



Araştırma Makalesi / Research Article

GHOST OF TSUSHİMA OYUNUNUN GREİMAS'IN EYLEYENSEL MODELİNE GÖRE ÇÖZÜMLENMESİ*

Uğur BAKAN^{1*}

Ufuk BAKAN²

Emine Nilüfer ÜSTÜNDAĞ³

Öz

Dijital oyunların başarısı sürükleyici bir öykü ile mekân ve karakterlerin gerçeküstü bir şekilde tasvirleri ile mümkün olmaktadır. Yakın bir geçmişteki popüler oyunların hikâyeleri incelendiği zaman tarihi ve mitolojik olayları konu alan oyunların fazlalığı dikkat çekmektedir. Bu oyunlardan Ghost of Tsushima, 13. yüzyılda Moğol İmparatorluğu'nun doğu seferi sırasında işgal etmek istediği Japonya'ya bağlı Tsushima Adası'ndaki Jin Sakai komutasında halk direnişini konu almaktadır. Bu çalışma, 2020 yılında Sucker Punch Productions tarafından geliştirilen ve Sony Interactive Entertainment tarafından yayınlanan Ghost of Tsushima oyunundaki olay örgüsünün yapısı Greimas'ın Eyleyenler modeline göre incelenmiştir. Oyunun analizi, Greimas (1973) tarafından geleneksel olarak hikâye anlatımındaki farklı rolleri, işlevleri ve eylemleri incelemek ve tanımlamak için geliştirilen nitel bir yaklaşım olan örnekçeye göre yapılmıştır. Bu modelde senaryodaki ilişkilerin, işlevlerin ve olası eylemlerin birbirleriyle olan bağlantıları bir tabloda sunulmaktadır. Araştırma sonucunda oyundaki olay örgüsü edimsel anlatı modelinin temelini oluşturan ve göstergebilimsel kare olarak da bilinen özne, nesne, gönderici, alıcı, destekleyici ve engelleyici öğelere göre tanımlanarak eyleyenler arasındaki ilişkiler ve anlatının işleyiş şeması ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Göstergebilim, Dijital oyun, Greimas'ın Eyleyenler modeli

JEL Kodları: L82, Z13, D83

ANALYSIS OF THE GHOST OF TSUSHİMA GAME ACCORDING TO THE ACTANTIAL MODEL OF GRIEMAS

Abstract

The success of digital games is possible with a gripping story and surrealistic depictions of places and characters. When the stories of popular games in the recent past are examined, the abundance of games that deal with historical and mythological events draws attention. In this study, the structure of the plot in the Ghost of Tsushima game, developed by Sucker Punch Productions and published by Sony Interactive Entertainment in 2020, was examined according to Greimas' model of actors. The analysis of the play is based on its model, a qualitative approach traditionally developed by Greimas (1973) to examine and describe the different roles, functions, and actions in storytelling. This model presents the interconnections of the relationships, functions, and possible actions in the scenario in a table. As a result of the research, the plot in the play was defined according to the subject, object, sender, receiver, supportive and obstructive elements, which form the basis of the pragmatic narrative model and also known as the semiotic frame, and the relations between the actors and the operation scheme of the narrative were revealed.

Keywords: Semiotics, digital game, Greimas's Actantial Model

JEL Codes: L82, Z13, D83

* Bu çalışma, 16-20 Kasım 2021 tarihlerinde Kocaeli'de gerçekleştirilen 1. Uluslararası Sanat Sempozyumu'nda sözlü bildiri olarak sunulmuştur

¹ Doç. Dr., İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0000-0003-0117-3731

* **Sorumlu Yazar** (Corresponding Author): ufuk.bakan@ikcu.edu.tr

² Dr. Öğr. Üyesi, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7302-9398

³ Dr. Öğr. Üyesi, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, , ORCID: 0000-0001-6212-2394

Başvuru Tarihi (Received): 16.08.2022 **Kabul Tarihi** (Accepted): 24.10.2022

Giriş

Son 20 yılda dijital oyun dünyası popüler bir eğlence aracının ötesinde hem ekonomik hem de etki açısından baskın bir medya biçimine dönüşmüştür. Bu medya biçimi oyun konsolu gibi sadece oyun amacıyla yapılmış elektronik cihazla kullanılabildiği gibi günlük hayatta yanımızdan ayırmadığımız telefon veya tablet gibi cihazlarla da entegre bir şekilde etkileşimli bir ortam sunmaktadır. Dijital oyunlar artık belirli bir grup insanın eğlence aracı olmasının ötesinde toplumun her kesimine hitap eden popüler kültürün bir parçası haline gelmiştir. Video oyunların gelişimi bilgisayar teknolojisinde yaşanan gelişmelerle doğrudan ilişkili olduğu için 80'li yılların ortalarından başlayarak bilgisayar teknolojisindeki ilerlemeler, oyunların görsel boyutunu zenginleştirmiştir. Ayrıca bağlantı hızlarındaki artış oyunları internet ortamına taşırken aynı zamanda milyonlarca kullanıcıyı bir araya getirerek sanal bir uzam yaratmıştır. Oyunların arka planında olay akışına uygun olarak farklılaşan müzikler ve ses efektleri kurgusal dünyayla kişilerin bütünleşmesini güçlendirerek ilgi düzeyini canlı tutmaktadır. Newzoo (2022) tarafında küresel oyun pazarının gelişimi üzerine yapılan tahminlerde oyun pazarının büyüme hızının sonraki yıllarda da devam edeceği 2023 yılına gelindiğinde pazar payı büyüklüğünün 200 milyar dolara ulaşacağı ön görülmektedir.

Ekranla piksellerin sayıldığı, görüntülerin derinlikten yoksun ve iki boyutlu olduğu ilk oyunlardan günümüze teknolojiye yaşanan gelişmelerle görselliğin ön plana çıktığı oyunlara doğru bir dönüşüm yaşanmıştır. Sinema kalitesinde görselliğin sağlanması ve oyun mekaniğinin giderek daha karmaşık hale gelmesi kullanıcıların oyun içerisinde geçirdiği süreyi her geçen gün arttırmaktadır. Günümüzde video oyunu endüstrisi binlerce geliştirici ve milyonlarca oyuncunun yararlandığı çok katmanlı bir ekosistem olarak film endüstrisinden daha değerli bir konumda yer almaktadır. Karmaşıklık ve olay örgüsü geliştirme açısından zaman zaman sinema ve televizyona da ilham veren oyunlar AR ve VR gibi teknolojilerle yeni bir boyuta taşınmıştır. Oyunların mekanik özelliklerinin yanı sıra anlatı özellikleri de oyuncuların bir oyunu tercih etmesindeki en önemli unsurların başında gelmektedir. Klasik anlatı yapısı olarak adlandırılan sıralı hikâyeye stratejilerini iyi kullanan çok sayıda oyun bulunmaktadır. Bu oyunlar hikâyeyi etkili bir şekilde anlatmak için ara sahneler, diyaloglar ve metinler gibi çeşitli unsurlardan yararlanmaktadır. Bir anlatı unsuru olarak oyunlarda karmaşık bir dünya yaratabilmek için kültürel formların ve toplumsal yapıların derinlemesine incelenmesi, muazzam bir hayal gücü ve yaratıcılığa sahip olmak gereklidir. Bu çalışmada güçlü bir hikâyeye sahip olan Ghost of Tsushima oyununun anlatı özellikleri Greimas'ın Eyleyenler modeline göre göstergebilimsel olarak çözümlenmiştir.

1. Dijital Oyunlar ve Yapılan Çalışmalar

İlk video oyunları 1950'lerde laboratuvarlarda bilgisayarlar üzerine araştırma yapan bilim insanlarının akademik çalışmaları sonucu iki boyutlu olarak tasarlanan, siyah beyaz ekran üzerinde sınırlı sayıda kişinin erişebildiği deneysel çalışmalarla başlamıştır. 1958 yılında Tennis for Two, 1962 yılında Spacewar, 1978 ve 1980'de Space Invaders isimli video oyunlarının ortak özellikleri incelendiğinde belli başlı bir takım ortak özelliklerinin olduğu görülmüştür. İlk olarak görselliğin iki boyutlu olmasından ve olay örgüsünün sıradan bir düzlemde bir uçağı vurma ya da başka bir şeyi hedef alma, tenis topunu atma üzerine kurgulanmasından ötürü oyuncularda kuşatılma hissi ve görsellik oldukça sınırlı düzeyde gerçekleşmiştir. Gelişen teknolojik yapı, küreselleşme ve bilgi toplumunun ortaya çıkması oyun kavramına farklı bir boyut kazandırmıştır. Dijital çağ ile birlikte oyun oynama platformu dijital evrilmiş, böylelikle geleneksel olarak ifade edilen oyun yerini dijital sistemlere bırakmıştır. Dijital oyun kavramı, oyuncunun elektronik bir sistem ya da bilgisayar ile kurduğu iletişim sonucu oluşan, ekran gibi görüntü ileticileri ile veri aktarımı temel alınarak oynanan oyunların bütünü olarak tanımlanabilmektedir (Kamisah & Ah-Nam, 2018, s. 3249). Frasca (2001) dijital oyunu, teknoloji destekli yazı ve görüntüler üzerine kurulmuş, bilgisayar, oyun konsolları gibi elektronik cihaz aracılığıyla oyuncuların tek başına ya da diğer

oyuncular ile etkileşime girdikleri yazılım olarak kavramlaştırmıştır (Frasca, 2001, s.168). 1970'li yıllardan günümüze dijital oyun dünyasındaki gelişmeler sonucunda kullanıcı kitlesi, teknolojik yapı, iş modelleri, ödeme biçimleri ve etkileşim düzeyleri gibi faktörlerde önemli değişimler meydana gelmiş ve oyun sektörü büyük bir ekosistem içerisinde yer alan bir endüstri haline gelmiştir (Misuraca ve Stewart, 2013, s. 21).

Dijital oyun sektörü 2000'li yıllardan başlayarak günümüze kadar hem donanım hem de yazılım alanında çalışan firmaların, kullanıcıların beklentilerine göre yeni çözüm arayışlarına girdiği bir dönemi ifade etmektedir. Bu yükselişin sebepleri arasında internet erişilebilirliği, bilgisayar ve teknik donanım maliyetlerinin ucuzlaması, akıllı telefon ve tablet cihaz kullanımının yaygınlaşması, kolay yayıncılık gibi başlıklar gösterilmektedir (Gough, 2020). İnsan yaşamının önemli bir parçası haline gelen görüntülü ve sesli iletişim, günümüz dijital oyunlarının önerdiği etkileşimli katılımla yeni bir iletişim, sosyalleşme ve eğlenme biçimi olarak görülmektedir. Dijital oyunların, oyuncular üzerinde dinlendirici bir etki yarattığı, oyuncuların liderlik vasfını artırdığı ve etkin bir sosyalleşme aracına dönüştüğü gözlemlenmektedir (Griffiths ve Hunt, 1995, s. 89-193). Dijital oyunların görsel boyutunun giderek ön plana çıkması, pazar payının büyümesi, farklı yaş gruplarındaki kişilere hitap etmesi, şiddet unsurlarını barındırması, kullanıcıların doyum düzeyinde yaşanan değişimler, bu deneyimleri ölçmeye yönelik çeşitli modellerin ve yaklaşımların gelişmesine yol açmıştır. Dijital oyunlara yönelik akademik çalışmalar, 1980 yıllardan başlamasına rağmen asıl gelişme ise 1990'lı yıllardan itibaren hız kazanmış, tarih, antropoloji, psikoloji, sosyoloji, eğitim bilimleri, bilgisayar bilimlerinin içerisinde yer aldığı pek çok disiplinin ilgi duyduğu bir çalışma alanı haline gelmiştir (Birsell ve Yıldız, 2018, s.270). Bu disiplinler üzerine yapılan araştırmalar oyun odaklı, kullanıcı deneyimi ve tasarım analizleri olarak farklı başlıklar altında toplanmıştır. Oyun odaklı araştırmanın dayandığı unsurlar, problem çözme döngüsünden (PS) araştırma döngüsüne (R) kadar çok çeşitli potansiyel kullanım alanlarını içermektedir (Olsson, 2015, s. 10). Kullanıcı deneyimi odaklı çalışmalarda, kullanıcıların oyun içindeki tepkileri hakkında bilgi toplanarak, tasarım ve planlama sürecinde bu bilgilere yönelik düzenlemeler yapılmaktadır. Bu süreçte oyun kullanıcı araştırmacıları, paydaşların ihtiyaçlarını toplamakta, hedef kitleyi temsil eden kullanıcıları işe almakta, çalışmalar yürütmekte ve bulguları toplarken, tüm bu süreç son kullanıcı için daha iyi bir deneyim geliştirme umuduyla yapılmaktadır (Tisserand, 2018, s.31). Kullanıcı deneyimini ölçmeye yönelik çalışmalar (UX), dijital oyun şirketlerinin oyun geliştirme sürecinde son kullanıcıların gereksinimlerini, düşünme sürecini belirlemeye çalışarak oyun kalitesini geliştirmek, oyunları daha iyi tasarlamak isteyen oyun tasarımcılarına yol göstermeyi amaçlamaktadır. Ayrıca oyun mekaniği açısından belirli görevleri yürütürken kullanıcıların nasıl hareket ettikleri ve oyunu nasıl anlamlandırdığı kullanıcı deneyimini ölçmeye yönelik çalışmalar arasında yer almaktadır.

1.1. Bir Anlatı Aracı Olarak Dijital Oyunlar

Görsel, işitsel öğeler ile işaret sistemlerinden oluşan video oyunlar ilk kez 60'lı yıllarda çizgiler ve noktalarla birlikte siyah ve beyaz renklerden oluşan iki boyutlu grafiksel öğelerle bilimsel amaçlı geliştirilmiştir. 80'li yılların ortalarından başlayarak bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler oyunların görsel boyutunu zenginleştirmiş buna ek olarak bağlantı hızlarındaki artışlar oyunları internet ortamına taşırken birden çok kullanıcıyı bir araya getirerek sanal bir uzam yaratmıştır. Dijital oyun türlerinden çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları, oyuncuların birbirleriyle ve oyun içi kurgulanmış karakterlerle mücadele ve işbirliğinin bulunduğu en popüler türlerin başında gelmektedir (Barnett ve Coulson 2010). Genellikle ağ üzerinden oynanan bu türde farklı kişilik ve yeteneklere sahip karakterler, oyuncularla etkileşim kurarak sanal bir dünyada yaşam sürmektedir. Bu sanal uzamda çeşitli rolleri üstlendiği (MMORPG) ve takım içerisinde kişilerin belli görevleri gerçekleştirdiği çevrimiçi çok oyunculu savaş arenasına ya da yaygın kullanımı (MOBA) gibi oyun türlerinin sayısı her geçen gün artarken kullanıcıların ilgisini çekmeye devam etmektedir. Günümüzde başta World of Warcraft olmak üzere geniş bir kitle tarafından takip edilen çok

oyunculu rol yapma oyunlarına (MMORPG) yönelik birçok çalışma bulunmaktadır (Eklund, 2011; Taylor, 2003; Nardi, 2010).

Video oyunlar üzerine yapılan güncel çalışmalarda anlatıbilim (narratoloji) ve oyunbilim (ludology) arasındaki tartışmalar sürmektedir. Aristoteles'e kadar uzanan narratolojinin başlıca temsilcileri olan Henry Jenkins, Brenda Laurel ve Janet H. Murray, oyunların drama, film, roman gibi anlatı temelli medya ile aynı ekosisteme ait olduğunu iddia etmiştir (Karadeniz, 2017, s. 59). Ludolojik bakış açısı ise bir oyuncunun sanal dünya da aktif bir rol üstlenmesinden ötürü oyunların diğer ortamlardan farklılaştığını öne sürerek kendi kavramsal araçlarıyla açıklanması gerektiğini öne sürmüştür. Dijital oyun araştırmalarının kendini ayrı bir disiplin olarak ortaya koyma çabasına girdiği dönemde Ludoloji yaklaşımı oyunları kendi terminoloji araçlarıyla incelemeye yönelik medya ve film çalışmaları, iletişim, edebiyat eleştirisi gibi diğer disiplinlere yönelik polemiklerin güçlü bir aracı olmuştur. (Demirbaş, 2017, s.11). Ludoloji, oyunun kurgusal içeriklerini göz ardı ederek, kurallar, amaçlar, oyun mekaniği ve benzer biçim özellikleri üzerine odaklanırken geleneksel oyunlarla bilgisayar ortamında oyunlar arasında ayırım gözetmeksizin yaklaşmaktadır. Ludolojiye göre video oyunlar deneysel simülasyonlar olarak kabul edilirken, Narratoloji yaklaşımında ise video oyunlar, interaktif hikâyelerin anlatıldığı ve düşüncelerin şekillendirilmesinde kullanılan yeni bir araç olarak görülmektedir (Frasca, 2003). Oyunlar araçtan ve ortamdan bağımsız olarak tanımlanabilir, oyunun içyapısı materyal temel ekseninde değil, oyun biçiminin özgün nitelikleri ekseninde incelenmesi gerekmektedir (Demirbaş, 2017, s. 359). Buna karşın narratolojiye göre karakterler, sonuçlar, seçimler, atmosfer, paradigma ve olaylar dizisi üzerinde durmaktadır (Raven ve Elahi, 2015). Oldukça karmaşık bir yapıya sahip video oyunlar da olay örgüsü birbirlerinden farklı olsa da kullanıcıların deneyimleyeceği bir atmosfer sunmaktadır. Bu kurgusal dünya da video oyunların öyküleri benzerlik gösterse de karakterler farklı şekilde temsil edilmektedir.

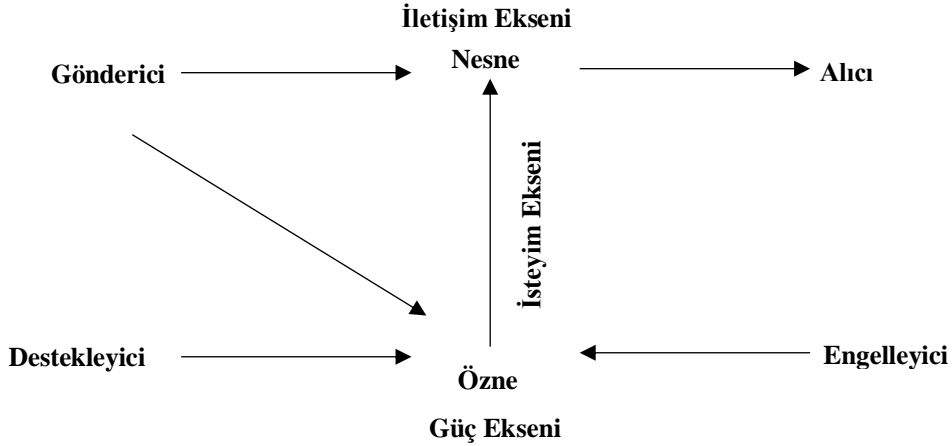
2. Göstergebilimsel Çözümleme

Düşüncenin aktarılmasında bir iletişim aracı olarak kullanılan ve aynı zamanda bir işaretler sistemi olan dil, semiyotik bir yapının ötesinde sosyal bir fenomen olarak görülmektedir. Dilin semiyotik doğasının tezahürleri olarak kabul edilen anlamın çözümlenebilmesi için disiplinler arası bir yaklaşım gerektirirken göstergebilimden yararlanılmaktadır (Zimmerman, 2004). Gösterge (signe), gösteren (signifiant) ile gösterilen (signifié) arasındaki ilişkiyi inceleyen göstergebilim, her türlü nesneyi inceleme alanına dahil etmektedir (Shaumyan, 1987). Göstergebilim kavramının etimolojik kökenine bakıldığında sözcüğün "semeion" ve "logia" sözcüklerinin birleşiminden oluştuğu görülmektedir. Göstergebilimin kökeni, işaretlerin ve sembollerin (görsel ve dilsel) nasıl anlam yarattığına dair akademik çalışmalarda yatmaktadır. Leech ve Onwuegbuzie (2008) göstergebilimi, konuşma ve metin dahil olmak üzere işaretler arasındaki ilişkileri ve bunların amaçlanan özel anlamlarını araştıran bir bilim olarak tanımlamaktadır. Gösterge teorilerinin uzun bir geçmişi olmasına rağmen, bu alanda öncü çalışmalarıyla bilinen De Saussure'ne göre bir gösterge, hem fiziksel gerçeklikte aldığı formdan (gösteren olarak adlandırılır) hem de izleyicisi tarafından nasıl algılandığından veya yorumlandığından (gösterilenden) oluşmaktadır. Kavram ilk kez dilbilimsel alanda çalışma yapan Saussure'ün eserinde "gösteren" olarak adlandırdığı ses bileşeni ve "gösterilen" olarak adlandırdığı kavramsal bileşende yer almıştır (Saussure, 1974). Göstergebilimin altında yatan varsayım, eylem veya nesnelere anlamlandırmayı mümkün kılan temel bir gelenek ve ayrımlar sisteminin olması gerektiğidir. Bu noktada göstergebilimin rolü, göstergeleri oldukları gibi yapan uzlaşımları keşfetmektir. Bu kuram özellikle dil öğretimi ve edinimi ile ilgili yapılan çalışmalarda yaygın olarak kullanılmaktadır. Dilbilimin yöntemlerini nesnelere uygulayan ve her şeyi yani yüz ifadeleri, mimikler, mimari ve resim yapıtları gibi dilsel olmayan bütün olguları da dilsel olgular gibi ele alarak göstergebilimsel olarak yorumlamaya çalışılabilmektedir.

2.1. Greimas'ın Eyleyenler Örnekçesi

Göstergebilimin öncüsü olarak kabul edilen Algirdas Julius Greimas, Saussure'le başlayan yapısalcı dilbilimi çalışmalarında mantık, matematik ve antropoloji gibi birçok alandan yararlanarak yapısalcılık metodolojisini şekillendirmiştir (Greimas, 1966). Bu yaklaşım kısa zamanda büyük bir etki bırakarak, göstergebilim alanında çalışması yapan birçok araştırmacı için temel kaynak haline gelmiştir. Greimas'ın yarattığı göstergebilimsel yaklaşım hayatımızı kuşatan anlamlar evrenini çözümlenmeyi ve yeniden anlamlandırmayı amaçlamaktadır. Greimas'ın göstergebilimi yalnızca bildirişimi(iletişimi) sağlayan yalın göstergeler dizgelerini değil, amaçlı olarak bir bildiri(ileti) sunmayan aynı zamanda anlamsal katmanlardan oluşan, bütün gösterge dizgelerini çözümlenecek bir kuramdır, sürekli gelişmekte olan bilimsel bir tasarıdır (Rifat, 2008, s.58). Greimas'ın geliştirdiği Eyleyenler modelinde gönderen/gönderilen, özne/nesne, yardım eden /karşı çıkan olarak sınıflandırdığı altı birim ve bunlar arasındaki ilişkiyi gösteren bir sentaksik bir model bulunmaktadır (Greimas, 1966). Aktüeryal model olarak da bilinen bu şemada, geleneksel olarak hikâye anlatımındaki farklı rolleri, işlevleri ve eylemleri incelemek ve tanımlamak için kullanılmaktadır (Signori ve Flint, 2019). Öyküdeki ilişkilerin, işlevlerin ve olası eylemlerin tutarlı bir resmini oluştururken projenin kilit oyuncularının bir kontrol listesi üzerinden rolleri tanımlamaktadır. Bu olay örgüsünde eyleyenlerin kim ya da ne olduğu yaptığı işlere göre şekillenmektedir. Bu model esasen öznenin ulaşmayı arzuladığı ve gönderen ile gönderilen arasındaki ilişki nesne üzerinden gerçekleşmektedir. Kısacası, aktüel model, olası geliştirme stratejilerinin belirlenmesi, projelerin planlanması ve iletişim için bir araç olarak kullanılabilir. Greimas'ın yöntemi, karakterlerin anlatı konumlarını, bu konumlar arasındaki bağlantıları ve anlatıların sözcü dizilerinin yürüngelerini betimlemek için büyük bir potansiyele sahiptir. Böylece öykü sürecinde olası geliştirmeler ve değişimler kolaylıkla takip edilebilmektedir.

Şekil 1: Greimas'ın Eyleyinsel Örnekçesi (Greimas, 1966).



Greimas modelinde eyleyenler altı kategoriye göre yerleştirilerek, bunlar arasındaki ilişkiler ise iletişim eksenini, isteyim eksenini, edim eksenini üzerinden açıklanmaya çalışılmaktadır. Bu modelin merkezinde, göstergebilimsel kare olarak da bilinen anlamlandırmanın temel yapısı olarak bilinen bir sistematik bulunmaktadır. Şekil 1'de görüldüğü gibi, her göstergebilimsel birim, bu temel yapı içinde, karşıtlarıyla ilişkili olarak anlam kazanmaktadır. Daha somut olarak, bir gösterge yalnızca çelişkisi, zıtlığı ve tamamlayıcısı ile ilişkili olarak anlamlıdır. Bu modelde yer alan sözleşme ekseninde gönderici, özneyi harekete geçiren, eksikliği duyulan nesnenin bulunmasında özneyi (kahramanı) teşvik eden, yönlendiren durum ve olay olarak görülmektedir. Bu eksen her ne kadar gönderici ve özne arasındaki ilişkiden kaynaklansa da gönderici ve nesne arasında doğrudan ya da dolaylı bir bağlantının olması gerekmektedir. Her anlatının temelini oluşturan ve öykünün

etrafında şekillendiği kahramanın yapması gereken eyleme, somut veya soyut şeye nesne denilmektedir. Diğer bir deyişle düşünme ya da algılama eyleminden ve düşünen ya da algılayan bir öznenen bağımsız ve farklı olarak var olan olgudur (Kıran ve Kıran, 2011, s. 273). İstek ekseninde ise özne, gönderenin çağrısına uyarak onunla bir anlaşma yapan ve arayışın konusu olan nesneyi bulup getirmekle görevlendirilen eyleyeni (kahraman) tanımlamaktadır. Genellikle özne bir öyküde tek bir şahıs olarak işlense de nadiren bir grup ya da bir düşünce de özne görevi üstlenmektedir. Edim eksenine ya da güç ekseninde özne nesneyi gerçekleştirmek için bir arayışı çıktığında oyu durdurmaya çalışan kişi veya olayların olduğu engelleyici birçok unsur bulunmaktadır. Bu unsurlar öyküdeki dinamizmi sağladığı gibi alt hedeflerin oluşmasını da sağlamaktadır. Engelleyicilere karşı öznenin yanında yer alan ve arayışını kolaylaştıran, ona görevini yerine getirmede katkıda bulunan yardımcı unsurlar yer almaktadır. Yardım ekseninde konumlanan bu unsurlar, doğrudan engelleyici unsurlarla çatışmak yerine özneye destek vererek onun mücadele gücünü artırma görevini gerçekleştirmektedir.

3. Yöntem

Bu araştırmada, nitel araştırma yaklaşımlarında sıklıkla kullanılan göstergebilimsel çözümleme yöntemi uygulanmıştır. Niteliksel araştırma, meselelerin, olayların veya uygulamaların anlamlarını veya toplumsal üretimini analiz etmekle, standartlaştırılmamış veriler toplayarak ve sayılar istatistiklerinden ziyade metinleri ve görüntüleri analiz etmekle ilgilenmektedir (Flick, 2014, s. 542). Günümüzde söylemsel çözümlemelerin farklı dallarında özellikle anlatıbilimsel ya da göstergebilimsel yaklaşımların yer aldığı çalışmalarda önemli bir artış yaşanmaktadır. Anlam yapılarında kavramları ilişkileri temelinde inşa edildiği yapısalcı bir yaklaşım olan göstergebilimsel çözümlemede metin, sistematik bir şekilde incelenmektedir (Chandler, 2002, s. 118). Bu analiz türü içerik analizinden farklı olarak görsel ve işitsel öğelerle birlikte kavramları derinlemesine inceleyerek anlamın altında yatan yapıları açığa çıkararak anlam oluşturmadaki etkilerini çözümlemeye çalışmaktadır. Bu çalışmada Ghost of Tsushima oyununun anlatı özelliklerini analiz etmek için bir göstergebilimsel çözümleme yöntemi olan ve Greimas (1966) tarafından geliştirilen Eyleyenler modeli kullanılmıştır. Bu modelde kişilerin ne ya da kim olduğundan çok yaptıkları işlere göre kavramlaştırıldığı için bu işleri yürüten kişiler eyleyen olarak tanımlanmaktadır. Eyleyenler modelinde kişilerin işlev ve görev alanlarını tanımlanarak, aralarındaki ilişkiler açığa çıkartılmaya çalışılmaktadır. Anlatılanlar, çok değişik şekillerde gerçekleşse de anlatıdaki olaylar, aynı tip-kişiler çevresinde gelişme gösterdiği için bu eyleyenlerin özellikleri de anlatıdaki ilişkilerine ve işlevlerine göre belirlenmektedir (Rifat, 2008, s.203).

3.1. Örnek Oyun

Ghost of Tsushima oyunu, Washington merkezli Sucker Punch Productions tarafından Play Station 4 platformu için aksiyon-macera türünde geliştirilmiş ve 2020 yılında piyasaya sürülmüştür. Oyun, Moğol İmparatorluğu'nun 1274 yılında doğudaki topraklarını genişletmek amacıyla Japonya'nın Tsushima Adası'na yapmış olduğu saldırılara karşı koymaya çalışan Tsushima adası sakinlerinin mücadelesini anlatmaktadır. Sakai klanının son üyesi olan Jin Sakai'nin üçüncü kişi bakış açısından sunulan oyun Japon samuray filmi temasında oldukça geniş bir alanda geçmektedir. Oyun genel olarak aksiyon türünde kabul edilse de yaklaşık 25 km²'lik bir oyun alanı ile MMORPG tarzı oyunlarda görünen bir açık dünya (open world) özelliğine sahiptir. Oyun üç bölüm (Lord Shimura'nın kurtarılması, Kaneda Kalesi'nin geri alınması, Khotun Khan'ın öldürülmesi) ve toplam 24 aşamadan oluşmaktadır. Ghost of Tsushima oyunu ana karakter Jin Sakai, Jin'in dayısı ve klanın lideri Lord Shimura ve Moğol ordusunun komutanı Khotun Han etrafında şekillenmektedir. Hayatta kalan son samuraylardan biri olan Jin Sakai, müttefiklerinin yardımıyla savaşmak için bir ordu toplamak istemektedir ancak samurayların onurlu taktikleri ve kurallarının Moğollara karşı olası bir mücadele için yeterli olmadığını düşünmektedir. Bu yüzden

Jin, Japonya'nın özgürlüğü için bir savaş yürütürken aynı zamanda samuray geleneklerinin ötesine geçen yeni savaş taktikleri kullanmaktadır. Sonuç olarak samuray geleneklerinin dışına çıktığı için kendisine yeni bir kimlik yaratmış ve klanında "hayalet savaşçı" olarak anılmıştır. Oyunun ilk bölümünde Jin Sakai'nin dayısı ve Sakai klanın lideri Lord Shimura Moğol işgali sırasında kaçırılarak bir kalede tutulmaktadır. Babası ve kardeşleri, Yarikawa İsyanı sırasında Tokiasa Yarikawa tarafından öldürülen Lord Shimura zorluklarla dolu bir yaşam mücadelesi sonucu klanının saygınlığını kazanmıştır. Shimura'nın kız kardeşi, Sakai Klanından Kazumasa Sakai ile evlenmişti ve eşi Kazumasa bir savaşta öldürüldü. Lord Shimura, Kazumasa'nın tören cenazesinde yas tutan Jin'i kanatlarının altına aldı ve onu evladı gibi sahiplendi. Lord Shimura, Jin'i samuray geleneklerine göre yetiştirmiş ve gelecekte kendisi gibi olmasını istemişti. Moğol işgali sonrası esir düşen Shimura'yi kurtarma ve klanı bir arada tutma görevi Jin'e kalmıştır. Shimura sonunda yeğeni Jin Sakai ve diğer müttefikler tarafından kurtarıldı. Oyunun ikinci aşamasında Lord Shimura ile birlikte Sakai klanı Kaneda Kalesi'ni de Moğolların elinden geri almayı başarmaktadır. Oyunda kötü karakteri temsil eden Khotun Han, Moğol İmparatoru Cengiz Han'ın kuzeni ve tanınmış bir komutan olarak Japonya'yı fethetmek için görevlendirilmiştir. Khotun, adanın fethine ana karayla bağlantısı olan Tsushima adasının Komoda Plajı'ndan başlamaya karar vermiştir. Khotun, adayı ablukaya almak için hazırladığı devasa Moğol ordusu adada yaşayan samurayların direnciyle karşılaşır. Lord Shimura bu mücadelenin ardından Kaneda Kalesi'ne esir olarak götürülmüştür. Han, Japonya'yı boyunduruk altına almasına yardımcı olmak için Japon kültürü hakkında geniş bilgi toplamış ve Japonca konuşmayı öğrenmiştir. Zaman zaman Lord Shimura ile görüşen Han, yeğenin onu kurtarmak için samurayın geleneksel kurallarını ihlal ettiğini söyleyerek yeğeni Jin'den şüphe etmesine neden olmuştur. Ghost of Tsushima'da Jin'in yeteneklerini artırmak ve görünümünü değiştirmek için çeşitli eşyaların toplanması ve görevlerin tamamlanması gerekmektedir.

3.2. Verilerin Toplanması ve Analizi

Bu çalışmanın amacı Greimas'ın göstergebilimsel bir çözümleme modeli olarak geliştirdiği Eyleyenler Örnekçesi'ne göre Ghost of Tsushima oyununun öyküsünü analiz etmektir. Greimas'ın bu anlatıbilim yaklaşımı hikâyenin doğasını bir kavram ve kültürel bir uygulama olarak incelemektedir (Greimas & Courtés, 1982). Model, bir anlatı şeması aracılığıyla geliştirme süreçlerini başlatmak için etkili bir araç olarak uzun süredir kullanılmaktadır. Greimas aktüel modeli olarak da literatürde geçen bu modelde karakterleri ve aksiyon unsurlarını olay örgüsü içindeki işlevlerine göre ayırt etmektedir. Altı eyleyen, her biri betimlemenin bir eksenini oluşturan iletişim eksenini, isteyim ve güç eksenini olmak üzere üç karşıtlığa bölünmüştür. Bu modelde aktörler bağımsız unsurlar değil, daha çok değiştirilebilir pozisyonlar veya rollere göre şekillenme eğilimindedir. Bu çalışmada Ghost of Tsushima oyunu baştan sonra oynanmış ve oyundaki her bir karakter, mekân ve olay örgüsü aşamalarına göre kaydedilmiştir. İkinci aşamada Greimas'ın eyleyen kuramına dayalı olarak oyunun öyküsü analiz edilmiş ve daha sonra oyunda gerçekleştirilen işlev modeli, eylem modeli ve anlatım modeli olmak üzere üç düzeyde modelde anlatı şemaları aşağıdaki şekilde betimlenmiştir. Greimas'ın eyleyenler örnekçesinde anlatı izlencesi, her anlatıda görülen durumdaki değişimi ifade etmektedir. Çözümleme sırasında eyleyenler ve aralarındaki ilişkiler sembolik olarak şu şekilde gösterilmiştir:

$$A\dot{I} = [\ddot{O}1 \rightarrow (\ddot{O}2 \cap N)] \quad A\dot{I} = [\ddot{O}2 \rightarrow (\ddot{O}2 \cup N)]$$

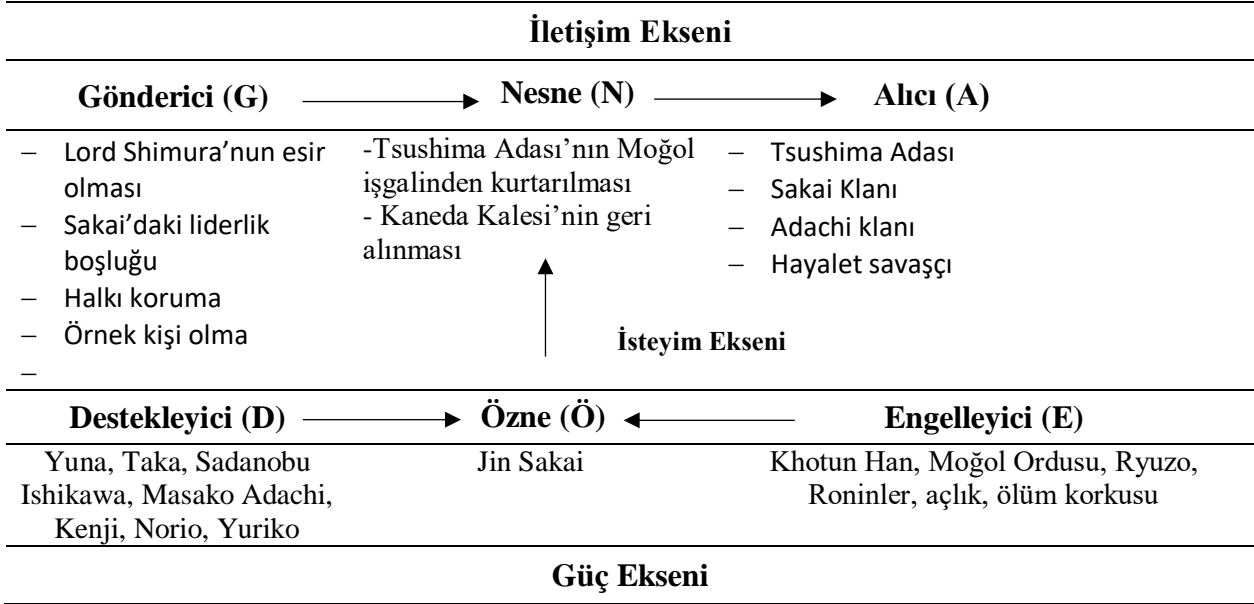
A \dot{I} : Anlatı izlencesi, $\ddot{O}1$: Edim öznesi, $\ddot{O}2$: Durum öznesi, N: Nesne, G: Gönderici, A: Alıcı, D: Destekleyici, E: Engelleyici, []: Edim sözcüğü (\cap): Durum sözcüğü, \rightarrow : Edim işlevi ya da dönüşüm, \cap : Bağlaşım, \cup : Ayrışım.

Anlatıda özne ve nesnenin bir özelliği taşıma veya kontrol edebilme durumuna göre bağlaşımsal ($\ddot{O} \cap N$) ya da ayrışimsal ($\ddot{O} \cup N$) durum sözcüğüne şekilde konumlandırılmaktadır (Kıran ve Kıran, 2007, s. 275).

4. Bulgular

Bu bölümde, metinlerin incelenmesi sonucunda elde edilen bulgulara ve bu bulguların yorumlarına yer verilmiştir. Öncelikle her bir metnin kesitleri sunulmuş, Greimas'ın eyleyenler örnekçesine göre metnin çözümlemesi aşağıda şekilde yapılmıştır. İlk olarak oyunda yer alan her bir karakterin eksenlerdeki (iletişim, güç, isteyim) rolleri ve birbirleriyle olan bağlantıları eyleyensel örnekçesine göre yerleştirilmiştir. İkinci aşamada ise karakterlerin model içindeki görevleri çözümlenmeye çalışılmıştır.

Şema 2: Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesine Göre Ghost of Tsushima Oyunu (Greimas, 1966, p. 207).



4.1. Birinci Kesite İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Oyunun ilk bölümü olan “Lord Shimura'nın kurtarılması” görevinde adanın işgalinde esir düşen klanın liderinin kaleden kurtarılması gerekmektedir. Bu ilk kesitte Jin'in yapması gereken dokuz görevin sonucunda Lord Shimura özgürlüğüne kavuşmaktadır. Jin Sakai'nin Moğol ordusuna karşı başlattığı bu mücadele ilk olarak Sensei Ishikawa, Yuna ve bir demirci olan kardeşi Taka eşlik etmektedir. Tsushima'nın Nagao Klanı altında hizmet etmiş ünlü bir samuray okçusu olan Ishikawa, adanın savunmasında yer almamıştır. Samuraylar içinde bilge bir kişilik olarak kabul edilen Ishikawa, Kaneda Kalesi'nin geri alınmasında yetenekleri ve karizmasıyla ön planda yer almaktadır.

4.1.1. İsteyim Ekseni: Özne ile Nesne Arasındaki İlişki

Özne ile nesne arasındaki ilişki, isteyim ekseninde birbirine göre tanımlanmaktadır. Burada eylemlerin gerçekleşmesi için özne ile nesnenin bağımlı olması gerekmektedir (Aydın, 2017, s. 95). Özne, genellikle hikâyenin çevresinde geliştiği eylemlere katılan kahraman, nesne ise özneyi harekete geçiren, kahramanın gerçekleştirmek istediği eylemin konusu olan bir şey ya da insandır (Kıran ve Kıran, 2011, s. 273). Oyunun öznesi ve ana karakteri olan Jin Sakai (Ö1), Tsushima Adası'ndaki Sakai klanının mevcut lideri (Jitō) olan Lord Shimura'nın yeğeni ve halkını koruma görevini üstlenmek zorunda kalmıştır. Küçük yaştan itibaren dayısı Lord Shimura (Ö2) tarafından Samuray felsefine göre yetiştirilen Jin Sakai, hayatının her döneminde Samuray kurallarına göre hareket etme sorumluluğu baskısı altında kalmıştır. General Khotun Khan'ın (E1) liderliğindeki Moğol ordusunun doğu seferi sırasında Japonya anakarası ile arasındaki önemli bir olan Tsushima Adası'nı işgal ederek halkın büyük bir kısmını katletmiştir (G1). Hayatta kalan halkın tekrar mücadele edebilecek gücü, kaynağı ve lideri bulunmamaktadır. Bu oyunun nesne ise Tsushima

Adası'nı Moğol işgalinden kurtararak Sakai klanını tekrar özgürlüğüne kavuşturacaktır (N1). Jin Sakai örnekçeye göre özne konumunda ve oyunun sonuçlanmasını sağlayan koşullu görev olan "Lord Shimura'nın kurtarılması" ise ilk nesne olarak konumlandırılmıştır (Ö1 \cup N1, N2). Çünkü adanın kurtarılabilmesi için öncelikli olarak klanın lideri (Jitō) olan Shimura'nın kaçırılması gerekmektedir. Bu görevin gerçekleşmesiyle samuraylar Shimura'nın liderliğinde tekrar birleşerek adanın kurtarılmasını sağlayacaktır (N1, N2). Rol yapma oyunlarında genellikle zafer ve ilerleme hedefleri olmak üzere iki türde amaç bulunmaktadır (Houghton, 2019). Özellikle Ghost of Tsushima'da olduğu gibi tarihsel romanlara benzeyen bir anlatıya sahip oyunlar, tarihsel olarak belgelenmiş bir ortamdan ilham alsalar da büyük tarihsel olayların anlatımından ziyade öyküyü, hayali karakterler üzerine inşa etmektedirler. Geçmişe bakış yaklaşımları ister gerçekçi ister kavramsal, isterse bir kombinasyon olsun, oyunların büyük çoğunluğu geçmişi tarihsel sorun alanı olarak sunmaktadır (McCall, 2018). Bu yaklaşım oyunda aşamaların oluşturularak belirli görevlerin yapılmasına olanak sağlamaktadır. Oyunun ilk bölümünde Jin (Ö1), klanlar arasında önemli görevlerde bulunmuş arkadaşlarıyla birlikte küçük bir birlik kurarak dayısı ve klanın lideri Lord Shimura'yı kurtarmayı başarmıştır (N2).

4.1.2. İletişim Eksenini: Gönderici Alıcı İlişkisi

Bu eksen gönderici ve alıcı eyleyenler arasındaki yönlendirici ilişkiler olarak yer almaktadır. Gönderici, genellikle anlatılardaki bir rüya, bir hayal, bir ideal gibi soyut bir düşünceyi bir baskı unsuru olarak özneyi bu hedefe doğru yönlendirmektedir. Öznenin eylemi gerçekleştirebilme durumuna göre ödül veya ceza ile karşılaşmaktadır. Modern Japonya'nın kuruluşundan önce merkezi yönetimden bağımsız olarak hareket eden düzinelerce bağımsız klanın birbirleriyle olan savaşları yaklaşık olarak yüzyıl kadar sürmüştür. Bu kanlı iktidar mücadelesinin konu alındığı pek çok sinema filmi ve dizinin yanında birkaç oyun da yapılmıştır. Bu dönemin en iyi ele alındığı oyunların başında gelen Ghost of Tsushima'da konvansiyonel olmayan savaşlarda uzmanlaşmış savaşçılar olan Ninja ve samurayların ön planda olduğu görülmektedir. Greimas'ın modelinde göre oyundaki gönderici Sakai Klanı'nın lideri olan Lord Shimura'nın Moğollar tarafından esir alınması (Ö2 \cup N1) sonucu Tsushima Adası'ndaki halkı tekrar birleştirecek bir lidere ihtiyaç olunması en önemli gönderici unsur olarak görülmektedir (G1). Alıcı ise bu mücadele sonucunda tekrar özgürlüğüne kavuşacak olan ada halkı (A1) ve mücadele sonunda yeni bir kimlik kazanan Jin (A2) dir. Bu oyunun ana karakteri olan Jin'in asıl amacı dayısı ve klanını kurtarmaktır. Fakat bu serüvende kendi geçmişini sorgulayarak samuray kurallarını terk ederek yeni bir hayat ve kimliği kavuşmuştur (A2). Samuraylar sadece iyi savaşabilen kişiler değildi aynı zamanda hayatlarını Bushido (savaşçının yolu) olarak adlandırılan tutum, davranış ve etik kurallara göre sürdürmeleri gerekiyordu (Cleary 2008). 13. yüzyılda geçen Japon geleneklerin baskın bir şekilde işlendiği bu oyunda Jin, klanının önde gelen komutanları arasında ya da Shimura'dan sonra liderliğin önemli adayları olarak görülmemektedir. Sosyal olarak kast sisteminin egemen olduğu samuraylar geleneğinde, bir kişinin lider olabilmesi üstat olarak görünen kişiler tarafından onaylanması gerekmektedir. Jin halkı adına mücadeleye başlarken yalnız ve yeterli tecrübeye sahip olmadığını fark etmiştir. Dijital oyunlarda her zaman avatarlara kendini geliştirebileceği fırsatlar ya da potansiyelini keşfetmesini sağlayacak yönlendirici karakterler sunulmaktadır. Her bir seçime göre değişen paralel anlatı olarak adlandırılan çeşitli olası senaryolar bulunmaktadır. Bu sistemde sıralı senaryolardan farklı olarak oyuncunun bağımsız sahneler ve bölümler içinden akışı seçme şansı verilmektedir. Oyuncu bir harita üzerinden tanımlanmış görevleri, yetenek ve araç geliştirme olanaklarını istediği sırayla tamamlama ya da kısmen tamamlama hakkına sahiptir. Anlamın çözümlenmesinde açısından, coğrafya ve kültür arasındaki ayrım, anlatıcının kendi kavramlarını oluşturma noktasında belirleyici bir rol oynamaktadır (Levi-Strauss, 1987, s. 40). Moğolların adaya ayak bastığı ilk andan itibaren klanın samuray savaşçılarını onurlu bir mücadele vererek hayatlarını kaybetmişlerdir. Halkın çaresizliğini gören Jin (Ö1) istemeyerek de olsa klanına liderlik ederek hayatına yeni bir başlangıç yapmıştır.

4.1.3. Güç Eksenini Destekleyici Engelleyici İlişkisi

Güç eksenini öznenin öykü içindeki mücadele ettiği tüm zıt unsurların karşılaştığı alanı ifade etmektedir. Oyunun ana karakteri Jin Sakai'nin adayı Moğol işgalinden kurtarabilmek için küçük bir birliğe ve deneyimli savaşçılara ihtiyacı bulunmaktadır. Bu mücadele için adanın önemli savaşçıları ve Moğol saldırılarından sağ kurtulmuş küçük birlikleri bir araya getirmeye çalışmaktadır. Oyun içinde Yuna, Taka, Sadanobu Ishikawa, Masako Adachi, Kenji, Norio, Yuriko gibi önemli karakterlerin çeşitli bölümlerde Jin'e yardımcı olmaktadır. Komoda Sahili çıkarması esnasında ağır yaralı olarak kurtulan Jin Sakai, Yarikawa köylülerinden biri olan Yuna (D1) tarafından baygın bir şekilde bulunmuştur. Yuna, Jin'i sahilden kurtardıktan sonra onu Moğol birliklerinden saklarken aynı zamanda da Komoda Kasabası dışında tedavi etmektedir. Bilge bir karaktere sahip olan Yuna, Jin'i bir taraftan iyileştirirken diğer taraftan da "Hayalet" savaşçı olma düşüncesini aşılıyarak çeşitli hırsız taktikleri öğretmektedir. Yuna, Shimura'nın kurtarılmasında için Jin'e kardeşi Taka'nın bulunması şartıyla destek vereceğini söylemektedir. Jin Sakai, Azamo Körfezi'nde bir Moğol tacir tarafından demirci olarak köleleştirilen Taka'nın kaçırılmasına yardım ederek yeni bir destekçi kazanmaktadır. Oyunun bu bölümüne destekçi karakter olan dahil olan Taka, demirci rolüyle aynı zamanda Jin'in ihtiyacı olan araç ve silahların temin edilmesini de sağlamaktadır. Bu anlatı özelliğiyle bir karakter üzerinden okçuluk yeteneği ve yay, samuray zırhı ve grapple hook gibi silahlar öyküye dahil edilmiştir. Ghost of Tsushima'da "rüzgâr" oyuncunun hangi yönde ilerlemesi gerektiğini gösteren önemli bir özellik olarak karşımıza çıkmaktadır. Engelleyici ana düşman ise, Cengiz Han'ın torunu Kubilay Han'ın kuzeni olan Moğol İmparatorluğu'nun acımasız generali Khotun Han dur. Ordularıyla birlikte Komoda Sahili'ne çıkarma yaparak birçok kişiyi öldürüp Lord Shimura'yı esir alarak Kaneda kalesine götürmüştür.

Japonya'da 1185-1868 yılları arasındaki dönemde herhangi bir gruba bağlı olmayan ve sadece para kazanmak için savaşan samuraylara "Ronin" denilmekteydi (Hubbard, 2014). Halkın Moğollara karşı direnişini kırmak için bölge halk önderleriyle görüşerek kendi saflarına çekmeye çalışan Khotun Han, Jin'in çocukluk arkadaşı ve Roninler (Hasır Şapkalılar) olarak bilinen paralı savaşçıların lideri Ryuzo'yu ikna etmeyi başarmaktadır (D1 \cap Ö1). Oyun için yaşam mücadelesi veren halkın ideoloji ve değerlerini bir kenara bırakarak hayatta kalmalarını sağlayacak güvence için Jin Sakai ve Khotun Han ile pazarlık yaptıkları görülmektedir. Ryuzo oyunun büyük bir kısmında Jin'e arkadaşlarıyla birlikte yardım ederek Shimura'nın kurtulmasında önemli bir paya sahiptir. Ancak paralı savaşçı olan bu Roninler, açlıktan ölmek üzereyken yiyecek karşılığında Moğol saflarına geçerek Jin'i yalnız bırakarak destekleyici rolünden engelleyici role geçiş yapmıştır (D1 \cup Ö1). Karakterlerin rollerindeki (iyi, nötr, kaotik kötü) değişim sonucu oluşan çatışma durumu izleyici ve okuyucuda önemli etki yaratarak öyküdeki belirsizlik durumunu güçlendirmektedir.

5.2. Oyununun Anlatı İzlenesine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Greimas tarafından geliştirilen anlatı programı (NP), bir eylemi temsil etmek için soyut bir formül olarak kullanılmaktadır. Greimas'in modeli herhangi bir spesifik anlatı örneğinin daha geniş bir genel anlam oluşturma süreciyle nasıl ilişkili olduğunu anlamakla ilgilenmektedir. Bir öykü, genellikle bir anlatıda görünen asıl karaktere atıfta bulunarak öyküyü bu karakter etrafından şekillendirme eğilimindedir. Ancak bunu yaparken anlatısal derinliği sağlayabilmek için yapısal bir mantığı takip etmesi gerekmektedir. Anlatı izlenesi öykünün başlangıcından itibaren kişi üzerinden, uzam ve zaman boyutunun temellendirilmeye çalışmaktadır. Modelin kategorileri arasındaki her mantıksal ilişki, belirli bir dönüşüm olarak yorumlanmaktadır. Bir anlatı yapısı oluşturmanın ikinci bileşeni, ana karakterinizin hikayenizin başından sonuna kadar nasıl gelişeceği ve değişeceği sürecinin takip edilmesidir. Bu değişim sürecinde ana karakterin konumunu destek ve engel unsurlarının etkisi belirlemektedir. Dijital oyunlarda olduğu gibi karakter odaklı anlatılar, karakterin içsel veya kişiler arası mücadelesi gibi dış çatışmalardan daha çok iç çatışmalara

odaklanma eğilimindedir. Böylece anlatı izlencesi öykünün başlangıcından itibaren kişi üzerinden, uzam ve zaman boyutunda değişimleri temellendirilmeye çalışılmaktadır. Tablo 1’de anlaşılacağı üzere oyunun anlatı izlencesi, başlangıç durumu ile bitiş durumu arasındaki değişim sürecini belirtmektedir.

Tablo 1: *Ghost of Tsushima Oyununun Anlatı İzlencesi*

Başlangıç Durumu	Dönüşüm		Bitiş Durumu
Eyletim	Yetilendirici Deneyim: Edinç	Sonuçlandırıcı Deneyim: Edim	Onurlandırıcı Deneyim: Tanınma ve Yaptırım
Jin’in halkını kurtarma isteği	Öznenin yapmak zorunda olması, yapmayı istemesi yapabilmesi ve yapmayı bilmesi	Shimura’nun kurtarılması Moğollara karşı birlik oluşturulması	Dayısından gelecek liderliği kaybetme Hayalet “Ghost” kimliği kazanma
Jin’in bağımsız bir kimlik edinme isteği	Giysi, silah, kabiliyet elde etmek		Tsushima halkını kurtarma

1. Evre: Eyletim (Gönderme): Bu evrede gönderici, bir değerler dizgesi içinde özneyi belli bir amaç doğrultusunda eyleme koşullandırır ve edimle ilgili bilgilendirme yapmaktadır. Gönderici istediği eylemi, öznenin yapması için bilgi, istek ve güç şeklinde üç farklı yöntem kullanmaktadır. İlk yöntemde mantıksal kanıtlama şeklinde gerçekleşmekte ve bir durum hakkında özne bilgilendirilmekte ve kendisinden bir hareket beklenmektedir. İkinci yöntem olan istek durumunda öznenin bir beklentiyi karşılayabilmek için baştan çıkarma, güçte ise korkutma ya da kışkırtma söz konusu olmaktadır. Bu oyunda Jin, annesi ve babasını kaybetmiş, dayısı Lord Shimura tarafından himaye altına alınarak yetiştirilmiş bir karakterdir. Başlangıç durumunda başta dayısı olmak üzere Skai klanı halkına borçlu olduğu düşünen Jin’in bir samuray savaşçı gibi eser dayısı ve halkını kurtarmak istemektedir. Bu yolculukta tanıştığı Yuna, Taka ve Ryuzo’un savaş taktiklerinin Moğol’ları yenebilmek için daha etkin olduğu kanaatine varan Jin, samuray geleneklerinden uzaklaşarak yeni bir kimlik kazanmıştır.

2. Evre: Edinç (Yeterlilik, Güçlenme): Anlatı çizgesinin ikinci evresinde özne, gönderici ile yaptığı sözleşmeyi yerine getirebilmek, eylemi gerçekleştirmek ve nesnesine ulaşmak için zorunlu dönüşümleri gerçekleştirmekte bazı yeterlilikleri edinmeye, şartları yerine getirmeye veya eksikliklerini tamamlamaya çalışmaktadır. Ana hikâye, oyuncuların ek beceriler, zırhlar, silahlar ve deneyimler için takip etmeyi seçebilecekleri çoklu yan görevlere ayrılmaktadır. Oyun içinde toplanan erzak, bambu, metal, keten, deri, çiçek gibi objeler baş bağı, Ronin giysisi, Samuray zırhı, Katana gibi gereç ve silahlarla takas edilebilmektedir. Engelleyici ve destekleyici eyleyenlerle de bu aşamada karşılaşmaktadır. Jin savaş aletlerinin yanı sıra taktiksel olarak da Khotun Han ve ordusunu yenebilecek bir güçte olmadığını bilmektedir. Cengiz Han’ın kuzeni olan Khotun Han, kalabalık ve acımasız olan Moğol ordusunu dilediği şekilde kullanmaktadır. Orta çağ Japonya’ında küçük klanlar halinde yaşayan ve samuray tekniklerine göre savaşan kişilerin efsanevi bir kahraman etrafında toplanması gerekmektedir. Bu aşamada kahraman (özne), gerekli araç ve yetenekleri kazandığından emin olmak için çeşitli görevleri (Sekans) tamamlayarak sınanmaktadır. Oyunun ilk bölümünde Jin, Yuna ile tanıştıktan sonra ondan öğrendiği bilgilerle Moğol bölgesinde bulunan Taka’yı kurtarmayı başarmıştır (1. Sekans). Samuraylar arasında saygınlığa sahip Ishikawa’a zamanında ihanet etmiş olan öğrencisi Tomoe’yı bulmasına yardım ederek kendi birliklerine katılmasını sağlamıştır (2. Sekans). Ailesinin birçok üyesi Moğol’lar tarafından öldürülen Masako Adachi, ailesinin intikamını almasında yardımcı olan Jin’le birlikte savaşmayı kabul etmektedir (3. Sekans). Ronin’lere katılan eski arkadaşı Ryo’yu bularak kendileriyle birlikte savaşa katılmaya ikna ederek Ronin’lerin de desteğini almıştır (4. Sekans).

3. Evre: Edim (Gösterme): Edim aşaması öznenin bir durum sözcesinden başka bir durum sözcesine geçildiği evre olarak kabul edilmektedir. Özne gerek isteyerek gerekse mecburiyetten, edinç evresinde edindiği kabiliyet, bilgi ve gücü birleşerek kendinden beklenen eylemi gerçekleştirmektedir. Edim evresinde öznenin isteği ve becerilerinin engelleyicileri alt etmesi için yeterli olmuşsa bu evrede özne nesnesine kavuşmuş olacaktır. Bu evrede Jin, Yuna'yı, bilgeliyle Sadanobu'yu, okçuluk yetenekleri için Masako Adachi'yi, zehirli otlarla oklar yapması için Yuriko'yu ve Budist savaşçıların desteğini almak için keşiş Norio'yu, kendiyile birlikte savaşmaya ikna etmeye çalışmaktadır. Bu aşamada Jin, Moğol ordusunun elinde tutulan dayısını kurtarmak için hırsız taktiklerini uygulamaktadır (5. Sekans). Lord Shimura'yı kurtaran Jin, daha fazla müttefik toplamak için kuşatma altındaki Yarikawa Kalesine gizlice girmektedir (6. Sekans). Kayıp okçularla birlikte Yarikawa kuşatmasını bastıran Jin, bu klanın da güvenini kazanmaktadır (7. Sekans).

4. Evre: Yaptırım (Onaylama): Özne nesneye ulaşmak için uyguladığı dönüşüm işlemlerinin son durumunu gözlemlemektedir. Bu evrede kahramanın gerçekleştirdiği eylemleri gönderici değerlendirip, yapılan sözleşme uyarınca başarısına veya başarısızlığına göre ödül veya ceza vermektedir. Lord Shimura'nun kurtarılması için her şeyi yapan Jin'in mücadele tarzının dayısı tarafından onaylanmayarak Tsushima Adası'nı kurtarmak için Samuray geleneklerine göre mücadeleye bağlı kalmada ısrar etmektedir. Bu geleneksel eylem tarzının adanın kurtuluş için yeterli olmadığını savunan Jin, samurayların kılıçla göğüs göğüsse savaşma tarzının yanında dadısı Yuriko'nun zehirli oklarla yaptığı okların da kullanacağını söylemektedir. Lord Shimura ısrarcı Jin'in fikrini değiştirmek için ilk olarak daha önce kaleden kurtardığı için kendisine bahsettiği veliahtlıktan azledip kendisini sarayda tutmaktadır. Bu oyundaki en şaşırtıcı olay ise dayısının şartlarını dinlemeyen Jin'in kendi "hayalet" kimliğiyle yoluna devam etmesi sonucu "hain" olarak ilan edilerek final sahnesinde dayısıyla çarpışmaya zorlanmasıdır. Skai klanının lideri (Jitō) olmayı reddeden Jin son sahnede dayısını yenerek kendi kimliğine kavuşmaktadır.

5. Sonuç

Dijital oyunlarda 2000'li yıllardan itibaren görselliğin ön plana çıkmasıyla oyunlardaki olay örgüsünün giderek karmaşık bir hale gelmesi, oyuncularının kuşatılma hissini güçlendirirken ilgi düzeyini sürekli canlı tutmuştur. Bunun yanı sıra görsel teknolojide yaşanan hızlı gelişmeler, kullanıcıların oyun oynama deneyimi üzerinde sanal dünyadaki gerçeklik algısını geliştirilerek eşsiz bir deneyim sunmuştur. Kullanıcıların deneyimlerini ölçmeye yönelik pek çok çalışma yer alırken bu çalışmalar arasında yer alan Hodent (2017) çalışmasında kullanılabilirlik ve bağlanılabilirlik açısından kullanıcı deneyimlerini incelemiştir. Dijital oyunlarda kullanıcı deneyimini ölçmeye yönelik yaklaşımlar oyuncu merkezli, uzman merkezli, otomatikleştirilmiş ve oyun türü temel alınarak geliştirilen yöntemler olarak dört başlık altında ele alınmaktadır (Bernhaupt, 2015). Dijital oyunlarda anlatı özelliklerinin incelenmesine yönelik sistematik olarak yapılmış yeterli çalışma bulunmamaktadır. Herhangi bir yazı gibi, video oyunu yazımı da yaratıcılık, beceri ve oyuncuyla bağlantı kurma yeteneği gerektirir. Bir film senaryosu veya roman yazmaktan tamamen farklı bir şekilde çalışmaktadır. Günümüz görsel teknoloji, animasyon, yapay zekâ gibi unsurlar dinamik anlatı sistemlerine daha fazla olanak sağlamıştır. Oyun içindeki mekanik unsurlar senaryo yazımını önemli ölçüde etkilediği için klasik öykü yazım teknikleri oyun yazarlığı için yeterli olmamaktadır. Bir video oyunundaki anlatı, oyuncunun oyunun içine girmesini ve oyunun sonucunun belirlenmesine aktif olarak katılmasını sağladığı için çok önemlidir. Birçok büyük bütçeli aksiyon-macera oyununda, oyuncular kısa bir süre içinde etkileşim için tasarlanmış faktörler olan oyun mekaniklerine alışmaktadır. Birkaç aşama sonra ancak iyi bir hikâyeye sahip oyunlar, oyuncuların ilgileri koruyabilmektedir. Başka bir deyişle, bir oyuncu film izlemek yerine bir video oynamaya yönlendiren en önemli şey, olay örgüsü içerisinde karakterin yerini alarak oyunun hikayesinde kendi tercihlerine göre ilerlemesini sağlayan kontrol hissidir. Hikâye, oyuncuya görevin tüm hedeflerini karşılayacak şekilde rehberlik etmesi

gerekmektedir. Hironobu Sakagachi tarafından geliştirilen RPG türündeki Final Fantasy oyunu, üç farklı fantastik kıtada geçen ve çeşitli ırkların yaşamlarını anlatan konusuyla oyunlarda ilk kez hikâyenin önemine vurgu yapmıştı. Bu oyun birçok devam filmine olduğu gibi sıralı hikayelerle benzersiz bir deneyim sunuyordu. Bir oyunun başarıya ulaşabilmesi için karmaşık senaryoya ya da güçlü bir karaktere ihtiyaç bulunmaktadır. Anlatılar genellikle hayat, ilişkiler ve ana karakterlerin baş etmek zorunda olduğu duruma karşı vermiş olduğu tepki mücadelesi aracılığıyla karakterin içinde bulunduğu duygu durumu hakkında içgörüler içermektedir. Bir anlatının bütün unsurları ne kadar güçlü olursa olsun, güçlü olmayan karakterler oyuncuların sıkılmasına veya kafasının karışmasına neden olacaktır. Bir video oyunun öyküsünü yazmak için teknik olarak takip edilecek birkaç yaklaşım bulunmaktadır. Bir akış şeması oyunun hikâye akışının bir vizyonunu vererek, hikâyede meydana gelen sapma olasılıklarını ve oyun sırasında gelişebilecek değişiklikleri gösterecektir. Bu çalışmada Greimas'ın göstergebilimsel bir çözümleme modeli olarak Eyleyenler Örnekçesi'ne göre Ghost of Tsushima oyununun öyküsünü incelenmiştir. Ghost of Tsushima'nın tüm hikayesi, oyunun ana karakteri olan Jin'in Moğol mücadelesi sırasındaki gelişimine ve değişimine odaklanmaktadır. Dijital oyunların inanılmaz derecede güçlü ve sofistike anlatı yapısı diğer medya türlerinden farklı olarak önceden belirlenmiş senaryoya uyma bağımlılığını ortadan kaldırmıştır. Güncel oyunların geleneksel sıralı senaryo dışındaki yapısı oyuncuların görevler ve öyküler arasında geçiş yapmasına, iyi ve kötü bir karaktere bürünmesine olanak vermiştir. Oyunlar eğlence bağlamının ötesine geçerek her bir öykü ve karakter, oyuncunun tercihine göre şekillenmektedir. Dijital oynamaya yönlendiren en önemli etmenler arasında, olay örgüsü içerisinde karakterin yerini alması, oyun karakterlerini kendi beklentilerine göre şekillendirebilmesi ve oyunun hikâyesinde kendi tercihlerine göre ilerlemesini sağlayan kontrol hissi bu etmenlerden birkaçını içermektedir. Araştırma kapsamında incelenen Ghost of Tsushima oyununun finalini bu tür anlatının en iyi örneklerinden birini temsil etmektedir. Lord Shimura ve Jin oyunun finalinde karşı karşıya gelmektedir. Büyük ölçüde konuyu etkilemeyen bu sahnede Jin'e, Lord Shimura'yı öldürme ya da bağışlama seçeneği verilmektedir. Bu seçim aslında bir yaşam mücadelesinin ötesinde oyuncunun samuray felsefesine bağlı kalıp kalmayacağını sınamaktadır. Oyuncu samuray felsefine göre Lord Shimura'nın onurlu bir şekilde ölmesine izin vererek arzusunu yerine getirme veya yaşamasına izin vererek yenilginin utancı içinde bırakma arasında bir seçim yapmak zorundadır. Bu seçim Jin'in gelecekte Sakai klanında yetişmiş bir samuray ya da Ghost (Hayalet) savaşçı rollerinden hangisine göre yaşamını devam ettireceğini belirleyecektir. Oyuncu Lord Shimura'yı öldürmeyi seçerse, Jin tek dizinin üstüne çökerek örnek aldığı liderinin gözünün içine bakar ve onu yaşamı boyunca hatırlayacağını söyleyerek oyunu tamamlayacaktır. Oldukça karmaşık bir yapıya sahip video oyunlarda olay örgüsü birbirlerinden farklı olsa da video oyunlarda ana karakter, hedefe ulaşmasında ana karaktere destek olan kurgusal/ yardımcı karakterlerden oluşmaktadır. Buna ek olarak ana karakterin hedefine ulaşması yönünde engeller çıkaran karakterler de bulunmaktadır. Olay örgüsü açısından dijital oyunların öyküleri benzerlik gösterse de karakterler farklı şekilde temsil edilmektedir. Bir oyunun görsel ve mekanik kalitesi kadar anlatı unsurlarının da tutarlı ve ilgi çekici olması oyunun geniş kitleler tarafından benimsenmesini sağlayacaktır. Dijital oyunlar gerçek hayata birebir benzeyen ya da fantastik öğeleri içeren sanal dünyalar yaratarak oyuncuların birden fazla hayatı deneyimlemesine imkân sağladığı için oyun odaklı çalışmalar ve kullanıcı odaklı çalışmaların sayısı her geçen gün artmaya devam etmektedir.

Author Contributions (Yazarlık Katkıları) : Uğur Bakan, Ufuk Bakan, Emine Nilüfer Üstündağ

Kaynakça

Aydın, O. Ş. (2017). Bir görsel tarih anlatısı olarak Ayla filminin Greimas'ın eyleyensel örnekçesine göre çözümlenmesi. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(17), 91-100.

- Barnett, J., & Coulson, M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massively multiplayer online games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167–179. <https://doi.org/10.1037/a0019442>
- Bernhaupt, R. (2015). User experience evaluation methods in the games development life cycle. regina bernhaupt (Ed.), *Game user experience evaluation* (pp.1-10). Switzerland: Springer.
- Birsen, H. ve Yıldız, M. E. (2018). Video oyun çalışmalarının geleceği: oyuncu merkezli ve kullanıcı deneyimi odaklı yaklaşımlar. *Kurgu*, 26 (3), 268-283.
- Chandler, D. (2002). *Semiotics: The basics*. New York: Routledge.
- Cleary T. F. (2008). *Training the samurai mind: a bushido sourcebook*. Shambhala: Random House.
- Demirbaş, Y. (2017). Oyun çalışmalarında dijital anlatı ile oyun biçimi karşıtlığı ekseninde süren tartışmalara farklı bir bakış. *Moment Dergi*, 4 (2), 352-373.
- Eklund, L. (2011). Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players. *Convergence*, 17(3), 323–342.
- Frasca, G. (2001). Rethinking Agency and Immersion: Video games as a means of consciousness raising. *Digital Creativity 2001*. 12(3), 167-174.
- Greimas, A. J. (1966). *Structural semantics: An attempt at a method*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Greimas, A. J., & Courtés, J. (1982). *Semiotics and language: An analytical dictionary*. Bloomington: Indiana University Press.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community ve Applied Social Psychology*, 5(3), 189-193.
- Gough, C. (2020). Breakdown of U.S. computer and video games sales from 2009 to 2017 by delivery format, <https://statinvestor.com/data/27070/us-computer-and-video-game-sales-digital-vs-physical/> (Erişim tarihi:1 Temmuz 2022).
- Hodent, C. (2017). *The Gamer's Brain how neuroscience and ux can impact video game design*. New York: CRC Press.
- Houghton, R. (2019, Mayıs 30). *Why are objectives important in historical video games?* The public medievalist. <https://www.publicmedievalist.com/game-objectives>
- Hubbard, B. (2014). *The samurai: swords shoguns and seppuku*. Gloucestershire: History Press.
- Kamisah, O., & Ah-Nam, L. (2018). *Chemistry learning through designing digital games. encyclopedia of information science and technology*, fourth edition. (pp. 3248-3259). USA: Information Resources Management Association.
- Karadeniz, O. Ö. (2017). Oyun İncelemelerinde Ludoloji- Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 27, 57-78.
- Kıran, A. E., ve Kıran, Z. (2011). *Yazınsal okuma süreçleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Leech, N. L., & Onwuegbuzie, A. J. (2008). Qualitative data analysis: A compendium of techniques and a framework for selection for school psychology research and beyond. *School Psychology Quarterly*, 23(4), 587–604.
- Lévi-Strauss, C. (1987). *Anthropology and myth. lectures 1951-1982*. Oxford: Basil Blackwell.

- McCall, J. (2018) Video games as participatory public history. In: Dean, D. (Ed.) *The Companion to Public History* (405–416). John Wiley & Sons, New York.
- Misuraca G., & Stewart, J. (2013). *The industry and policy context for digital games for empowerment and inclusion: Market analysis, future prospects and key challenges in videogames, serious games and gamification*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Nardi, B. A. (2010). *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Newzoo (2022). *Gaming Industry Trends Report 2022*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/gaming-industry-trends-2022-report-games-esports-gamestreaming-cloud-metaverse>
- Ollerhead, S. (2019). Teaching across semiotic modes with multilingual learners: Translanguaging in an Australian classroom. *Language and Education*, 33(2), 106-122.
- Olsson, C.M. (2015). Fundamentals for writing research. Lankoski, P., & Bjork (Ed.), *Game research methods: An overview* (pp. 151-170). ETC Press: Pittsburgh.
- Raven, P. G., & Elahi, S. (2015). The New Narrative: applying narratology to the shaping of futures outputs. *Futures*, 74, 49-61. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2015.09.003>
- Rifat, M., (2008). *XX. Yüzyılda dilbilim ve göstergebilim kuramları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayıncılık.
- Saussure, F. de (1974) *General course in linguistics*. New York. Philosophical Library.
- Shaumyan, S. (1987). *A semiotic theory of language*. Bloomington: Indiana University Press.
- Signori, P., & Flint, D. J. (2019). Revealing the unique blend of meanings in corporate identity: An application of the semiotic square. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 28(1), 26–42. doi:10.1080/10696679.2019.1662312
- Taylor, T. L. (2003). Multiple pleasures women and online gaming. *Convergence*, 9(1), 21–46.
- Tisserand, D. (2018). It is all about process. In A. Drachen, P. M. Babaei, L. E. Nacke (Ed.), *Games User Research* (pp. 31-44). Oxford University Press.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative. in Wolf, Mark J. P. and Perron, Bernard. (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 221-235). New York, Routledge.
- Zimmerman, E. (2004). *Narrative, interactivity, play, and games*. London: MIT Press.