarlarla savaşmak üzere gönderildiler. İçlerindeki insanlık kıvılcımı çoktan sönmüştü.

- Evet, sayıları yıllar içinde azaldı. Ancak hâlâ birkaçı topraklarımızda dolaşıyor, kanlı işlerini para karşılığı sunuyorlar. Bugün bile sadece varlıklarıyla bizi utandırıyorlar! (CD Projekt Red, 2015)

Buradaki *sözde* (so-called) ön eki, cadı eri kimliğinin meşruiyetini sorgulayarak *ahlaki sapma* olarak etiketlemektedir. Dil, toplumsal güç ilişkilerinin maddi biçimidir. Bu nedenle kilisenin söylemi, cadı erlerini hem gerekli hem tehditkâr bir özne hâline getirmektedir. *Sözde* ifadesi, hegemonik anlamın kırıldığı bir dilsel çatlak oluşturmaktadır. Rahibin vaazı, bireysel bir yargının ötesinde ideolojik üretim pratiği olarak işlev görmektedir. Bu sahne, *Bengi Ateş Kilisesi'nin* egemenliğini kuran toplumsal söylemi temsil eder; cadı erleri kimliğini yararsız, lekeli ve toplumsal düzenden dışlanması gereken bir konuma yerleştirir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

Bu, Gramsci'nin (1971) hegemonya kavramına karşılık gelir: Egemen sınıf kendi düzenini meşrulaştırmak için cadı eri figürünü günahın sembolü hâline getirir. Sözde cadı eri ibaresi, halkın zihninde rızayı dil yoluyla üretir. Cadı erlerini *dışarıdaki kirli emekçi* olarak konumlandırır.

Cadı eri loncaları, feodal üretim zincirinin dışında kalan ama ona hizmet eden marjinal işçilerdir. *Geralt*, toplumsal olarak *insan olmayan* biçiminde kodlanır. Yalnızca karşılık olarak ücret alabilen bir yabancılaşmış emekçidir. Sözde cadı eri ifadesinin üretim ilişkilerinde emeğin değersizleştirilmesini yansıtmaktadır.

*The Witcher 3: Wild Hunt'*ta büyücüler, cadılar ve *Büyücüler Konseyi*, dinsel ve politik otorite tarafından sistematik olarak ötekileştirilen entelektüel bir sınıfı temsil ettiği söylenebilir. Oyunun *Now or Never* görevinde *Triss, Novigrad*'daki tapınak muhafızlarının başlattığı cadı avlarından kaçmak zorunda kalır. Bu sahnede *Triss*'in büyücüleri limana götürmeye çalışması, kadın büyücülerin hem cinsiyet hem de bilgi üretimi temelli bir ötekileştirmeye maruz kaldığını gösterir (Witcher Wiki, 2025a). Benzer biçimde, *Philippa Eilhart*'ın *Redania* kralı *Radovid* tarafından yakalanıp kör edilmesi, bilginin cezalandırıldığı bir iktidar pratiği olarak yorumlanabilir (Witcher Wiki, 2026b). Heritage (2022) ise bu durumun oyun dünyasında büyücü kadınların hem korkulan hem de arzu edilen figürler olarak konumlandırılması olduğunu düşünmektedir.

Bu görev sırasında *Geralt*'a bir *Bengi Ateş Kilisesi* muhafızının cadılar hakkında kurduğu cümle şu şekildedir:

- Muhafız: Bir drowner (Boğucu) ne yapar ki? Arada bir balıkçıyı teknesinden çeker, o kadar. Ama cadılar… Kralları öldürürler. Entrika çevirirler. Savaş çıkarırlar (CD Projekt Red, 2015).

Muhafızın bu cümlesi büyücü düşmanlığının söylem yoluyla meşrulaştırmasının doğrudan bir örneğidir. Bu diyalog, *Witcher* evreninde cadı avlarının ideolojik boyutunu açıkça göstermektedir. Drownerların görsel temsili Şekil 7'de sunulmuştur.



Şekil 6. Sualtı yaratıkları drownerların görsel temsili (OpenAI, 2025)

Söylem ve Hiyerarşi

Bu bölümde, toplumsal düzenin söz konusu sosyal yanlışa süreklilik kazandırma yönünde yapısal bir gereksinim taşıyıp taşımadığı sorgulanmaktadır. Bu bağlamda, oyundaki dil kullanımının sınıfsal hiyerarşi ile dışlayıcı yapıları hangi mekanizmalarla yeniden ürettiği ve meşrulaştırdığı incelenmektedir.

Endişeli Yurttaşın Vaazı (Concerned Citizen's Sermon), *Novigrad*'da halka açık alanlarda çoğaltılmış dinî-ahlaki bildirilerdir. *Bengi Ateş* inancını, *arınma-ceza* temalı bir dille norm hâline getirmektedir. Büyücüler, simyacılar ve insan olmayanları hedef göstermektedir. Bu metinler, kentsel mekânda dışlayıcı söylemi sıradanlaştırarak

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

Tapınak Muhafızları ve *Büyücü Avcıları* gibi kurumsal şiddet yapılarının uygulamalarına meşruiyet zemini hazırlamaktadır. Bildiri *Novigrad* kamusal alanında *arıtıcı ateş* söylemini yaymaktadır. Bildiri metninden örnekler:

- Biçim değiştiren doplerler bile onun ışığından saklanamaz (Arıtıcı ateşi kastediyor); ne de cadılar ve büyücüler…

- Ateşin küle çevirdiğini hiç kimse geri getiremez… Böylesi dönek acı bir ölüme mahkûmdur (CD Projekt Red, 2015).

Büyücü Avcıları Baskınları, Novigrad'ın *Farcorners* mahallesinde, büyücü *Remi Villeroy*'un evine iki *Büyücü Avcısı*'nın baskın yapmasıyla tetiklenen bir karşılaşmadır. Kapıda tartışma büyür, içeride *Remi* (ve eşi) kelepçelenmek üzereyken oyuncu ya müdahale edip avcıları etkisiz hâle getirebilir ya da uzaklaşıp tutuklama-infaz pratiğinin *olağan* işleyişine tepkisiz kalır. *Arıtıcı Ateş, Bengi Ateş Kilisesi*'nin *ateş günahı arıtır-temizler* doktrinini anlatan söylemdir. Orta Çağ Avrupası Engizisyon dönemi uygulamalarını çağrıştırmaktadır. Oynanış düzeyinde ise sokak ölçeğinde devlet-din şiddetini ve oyuncu eylemsizliğinin normalleştirici etkisini görünür kılmaktadır (CD Projekt Red, 2015).

Bu baskıcı düzen, *Caleb Menge'ye Mektup (Letter to Caleb Menge)* ve *Menge'nin Kutsal Tomarı (Menge's Holy Tome)* üzerinden işleyen bir kurye-işaret mekanizmasına bağlanır. Talimatın özü şudur: *Kutsal Tomar'ını, Bengi Ateş sunağının sütunundaki bırakma kutusuna yerleştir* (CD Projekt Red, 2015). Buradaki teslimat kutusu, sunağın sütununa gizlenmiş, tarafların yüz yüze gelmeden ileti kurmasını sağlayan küçük bir teslim gözüdür. Kutunun içine *Menge*'ye ait *Kutsal Tomar* konur. Bu, sıradan bir not değil kimlik doğrulayan bir işaret ve aynı anda randevu tetikleyicisidir. Böylece haberleşme yüz yüze temas olmadan yürütülmektedir. Mektuptaki *kimseyi getirme ve mektubu yak* uyarıları da iz sürmeyi zorlaştıran operasyonel güvenlik sağlar. Dini bir nesnenin tapınak çevresinde dolaşıma sokulması trafiği *olağan* gösterdiği için ayrıca kurumsal bir örtü üretir. Bu gizli lojistik düzenek sokaktaki *baskın-tarama-infaz* uygulamalarıyla eklemlenerek dışlayıcı söylemin yalnızca sözde kalmamasını, günlük kolluk pratikleri ve gizli işaretleşme kanalları üzerinden sürdürülebilir bir denetim rejimine dönüşmesini sağlamaktadır (CD Projekt Red, 2015).

Novigrad'daki dinsel-idari aygıtlar *Bengi Ateş Büyük Tapınağı (Great Temple of the Eternal Fire)* ile *Tapınak Muhafızları (Temple Guard)* birlikte çalışmaktadırlar. Tapınak, doktrini üretir ve meşrulaştırırken muhafızlar ise kolluk gücüdür. *Nilfgaard*'da yurttaşlık hiyerarşisi, *Nilfgaard İmparatorluğu* söyleminde kimlik, merkez-çevre ayrımıyla sınıflandırılmaktadır. *Alt Nilfgaard* çekirdek bölge sayılır ve imparatorluk tebaası bu bölge sakinlerini gerçek *Nilfgaardlı* kabul eder yaklaşımı, asli yurttaşlık konumunu tanımlanmaktadır. Bu çerçeve, fethedilen eyaletlerdeki nüfusu ikincil konuma iter. *Nordling* gibi adlandırmalarla dilde görünür olan ayrım, idari uygulamalar ve gündelik etkileşim düzeyinde yeniden üretilmektedir (CD Projekt Red, 2015).

Analiz: Olası Müdahale Yolları

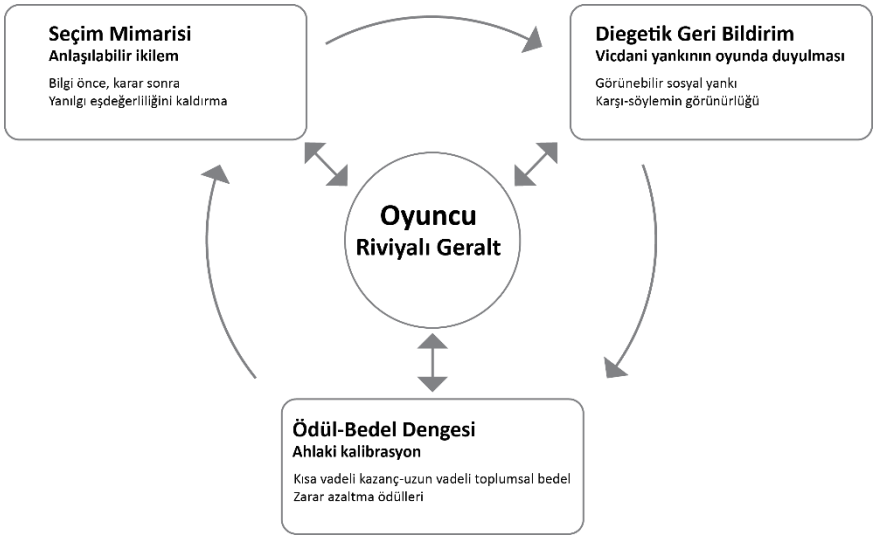
Bu bölüm, yöntemin 4. aşaması olan *olası müdahale yollarını*, saptanan engellerin (etiketleme, kurumsal-mekânsal kapanma, ideolojik meşrulaştırma, cezasızlık) oyun evreni içindeki araçlarla nasıl kırılabileceğini tartışmaktadır. Bu aşamayı, oyuncunun kırılma anlarında *daha doğru* seçimi görmesi, anlamlandırması ve üstlenmesi seçeneği yani ahlaki ikilemleri oyun mekaniği ve anlatı yapısı içinde konumlandırılması bakımından ele almaktadır. *Geliştiricinin görevi, oyuncularda davranışlar üretmektir, bunu eylemleri sınırlandırıp teşvik ederek yapar… Kurallar, davranışları teşvik eden ve eylemleri ödüllendiren kısıtlamalardır…* (Sicart, 2009, s. 47).

Buna göre bu makalede tasarlanan yapı şu şekildedir: *Seçim mimarisi, diegetik (oyun evreni içinde) geri bildirim, ödül-bedel dengesinin ahlaki ölçümlemesi.* Çerçeve, oyun tasarımında *mekanik-dinamik-estetik*

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

bağını kuran MDA[7] (MDE) yaklaşımı (Hunicke vd., 2004) ve etik oyuncu eylemini vurgulayan tartışmalar (Sicart, 2009) ile temellendirilmektedir.

Bu makalede Hunicke ve diğerleri (2004) ve Sicart (2009) temel alınarak Fairclough'ın (2013) DİESA'nın 4. aşaması olan *olası müdahale yolları* oyun evrenine uygun biçimde oluşturulmuştur (Şekil 8). Buna göre yapı şu biçimdedir: 1) Seçim mimarisi: İkilemi anlaşılır kılma, bilgi önce, karar sonra, yanılgı eşdeğerliliğini kaldırma. 2) Diegetik geri bildirim: Vicdani yankının oyunda duyulması, görünebilir sosyal yankı, söylemin dolaşımı, karşı-söylemin görünürlüğü. 3) Ödül-bedel dengesinin ahlaki kalibrasyonu, kısa vadeli kazanç-uzun vadeli toplumsal bedel, zarar azaltma ödülleri.



Şekil 7. Hunicke ve diğerleri (2004) ile Sicart (2009); Fairclough (2013) çerçevesinde DİESA'nın 4. aşaması (olası müdahale yolları) (Yazar tarafından oluşturulmuştur.)

Seçim Mimarisi: İkilemi Anlaşılır Kılma

- *Bilgi önce, karar sonra:* Kritik seçimden hemen önce oyuncuya olayın vicdani sonuçlarını gösteren kısa, oynanır mikro sahneler (tanık ifadesi, yaralı NPC, mekânsal ipucu) eklenebilir. Amaç, *doğru* seçeneğin ahlaki bağlamını görünür kılmak, yönlendirmenin didaktik değil kanıt temelli olmasını sağlamak.
- Yanılgı eş değerliliğini kaldırma: *İyi ya da kötü, fark etmez* algısını kırmak için seçenek açıklamalarında somut bedel-ödül sinyalleri eklenebilir. Örneğin; *bu karar, şu grupta korku ve dışlanmayı artırır-azaltır* gibi.

Diegetik Geri Bildirim: Vicdani Yankının Oyunda Duyulması

- *Görünebilir sosyal yankı:* Kararın ardından NPC mikro tepkileri (bakış, selam, kapı açma-kapama), pazar davranışı ve mekânsal erişimde gözlemlenebilir tepkiler eklenebilir. Böylece oyuncu etik bir tercihin dünyayı etkilediğini görebilir.
- *Söylemin dolaşımı:* Haber notları ve han söylentileri, kararın ikincil etkilerini (nefret söyleminde azalır-artar, devriye sıklığı) kısa cümlelerle kaydedilebilir. Ahlaki sonuçlar duyulabilir, gözlemlenebilir.
- *Karşı-söylemin görünürlüğü: Sözde cadı eri* gibi etiketleri, aynı bölgede karşı anlatılar (zanaatkârın teşekkür notu, kurtarılan NPC'lerin mektubu gibi) dengeleyerek tersyüz edilebilir.

[7] MDA: Mechanics-Dynamics-Aesthetics. Türkçesi Mekanik-Dinamik-Estetik.

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

Ödül-Bedel Dengesinin Ahlaki Kalibrasyonu

- *Kısa vadeli kazanç-uzun vadeli toplumsal bedel:* Oyunda ödül sistemi sadece ganimet-deneyim puanı kazanımı değil itibar, güven, tarafsız alan sayısı gibi toplumsal göstergeler üzerinden de tasarlanabilir. Kısa yoldan *yanlış* çözümler uzun vadede erişim kısıtlamasına, fiyat artışına, soğuyan NPC tutumuna veya tavrına bağlanabilir.
- *Zarar azaltma ödülleri:* Şiddetsiz çözüm, kalıcı ve hissedilir bonuslar sunabilir. Örneğin; yeni güvenli güzergâh, alternatif bilgi akışı, benzersiz zanaat desteği (özel zırhlar, kılıçlar gibi).

Fairclough'un DİESA Çerçevesi Temel Alınarak Oluşturulan Kod Tablosu

Fairclough'un DİESA çerçevesi doğrultusunda seçilen örneklerin veri türü, seçim ölçütü ve analiz aşamasıyla ilişkisi Tablo 2'de gösterilmektedir.

Tablo 2. The Witcher 3 DİESA Kodlama Tablosu

DİESA aşaması	Üst kategori	Kod	Operasyonel tanım	Dilsel göstergeler (örnek)	Görev/Sahne (örnek)	Bulgu türü
1. Sosyal yanlış (semiyotik yön)	Ötekileştirme	Etiketleme (delegitimizasyon)	Hedef grubun küçültücü/özcü adlarla anılması; olumsuz kategori ataması	Sözde…, ucube, sivri kula, yaratık, pis büyücü	Novigrad: Racists of Novigrad (yan görev), sokak sataşmaları	Diyalog
1. Sosyal yanlış (semiyotik yön)	Ötekileştirme	Ahlaki sapma atfı	Grubun toplumsal-dinsel normları bozduğu, kirli-tehlikeli olduğu çerçevesi	Bozuyor, sapmış, tehdit, şeytani	Novigrad: Eternal Fire vaaz sahneleri (çeşitli)	Anlatıcı-Diyalog
1. Sosyal yanlış (semiyotik yön)	Sınıf	Feodal yükümlülük	Alt sınıflara zorunlu ekonomik yük (haraç, vergi, zorla el koyma)	Vergini öde, kraliyet emri	White Orchard: The Beast of White Orchard sözleşmesi bağlamı	Görev açıklaması-Diyalog
1. Sosyal yanlış (semiyotik yön)	Kurumsal şiddet	Cadı avları	Dinsel-politik kurumlarca şiddetin meşrulaştırılması; ihbar, işkence, infaz	Temizlemek, yakmak, köksüz bırakmak	Novigrad: Now or Never (Triss- büyücü tahliyesi)	Görev akışı-Diyalog
1. Sosyal yanlış (semiyotik yön)	Metafizik otorite	Varoluşsal tehdit	Metafizik güçlerin sürekli ve mutlak tehdit olarak çerçevelenmesi	Ebedi tehlike, akın, kıyametvari	Wild Hunt ile ilgili ana görev sahneleri	Anlatıcı

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

DİESA aşaması	Üst kategori	Kod	Operasyonel tanım	Dilsel göstergeler (örnek)	Görev/Sahne (örnek)	Bulgu türü
2. Söylem–yapı diyalektiği	Hegemonya	Rıza üretimi	Zor ile ikna-normalleştirme araçlarının (vaaz, söylev, gündelik dil) kullanımı	Düzen adına, hepimizin iyiliği için	Nilfgaard subaylarının köylülerle konuşmaları (çeşitli)	Diyalog
2. Söylem-yapı diyalektiği	Mekânsal düzen	Ayrıştırma-karantina	Grupların fiziki-idari olarak ayrılması (getto düzeni, karantina, yasak bölge)	Karantina, yasak, giriş yasak	Novigrad mahalle kısıtları; muhafız kontrolleri	Oyun mekânı-Diyalog
2. Söylem-yapı diyalektiği	Emek ilişkisi	Metalaştırma	Tehlike emeğinin sözleşme-ödül mantığında araçsallaştırılması	Sözleşme, ödül, pazarlık, av ücreti	Çeşitli canavar sözleşmeleri	Görev açıklaması-Diyalog
3. Düzenin ihtiyacı	Meşrulaştırma	Dinsel meşruiyet	Dinin normatif çerçeve ve yaptırım zemini olarak kullanılması	Günaha karşı, arınma, kafir	Bengi Ateş etkisindeki linç sahneleri	Diyalog-Çevresel ipucu
3. Düzenin ihtiyacı	Kimlik rejimi	Asıl-kimlik normu	Merkezde doğanların gerçek-üstün sayılması; özcü yurttaşlık	Gerçek Nilfgaardlı	Nilfgaard anlatılarında merkez–taşra ayrımı	Anlatıcı-Diyalog
4. Dönüştürücü olasılıklar	Karşı-söylem	Müdahil dayanışma	Dışlanan özneler lehine pratik müdahale (koruma, tahliye, arabuluculuk)	Güvende olacaksın, seni çıkaracağız	Now or Never: tahliye sekansları	Diyalog-Görev akışı
4. Dönüştürücü olasılıklar	Anlam kaydırma	Müdahale-seyirci kalma	Oyuncuya müdahale etme veya pasif kalma seçeneği verildiğinde normların yeniden üretimi/değişimi	İkili diyalog seçenekleri	Geralt'ın etik eylemleriyle cadı eri imgesinin kırılması. Racists of Novigrad; baskın sahneleri	Diyalog-Anlatım

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu çalışma, *The Witcher 3: Wild Hunt'ın* anlatısını DİESA çerçevesine yerleştirerek güç ilişkileri, sınıfsal ayrım ve ötekileştirme süreçlerini oyun söylemi, ortam ve eylem pratikleri üzerinden çözümlemiştir.

Araştırmanın ilk sorusu olan *The Witcher 3: Wild Hunt evreninde güç ilişkileri, sınıf yapısı ve ötekileştirme söylemleri nasıl temsil edilmektedir?* sorusu için ulaşılan sonuç şu biçimdedir: Oyun, güç ve sınıf ilişkilerini anlatı metni, sahne tasarımı, diyaloglar, bildiriler ve gündelik etkileşimlerin birlikteliği içinde görünür hâle getirmektedir. *White Orchard* ve *Novigrad*'daki karşılaşmalar; sözde cadı eri etiketi, han içi hakaretler, *Bengi Ateş* vaazları ve *Nilfgaard* idaresinin kullandığı dil aracılığıyla ötekileştirmeyi semiyotik düzeyde kurar. Bu temsiller, dilin aktarım işlevini aşarak toplumsal ilişkilerin üretildiği ve yeniden düzenlendiği bir pratik olarak işlediğini göstermektedir.

İkinci soru *Kürelerin Kavuşumu olayı, oyundaki toplumsal yapıların oluşumuna nasıl yön vermektedir?* Araştırmada *Kürelerin Kavuşumu'*nun sadece metafizik bir fenomen olmadığı görülmüştür. Irksal kökene dayalı, türcü bir yapı oluşturarak ideoloji-kurum-sınıf olarak katı bir otoriter mekanizmanın doğuşuna sebep olmuştur. Büyü ve canavarların varlığı, cadı erlerini gerekli ama istenmeyen bir varlık biçimine dönüştürmektedir. Bengi Ateş Kilisesi'nin inanç doktrini arınma dilini merkezileştirmektedir. Nilfgaard siyasal-idari bir hegemonya kurmaktadır. Böylece söylem (vaaz, etiket), kurum (kilise, kolluk) ve pratik (görev, denetim, linç, infaz, ötekileştirme, av) olarak diyalektik bir bütünlükle birbirini beslemektedir. Oyun, korkunun sürekliliğini sağlayan bu mit üzerinden kurumların şiddet ve gözetim kapasitesini zorunlu bir toplumsal düzenleme biçimi gibi sunmaktadır. Konuyla ilgili bulgular ilgili bölümde detaylı olarak sunulmuştur.

Üçüncü soru; *Cadı Erlerinin ötekileştirilmiş konumu hangi ideolojik süreçlerle meşrulaştırılmaktadır?* Bulgulara göre ideolojik meşrulaştırma genel olarak üç mekanizmayla çalışmaktadır:

Dinsel söylem: Arıtma-arınma anlatısı ve vaaz dili cadı erlerini ahlaki sapmayla ilişkilendirir.

Kimlik rejimleri (Fantastik ırkçılık): İnsanlık kıvılcımı çoktan sönmüştü gibi konumlandırmalar, normatif insanlık sınırını kurar. Nilfgaard söyleminde gerçek Nilfgaardlılığın yalnızca imparatorluğun çekirdeğinde doğanlara atfedilmesi, merkez-çevre hiyerarşisini ırksal köken üzerinden dayatmaktadır. Böylece dışlama, ötekileştirme bedensel-soysal saflık üzerinden meşrulaştırılmaktadır.

Etiketleme, gayrimeşrulaştırma: Sözde cadı eri gibi ifadeler mesleğin meşruiyetini dilsel olarak aşındırarak *kirli emek* konumuna itmektedir.

Bu süreçte oyunun kural-ödül mimarisi, hangi eylemlerin makbul sayılacağına dair bir norm çerçevesi üretir. Teşvik-engelleme mekanizmaları oyuncunun bu normu içselleştirmesine yol açar ve böylece cadı erlerini kirli emek olarak kodlayan ideolojik meşrulaştırma oyun içinde yeniden üretilmektedir.

Dördüncü soru, *oyunun dijital anlatısı, toplumsal ayrımları yeniden üreten ya da dönüştürme potansiyeline sahip yapılar hangi biçimlerde sunulabilir?* Bu soru, Analiz: Olası Müdahale Yolları bölümünde üç yapı altında ele alınmıştır. Birincisi seçim mimarisidir. İkilemi anlaşılır kılmak, karar öncesinde bağlamsal bilgiyi görünür hâle getirmek (bilgi önce, karar sonra) ve seçenekler arasında gerçekte var olan etik farkı belirsizleştiren yanıltıcı eş değerlilik etkisini zayıflatmak hedeflenmiştir. İkincisi diegetik geri bildirimdir. Etik tercihin vicdani yankısının oyun evreni içinde duyulur ve izlenebilir hâle gelmesi, kararın sosyal yankısının NPC tepkileri, söylenti-duyuru kanalları ve mekânsal erişim değişimleri üzerinden sunulması, söylemin dolaşımının ve buna karşı üretilen karşı söylemin fark edilir kılınması amaçlanmıştır. Üçüncüsü ödül-bedel dengesinin ahlaki kalibrasyonudur. Kısa vadeli kazanç ile uzun vadeli toplumsal bedel arasındaki ilişkinin oyun sistemi içinde

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

dengelenmesi ve zarar azaltan eylemlerin salt puan-ganimet düzeyini aşan kalıcı etkilerle desteklenmesi önerilmiştir. Böylece oyunun sunduğu dönüştürme potansiyeline ilişkin yapılar değerlendirilmiş ve ideolojik işleyişi kırmaya dönük tasarım tabanlı olası çözüm yolları tartışılmıştır.

Bu çalışma, belirli görevler ve sahnelerle sınırlıdır. Farklı görev akışları, oynanış tercihleri ve seçim dallanmaları, ideolojik etkiyi değiştirebilir. Gelecek çalışmalar, farklı açık dünya rol yapma oyunlarında benzer meşrulaştırma stratejilerini karşılaştırabilir. Oyun içi kararların uzun vadeli toplumsal sonuçlarını izleyen veri setleriyle ideolojik içselleştirme daha ölçülebilir biçimde tartışılabilir. Ayrıca resmî metinler, rehberler ve oyun içi kayıtlarla analiz kapsamı genişletilebilir.

Dijital oyunlar, kültür endüstrisinin en etkili araçlarından biri hâline gelerek kültürel üretimin temel unsurlarından biri olmaktadır. Güncel olarak dijital oyunlar bir eğlence biçimi olmanın yanı sıra ideolojik süreçlerin yeniden üretildiği güçlü bir söylem alanı olarak işlev görmektedir. Böylece dijital oyunlar hem hikâye deneyimi sunmakta hem de belirli ideolojik yapıları, kültürel normları ve değer sistemlerini söylemsel inşa ve temsil mekanizmaları aracılığıyla oyun dünyasına taşıyarak oyuncular üzerinde dolaylı bir kültürel etki yaratmaktadır. Bu makalede *The Witcher 3: Wild Hunt* oyunu, dijital anlatıda konumlandırılmış ideolojik söylemin somut bir örneği olarak değerlendirilerek çözümlenmeye çalışılmıştır. Çalışmanın söylem ve ideolojinin dijital oyunlarda konumlandırılması üzerine yapılacak daha farklı araştırmalara katkı sunabileceği değerlendirilmektedir. Sonuç olarak *The Witcher 3: Wild Hunt* örneği, dijital oyunların sadece ideolojik söylemi yansıtmakla kalmayıp onu üretme, dönüştürme ve tartışmaya açma potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir.

Yazar Katkı Beyanı

Sıra	Adı Soyadı	ORCID	Yazıya katkısı*
1	Engin Deniz ERBAŞ	0000-0001-5288-2867	1, 2, 3, 4, 5
*Katkı bölümüne ilgili açıklamanın karşılığına gelen rakam(lar) yazılmıştır.			
1. Çalışmanın tasarlanması 2. Verilerin toplanması 3. Verilerin analizi ve yorumu 4. Yazının yazılması 5. Kritik revizyon			

Çıkar Çatışması Beyanı

Çalışma kapsamında herhangi bir kişisel ve/veya finansal çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKLAR

Adorno, T. W. (2011). *Kültür endüstrisi kültür yönetimi* (E. Gen, M. Tüzel ve N. Ülner, Çev.). İletişim Yayınları. (Orijinal basım tarihi: 1944)

Althusser, L. (2002). *İdeoloji ve devletin ideolojik aygıtları* (Y. Alp ve M. Özışık, Çev.). İletişim Yayınları. (Orijinal basım tarihi: 1970)

Batylda, M. (2015). *The world of The Witcher: Video game compendium*. Dark Horse Books.

Bhaskar, R. (2017). *İnsan bilimlerinin felsefi eleştirisi: Natüralizmin olanaksızlığı* (V. S. Öğütle, Çev.). Nika Yayınevi. (Orijinal basım tarihi: 1979)

ARAŞTIRMA MAKALESİ
Cilt 9, Sayı 1, 2026, 48-73
DOI: 10.59389/modular.1807555

Bhaskar, R. (2018). *Gerçekçi bilim teorisi* (O. Sami, Çev.). Akılçelen Kitaplar. (Orijinal basım tarihi: 1975)

CD Projekt Red. (2007). *The Witcher* [Dijital oyun]. Atari.

CD Projekt Red. (2011). *The Witcher 2: Assassins of kings* [Dijital oyun]. CD Projekt.

CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild hunt* [Dijital oyun]. CD Projekt.

Chouliaraki, L. ve Fairclough, N. (1999). *Discourse in late modernity: Rethinking critical discourse analysis*. Edinburgh University Press. https://doi.org/10.1515/9780748610839

Eckersley, C. E. (2021). Portrayals of gender and identity in the soundtrack of The Witcher 3: Wild Hunt. *Journal of Huddersfield Student Research*, *8*(1), 1–13 https://doi.org/10.5920/fields.980

Fairclough, N. (2010). *Critical discourse analysis: The critical study of language* (2. bs.). Routledge.

Fairclough, N. (2013). *Language and power* (3. bs.). Routledge.

Feng, Y. (2024). The important role of multiple endings on game immersion: An analysis based on The Witcher 3: Wild Hunt. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, *47*, 131–135. https://doi.org/10.54254/2753-7048/47/20240898

Gramsci, A. (1971). *Selections from the prison notebooks* (Q. Hoare ve G. Nowell Smith, Ed. ve Çev.). International Publishers.

Heritage, F. (2022). Magical women: Representations of female characters in The Witcher video game series. *Discourse, Context ve Media*, *49*. https://doi.org/10.1016/j.dcm.2022.100627

Hunicke, R., LeBlanc, M. ve Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* içinde. AAAI Press.

Johansson, M. ve Rübsamen, M. (2024). Without morals in a moral world: The expanding moral circle of The Witcher 3: The Wild Hunt. *Frontiers in Communication*, *9*, Makale 1401644. https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1401644

Majkowski, T. Z. (2018). Geralt of Poland: The Witcher 3 between epistemic disobedience and imperial nostalgia. *Open Library of Humanities*, *4*(1), 1–35. https://doi.org/10.16995/olh.216

Marx, K. ve Engels, F. (2013). *Alman ideolojisi* (T. Ok ve O. Geridönmez, Çev.). Evrensel Basım Yayın.

Matuszek, D. (2017). The Witcher, or the end of masculinity (as we know it). *Kinephanos*, 127–146. https://www.kinephanos.ca/ojs/index.php/revue/article/view/143/278

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.

Mustafaev, E. (2024). A philosophical analysis of moral choices in the game The Witcher 3: Wild Hunt. *Technology and Language*, *5*(1), 153–168. https://doi.org/10.48417/technolang.2024.01.11

OpenAI. (2025). *Drowner* [Yapay zekâ ile oluşturulmuş görsel]. https://chat.openai.com/

OpenAI. (2025). *The Northern Kingdoms* [Yapay zekâ ile oluşturulmuş görsel]. https://chat.openai.com/

Phillipson, R. (1992). *Linguistic imperialism*. Oxford University Press.

Said, E. W. (1985). Orientalism reconsidered. *Cultural Critique*, (1), 89–107. https://doi.org/10.2307/2504800

Sasko, P. (2017, 14 Haziran). *[R11.1] Life, love and quest design. Anatomy of quests: The Witcher 3: Wild Hunt* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=g5TH9KakBDwvet=1s

Schiller, H. I. (1976). *Communication and cultural domination*. International Arts and Sciences Press.

Schmidt Hissrich, L. (Yapımcı). (2022). *The Witcher: Blood origin* [Televizyon dizisi]. Netflix.

Shotgunnova. (2016). *The Witcher 3: Wild hunt - Game script*. GameFAQs. https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/702760-the-witcher-3-wild-hunt/faqs/73353

Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. MIT Press.

Sword and sorcery. (2024). *Sf-Encyclopedia* içinde. https://sfencyclopedia.com/entry/sword_and_sorcery

The Witcher. (2025, 11 Ocak). *Wikipedia* içinde. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Witcher_(video_game_series

Touzos, A. (2024). The silver fox of video games: Questions of aging and masculinity in CD projekt's The Witcher series. K. Trattner ve P. Mahmoudi (Ed.), *Representing aging in video games* (ss. 77–100) içinde. Transcript Verlag.

Van Dijk, T. A. (1993). Principles of critical discourse analysis. *Discourse ve Society*, *4*(2), 249–283. https://doi.org/10.1177/0957926593004002006

Witcher Wiki. (2023). *Council of wizards*. Fandom. https://witcher.fandom.com/wiki/Council_of_Wizards

Witcher Wiki. (2025a). *Now or never*. Fandom. https://witcher.fandom.com/wiki/Now_or_Never

Witcher Wiki. (2025b). *Vizima*. Fandom. https://witcher.fandom.com/wiki/Vizima

Witcher Wiki. (2025c). *Witch hunts*. Fandom. https://witcher.fandom.com/wiki/Witch_hunts

Witcher Wiki. (2026a). *Scoia'tael*. Fandom. https://witcher.fandom.com/wiki/Scoia%27tael

Witcher Wiki. (2026b). *Philippa Eilhart*. Fandom. https://witcher.fandom.com/wiki/Philippa_Eilhart

Witcher Wiki. (2026c). *Temeria*. Fandom. https://witcher.fandom.com/wiki/Temeria

YAZAR BİYOGRAFİSİ

Engin Deniz ERBAŞ

Lisans derecesini Marmara Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümünde, yüksek lisans derecesini İstanbul Aydın Üniversitesi Grafik Tasarım programında, doktora derecesini aynı üniversitede TV ve Sinema Programında tamamlamıştır. İstanbul Gedik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümünde Dr. Öğr. Üyesidir. Araştırmaları; dijital oyun, animasyon ve sinema üzerinedir.