



Şengün, S. (2015) “Sanal Hikaye Anlatıcılığı Çağında Yaşayan Bilimkurgu ve Fantastik Dünyalar Olarak Video Oyunları” in Şahin, S., Öztürk, B. & Büyükarman, D.A. (Eds.) *Edebiyatın İzinde: Fantastik ve Bilimkurgu* (pp. 211-220). Bağlam Yayınevi: İstanbul.

SANAL HİKAYE ANLATICILIĞI ÇAĞINDA YAŞAYAN BİLİMKURGU VE FANTASTİK DÜNYALAR OLARAK VIDEO OYUNLARI

Sercan ŞENGÜN*

Video oyunları ve anlatı kuramları arasındaki etkileşim bir süredir bu alanda çalışmalar yapan akademisyenlerin gündeminde. Video oyunları ve anlatılar arasındaki ilişkinin sorgulanması, hatta video oyunlarının edebi bir anlatı geleneği türünün devamı olup olamayacağı konusundaki tartışmalar ise 90'lı yılların sonuna denk gelir. 90'ların sonunda basılmış iki kitap arasındaki görüş farklılığı video oyun çalışmalarının içeriğinin ne olması gerektiği konusunda tartışmalar yaratmış, ve bu tartışmalar 2000'ler süresince video oyun akademisyenlerini hem harekete geçirmiş hem de alana olan ilgiyi artırmıştır. Zıt görüşlü bu iki kitaptan ilki Janet Murray'ın (Murray, 1997), diğeri ise Espen Aarseth'in çalışmalarıydı (Aarseth, 1997).

Bu iki çalışma video oyun okumaları üzerine iki görünür cephe yaratmıştır ve bu cepheler arasındaki zıtlasma, uzlaşma ve alışveriş günümüzde de etkin olarak devam etmektedir. Murray'ın çalışmasının önyak olduğu *anlatısal (narratologist)* görüşe göre video oyunları insanlığın tarihi boyunca geliştirdiği ve üzerine çalıştığı anlatı mecralarının bir devamıdır ve bu bağlamda kendinden önce üretilen anlatı kuramları ve tartışmaları kapsamında ele alınabilir. Bu görüş video oyunlarının geleceğini sözlü anlatı, kitap, edebiyat ve sinema gibi anlatı mecralarının bir devamı ve mirasçısı olarak kurgular. Eğer bu görüşten yola çıkarsak video oyunlarının tüketicileri (oyuncuları) ile kurduğu bağları anlatı kuramları üzerinden çözmeye ve tüketicileri üzerindeki etkilerini de bu bağlamda ele almaya karar verebiliriz. Bu görüş video oyunlarının etkileşimli anlatı doğasını inkar etmez, bilakis etkileşimli dijital anlatıların (*interactive digital narratives*) geleneksel anlatı diskuru ile ele alınması ve tanımlanmasını da öngörür.

Diğer yanda ise Aarseth'in daha kurgusal önerisi bulunmaktadır. Aarseth'e göre video oyunları daha önce insanlığın karşısına çıkmamış olan yeni bir metin türünün örnekleridir. Buradaki metin kavramı Barthes'ın *yazar odaklı metinleri* ile paralel kullanılmıştır (Barthes, 2002). Bu metin türünün iki ayırt edici özelliği öne çıkar. Bunlardan ilki temelinde bir anlatı yapısının değil bir kural sisteminin bulunuyor oluşudur ve bu kural evreni video oyununun anlatı süreçlerinden daha baskındır. Bu bakış açısı bu metinlerin oynanma ve oyunlaşma yönünü daha öne çıkardığı için Plato'nun önerdiği oyun türlerinden biri olan *ludus* kelimesinden türetilmiş ludolojik

* Bilgi Üniversitesi, İletişim Bölümü doktora öğrencisi

yaklaşım ismini kazandı. Ludus kavramı kısaca şöyle tanımlanabilir; “oyuncuların önceden öğrenmek / gözlemlemek için uzlaştığı kurallara sahip; ve bu kuralların bir amacı ve bu amaca ulaşılacak üzere yapılması gerekenleri tanımladığı sistem” (Herman, Manfred ve Ryan, 2004, s.355). Kavram yakın zamanda Huizinga'nın insanlığın kültürel gelişimi içinde oyun elementinin önemini ele aldığı *Homo Ludens* kitabı ile de gündeme gelmişti (Huizinga, 2013).

Ludolojik görüşün ikinci ayırt edici özelliği de ürünlerin sibermetinsel özellikleridir. Ludoloji video oyunları ile anlatının bağı tam olarak inkar etmemiş, ancak bunun yerine geleneksel anlatı alanının dokunamayacağını iddia ettiği yeni bir metin alanı tanımlama yoluna gitmiştir. Sibermetin ismi verilen bu yeni metin alanı için şu çıkarım geleneksel anlatının bu alandaki otorite eksikliğinin altını çizer;

“Geleneksel edebi teoriler ve semiotik basitçe macera [adventure] oyunları ve metin-bazlı çok kullanıcı ortamlar gibi yeni metinlerle, başa çıkamaz, çünkü bu ürünler bir işaret serileri gibi değil, bunun yerine makineler ya da işaret üreticileri gibi işlemektedir.” (Frasca, 2003, s.221)

Sibermetin, İnternet'in gelişmesi ile ortaya çıkan hipermetinsel anlatıların üzerine bir güncelleme olarak gelmiş gibidir. Hipermetinsel ortamlar okuyucularına bir metni doğrusal olarak değil de, sunulan dallanmalar sayesinde etkileşimli bir şekilde okuma fırsatı veriyordu. Sibermetin ise daha farklı bir metin türünün hayalidir. Sibermetin kurgusuna göre dijital sistem (makine) sadece kullanıcıyı yazılmış metinler içinde dolaştırmaz, ayrıca kendi de metin üreten bir makinedir. Bu nedenle bir “sinyal serisi” (anlatı / metin serisi) değil, bir “sinyal üreticisidir”.

Tutkulu bir şekilde tanımlanmış olmasına rağmen sibermetinlerin hayata geçmiş emin örneklerinin olup olmadığı muğlaktır. Bu bağlamda çeşitli video oyunları sibermetinlerin en iyi hayata geçmiş örnekleri olarak görülebilir. Örneğin 1993'de piyasaya çıkan *Dungeon Hack* oyunu oyuncularını her oynadığında fantastik bir dünyada rastgele yaratılan çok katlı bir labirentin (zindan) içine koyar. Labirent her seferinde rastgele yaratıldığı gibi, içindeki fantastik düşmanlar, odalar, tuzaklar, hazineler, kapılar, bu kapıları açan anahtarlar ve levyeler de farklıdır. Oyuncunun yönettiği karakter öldüğünde yeni bir hakkı yoktur, oyuna yeni yaratılmış bir zindanda yeniden başlamalıdır. Böyle bir yazılım her okumada farklı bir anlatı yaratan ve hayata geçmiş bir sibermetin olarak ele alınabilir. Bu da her oyuncunun kendi anlatı tecrübesini oluşturduğu yeni bir türe işaret eder.

Hareket Halindeki Hedef

Anlatıların ve ludolojik yaklaşımların bir arada ele alınmaya çalışıldığı çeşitli modeller son yıllarda oluşturulmaya çalışılmıştır (Şengün, 2013) (Mateas ve Stern, 2005) (Brand, 2005) (Frasca, 1999) (Simons, 2007).

Her ne kadar video oyun metinlerini farklı anlatı türlerinin içine sokmaya çalışsak da video oyunları içindeki anlatı metodlarının bir kısmının sıfırdan keşfedilmiş metodlar olduğunu iddia edemeyiz. Dijital medya ile hayatımıza giren ve Bolter ve Grusin'in dillendirdiği *dolayım* (*remediation*) kavramı video oyunları için de geçerlidir. Yeni bir medya türü olarak video oyunları da kendinden önceki medyaların standartlarından yararlanmış, onları temsil etmiş ve kendi içinde tekrardan üretmiştir (Bolter ve Grusin, 1999). Örneğin video oyun anlatılarının önemli bir parçası olan *ara videolar* (*cutscene*) pek çok oyunda anlatının kurulması için kullanılır. Ara videolar sırasında oyun oynama süreci askıya alınır ve oyuncu sinema ya da televizyondan alıştığı biçimde ekrandaki animasyonu izlemeye başlar. Rehak bu durumu şöyle özetliyor;

“[...] Video oyunları sık sık oynamak için değil izlenmek için olan ara videolar kullanır. Bu anlarda oyun oyuncusuna kumandayı elinden bırakması ve oyunun anlatısını ilerleten bu bilgiyi basitçe izlemesi için ipuçları (tipik olarak bu ipuçları ekranın altına ve üstüne gelen siyah bir şeritle sinemasal görüntüye geçmektir) verir.” (Rehak, 2003, s.127)

Bolter ve Grusin'e dönersek; “*günümüzde hiçbir medya [...] diğer medyalardan ayrılmış bir şekilde kültürel işlevini yerine getiremez gibi görünür*” (Bolter ve Grusin, 1999, s.14). Yani video oyunlarının da eski biçimlerden bağımsız ve bu biçimlerin dokunamadığı anlatı alanları yaratması pek mümkün görünmemektedir. Bu bağlamda Aarseth'in “*oyunlar bir tür sinema ya da edebiyat değildir, ama bu her iki alandan da kolonize edilmeye çoktan çalışılmıştır, ve şüphesiz bundan sonra da çalışılacaktır*” (Aarseth, 1997, s.13) kaygısı aslında zayıf temelli görünmektedir. Video oyunlarının azımsanamaz bir kısmının fantastik ya da bilim kurgusal hikayeler anlatmaya uğraştığı ve bunu yaparken de kendinden önceki medyaları dolayımладыğı geçerli bir iddia gibi görünmektedir.

Yine de bu eleştiri altında bir temel noktaya hak vermek gerekir. Frasca'ya göre; “*anlatı teorisyenleri anlatı dediklerinde ne demek istediklerini net bir şekilde ifade etmekte sistematik olarak başarısız oluyor*” (Frasca, 2003, s.96). Örnek olarak son yılların popüler oyunu Candy Crush Saga'yı ele alalım. Oyunun tanıtım sitesi oyunu geçtiği fantastik bir dünya kurgular; “*Candy Crush'ın tatlı ve renkli dünyasını keşfedin [...]*”¹. Gerçekten de oyunda fantastik bir dünyada yolculuk yapan, isimsiz

¹ <http://about.king.com/games/candy-crush-saga> (3 Ağustos 2014 tarihinde ulaşıldı)

bir kız karakter ve bölümler ilerledikçe karşılaştığı diğer karakterler mevcuttur. Ancak oyun asla vaat ettiği o yolculuk hikayesini anlatmaz ya da oyuncu oyun tanıtımı içinde bahsedilen o fantastik dünyayı keşfe çıkmaz. Bu bağlamda bu oyunda sunulan bu elementlerin bir araya gelmesine bir anlatı diyebilir miyiz? İkinci bir örnek olarak ünlü bulmaca oyunu Tetris'i ele alalım. Çeşitli kaynaklar Tetris gibi bariz bir anlatısı olmayan, saf ludik (kurallı) aktivitelerden oluşan oyunları video oyun anlatı spektrumunda sıfır noktasına koymaktadır (Rambusch ve diğerleri, 2009). Aarseth'e göre; *“Tetris içindeki anlatıları ya da Space Invaders'in arka plan hikayesini tartışmak, açıkçası, entellektüel bir zaman kaybıdır.”* (Aarseth, 2004, s.365). Bu görüşe rağmen hayran hikayelerini toplayan fanfiction.net sitesi altında Tetris ile ilgili yazılmış pek çok hayran hikayesine ulaşılabilir ². Tetris'in içinde bir anlatı aramanın anlamsızlığını kabul etsek bile, oyunun pek çok farklı kişiye anlatı oluşturma ilhamı vermiş olması ilginç bir fenomene işaret eder. Video oyun anlatısı denildiğinde bahsedilen kavramın ne olduğu ve sınırları henüz çok muğlaktır ve akademisyenlerin üzerinde uzlaştığı bir referans sistemi bulunmamaktadır.

Joanne Yates yazılım yapıları için şu öneriyi yapar; *“yorumlama esnekliği olan bu alanda sonlandırma [closure] hevesini problematik buluyoruz”* (Yates, 2006, s.453). Bu öneri video oyun anlatıları için de geçerli olmalı. Video oyun anlatılarını anlamak, tanımlamalarını sınırlandırmak, kategorize etmek ve sistemleştirmeye çalışmak boşuna bir uğraş değildir, bilakis bu konudaki anlayışımızın gelişmesi ve ilerlemesi için bunun yapılması önemlidir. Ancak video oyunları ve anlatı arasındaki ilişki *hareket halindeki bir hedef* görüntüsü vermektedir. Oluşturulan bir modelin sonlanmış bir diskur olduğunu, video oyun dünyasını bütünü ile içine alıp açıklayabildiğini düşünmek anlamlı bir bakış açısı olmayacaktır.

Video Oyun Anlatılarını Soyutlamak

Bir önceki bölümün kapanış sonucuna ters düşmek pahasına da olsa bahsi geçen anlatıları kabaca bazı başlıklar altında toplamak, bu anlatıların üzerinden konuşmak için uygun bir ortam yaratacağı gibi, her bir kategori altında gelişen bilim kurgu ve fantastik dünya anlatılarını da gözlemlemek için gerekli olacaktır.

1. Gömülü Anlatılar

Video oyunları çoğunlukla bir anlatı yaratmak üzere araçlarla donanmış olarak üretilirler. Ara videolar (oyunun akışını kesip sunulan animasyonlar),

² <https://www.fanfiction.net/game/Tetris> (3 Ağustos 2014 tarihinde ulaşıldı)

programlanmış olaylar (oyunun akışını kesmeden belli yerde belli zamanda oyun dünyası içinde gelişen olaylar), yazı ve seslendirme (oyun hikayesinin ekranda yazı olarak sunulduğu ve/veya bu yazının bir dış ses ile okunduğu sunumlar) gibi çeşitli araçlar oyunun anlatı evrenini oluşturur. Bu anlatı sadece “uzay gemini asteroit alanından geçir” gibi çok basit bir kapsamda kalabileceği gibi (Asteroids), bir seri katilin arandığı ve birden fazla karakterin yönetildiği karmaşık ve sinemasal bir senaryo da (Heavy Rain) olabilir. Sadece tek bir ilerleme seçeneği olan lineer bir anlatı olabileceği gibi (Loom), farklı akış seçenekleri ve sonları olan yaygın bir anlatı da (Blade Runner Video Game) olabilir. Burada tabii ki lineer kavramının geniş bir anlamda kullanıldığının altı çizilmelidir, çünkü ana senaryo lineer olsa da oyuncu senaryoyu ilerleten hareketler arasında amaçsızca mekanları dolaşabilir, bilgisayar tarafından yönetilen karakterlerle fazladan konuşmalar yapabilir, ya da gereksiz geri dönüşler yaratabilir.

Oyun üreticileri kendi kontrollerinde üretilen dış anlatı ürünleri ile de bu anlatı evrenini zenginleştirebilir. Örneğin ünlü bilim kurgu oyunu serisi Halo, bu oyun dünyasında geçen ve oyun anlatıları ile paslaşan çok geniş bir roman arşivinin de oluşmasına yol açtı ³. Benzer şekilde sinema ya da televizyon anlatılarına dönüşen video oyun dünyaları da mevcuttur ⁴. Tüm bunlar oyunu üreten ve programlayan kişilerin oyun evrenine gömdüğü (*embedded*) anlatılardır. Oyunun kuralları gereği oyuncu bunlara farklı seviyelerde ve farklı şekillerde maruz kalabilir, keşfedebilir, ya da hiç ulaşamayabilir. Oyuncu isterse bu gömülü anlatıları kısmen ya da tümüyle göz ardı ederek oyunu oynama şansına da sahiptir.

Nasıl ki film çalışmaları alanında film anlatılarının ve janrlarının okunması üzerine yapılan ve zaman içinde gelişen ve yenilenen film dili grameri çalışmaları bulunmaktaysa (Arijon, 1976) (Spottiswoode, 1965), oyun anlatıları için de bu tarz okuma tekniklerinin oluşturulması mümkündür. Buradaki zorluk daha önce de bahsedildiği gibi bu anlatının yaygın, seçmeli ve etkileşimli olmasından kaynaklanır, ancak klasik anlatı teorilerinin bu yapıları açıklar şekle uyarlanması ile ilgili öneriler mevcuttur. Örneğin Genette’in *histoire, récit ve narration* yapısının (Genette, 1983) hipermetinsel anlatıları ciddi oranda açıklayabildiği önerilmiştir (Şengün, 2013).

2. Ludik (Ludolojik) Anlatılar

Oyunun sahip olduğu kural sistemleri de oyunun içinde gömülü olan anlatılardan bağımsız olarak hikayeler yaratabilir. Örnek olarak *hız denemesi*

³ Bu romanların bir listesi şuradan izlenebilir http://halo.wikia.com/wiki/Halo_Novels (29 Ocak 2014 tarihinde ulaşıldı)

⁴ Wikipedia filme dönüşmüş video oyunlarını listelemektedir http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_video_games (29 Ocak 2014 tarihinde ulaşıldı)

(*speedrun*) kültürünü verebiliriz. İnternet üzerinden en fazla takip edilen hız denemesi komünitelerinden biri olan www.speeddemosarchive.com sitesine göre hızlı oyun şöyle tanımlanır; “*bir oyunda hız denemesi yapmak demek hile yapmadan oyunu en hızlı şekilde bitirmek demektir*”⁵. Bu sitede Ocak 2014 itibarı ile 955 oyun için hız denemesi arşivi tutulmaktadır. Bu arşivler genellikle video formatlarındadır ve en hızlı oyunu bitiren kişi oyun tecrübesini genelde hem görsel hem de yazılı hikayelerle desteklemektedir. Bu tarz ludik (kurallara bağlı) anlatılarda oyunun gömülü anlatılarının göz ardı edildiğini gözlemleyebiliriz, amaç oyuncunun oyunu oynama sürecinden ayrı bir anlatı çıkarmasıdır.

3. Sosyal Anlatılar

Çevrimiçi teknolojiler geliştikçe video oyunlarının artan şekilde çok oyunculu ve sosyal hale geldiğini görebiliriz. Oyunlar sadece çok oyunculu oynanıyor olabileceği gibi (örneğin ünlü fantastik sanal dünya EverQuest), hem tek kişilik hem de çok kişilik oyun modlarını aynı anda içerebilir (örneğin ünlü bilim kurgu savaş oyunu StarCraft). Bunun yanında oyunun ludik yapısı çok oyunculu olmasa da, skorların ve oyundaki ilerlemenin karşılaştırılması ya da çeşitli alışverişler yapılabilmesi yöntemi ile sosyalleşilen oyunlar da bulunur (örneğin Candy Crush Saga). Oyuncuların bu şekilde alışveriş içinde olması doğal olarak kendi aralarındaki ilişkilerden doğan anlatıları oluşturmaktadır. Örneğin devasa çok-oyunculu çevrimiçi bir bilim kurgu oyunu olan Eve Online’da oluşan büyük savaşlar BBC, The Independent gibi çeşitli kaynaklara haber anlatısı olarak geçmiştir⁶. Bu savaşlardan en günceli ve ilgi çekenlerinden biri 27 Ocak 2014 günü oluştu ve dünyanın farklı zaman bölgelerinden 7548 oyuncunun katıldığı savaş 21 saat sürdü (Good, 2014).

Daha şimdiden devasa çok oyunculu oyunlar içinde oluşan sosyal anılar kendilerine toplanma alanları bulmakta. MMO-Stories.org sitesi Ocak 2014 itibarı ile 14 farklı devasa çevrimiçi oyunda geçen 68 hikayeyi okuyucularına sunuyor⁷. MMO Couples sitesi ise bu oyunlarda tanışan ve daha sonra gerçek hayatta ilişki ya da evlilik yaşayan çiftlerin hikayelerini arşivlemekte⁸. Bu ve benzeri sosyal anlatılar bu oyunların kendileri ile ilgili değil ancak onların çevresinde insanların etkileşime

⁵ https://kb.speeddemosarchive.com/Getting_Started (3 Ağustos 2014 tarihinde ulaşıldı)

⁶ BBC Teknoloji <http://www.bbc.co.uk/news/technology-23489293> ve The Independent <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/eve-onlines-biggest-ever-battle-was-the-games-battle-of-the-alamo-8739330.html> (3 Ağustos 2014 tarihinde ulaşıldı)

⁷ MMO-Stories.org <http://www.mmo-stories.org/> (3 Ağustos 2014 tarihinde ulaşıldı)

⁸ Mmo Couples <http://mmocouples.wordpress.com/> (3 Ağustos 2014 tarihinde ulaşıldı)

geçmesi ile yaşanmış anlatılardır ve zaman içinde arşivlenme ve sunulma ile ilgili daha farklı çerçevelere oturma potansiyellerine sahiptirler.

4. Hayran Kültürü

Hayran kültürünü (fan culture ya da fandom), oyuncuların video oyunları ile birlikte gelen çeşitli fikri mülkleri (grafik, karakter, hikaye, grafik motoru, ortamlar, vb) oyun üreticileri tarafından öngörülen ya da öngörülmeleyen şekillerde kullanması, değiştirmesi, simüle etmesi ya da yeniden inşa etmesi ile ortaya çıkan anlatılar olarak tanımlayabiliriz. Nasıl ki video oyunları kendinden önceki anlatı medyalarını dolayımlyarak kendi anlatıları içinde yorumlamaktadır, oyuncular da video oyunlarını dolayımlyarak farklı tür medyalar içinde farklı anlatılara dönüştürmektedir. Sinema, edebiyat, televizyon dizileri, İnternet dizileri gibi alanlarda türeyen hayran kültürleri üzerine çeşitli araştırmalar ve gözlemler mevcuttur (Lewis, 2002) (Harris ve Alexander, 1998) (Hellekson ve Busse, 2006) (Sandvoss, Harrington ve Gray, 2007). Bu çalışmaların ortak noktası orijinal anlatı ürünü ile hayranları tarafından üretilen ek anlatı ürünleri arasındaki gerilimdir. Bu gerilim iki şekilde ortaya çıkar. Bir tarafta her bir hayran kültürü ürünü orijinal ürünün fikri mülklerini ihlal etmektedir ve bu nedenle yaşamını gri bir alan içinde sürdürmek zorundadır. Diğer tarafta ise hayranlar sadece fikri mülklere değil, anlatı gidişatının hoşlanmadıkları ya da eksik buldukları bölümlerine de bir başkaldırı halindedir. Fiske'ye göre;

“Hayran kültürü [...] merak uyandırıcı bir kültürel kararlılık karışımıdır. Bir tarafta resmi kültürün dışında ve çoğunlukla ona karşı oluşan bir popüler kültür yoğunlaşmasıdır, diğer tarafta ise karşı çıkılan o resmi kültürün bazı değer ve karakteristiklerini kamulaştırıp yeniden değerlendirir.” (Fiske, 2002, s.34)

Örneğin ünlü bilim kurgu oyunu serisi Mass Effect bir üçlemedir. Forbes'un haberine göre serinin son oyunu Mass Effect 3'ün senaryosundan ve oyunun bitişinden memnun olmayan bir hayran 539 sayfalık ve 118,000 kelimelik bir alternatif senaryoyu kendi yazarak İnternet üzerinden oyunun diğer hayranlarına sundu (Tassi, 2014). Oyunun üretici firması Bioware henüz bu hayran hikayesine karşı bir aksiyon almamıştır ancak böyle bir ihtiyaç hissetmesi halinde bunu yapmaması için bir engel bulunmamaktadır.

Hayran hikayeleri yanında *masinemalar (machinima)* da video oyun mecrası için önde gelen hayran kültürü ürünleridir. Masinema video oyunları içinden kaydedilen görüntülerin, doğrusal bir şekilde montajlanması ile elde edilen kısa

filmlere verilen isimdir (Berkeley, 2006). Bu mecrada üretici firma tarafından yasaklanan masinemalar olduğu gibi (örneğin Lucas Pope'un World of Warcraft için ürettiği ve cinsel göndermeler içerdiği için üretici firma tarafından yasaklanan *Not Just Another Love Story* (Lowood, 2008, s.118) masineması), üretici firma tarafından oyunun kültürünün bir parçası haline getirilen ve adeta firma tarafından fikri mülkiyeti devralınan (örneğin içeriği ırkçılık açısından sorunlu bulunsa da (Higgin, 2009, s.7) hem oyunun hem de oyun dışı bazı ürünlerin içine dahil edilmiş olan Pals for Life'in *Leeroy Jenkins* masineması) örnekler de bulunmaktadır.

Son olarak yazılım seviyesinde ürünler üreten hayran kültürleri de dile getirilmelidir. Postigo'ya göre bu üretimler *modder* (oyunun kodu üzerinde değişiklik yaparak var olan oyun üzerinde farklılıklar yaratma ya da yeni bir oyun üretme), *mapper* (oyun içinde yeni fiziksel lokasyonlar üretme) ya da *skinner* (oyun içinde karakter, eşya, taşıt gibi yeni mülkler yaratma) başlıkları altına toplanabilir (Postigo, 2007).

Yaşayan Dünyalar

Bu çalışma video oyunları ile kurulan anlatı dünyalarının bir enstantanesini oluşturmaya çalıştı. Wolf ikonografik bir analiz ile video oyun türlerinin fantastik ve bilim kurgu alanlarına çok atıf yaptığının altını çizer (Wolf, 2002). Bu şaşırtıcı değildir çünkü Juul'un deyimini ile video oyunları *yarı-gerçektir*, keza gerçek kurallar ve kurmaca dünyalar arasında sıkışmışlardır (Juul, 2005). Bu nedenle fantastik dünyalar kurma ve yeni ütopya ve teknolojiler hayal etme konusunda bu edebi türlerle alışveriş halindedir.

Video oyunlarının bu edebi türlerden ayrıştığı bir nokta ise yaşayan dünyalar yaratma pratiğidir. İster çok oyunculu olsun, ister tek bir oyuncu için tasarlanmış olsun, oyuncunun / okuyucunun bu dünyayı hem içine girerek tecrübe etme hem de inşasında görev alma şansı bulunmaktadır. Özellikle devasa çok oyunculu çevrimiçi dünyalar oyuncularına sadece bir bilim kurgu ya da fantastik dünyayı tecrübe etme şansı değil, bu dünya içinde ve dışında kendi hikayelerini kurgulama şansı da verir.

Kuşkusuz video oyunları yazınsal bir kültürün devamı sayılamaz, ancak gün geçtikçe daha fazla insana hitap eden ürünleri ile anlatı alanında yeni ufuklar ve yeni potansiyeller tanımlayabilir.

Kaynakça

Arijon, Daniel. *Grammar of the Film*. Los Angeles: Silman-James Press, 1976.

Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

- . "Quest Games as Post-Narrative Discourse." Editör: Marie-Laure Ryan. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004.
- Barthes, Roland. *S/Z*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2002.
- Berkeley, Leo. "Situating Machinima in the New Mediascape." *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*. 4:2 (2006), s.65-80.
- Bolter, Jay D. ve Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 1999.
- Brand, Jeffrey. "The Narrative and Ludic Nextus in Computer Games: Diverse Worlds II." *Proceedings of Digital Games Research Conference 2005, Changing Views – Worlds in Play*. Vancouver: SFU Press, 2005.
- Fiske, John. "The Cultural Economy of Fandom." Editör: Lisa A. Lewis. *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. Londra: Routledge, 2002.
- Frasca, Gonzalo. "Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between Games and Narrative." *Parnasso*. 3:1 (1999).
- . "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology." Editör: Mark J.P. Wolf ve Bernard Perron. *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003, s.221-236.
- . "Ludologists Love Stories, too: Notes from a Debate that Never Took Place." *Proceedings of Level Up – 1st International Digital Games Research Conference*. Utrecht: University of Utrecht Press, 2003, s.92-99.
- Genette, Gerard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. New York: Cornell University Press, 1983.
- Good, Owen. "EVE's Giant Space Battle is Getting a Memorial: Titanomachy." [www.kotaku.com 29 Ocak 2014 <http://kotaku.com/eves-giant-space-battle-is-getting-a-memorial-titano-1511868718>](http://kotaku.com/eves-giant-space-battle-is-getting-a-memorial-titano-1511868718)
- Harris, Cherly ve Alison Alexander. *Theorizing Fandom: Fans, Subculture, and Identity*. New York: Hampton Press, 1998.
- Hellekson, Karen ve Kristina Busse. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Carolina: McFarland, 2006.
- Herman, David, Jahn Manfred ve Marie-Laure Ryan. *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Londra: Routledge, 2005.
- Higgin, Tanner. "Blackless Fantasy: The Disappearance of Race in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games." *Games and Culture*. 4:1 (Ocak 2009), s.3-26.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2013.
- Juul, Jesper. *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Kopenag: University of Copenhagen Press, 2005.
- Lewis, Lisa A. *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. Londra: Routledge, 2002.
- Lowood, Henry. "Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima." Editör: Tara McPherson. *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*. Cambridge: The MIT Press, 2008.

- Mateas, Michael ve Andrew Stern. "Build It to Understand It: Ludology Meets Narratology." *Proceedings of Digital Games Research Conference 2005, Changing Views – Worlds in Play*. Vancouver: SFU Press, 2005.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Simon and Schuster, 1997.
- Postigo, Hector. "Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications." *Games and Culture*. 2:4 (2007), s.300-313.
- Rambusch, Jana ve diğ. "A Literary Excursion Into the Hidden (Fan) Fictional Worlds of Tetris, Starcraft, and Dreamfall." *Proceedings of Digital Games Research Conference 2009 Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Londra: Brunel University Press, 2009.
- Rehak, Bob. "Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar." Editör: Mark J.P. Wolf ve Bernard Perron. *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003.
- Sandvoss, Cornel, C. Lee Harrington ve Jonathan Gray. *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press, 2007.
- Simons, Jan. "Narrative, Games and Theory." *Game Studies*. 7:1 (2007).
- Spottiswoode, Raymond. *A Grammar of the Film: An Analysis of Film Technique*. Kaliforniya: University of California Press, 1965.
- Şengün, Sercan. *Six Degrees of Video Game Narrative: A Classification for Narrative in Video Games*. Yüksek lisans tezi. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi, 2013.
- . Cybertexts, Hypertexts and Interactive Fiction: Why Shan't the Prodigal Children Overthrow Their Forefathers. *Innovations, Difference, Irregularity, LIT FICTION '13 Conference Proceedings*. İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi Yayınları, 2013, s.58-66.
- Tassi, Paul. "Still Unsatisfied With Mass Effect 3? Read One Fan's 539 Page Rewrite." [www.forbes.com](http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/01/21/still-unsatisfied-with-mass-effect-3-read-one-fans-539-page-rewrite/) 21 Ocak 2014 <<http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/01/21/still-unsatisfied-with-mass-effect-3-read-one-fans-539-page-rewrite/>>
- Wolf, J.P. Mark. "Genre and the Video Games." Editör: Mark J.P. Wolf. *The Medium of the Video Game*. Teksas: University of Texas Press, 2002, s.113-134.
- Yates, Joanne. "How Business Enterprises Use Technology: Extending the Demand-Side Turn." *Enterprise & Society*. 7:3 (Eylül 2006), s.422-455.