folklor/edebiyat, cilt:18, sayı:72, 2012/4

BİR SİBERDRAMA BİÇİMİ OLARAK DİJİTAL OYUN: 'ALİCE HARİKALAR DİYARINDA' ÖRNEĞİ

Özge Baydaş Sayılgan *

Toplumsal bir varlık olarak insan, yaşamla, doğayla ve diğer insanlarla kültürel ilişkilerinde kazandığı deneyimlerini, bu deneyimlerinin ürünleri olan yaşamsal bilgisini, bununla birlikte, açıklayamadığı ve bilemediklerini de, anlamlandırma çabası içinde, nesilden nesile, toplumdan topluma, kültürden kültüre, hem zamanda hem uzamda aktarabilmek için öykülere başvurmuştur. Öykü yaratımı; dil, görüntü, taklit, eylemselleştirme, sahneleme, zamanla gelişen teknolojiye bağlı olarak, çeşitli kayıt araçlarının kullanımı ile farklı pratikler içinde çağlar boyunca insanın toplumsal yaşamının kültürel çimentosu olmuştur. Bu pratiklerden doğan masallar, efsaneler, mitler ve bu mitlerin belirleyici rol oynadıkları dramatik ritüeller içinde ilkel temelleri atılan ve günümüzün modern mitolojisini oluşturan öyküsel metinler olarak, sinemada ve dijital oyunlarda karşımıza çıkan olay örgüsü ve karakter arketiplerinin varlığı, öyküsel iletişimin tarihsel boyutunu ortaya koyar niteliktedir.

Bu çalışmada tarihsel süreçte roman, sinema filmi ve dijital oyun olarak uyarlanmış olan 'Alice Harikalar Diyarında' öyküsünün farklı medya biçimleri içindeki anlatı yapısı incelenmiştir. Öykü ilk olarak L.Carroll tarafından 1895 yılında kaleme alınmıştır. T. Burton'ın 'Alice Harikalar Diyarında' (2010) adlı filmi ile A.J. McGee'nin tasarladığı '*Alice: Madness Returns*' (2011) dijital oyun

* Sakarya Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Araştırma Görevlisi

uyarlaması, farklı medya biçimlerinden kaynaklanan farklı anlatı yapıları bağlamında karşılaştırmalı olarak incelemeye dâhil edilmiştir. Öykünün içeriğini ve kurgusunu oluşturan temel arketiplerin varlığı ve/veya dönüşümü ile medya aracının okuyucu/izleyici/oyuncu ile kurduğu ilişki biçimleri, araştırmanın temel sorunsalını oluşturmaktadır. Bu bağlamda, çözümlemede kullanılan karakter ve olay örgüsü arketipleri, mit-ritüel ilişkisi, dramatik yapı kategorileri ve siberdrama veya etkileşimli dramanın yapısını açıklayan neo-Aristotelesçi dijital oyun kuramlarının varlığı, araştırma açısından önemli kavramsallaştırmalar sunmakta ve çalışmanın teorik çerçevesini oluşturmaktadır. Buradan yola çıkarak roman, sinema filmi ve dijital oyun öyküsü olarak uyarlanmış 'Alice Harikalar Diyarında'nın karşılaştırmalı anlatı çözümlemesi ve medya farkları nedeniyle dönüşen anlatı yapısı ile farklı iletişim biçimlerinin ortaya konması amaçlanmıştır. 'Anlatı veya gösteri'den 'etkileşimli dramatik yapı'ya uyarlama sürecinde öykü metninin dönüşen kodlarının incelenmesinin amaçlandığı araştırmada, etkileşimlilik kavramının bir derece olarak kabul edildiği bir model göz önüne alınarak 'Alice Harikalar Diyarında' öyküsünün roman, sinema filmi ve dijital oyun uyarlama örnekleri anlatı çözümlemesi yöntemiyle incelenmiştir. Bu araştırmanın sınırları içinde eserin 'Tavşan Deliğinden Aşağı' ve 'Gözyaşı Havuzu' başlıklı ilk iki bölümü, roman, sinema uyarlaması ve dijital oyun uyarlaması bağlamında ele alınmış ve medyanın teknolojik dönüşümünün dramatik/siberdramatik yapıya olan etkileri araştırılmıştır. Bu anlamda medya olanaklarının tarihsel dönüşümü de konu açısından önem kazanmaktadır.

Tarih boyunca öykü, masal ve mit yaratmamış toplum yoktur. Bununla birlikte, birbirinden farklı zaman ve uzamlarda yaşamış, birbirinden habersiz ve farklı toplumların ürettikleri öyküsel içerikler ve bu içeriklerin kurguları ile aktarılma biçimlerindeki benzerlikler dikkat çekicidir. C.G. Jung, bütün insanlar arasında var olduğunu söylediği 'kolektif bilinçdışı'nın ürettiği mitleri "toplumların gördüğü düşler" olarak yorumlar (Jung'dan akt. Indick, 2007:105). Jung'a göre, farklı zaman ve farklı uzamlarda yaşamış toplumların ürettikleri mit, masal ve öykülerde; ilksel imgeler olarak tanımlayabileceğimiz ve işlevlerine göre farklılaşan 4 temel arketip ayırt edilebilir. Bunlar, ana karakteri veya öykünün kahramanını temsil eden *persona*, ana karakterin yenmek zorunda olduğu düşmanı, vermekle yükümlü olduğu sınavı veya geçmek zorunda kaldığı mücadeleyi temsil eden ve öykünün çatışma denkleminin öteki temel unsuru olan *gölge*, ana karakter tarafından psikolojik bütünlüğün tamamlanabilmesi için ulaşılması, tamamlanması, kurtarılması vs. gereken *anima/animus* (dişil/eril cins) ve kahramanın ilerlediği mücadele dolu yolda ona yol gösterecek olan ve genellikle kahramandan daha yaşlı, deneyimli ve bilge olan *akıl hocası / tanrıça* figüründen oluşmaktadır (Jung, 2009). 'Alice Harikalar Diyarında' öyküsünün ana karakteri olan Alice, orijinal eserde ve uyarlamalardaki *persona* arketipi olarak karşımıza çıkar ve okuyucu/izleyici/oyuncunun özdeşleştiği ana karakterdir. Ele alınan bölümlerde, *gölge*, özellikle sinema ve oyun uyarlamalarında, Alice'in yüzleştiği sınavlar ve yer altı dünyasının çeşitli karakterleri tarafından temsil edilir. İlk iki bölümde, *akıl hocası* arketipi olarak, sadece dijital oyun uyarlamasında yer alan Cheshire kedisi, Alice'i yönlendiren bir figür olarak belirmektedir.

Jung'un temel *karakter arketipleri*'nden yola çıkan J. Campbell (2010) ise, bu modeli genişletmiştir. Birbirinden farklı zaman ve coğrafyalarda yaşayan toplumların ürettikleri mitleri inceleyen Campbell'a göre 'kahramanın sonsuz yolculuğu' boyunca onu belli öykü

eşiklerinden geçmeye yönlendirmek üzere öyküye giren engeller, başından geçen olaylar, çeşitli iç veya dış mücadele biçimleri de *olay örgüsü arketipleri*'ni meydana getirir. Buna göre; bir masal, mit, film (veya dijital oyun) kahramanının, öykünün dramatik sözdizimi boyunca geçtiği üç temel aşama vardır. Bunlardan ilki, kahramanın maceraya atılmasını sağlayan *yola çıkış* aşamasıdır. Bunu, kahramanın aşması gereken esas engellerle yüzleşmesiyle başlayıp, belirli sınavları geçerek ve mücadele ederek devam eden ve nihai ödülü almasıyla sonlanan erginlenme (olgunlaşma-değişim) aşaması izler. Son olarak, kahramanın başladığı yere – elbette değişmiş, sorunlarını ve çatışmalarını çözmüş, olgunlaşmış bir karakter olarak geri dönüş aşaması gelmektedir. Her aşama, öykü eşiklerini oluşturan alt basamaklara sahiptir. İlk aşama olan 'Yola Çıkış', maceraya çağrı, çağrının reddedilişi, doğaüstü yardım, ilk eşiğin aşılması ve balinanın karnı aşamalarından oluşur. Daha sonra öykünün gelişme bölümüne karşılık gelen 'Erginlenme' sınavlar yolu, tanrıçayla karşılama, baştan çıkarıcı olarak kadın, babanın gönlünü alma, tanrılaştırma ve nihai ödül aşamalarından meydana gelir. Sonuncu aşama olarak 'Dönüş' ise dönüşün reddedilişi, büyülü kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşiğinin aşılması, iki dünyanın ustası ve yaşama özgürlüğü aşamalarından oluşmaktadır (Campbell, 2010). Bu çalışmada ele alınan öykünün ilk iki bölümü olan 'Tavşan Deliğinden Aşağı' ve 'Gözyaşı Havuzu' bölümleri Campbell'ın 'Yola Çıkış' aşaması ile 'Erginlenme' aşamasının başlangıcını oluşturan 'Sınavlar Yolu' arketipine karşılık gelmektedir. Alice, onu maceraya davet eden bir tavşanı izleyerek yola çıkar. Kendini Harikalar Diyarı'na giden derin bir delikten düşerken bulur. Bu düşüş istenç dışı gelişir, bir anlamda ana karakter maceraya atılmayı isteyerek yola çıkmaz. İlk doğaüstü yardım, Alice'in düşüşünün sonunda kapalı bir odada sıkışıp kalması sonucunda gelir. Karakterin artık onu yönlendirecek ilk istemi belirmiştir: Küçük bir kapıdan geçerek bir bahçeye ulaşmak ve odadan kurtulabilmek. Birden odadaki masada beliren anahtar, Alice'in küçülmesini ve sonra büyümesini sağlayacak sihirli sıvı ve sihirli kek, doğaüstü yardım arketipine karşılık gelir. İlk eşiğin aşılması, ana karakterin bahçeye geçebilmesi, balinanın karnı arketipi ise, artık geri dönüşü olmayan Harikalar Diyarı'na bu bahçe ile girilmiş olmasıdır. Tavşan deliğinin son bulduğu karanlık ve kapalı oda da, balinanın karnı arketipi içinde okunabilir.

Dramadan Siberdramaya

Alice'in öyküsünün, üç farklı medya kullanılarak, farklı dramaturjik üsluplarda anlatılmış olması karşılaştırmalı analiz açısından önem taşımaktadır. Öykünün ilk yazıldığı roman biçimi, epik; sinema filmi uyarlaması dramatik, dijital oyun uyarlaması ise siberdramatik metinler olarak kabul edilebilir. Antik Yunan anlatı ve öykülerini aktarılma biçimlerine göre *epik*, *lirik* ve *trajik* kategorileriyle sınıflandıran ve dramatik yapının öğelerini belirleyen Aristoteles'e göre (2010:27), "tragedya tamamlanmış, bütünlüğü olan bir eylemin taklididir; (…) Bir bütün ise, *başı, ortası* ve *sonu* olan şeydir" . Aristoteles tragedyanın eyleme dayalı doğasını *epos'*tan farklı yapısı bağlamında inceleyerek, dramatik yapının temel öğelerini sıralar. Buna göre, tragedyanın altı öğesi vardır. "Bunlar: öykü (*mythos), karakterler, dil, düşünceler, dekoration* ve *müzik*'tir.(…) Bu öğeler arasında en önemlisi, *olayların* [uygun bir şekilde] *birbirleriyle bağlanmasıdır.* Çünkü tragedya, kişilerin değil, tersine onların eylemlerinin, mutluluk ve felaket içinde geçen bir

hayatın taklididir" (Aristoteles, 2010: 23). Buna göre Aristoteles'in tanımladığı dramatik karakter, dramatik yapı içinde eylemleri ile ortaya çıkar ve eylemlerin taklidi (*mimesis*) olarak tragedya, temsili niteliğiyle, anlatısal bir yapı olan *epos*'tan ayrılır.

Dramatik karakter ise, onu bir birey haline getiren eylemleri ile olayları yönlendiren karakterdir; rastlantısal eylemlerde bulunmaz; belirli ve vazgeçilmez bir istemin çizdiği yönde eylemlerini gerçekleştirir. "Yunanca drama, hareket halindeki olay, yani eylem anlamına gelmektedir." (Aslanyürek, 2004: 34). Bu sözcüğün eski Yunancadaki başka bir anlamı da "oynamak"tır. Ancak antik tiyatronun gelişmesinden bu yana, bu sözcük yalnızca 'herhangi bir kimsenin herhangi bir şey yapması değil, *belli bir kimsenin, katılanlara anlamı olan bir şey yapması*'dır (Nutku, 2001:27). Sahnede eylemin taklidini gerçekleştirerek öykünün aktarılması anlamına gelen dramanın doğuşu, biçimsel olarak protagonistin, sahnedeki korodan ayrılarak öne çıkmasıyla gerçekleşir. Epikten dramatiğe, anlatısallıktan temsililiğe, şiiri hep bir ağızdan, birlikte söyleyen korodan, eylemsel taklit yoluyla öyküyü aktaran birey olarak öne çıkan *protagonist*e ve ardından onun karşısında çıkarak oynayan ve 'diyalog'un doğmasını sağlayan *antagonist*e geçiş ile kökenini eski Ditrambos ritüellerinden alan antik tiyatronun doğuşu gerçekleşir.

On dokuzuncu yüzyılın sonunda, yüzyıl boyunca çeşitli bilimsel ve teknolojik buluşların bir sonucu olarak 'sinema' doğduğunda ise, bu yeni keşfin henüz dramatik potansiyeli fark edilmemişti. Çekilen ilk filmler gerçekliğin basit birer kaydı olmaktan öteye gitmese de, ilk sinema gösteriminden itibaren sinemanın büyüleyici gücü ve etkisi kanıtlanmıştı. Lumière'lerin 1895 Aralık ayında gösterdikleri bir dizi kısa ve tek çekimlik filmden biri olan '*Trenin La Ciotat Garı'na Girişi*'nde büyük ekrandan üzerlerine doğru gelen tren görüntüsünden korkuya kapılarak kaçışan ilk sinema izleyicilerinin hikayesine ek olarak, aynı gösterimde izleyici karşısına çıkan '*Kendini Sulayan Bahçıvan*' (1895) filmindeki ilksel kurmaca öğeler, bu yeni aracın dramatik potansiyellerini içinde taşıyordu. Daha sonra sinema aracılığıyla öykü anlatmanın mümkün olduğu anlaşıldığında, dünya edebiyatı bu potansiyel için zengin bir kaynak olarak duruyordu. Sinemaya düş gücünü, masalı ve fantastik öyküleri getiren Méliès'nin filmleri, bu kayıt aracının aynı zamanda yirminci yüzyılın öykü anlatma aracı olarak da kullanılmasının habercisi olmuştur. Sinematograf ile çekilen ilk öykülü filmler, fotoğraf ve tiyatronun olanaklarının bir toplamı olarak görüldüğünden foto-oyun (*photo-play*) olarak tanımlanmışlardır ve ilk olarak yalnızca statik bir kamera ve tiyatro sahnesi benzeri bir set ile yaratılmış eklemeli bir sanat biçimi (fotoğraf artı tiyatro) olarak düşünülmüşlerdir. Foto-oyunların sinema filmine dönüşmesi, sinemacıların, kurguyu, çekim ölçeklerini, kamera açı ve hareketlerini dramatik bir öyküyü aktarabilmek amacıyla kullanmayı öğrenerek sinemanın kendine özgü estetik dilini keşfetmeleriyle olmuştur (Murray, 1997:66). Sinema dramaturjisi yirminci yüzyıla yayılan sinema tarihi boyunca gelişimini gerçekleştirmişti. "Sinema dramaturjisinin çok önemli özelliklerinden birisi de eposu, liriği ve dramayı tek bir yapıtta birleştirebilmesinde yatmaktadır" (Aslanyürek, 2004:55).

Dramatik yapının antik kökenleriyle ilişkisinden yola çıkarak Tecimer, sinemayı 'modern mitoloji' olarak tanımlar ve yüzyıllar boyunca insanın toplumsal belleğinin birikimi olan ve mit, öykü ve masalların içinde oluşan karakter ve olay örgüsü arketiplerinin, sinema sanatındaki izlerini bulgular (2006:19). Mitos aynı zamanda *ritus*'un

senaryosudur. Ritüeller bütünü olarak eylemsel ve oyunsal karakteri olan *ritus*, ilksel zamanlarda tanrıların yaptıklarını taklide dayanır; yani *mimetik'*tir.

Ritus deneyiminde insan, kendi fiziksel varlığıyla, aynen sınırları çizilmiş kuralları olan bir oyun sahasındaki oyuncu gibi eylemde bulunur. Buna karşın kökeninde ritus deneyimini taşıyan tiyatroda ve dolayısıyla sinemada; izleyici fiziksel olarak oturduğu yerden, sahnedeki karakterle zihinsel bir özdeşleşme deneyimi yaşayarak öykü dünyasına girer. Dijital oyunda ise tekrardan belirli bir fiziksel etkinlik kazanan beden, zihinsel özdeşleşme deneyimine eşlik etmeye başlar. Öyle ki oyun metninde, sinematik animasyonlar öyküyü anlatırken, belirli eylemsellikler için oyuncunun eylemliliği çağrılır. Oyuncu kullandığı teknolojiye bağlı olarak bedeninin belirli bir bölümünü, en azından parmaklarını kullanarak, bir kuklayı oynatan kuklacı gibi, ekrandaki karakterin eylemlerini yöneterek öykünün üretimine katılır. Bir anlamda dijital oyun oynama deneyimi, mitin ve ritüelin bir arada deneyimlendiği dramatik bir alan olarak okunabilir.

İnsanın toplumsal ve kültürel yaşamında vazgeçilmez bir yeri olan öykü anlatma ve dinleme gereksinimi tarih boyunca varlığını korumuştur. Fakat değişen ekonomik ve politik yapıların sonucunda ortaya çıkan yeni teknolojik ürünler olarak farklı medya araçlarının kültürel yaşama dahil olması ile öykülerin üretilme ve tüketilme biçimleri sürekli değişime uğramıştır. "İlkel" mit ve ritüellerde kökleri bulunan ve öyküleri oluşturan karakter ve olay arketipleri de, farklı medya araçlarının aracılığı ile aktarıldıklarında arketipsel özelliklerini korumakla birlikte farklı aktarım biçimlerine bürünmüşlerdir. Uyarlandıkları 'yeni' medya ile gerek kendi çağlarının toplumsal, politik ve ideolojik yapılarından etkilemiş, gerekse öyküyü yaratan ve onu dinleyen/okuyan/izleyen/oynayan hedef kitle arasındaki iletişim biçimleri içinde yeniden yaratılmışlardır. Burnett'in belirttiği gibi, teknoloji sadece yeni araçlar kullanmakla ve geliştirmekle ilgili bir şey değildir. Teknoloji insanların çevrelerini yeni biçimlerde modellemelerine ve yeni düşünme biçimleri için temeller yaratmalarına olanak tanır. "Teknoloji fiziksel aygıtların icadı ve yaratımı ile olduğu kadar bilişsel değişimle de ilgili bir şeydir: Dijital çağın belki de en önemli derslerinden biri budur" (Burnett, 2007:152). İletişimin sanatsal boyutunu oluşturan sözlü ve yazılı edebiyat, sinema ve günümüzde dijital oyun yapıları arasında uyarlanan öyküler, aynı zamanda bu yapılar arasındaki metinlerarası ilişkiyi de açığa çıkarır. Metinlerarası ilişki, tarihsel bağlamdan ve mekandan kopuk kurulmaz, farklı tür ve biçimlerdeki metinler zaman ve uzam içinde diyalog içindedir (Çakır, 2009:33). Bu tarihsel ilişki, hem uyarlanan öyküsel içerikte, hem de öykünün estetik boyutunu oluşturan metinsel biçimde etkilidir. Öykülerin ve diğer tüm iletişimsel etkinliklerin aktarılmasında kullanılan medya ise, çağının kültürel yapısını biçimlendiren en önemli olgulardan biri olarak durmaktadır.

Metinlerarası ilişkiyi basılı kitap, sinema filmi ve dijital oyun gibi farklı öykü iletim medyası üzerinden incelemek mümkündür. Basılı kitap, matbaanın icadı ile başlayan tipografik kültür içinde doğmuş ve ancak on altıncı yüzyılda yaygınlaşmaya başlamıştır. Sinema ise on dokuzuncu yüzyılın sonunda kapitalizmin yükseliş çağında doğmuş ve yirminci yüzyıl boyunca kitlesel iletişimde televizyon ve radyo ile birlikte etkisini sürdüren elektrik ve elektronik medya kültürünün bir parçası olmuştur. Bu kültürün devamında ortaya çıkan dijital teknolojinin etkileşimli medya aracı bilgisayar ve internetin çevresinde, özellikle 1990'lı yıl-

larda gittikçe yaygınlaşarak kendini gösteren siber kültürün birçok görünümünden biri olarak dijital oyun da kitap ve sinema gibi bir öykü anlatıcısına dönüşmüştür. Birbirlerinden farklı dillere sahip öykü iletim biçimleri olarak basılı kitap, sinema ve dijital oyun karşılaştırmalı çözümlemeye açık yapılardır.

Bir öykü iletim medyası olarak dijital oyunu ve genel olarak bilgisayar teknolojisinin sunduğu pratikleri, B. Laurel (1993) dramatik bir sanat olan tiyatroya benzetmiştir. Buna karşın, modern elektronik bilgisayar ve ilk oyunlar, aslında İkinci Dünya Savaşı sırasında gereksinim duyulan ve bu dönemde hızla gelişen savaş teknolojisinin bir parçası olarak karşımıza çıkar. İkinci Dünya Savaşı sonrasında siyasal açıdan iki kutba bölünmüş bir dünyada, komünist blok ile ABD arasında, Soğuk Savaş dönemi (1947-1991) yaşanan teknolojik rekabet, elektronik bilgisayar teknolojisinin daha hızlı gelişmesine neden olmuştur. Bilgisayar oyunlarının tarihini ise savaşın tarihinden ayrı düşünmek olanaksızdır. T. Goldsmith ve E.R. Mann'ın 1948 yılında ürettiği '*Cathode-Ray Tube Amusement Device'* (Katot Işın Tüplü Eğlence Cihazı) füze atarak hedef vurmayı simüle etmek üzere tasarlanmıştır. Kontrol topları ile füzelerin hızları ve yönleri değiştirilebilmektedir (Sezen ve Sezen, 2011: 256). Bu cihaz bilgisayar oyunlarının atası olarak kabul edilmektedir. Bilgisayar oyunlarının ilk biçimlerinden olan 1958 yapımı '*Tennis for Two'* (İki Kişi İçin Tenis) aynı zamanda ABD ve SSCB arasındaki Soğuk Savaş'ın osiloskop ekranı üzerindeki soyutlaması gibiyse, teknolojisini gelecekte olabilecek bir uzay savaşı simülasyon programına borçlu olan 1962 yapımı *SpaceWar!* (Uzay Savaşı!) iki ülke arasındaki uzaya çıkma savaşının doğrudan bir dışavurumudur (Brisbois, 2007). 1950'ler ve 60'lar boyunca yapay zeka ve bilgisayar etkileşimi üzerine gerçekleştirilen bir dizi buluş birbirini izlemiştir. Bunlardan biri J. Weizenbaum tarafından 1966'da geliştirilen *ELIZA*'dır. "ELIZA, bir tür doğal dil işleme deneyi olarak, yazılı ifadelere, basılı kelimelerle verdiği yanıtlarla gerçekleşen sohbet yoluyla çalışan bir bilgisayar programıdır" (Murray, 1997: 69). Murray'e (1997) göre, ELIZA'nın etkileşimli drama için önemi, Lumiere'lerin '*Trenin La Ciotat Garı'na Girişi*' filminin sinema için olan önemi ile eşdeğerdedir. Bir terapisti simüle eden *ELIZA*, öyle şaşırtıcı biçimde ikna edicidir ki, Cambridge'teki araştırma laboratuvarında çalışan beyin takımından bir araştırmacı, bilgisayarında *ELIZA*'nın eski versiyonunu açık bırakıp gitmiş, ertesi sabah laboratuvara gelen bir şirket yöneticisi, bilgisayara yazdığı yanıtların yapay zekâdan geldiğini sohbetin sonuna dek anlayamamış ve yanıtların o sırada evinde bulunan iş arkadaşı tarafından verildiğini zannetmiştir. "ELIZA, daha sonra yaygınlaşacak olan metin tabanlı dijital oyunlar için bir ilham kaynağı olacaktır" (Sezen ve Sezen, 2011: 259). İki kişinin oynayabildiği bir tenis oyununun simülasyonu olan ve Atari firması tarafından ilk kez 1972 yılında piyasaya sürülen *Pong* ise, bilgisayar oyununu araştırma laboratuvarlarından çıkarıp gündelik yaşamda sıradan insanların oynayabileceği ilk popüler ticari oyun olarak karşımıza çıkar.

Dijital oyunların popüler kültüre girmesinden önce kitleleri eğlendirmek için sadece kitaplar, televizyonlar ve filmler vardı. Dijital oyun teknolojisi ise ekranda görünen görüntüyü kontrol etme ve değiştirebilme olanağını kitlelere vermiştir. 70'li yıllardan başlayarak 80'lerin ilk yıllarına dek altın çağını yaşayan *arcade* oyunlar, *Pac-man* veya tanımlanamayan uzaylı istilacılar gibi temalarla kitleleri eğlendirmeye devam etti. Fakat bu yeni dijital eğlence aracının var olmaya devam ede-

bilmesi için, oyun tasarımcıları televizyon ve sinemanın zaten sahip olduğu bir şeye, 'öykü'ye ihtiyaç duyduklarını fark ettiler (Brisbois, 2007). 1981 yılında Shigeru Miyamoto tarafından tasarlanan bir karakter olan *Mario* ilk olarak, Nintendo Oyun Şirketi'nin yapımcısı olduğu *Donkey Kong* isimli oyunda oyuncu karşısına çıkmış ve oyuncunun özdeşleşebileceği bir kahraman olarak dijital oyun tarihinin ilk protagonisti olmuştur. Oyunun öyküsü, ana karakter olan *Mario*'nun, *Donkey Kong* isimli dev bir maymundan genç bir kızı kurtarması üzerine kuruludur ve oyuncu ana karakteri, belirli engellerin zıplayarak, koşarak ve kaçarak geçildiği bir dizi platformdan geçirmeye çalışır. *Donkey Kong* da, Pong gibi bir *arcade* oyunudur. Fakat ilk kez bir dijital oyunda belirli mücadeleleri geçmek zorunda olan bir karakterle özdeşleşme aracılığıyla içine girilen bir öykü sunulmuştur. Buradan çıkarılan sonuç önemlidir: Tıpkı sinema gibi, dijital oyun medyası da onu kullanan kişiye öykü ve karakterler aracılığıyla, korku, heyecan, üzüntü veya neşe gibi duyguları geçirme potansiyeline sahiptir.

İlk popüler dijital oyunlar, ekrandan oyuncuya sunulan temsili/dramatik görüntüleri kullanmış olsa da, anlatısallıkla kurulan metin tabanlı oyunlar da dijital oyun tarihi açısından önemli bir yere sahiptir. Metin tabanlı oyunların var olabilmesi için sadece bilgisayarın icat olması yeterli değildi. Aynı zamanda bilgisayarların birbiriyle iletişim kurmasını sağlayacak bir ağ sistemine de gereksinim vardı. Miller'ın (2004) da belirttiği gibi, bilgisayar icat edilmeseydi ve onu izleyen teknolojik gelişim olmasaydı, dijital eğlence var olamazdı. Fakat internet de dijital eğlencenin gelişmesinde son derece önemli bir kilometre taşı olmuştur. Aynı dönemde, dijital eğlence tarihinde başka önemli bir gelişme olmuş, dünyanın ilk MUD'ı yaratılmıştır . MUD ve onun yakın kuzeni MOO (nesneye dayalı MUD) içinde birçok oyuncunun kurmaca karakterlere büründüğü, fantastik çevreleri keşfettiği ve diğer insanlarla etkileşime geçebildiği metin tabanlı macera oyunları olarak tanımlanabilir.

Siberdrama Kuramı

Dijital oyunlara öykü ve karakter unsurlarının girmesi, bu alanda çalışan bazı kuramcıların da ilgisini çekmiştir. Dijital oyun kuramı, doksanlı yıllar boyunca bu alanda sürdürülen ve dijital oyunları anlatısal metinler olarak çözümleyen anlatımcılar ile yeni oluşmakta olan bu disiplini anlatıbilimden ayrıştırma çabası içinde dijital oyunları oyunsal metinler olarak çözümlemek isteyen ludolojist kuramcılar arasındaki tartışma ekseninde biçimlenmiştir. "Anlatımcılar roman ve sinema filmlerini anlatının prototipik örnekleri olarak ele alır ve ludolojist kuramcılar ise genellikle Johan Huizinga ve Roger Caillois'nın oyunları ciddi "etkinlikler"den ayıran düşüncelerini izler" (Simons, 2007). Bu iki farklı bakış açısı, dijital oyunu, ikisi de Türkçede 'oyun' anlamına gelen, ama İngilizcede *game* ve *play* şeklinde iki farklı oyun terimine işaret eden kavramlara başvurarak açıklarlar. Bu akademik tartışmanın neredeyse bütününde, kullanılan dil, çeşitli konferans ve yayınlar yoluyla sözlü ve yazılı İngilizcedir. Buna göre; ludolojist yaklaşımlar, video oyununu *game*, anlatımcılar ise '*play*' olarak ele alırlar. Buna karşın Türkçede, bu türden etimolojik bir ayrışma söz konusu değildir. 'Oyun' kavramı, Türkçede, *game* anlamına gelen çocuk oyunları, kart, şans ve spor oyunlarını kapsadığı gibi, *play* anlamının temsil ettiği tiyatro, sinema, dans vb. dramatik etkinlikleri de kapsamaktadır. 'Oyuncu' kavramı ise, hem dramatik bir temsilde rol alan ve

bir karakteri canlandıran kişi, hem de geleneksel veya dijital bir oyun oynayan kişi için kullanılmaktadır. Oyun sözcüğünün, aynı zamanda 'ozan' anlamını taşıyan arkaik bir tanımı daha vardır (BTS, 2012). Metin And'a göre, "Orta Asya şamanının türlü adları arasında, örneğin Yakutların kullandığı ad, Türkçe bir ad olan '*oyun*'du. (...) Daha da önemlisi oyun sözcüğü yalnız şaman için değil fakat örneğin Türkistan'da şaman töreninin tümüne deniyordu" (And,1974:25). Arkaik kültürlerde, toplumsal belleğin zamanda ve uzamda aktarılması için mitsel öyküleri anlatan ve ritüellerde bu öykülerin canlandırılması için topluluğu yöneten şamanın 'oyun' kavramı ile ilişkisi, iki farklı bakış açısını uzlaştıracak etimolojik bir bulgu olarak durmaktadır. Bununla birlikte, "oyun kuramına göre, bir anlatı ve bir oyun arasındaki fark sadece bir perspektif sorunudur. Hem ludolojistler hem de anlatımcılar sırasıyla bir oyun ve bir anlatıyı oluşturan eylem ve olay sekanslarına değinirken 'öyküler' den bahsederler" (Osbourne, 2004).

Dijital oyun kuramında anlatımcı geleneği başlatan '*Computers as Theater'* (1993) adlı kitabıyla, Aristotelesçi dramatik yapı kategorilerini, bilgisayarın etkileşimli yapısına uygulayan Laurel (2003), drama ile insan-bilgisayar ilişkisini eylem, karakter, düşünce, dil, melodi (doku) ve gösteri (sahneleme) kavramlarını kullanarak karşılaştırdı. Laurel'in bilgisayarın etkileşimli teknolojisine getirdiği Aristotelesçi yaklaşımdan yola çıkan J. Murray (1997), bu yeni, etkileşimli ve dijital medyanın öykü anlatma potansiyeli üzerine düşünerek 'siberdrama' kavramını geliştirmiştir. Murray'e göre, siberdrama kavramı, "yeni dijital medyada, öykü anlatımının yeniden icat edilmesidir. Başlangıçta, en yaygın siberdrama biçimleri, nişancı oyunlarından içine bireyleri alabilen derin kurmaca dünyalara hevesle geçiş yapacak olan çocuklar ve gençlerin alanı olabilir, fakat bu biçimin kendisinin çocukça olduğunu düşünmek yanlış olacaktır. Yeni kuşak büyüdükçe, bu doğal olarak yaygın bir biçim haline gelecek ve bu kuşak hep daha ustaca ve ifade gücü yüksek öykülerin içine girmek için arayışta olacaktır" (1997: 271).

Ayrıca Murray, siberdrama kavramını, farklı etkileşimli dramaturjik biçimler ve bunların teknolojik dönüşümle gelecekte alabileceği öngörülen biçimlerle düşünmüştür (1997:27). Siberdrama kavramını tartıştığı '*Hamlet on The Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*' adlı çalışmasında ise Murray (1997), bilimkurgu türünde bir TV dizisi olarak yayınlanan '*Star Trek: The Next Generation*'ın (1987) öyküsünde, uzay gemisi mürettebatının kimi zaman eğitim, kimi zaman eğlence veya rahatlama amaçlı kullandığı *Holodek* adı verilen 'hologram odası' fikrinden hareket etmiştir.

Holodek; *Star Trek*'in öyküsünde kullanılan ışık hızında seyahat, foton silahlar, ışınlanma odası gibi 23. yüzyıl teknolojisinin nasıl görüneceğine dair çizilen resmin bir parçasıdır. Üç boyutlu ışık-imgeler yaratabilen bu hologram odası, içi beyaz ızgara çizgileriyle kaplı, üzerinde holografiyi, manyetik 'güç alanları' ve enerji-madde dönüşümü ile birleştiren simülasyonları yansıtabilen bir bilgisayarın bulunduğu, boş siyah bir küpten oluşur. Bir simülasyon odası olarak *Holodek*, içinde hayali karakterler ve öykülerin olduğu hayali bir dünya yaratır, fakat bu dünyada insanlar ve nesnelerin etkileşimlilik düzeyleri çok yüksek ve gerçekçidir. "Sonuç, istenildiği zaman durdurulabilen, başlatılabilen veya kapatılabilen fakat gerçek yaşam gibi görünen ve davranan ve oturma odası yangını, içilebilen çay, dokunulabilen, konu-

şulabilen ve hatta öpüşülebilen Lord Burleigh ve hizmetçisi gibi karakterleri olan hayali bir dünyadır" (Murray, 1997:15).

Murray'in, bir şemsiye kavram olarak kullandığı siberdrama, farklı dönem ve türlerde geçebilecek sayısız öykünün içine bedensel olarak girilebilip, izlemekten öte doğrudan içinde rol alınıp 'oynanabilecek' simülasyon odaları olarak *Holodek* teknolojisinin günümüzdeki habercilerinden biri ve etkileşimli öykü anlatımının bir biçimi olan, dijital oyunları da kapsamaktadır. Dijital teknolojinin etkileşimli doğasının sonucu olarak doğan 'etkileşimli drama'nın poetikası da, edebiyat ve klasik sinemanın çizgisel öykü anlatımını dönüştürecek güce sahip estetik kategorilerin doğmasına neden olmaktadır. Murray, bu yeni medyanın estetik kategorilerini, öykü dünyasının *içine gömülme*, *dönüşüm* ve *amaçlı eylem* olarak sıralayarak neo-Aristotelesçi yaklaşımını ortaya koyar. İçine *gömülme*, oyun oynayan kişinin oyun dünyasını oluşturan öykünün içine dahil olması anlamındadır. Murray'e göre, bu metaforik kavram, suya atlayan bir insanın bedeninin tamamen suya gömülmesine benzetilebilir (1997:98). İçine *gömülme*, geleneksel dramatik yapıda özdeşleşme kavramı ile ilişkilidir. Sinemada; izleyici, öykünün ana karakteri ile psikolojik düzeyde yaşadığı özdeşleşme yoluyla öykü dünyasının içine girer. Özdeşleşme izleyicinin içinde bulunduğu fiziksel ve duygusal konumdan, yani kendi gerçekliğinden koparak, öykü dünyasının kurgusal gerçekliğine girmesine yardım eder. Karakter aynı bir vagon gibi, izleyiciyi öykünün başından sonuna dek taşıyarak, öykü dünyasının gösterim boyunca gerçekmiş gibi algılanmasını sağlar. Etkileşimli bir öykü dünyasının karşısındaki insan da, içinde bulunduğu fiziksel uzamı tamamen unutup, öykü dünyasının içine dahil olma ve öykünün ilerleyişine müdahale etme deneyiminin arayışındadır. Etkileşimliliğin getirdiği kontrol gücü ile etkileşimli arayüz ve avatarlar aracılığıyla pekişen özdeşleşme duygusu, psikolojik düzeyde kişinin öykü dünyasının içine girebilmesini sağlarken, izleyici artık öykünün ilerleyişine katkıda bulunan oyuncuya dönüşür ve fiziksel ve/veya zihinsel edilgenlikten sıyrılarak öykünün ortaya çıkmasında aktif rol alır.

Daha fazla içine dahil olunabilir bir uzamda, kişi daha çok aktif olmak ister. Fakat öykü dünyasına giren oyuncunun, oyun dünyası içindeki eylemleri genellikle rastlantısal değildir. Öykü, anlatıyı ve/veya dramatizasyonu kullanarak, karakterin eylemlerinin yöneldiği amacı gösterir. Murray, oyuncunun öykü tarafından belirlenen belirli bir istem yönü doğrultusunda gerçekleştirdiği etkinliğini *amaçlı eylemlilik* kavramıyla açıklar: "*Amaçlı eylem*, anlamlı eylemde bulunmanın doyurucu gücü ile karar ve seçimlerimizin sonuçlarını görmemizdir" (Murray, 1997:126). *Amaçlı eylem,* bilgisayar teknolojisinin doğal bir sonucudur. Zaten bilgisayarda bir dosyaya sağ veya sol fare tuşuyla tıkladığımızda, amaçlı bir eylemde bulunma deneyimini yaşarız. Etkileşimliliğin bir sonucu olarak bu kategori, elbette etkileşimli drama deneyimi içinde de vardır. Geleneksel dramatik yapıda da karakterlerin eylemleri rastlantısal değildir. Dramatik karakter, belirli ve güçlü bir istem yönü olan ve bu istemine ulaşmak için eylemde bulunan kişidir.

Siberdramatik öyküde *amaçlı eylem*de bulunma görevi, elinde kontrol gücü olan oyuncuya aittir. Dijital oyun metni, oyuncunun hangi eylemlerde bulunacağını aynı zamanda bu eylemlerine inandırıcılık, haklılık veya nedensellik kazandırma amacıyla anlatısal veya dramatik yöntemlerle istem yönünü belirginleştirmekle işe koyulur. Amaç, dünyayı kurtarmak

veya bahçedeki meyveleri zamanında toplamak olabilir; fakat öykü bu amacı ortaya koyarak, oyuncunun hangi eylemleri, ne amaçla veya ne kadar zamanda yapması gerektiğini belirleyen etkendir.

Dönüşüm ise, Murray'in üçüncü estetik kategorisidir. Geleneksel dramatik yapıda *dönüşüm* karakterin içinden geçtiği mücadele dolu öykünün sonunda yaşadığı duygusal ve/veya durumsal değişimi ifade eder. Olay örgüsü arketiplerinin oluşturduğu mücadeleler geçildikçe, karakter hem çatışma halinde olduğu ve içinde yaşadığı kurgusal dünyayı hem de kendi iç dünyasını dönüştürür. Yaşanan *dönüşüm*, izleyiciyi Aristotelesçi anlamda dramatik yapının görevi olan ve arınma/rahatlama anlamına gelen 'katharsis'e taşır. Artık temel çatışma çözülmüş, mutlu veya kötü sona ulaşılmış, fakat sonunda özdeşleşilen temel karakter, iç ve/veya dış dünyasında dönüşüme neden olmuştur.

Dijital oyun karakteri, aynı zamanda oyuncunun kendisidir. Oyun metninin etkileşimli yapısının izin verdiği ölçüde, oyuncu karar ve seçimleri, karakterin oyun metni içinde farklı çatışmalar yaşamasını ve dolayısıyla olay örgüsünü belirlemesini, etik açıdan iyi veya kötü eylemde bulunma arasında seçim yapmasını veya farklı kurgular yaratarak, farklı sonlara ulaşmasını sağlayabilir. Buna karşın bazı dijital oyunlardaki sınırlı etkileşim olanağı, sabit karakterle ve sabit öykü içinde sınırlı eylem pratiklerine izin veren bir yapı kurabilmektedir.

Murray'in ve Laurel'in neo-Aristotelesçi teorilerinden yola çıkan M. Mateas ise etkileşimli dramanın poetikasını bir model haline getirerek, kuramsallaştırma çabasını göstermiştir. Mateas, dijital oyunlar için, '*siberdrama*' yerine '*etkileşimli drama*' terimini kullanmayı tercih etmiş ve Laurel ile Murray'in kuramlarını Aristoteles'in Poetika'sında tanımladığı kavramlarla bir araya getirerek, dijital oyun kuramında neo-Aristotelesçi yaklaşımın modelini oluşturmuştur. Mateas '*A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games'* (2004) adlı makalesinde, etkileşimli dramayı geliştirmedeki zorluğu, teknolojiyi ve tasarım alanını yönlendirecek teorik çerçevenin eksikliğine bağlamış ve oyuncunun *amaçlı eylemliliği* ile eklenen etkileşime yönelik bazı değişiklikleriyle Aristoteles'in dramatik teorisi üzerine kurulu bir etkileşimli drama kuramı önermiştir.

Murray'in *içine gömülme*, *amaçlı eylemlilik* ve *dönüşüm* kategorilerini değerlendiren Mateas, bu kavramlardan içine gömülme ve dönüşüm kategorilerinin klasik dramada bir biçimde zaten bulunduğunu, fakat *amaçlı eylemliliğin*, *kullanıcı eylemi*'ni dramatik yapıya dahil etmesi sayesinde, etkileşim unsurunun dramatik yapıya eklendiğini vurgular. *Amaçlı eylemlilik* ise, Mateas'a göre (2004), eğer oyundaki maddi ve düşünsel ölçütler arasında bir denge bulunuyorsa, oyuncu tarafından deneyimlenebilir. Öyküdeki dramatik olasılıklar yoluyla düşünsel ölçütlerle (sağlayıcılarla) harekete geçirilen eylemler; gösteri, doku, dil ve düşünce aşamalarıyla kullanılır hale gelen maddi ölçütlerle (sağlayıcılarla) orantılıysa, oyuncu *amaçlı eylem*de bulunma deneyimini yaşayabilecektir. Bu bağlamda, araştırma kapsamında, 'Alice Harikalar Diyarında' öyküsünün seçilen bölümlerinde, oyuncunun *amaçlı eylemi*nin öykü metnine eklenme biçimleri ve *kullanıcı eylemi*nin nitelik ve çeşitliliği siberdramatik yapının çözümlenmesi açısından öne çıkan kategoriler olarak durmaktadır.

Edebiyat, Sinema ve Dijital Oyun Öyküsü Olarak 'Alice Harikalar Diyarında'

Lewis Carroll takma adıyla Charles Lutwidge Dodgson'ın, 1865 yılında yazmış olduğu ve Alice adında küçük bir kızın fantastik bir dünya olan Harikalar Diyarı'nda geçen maceralarını anlatan 'Alice Harikalar Diyarında' (*Alice in Wonderland*) romanının yayınlanmasından tam otuz yıl sonra, 1895 yılının Aralık ayında, ilk sinema gösterimi Paris'te yapılmıştı. Sinema aracılığıyla öykü anlatılabilmenin mümkün olduğu ise yirminci yüzyıl başında artık keşfedilmişti. G. Méliès'nin, 1902 yapımı 'Aya Seyahat' adlı filmi, ayda geçen ve insanların ayda yaşayan uzaylı yaratıklarla mücadelesini anlatan öyküsü ile sinema yoluyla fantastik öyküler de anlatılabileceğini kanıtlamıştı. Méliès'nin çeşitli fantastik öyküler ve masal uyarlamalarından oluşan filmlerini çektiği o yıllarda, Alice'in öyküsü de ilk olarak 1903'te C.Hepworth ve P. Stow tarafından sinemaya uyarlandı. 'Alice Harikalar Diyarında', bundan sonra sinema tarihi boyunca defalarca televizyon ve sinema filmi olarak en çok uyarlanan edebiyat eserlerinden biri oldu. Bu uyarlamalardan sonuncusunda ise öykü, 2010 yılında T. Burton tarafından çağın gelişmiş üç boyutlu animasyon teknolojisi de kullanılarak yorumlandı. Alice'in öyküsü, '*American McGee's Alice*' adıyla 2000 yılında üçüncü şahıs macera türünde psikolojik gerilim öğeleri içeren bir dijital oyun olarak uyarlandıktan sonra yapımcı *Electronic Arts* oyun geliştirme ve dağıtım firması, 2011'de '*Alice: Madness Returns*' (Alice: Delilik Dönüyor) adıyla yine psikolojik gerilim türünde bir devam öyküsünü daha oyunculara sundu. Her iki dijital oyunda da Alice, kendi bilinçaltını temsil eden Harikalar Diyarı'nda düşmanlarına karşı çeşitli silahlar kullanarak mücadele eden akıl hastası bir genç kız karakteri olarak çizilmiştir.

'Alice Harikalar Diyarında' öyküsünün çeşitli uyarlamalarında da olduğu gibi, her medyanın kendi doğasından kaynaklanan ve onun özgüllüğünü oluşturan, dolayısıyla da onu diğer sanat ve iletişim medyasından ayıran belirli biçimsel ve işlevsel özellikleri vardır. Bu özellikler, aracın teknik yapısı ve işleyişinden olduğu kadar, aracın üreticisi ve onun kullanıcısı ile kurduğu ilişkiden de kaynaklanır. " Medya gönderen ve alıcı arasında uzanmaz; onları da içerir ve kurar" (Mitchell, 2005:204; Williams, 1977'den akt. Hutcheon, 2006: 34). Bu bağlamda siberdramatik bir metin olarak kabul edebileceğimiz '*Alice: Madness Returns*' vb. dijital oyunlarda, öykü ve oyun bölümlerinin birbiriyle ilişkisi ve nasıl kurgulandıklarını çözümlemek aynı zamanda, oyun medyasının kodlarını, biçimsel ve işlevsel özelliklerini ve bu metnin kullanıcıları olarak üretici ve oyuncu arasındaki ilişkiyi de çözümlemek anlamına gelecektir. Bir dijital oyun metni, genellikle, oyuncunun eylemine belirli bir yön ve amaç kazandıracak öykü animasyonları (sinematikler) ile amacı ve yönü belirlenmiş eylemi davet eden oyunsal bölümlerin dizgesinden oluşur. Metnin kullanıcısı ise, oyun boyunca izleyici ve oyuncu kimliklerinin düzenli değişen rollerini üstlenir. Bu rollerin dengeli dağılımı öykü animasyonları ve etkileşimli oyun aşamalarının dengeli kurgusuna bağlı olarak gelişir. 'Alice Harikalar Diyarında' gibi uyarlama bir öykü örneği üzerinden, farklı medya araçlarının kodsal dönüşümünü izlemek de mümkün olabilecektir. *A Theory of Adaptation* adlı çalışmasında ise Hutcheon (2006), uyarlama öyküde medya değişiminden kaynaklanan biçimsel ve işlevsel farkları üç düzeyde inceler: 'anlatıdan gösteriye', 'gösteriden anlatıya'; 'gösteriden gösteriye' ve 'anlatı veya gösteriden etkileşime, etkileşimden anlatıya veya gösteriye'. 'Alice Ha-

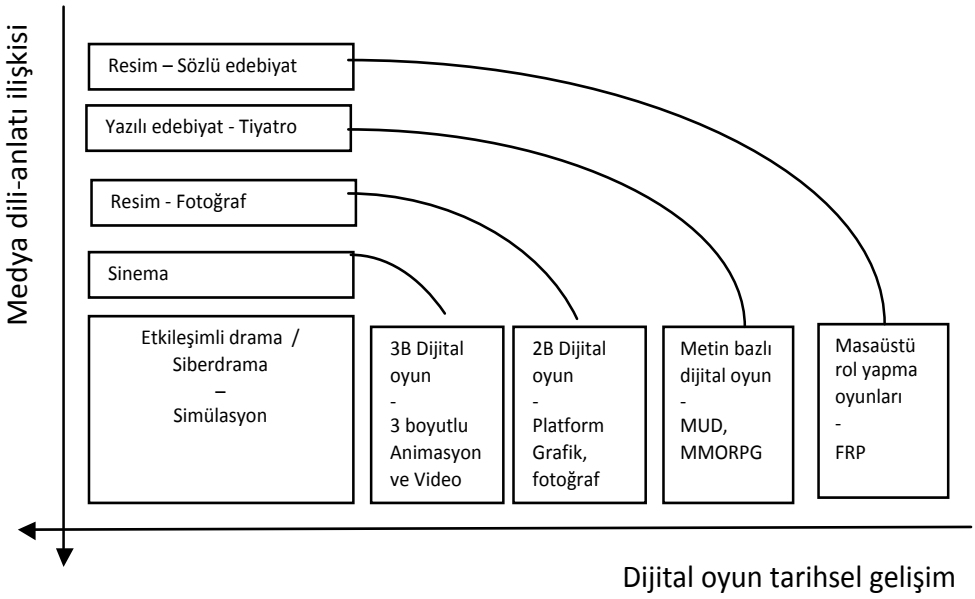
rikalar Diyarında', bu üç düzeyde de medya değişiminden kaynaklanan kod dönüşümleriyle defalarca uyarlanmış ve son olarak, dijital oyun uyarlamasıyla etkileşimli dramatik medyanın biçimsel yapısı ve işleyişi ile tekrar kurgulanmış bir öykü olması nedeniyle, bu çalışma için zengin veri sağlayıcı bir örneklem olarak kabul edilebilir. Buna karşın bu çalışmanın sınırları içinde öykünün bütününün kod dönüşümünü incelemek mümkün olamayacağından, Alice'in öyküsünün ilk iki bölümü oluşturan 'Tavşan Deliğinden Aşağı' ve 'Gözyaşı Havuzu' bölümleri incelenmek üzere ele alınmıştır.

Anlatıdan, Görsel-İşitsel Sinema Diline ve **Etkileşimli Dramaturjiye 'Alice Harikalar Diyarında'**

Dijital oyun tarihi boyunca, metin temelli oyunlardan, günümüz üç boyutlu oyunlarına gelişen süreçte, etkileşimlilik yine artarak ve daha çok görselleşerek gelişmiştir. Etkileşimliliğin ve kullanıcı eylemliliğinin gelişimi üzerinden dijital oyun tarihi ile genel medya / anlatı medyası tarihinin gelişimine baktığımızda, edebi sanattan, simülasyona doğru gelişen paralellik ilgi çekicidir. Tarihsel süreçte, öykü anlatımı, imge açısından daha 'soyut olan'dan; etkileşimli - hareketli görselleşmeye doğru evrimleştiği bir düzeye doğru gelişmiş gibidir. Bu süreç, dijital oyun tarihinde yeniden yaşanmış gibidir (Bkz. Tablo 1). Etkileşim dolayımıyla, görüntü, ses, grafik ve metinler, öykü metnine eklenen *kullanıcı eylemi*ne açılan öğelere dönüşmüştür. Mateas'ın vurguladığı ve oyun karakterine eklediği *kullanıcı eylemi*, dijital oyun tarihi boyunca yazılı metinden, 3 boyutlu simülatif nesnelere doğru yönelmiştir. Bununla birlikte, dijital oyun tarihi boyunca, oyunların etkileşimli yapıları, metin tabanlılıktan üç boyutlu simülatif uzamlara doğru etkileşimli görüntünün gelişimi ile şekillenmişse de; metin, video, 2 boyutlu grafik, fotoğraf gibi unsurların tamamen yok olduğunu söyleyemeyiz. Son dönem dijital oyunlar, farklı görsel, işitsel ve metinsel malzemeyi bir arada kullanmakta ve bunların hepsine etkileşimlilik özelliği verilebilmektedir.

Metnin oyuncuyla kurduğu ilişki bağlamında ise, oyuncuya özgürlük ve kontrol gücü vaadi ile sunulan etkileşimlilik sorgulanabilir hale gelir. Çünkü bu vaade karşıt bir şekilde, öykünün sunumunda, kullanıcı eyleminin nitelik ve çeşitliliğine bağlı olarak etkileşim sınırlandıkça, açık uçluluk ve hayal gücüne bırakılan alan aslında gittikçe azalıyor, fiziksel deneyim, zihinsel etkinliğin yerine geçiyor olabilir.

Bu çalışma kapsamında 'Alice Harikalar Diyarında' uyarlaması olan dijital oyunun ilgili bölümlerinin anlatı yapısı, kavramsal çerçevede açıklanan karakter-olay örgüsü arketipleriyle çözümlenmiştir. Murray'in *amaçlı eylemlilik* ve Mateas'ın *kullanıcı eylemi* kategorilerinin oyun metnindeki yerleri, çeşit ve biçimlerinin ortaya konmasıyla, siberdramatik yapının, işleyişinin ve dolayısıyla oyun metninin oyuncuyla kurduğu ilişkinin çözümlenmesi amaçlanmıştır. Roman ve sinema filmi olarak 'Alice Harikalar Diyarında' öyküleri ise, araştırmaya siberdramatik yapının, epik ve dramatik yapıların işleyişlerinden farklılıklarını da çözümlemeye dahil edebilmek amacıyla ele alınmıştır.



Tablo 1: Medya- anlatı ilişkisi ile dijital oyun metninin tarihsel dönüşümü karşılaştırılması

Bir edebiyat eseri olarak 'Alice Harikalar Diyarında'nın 'Tavşan Deliğinden Aşağı' başlıklı ilk bölümü, Alice adındaki küçük bir kızın beyaz ve ceket giymiş acele içindeki bir tavşanı izlemesi ve onun ardından derin bir kuyudan düşüşü esnasında gördükleri ve aklından geçirdiği düşüncelerin anlatılmasıyla başlamaktadır. Burada ilk olay örgüsü arketipi olarak, kahramanın bir tavşan aracılığıyla 'maceraya davet edilmesi' ve sonunda Campbell'ın 'balina karnı' olarak simgeleştirdiği arketipi karşılayan, bulunduğu ve bildiği dünyadan, bilinmedik ve karanlık bir dünyaya ilk adım atışı gerçekleşir. Alice, istemi dışında maceraya atılması ve uzun bir düşüşün sonunda, yeraltındaki dünyaya ulaşır ve burada karşısına çıkan, ağırlıklı olarak bulmaca tipi sınavları aşmak zorunda kalır. 'İlk eşiğin geçilmesi' düşüşün hemen ardından başlar. İlk ve önemli sınavı, küçük bir anahtarı kullanarak, fare deliği büyüklüğündeki bir kapıdan geçerek, kilitli kaldığı alçak tavanlı bir odadan kurtulmayı başarmaktır. İlk bölümün sonunda Alice bu sınavı geçememiş, bedeni iyice büyümüştür. Bölüm, Alice'in bu durumu kabullenemeyip dev gözyaşlarını dökmesiyle sona erer. İkinci bölüm olan 'Gözyaşı Havuzu' ise, Alice'in kendi gözyaşlarından oluşan havuzun içindeki mücadelesini konu alır. Bölümün başında kendi durumunu kendi kendisiyle konuşarak değerlendiren Alice, küçük bir kız gibi ağladığı için kendisini suçlar ve sonunda tekrar küçülmeyi başarır, fakat bu sefer de suyla mücadelesi başlar. Bu aşamada, suda yüzmeye çalışan bir fare ile konuşmaya çalışır ama bunu da beceremez. Sonunda fare ona bir kıyıya çıkmayı önerir, ancak o zaman onunla konuşacaktır. Öykünün genel yapısı, Alice'in tavşan deliğinden aşağı düşerken aklından geçenler, kendi kendisiyle konuşmaları, sürekli ondan kaçan beyaz tavşan ve fare ile olan diyalog çabasından oluşan anlatısal nitelikteki alt bölümlerden oluşur.

2010 yapımı sinema filmi uyarlamasında ise, Alice karakteri, küçük bir kızken gördüğü

kabusların geçtiği bir dünya olan 'Harikalar Diyarı'na; artık büyümüş ve aslında istemediği bir evliliği yapıp yapmama kararını alma noktasına gelmiş bir genç kız karakteri olarak çizilmiştir. Alice, 'tavşan deliğinden aşağı' düşmeden önce, ablasıyla bankta oturan küçük bir kız değildir. Ablası onu aldatan bir adamla evlenmiştir. Bir zamanlar zengin olan babası ölmüş ve annesi, babasının başlattığı işlerin ve zenginliklerinin devam ettirilmesi için Alice'i istemediği bir evliliğe sürüklemektedir. Kalabalık bir aile grubunun önünde edilen evlenme teklifinden, düşünmek istediğini söyleyerek kaçan ve tavşanı takip eden Alice sonunda kendisini onu Harikalar Diyarı'nın içine götüren derin ve karanlık delikte bulacaktır. Fakat, genç kız önce bunun eski kabuslarından biri olduğunu düşünür. Carroll'un öyküsünü senaryolaştırırken öyküyü yeniden yaratmayı deneyen senarist Woolverton'a göre (2010) senaryonun çıkış noktası " - eğer Alice büyüseydi ve (Harikalar Diyarı'na) geri dönseydi ne olurdu?" sorusu olmuştur. Alice'in Harikalar Diyarı'nda karşılaştığı karakterler de, onu gördükleri zaman, onun büyüyerek, bu yeraltı dünyasını Kraliçe'nin zalimliklerinden kurtarmak üzere geri dönen bir kahraman olduğunu düşünürler.

Alice'in düşüşü, romanda anlatılandan farklı olarak, hızlı ve acılı bir düşüştür. Alice'in etrafındaki nesneleri incelemek ve onlar üzerinde düşünmek için zamanı yoktur. Orijinal öyküde yer alan ve dramatize edilebilecek bir sahne olan, içi boş marmelat kavanozunu merakla alması ve sonra onu koyacak bir raf bulması sahnesine de yer verilmemiştir. Hızlı düşüşün sonunda genç kız kendini doğrudan kilitli kapıların bulunduğu yeraltı odasında bulur. Oda sahnesi, Alice'in, romanda da tasvir edilen, perdenin arkasındaki küçük kapıyı ve ardından kapının anahtarını bulması, sihirli içkiden içip küçülmesi, anahtarı masanın üzerinde unutması, sihirli keki yiyip büyümesi eylemlerinin oluşturduğu dramatik olay örgüsünden oluşur. Fakat farklı olarak, filmde birileri bir kapının deliğinden onu izliyor ve onun gerçek Alice olup olmadığını tartışıyordur: "Aslında ilk gelişinde gördüğü her şeyi hatırlaması gerekirdi." (Burton, 2010). Alice'in bedeni sihirli kekin etkisiyle büyüyünce, genç kız, çocuk Alice'ten farklı olarak akıllıca bir adım atar ve anahtarı masanın üzerinden alarak, tekrar küçüleceğinin bilinciyle sihirli sıvıdan içer. Artık ağlamasına gerek yoktur. Çünkü bahçeye açılan küçük kapıyı açıp, içinden geçebilmiştir. Bu nedenle, 'Gözyaşı Havuzu' bölümü filmden tamamen çıkarılmıştır. 'Maceraya davet' ve 'balinanın karnı' arketiplerini karşılayan sahneler yaratıcı uyarlama üslubundan kaynaklanan köklü değişimlere karşın, öykünün ilk bölümünde yer almışlardır. Fakat Alice için 'ilk eşiği' oluşturan bulmaca, film öyküsünde onun için çözülmesi kolay bir bulmaca olmuştur. Artık büyümüş ve akıllanmış biri olarak, zekasıyla bulmacayı kolayca çözen genç Alice, 'gözyaşı havuzu'nda yaşam mücadelesi vermek zorunda kalmamıştır.

Alice karakterinin büyümüş ve güçlü bir genç kız olarak Harikalar Diyarı'ndaki maceralara atılması, T. Burton'dan önce, 2000 yılında yapılmış olan '*American McGee's Alice*' adlı üçüncü şahıs macera türündeki dijital oyun uyarlamasıyla gerçekleşti. Bu oyunun öyküsü, oyun metninin en başındaki animasyon bölümde verildiği şekliyle, yatakta L. Caroll'un yazdığı 'Alice Harikalar Diyarında' romanını okurken uyuyakalmış küçük bir kızın odasında başlar. Kız elinde kitabı ve yanı başındaki oyuncak tavşanıyla uyurken, odada dolaşan kedinin gaz lambasını devirmesi, evde yangın çıkmasına neden olur. Küçük kız kurtarılır, fakat ailesini yangında kaybeder. Ailesinin ölümünden kendisini sorumlu tutan küçük kız,

akıl hastanesine kapatılır, çünkü zihni yangın gecesi okuduğu kitabın öyküsünde hapsolmuştur. Fakat her seferinde karşısına çıkan, Harikalar Diyarı ve orada verdiği korku dolu mücadeleler kızın bilinçaltının korkularını temsil etmektedir. "Alice kendisini kurtarabilmek için, öncelikle Harikalar Diyarı'nı kurtarmak zorundadır"*. Oyunu oynayan oyuncu, Harikalar Diyarı'nın bölümlerine karşılık gelen mekanları, elinde kanlı bıçağı ve oyun boyunca kazandığı diğer silahlarıyla savaşan Alice'i yönlendirerek geçmek ve haritayı tamamlamakla yükümlüdür.

Bir devam öyküsü olarak, '*Alice: Madness Returns*' (2011) ise artık büyümüş genç bir kız olan Alice Lidell'ın aynı zamanda bir yetimhane olan akıl hastanesinde, psikiyatristi ile yaptığı hipnoz seansına girmesini gösteren üç boyutlu animasyon ile başlar. Alice ailesini kaybettiği yangın gecesi olanlar hakkında hiçbir şey hatırlayamamaktadır ve hatırlayabilmek için bu hipnoz seanslarına girmektedir. Ardından, iki boyutlu animasyon tekniği ile gerçekleştirilmiş sekansta Alice'in bilinçaltına yaptığı yolculuk izlenir. Bu aşamada oyuncu henüz karakteri yönlendirmez, sadece izleyici rolündedir.

Alice'in doktorun odasından çıkması sonrasında, yetimhanenin tedirgin edici koridorlarında dolaşarak, sokak kapısına ulaşması aşaması, oyuncunun *amaçlı eylemi*'ni davet eder: Oyuncu, Alice'i yürütür, koridorlardaki çocuklara yaklaşarak konuşmalarını dinleyebilir, çeşitli dergi, kitap ve çizimlere yaklaşarak bilgi edinebilir. Sokak aşamasında ise Alice yine oyuncu tarafından yönlendirilerek Viktorya dönemi Londra'sının arka mahallelerinden birinde yürür. Bu sırada karşısına çıkan beyaz bir kediyi izlemesi gerekir. Beyaz kediyi oyuncunun *amaçlı eylemliliği* aracılığıyla izleyen Alice, sonunda bir çıkmaz sokağa girer. Burada oyuncu eylemliliği kesilir ve Alice'in korkunç yaratıkların üzerine yürüdüğünü gördüğü bir halüsinasyon animasyonu izlenir. Gerçekte ona yaklaşan ise, yetimhanede onunla özel olarak ilgilenmiş hemşiredir. Animasyon sahnesi hemşire ile Alice'in diyaloğu ile devam eder. Bu sahneden çıkan sonuç, kadının aslında kıza şantaj yaptığı gerçeğidir. Kadın Alice'i güvercinlerini beslediği çatı katına davet eder. Alice onu –araya giren oyuncunun amaçlı yürütme eylemi ile- izler. Animasyon tekrar başladığında yaşlı kadın korkunç bir yaratığa dönüşür ve Alice'in üzerine yürür. Görüntü kararır. Bir sonraki sahnede Alice'i uçarcasına bir düşüşle Harikalar Diyarı'na inerken görürüz. Bu aşamanın adı 'Gözyaşı Vadisi'dir.

Giriş bölümünü izleyen ve oyunda '1. Bölüm' olarak geçen 'Gözyaşı Vadisi' aşaması, orijinal romandaki '2. Bölüm' olan 'Gözyaşı Havuzu'na gönderme yapmaktadır. Bu aşama, Alice'in dünyayı tanıması ve görevlerin oyuncu tarafından öğrenilmesini amaçlayan kısa animasyonlar ve oyuncuya komutları ve kazandığı silahları hatırlatan yazılar, Alice'in bilinç düzeyindeki gerçek yaşamıyla bağlantısını kurmasını sağlayan ve hatırlaması gereken anıları topladığı zaman ekranda beliren ses animasyonu destekli grafikler ile sık aralıklarla kesilen etkileşimli 'oyun' bölümlerinden oluşmaktadır. Oyun metninde, etkileşimsiz animasyonlu bölümlerde kendiliğinden değişen kamera hareket ve açıları ile sinema dili, metin kullanımı, ses animasyonları ile çeşitli grafik çizimler, etkileşimli animasyonlara ek olarak kullanılan öğelerdir ve hepsi bir arada siberdramatik yapıyı oluşturur.

* Alice: Madness Returns Oyun İnceleme Videosu. 27.09.2011. Oyun Habercisi: Oyun Dünyasından Son Haberler Web Sitesi, http://www.oyunhabercisi.com/2011/06/15/alice-madness-returns-videolu-tam-cozum/, Erişim Tarihi 17.07.2012

İçerik açısından bakıldığında ise, orijinal öykünün sözdizimi ve karakterleri daha çok birer esin kaynağı olarak kullanılmıştır. Örneğin orijinal öyküde daha sonra Alice'in karşısına çıkacak olan Cheshire kedisi, Gözyaşı Vadisi'nde belirir. Jung'un karakter arketipleri içinde *akıl hocası* figürüne karşılık gelen bu bilge figür, doğru zamanlarda ana karakteri yönlendirecek bilgileri aktarırken, aynı zamanda oyuncunun eylemlerini yönlendirecek amaçları da söylemiş olur. Burada oyun programı ile oyuncu arasında kuralları oyun yapımcısı tarafından koyulmuş etkileşim karşılıklı ve dengeli bir biçimde işlemektedir. Animasyon ve etkileşimli oyun bölümleri birbirinden kopuk ayrı ve özerk sekanslar olarak değil, olabildiğince birbiri içinde eriyen, birbirini bütünleyen tek bir metin haline getirilmeye çalışılmıştır. Oyun metninin giriş bölümünü de oluşturan, Alice'in yetimhaneden çıkması, Londra'nın arka sokaklarında takip ettiği beyaz kedinin onu, kendisine şantaj yapan bir karakter olan hemşireye götürmesi ve sonunda kadının ona saldıran bir canavara dönüşmesiyle, Alice'in gerçeklikten koparak, bilinçaltı kabuslarına düşüşünden oluşan sahne ve aşamalar, orijinal öyküdeki 'tavşan deliğinden aşağı düşüş'ü, arketipsel açıdan karşılamaktadır. Öykü korku ve gerilim öğeleriyle kurgulanmış, mekan kırda çimenlik bir alandan, 19. Yüzyıl Londra'sının kirli arka sokaklarına, maceraya davet etme işlevi gören beyaz tavşan figürü, beyaz bir kedi figürüne dönüşmüştür. Alice'i tedirgin eden yaşlı hemşire karakteri ve onu iyileştirmeye çalışan psikiyatrist öyküye dahil olmuştur. Alice'in düşüşü ise bilinç düzeyinden, bilinçaltında yarattığı, hem korkularla hem de harikalarla dolu bir dünyaya geçişi ile gerçekleşir. Bu ilk bölümde oyuncunun *amaçlı eylemliliği*, yani siberdramaya katılma biçimi karakteri yürütme, koşturma, takip ettirme, yaklaşıp nesne ve insanlara bakma gibi basit komutların yerine getirilmesinden ibarettir. Giriş bölümünde, öykü içeriği neredeyse tamamen değişikliğe uğramış, fakat temel olay örgüsü arketiplerinden vazgeçilmemiştir. Aksiyon düzeyi düşük oyuncu eylemliliği, oyunun başında, oyuncunun oyun dünyasına geçişini sağlayacak olan özdeşleşme, geçmiş öykünün anımsatılması ve oyuncu eylemlerinin genel amacını belirgileştirmek için temel problemin ve karakterin istem yönünün ortaya konması için gereklidir.

Üstelik bu öyküde de Alice, Harikalar Diyarı'nı ikinci kez ziyaret etmektedir. Alice, Harikalar Diyarı'na aslında savaşmak için gelmediğini söyler (çağrının reddedilişi arketipi), fakat bilge kedi onu savaşa yönlendirir ve ona ilk silahını gösterir. Alice'in ilk silahını eline alması sonrasında ilk düşmanları da hemen karşısına çıkar. Oyunun ilerlemesi için Alice, karşısına çıkan çeşitli düşmanları öldürürken, bir yandan oyun dünyasında koşmak, zıplamak, sihirli mantarların üzerine basıp havalanmak ve havada kendi etrafında dönmek vb. fiziksel aktiviteleri öğrenmek zorundadır. Öte yandan yolda karşısına çıkan sihirli dişleri toplayarak puan toplar, yoluna çıkan sihirli anahtar vb. nesnelerle unuttuğu anılarını biriktirir, havada asılı duran devasa bir şişeden dökülen sihirli sıvıdan içtikten sonra istediği zaman küçülebilmeyi öğrenir.

Sonuç

Uyarlama yaratıcı bir süreçtir ve bu sürecin sonunda yeni ve özgün bir ürün ortaya çıkması kaçınılmazdır. Bu çalışmada karşılaştırılan Carroll'ın, romanından sonra, Burton'ın, filmi ile McGee'nin dijital oyun öyküsü, ana öykünün temel olay örgüsü ve karakter arketiplerinin önemli bölümünü uyarlamış olmakla birlikte, bunların kurgusu, öykünün geçtiği dönemsel

ve toplumsal yapı ile kurulan ilişkiler ve özgün atmosfer yaratımları açılarından farklılıklar içermektedir. Buna karşın, Campell'ın öykünün başındaki 'Yola çıkış' aşamasını oluşturan ve 'balina karnı' arketipiyle simgeleşen, Alice'in yeraltındaki dünyaya düşmesi ve karşısına çıkan ilk sınavları aşma mücadelesiyle başlayan 'Sınavlar Yolu'nun başlangıcı, genel olarak bu uyarlamalarda farklı biçimlerde de olsa yer bulmuştur.

Dramatik sahne özelliği taşıyan 'tavşanı takip etme', 'düşüş', 'yeraltı odasında anahtarı bulması', 'küçük kapıdan geçme çabası', 'sihirli sıvıdan içip küçülmesi', 'sihirli kekten yiyip büyümesi', 'ağlaması', 'gözyaşı havuzu içinde tekrar küçülüp yüzmeye çalışması' gibi eylem ağırlıklı bölümler, - iç dünya tasvirleri, monolog /diyalog ağırlıklı bölümlerle karşılaştırıldığında; sinema filmi uyarlamalarında daha çok tercih edilmiş ve görsel-işitsel kodlarla taşınarak dramatize edilmiştir. Buna karşılık, romanın eylem tasvirinden çok, iç dünya tasvirine ve monolog/diyaloglara ayrılan bölümlerinin büyük bir kısmının, sinema filmi uyarlamalarında yer almadığı göze çarpar. Roman karakteri olarak, Alice uzun düşüşü sırasında, sürekli etrafına bakıp, incelemiş ve gördükleri hakkındaki yorumlarını aklından geçirmiştir. Düşüş esnasında, etrafına bakmak dışında, fotografik karşılığı olabilecek tek somut eylemi, bir kavanozu eline alması ve içinin boş olduğunu görmesiyle, başka bir rafa bırakmasından ibarettir. Burton'ın uyarlamasında, bu sahne dramatik özellik taşımasına rağmen, filmin çok daha yüksek dozlu aksiyon düzeyini düşürmemek üzere dramatize edilmemiştir. Oyun uyarlamasında ise düşüşün hiç gösterilmemiş olması söz konusudur. Giriş bölümü ve sonrasında 'Gözyaşı Vadisi'ne geçiş arasında bir 'kararma- açılma' ile geçiş yapılmıştır. Öykünün iskeletini oluşturan arketipler (Burton'da yer almayan 'Gözyaşı Havuzu' bölümü hariç) farklı teknolojilere sahip yaratıcıların elinden farklı biçimlerde de olsa uyarlanmıştır. Fakat kullanılan medyanın somut ve teknik özellikleri, okuyucu, izleyici ve izleyici/oyuncu rollerinin ikisini de dönüşümlü olarak alan oyuncuyla kurdukları ilişkiler bağlamında öykünün sunuluşunu ve yapılandırılışını değiştirmiştir. İç dünya tasvirleri ve diyaloglar, bulmaca tipi mücadele biçimleri, romanda edebi sanatın güçlü araçları olarak yer almıştır. Fakat bunların sinema ve oyun uyarlamalarında gittikçe azaldığı, yerlerini görselleştirilmiş dramatik sahnelere ve oyun metninde buna ek olarak zihinsel olmaktan çok, eylemsel mücadele biçimlerine bıraktıkları gözlemlenmiştir. Roman metninde kimseyle savaşmayan, aslında oradaki çeşitli hayvanlara yardım edebilmek için iletişim arayışında olan Alice, siberdramatik yapıda, yine 'Harikalar Diyarı'nın yaratıklarını kurtarmak için oradadır, fakat bu sefer, eyleminin büyük bölümünü fazla sorgulamaksızın karşısına çıkan yaratıkları öldürmek oluşturur. Diğer eylemleri de bu dünya içinde ilerlemesini sağlayacak bedensel aktiviteleri gerçekleştirebilme becerisine bağlıdır. Alice'in küçük kapıdan geçerek bahçeye gitmesi için gerekli bulmaca tipi mücadele, dijital oyunun siberdramatik öyküsüne girmemiştir. Sadece akıl hocasının ona söylediklerini yapması ve sihirli içkiden içmesi yeterli olmuştur. Alice'in küçülmesi ve büyümesi, oyuncunun gerektiği yerlerde belirli bir tuşa basması ve o tuştan parmağını çekmesine bağlanmıştır.

'Alice Harikalar Diyarında' adlı edebi eserin 'Tavşan Deliğinden Aşağı' ve 'Gözyaşı Havuzu' başlıklı ilk iki bölümünün sinema filmine ve dijital oyuna uyarlanma biçimleri incelenirken, Mateas'ın (2004) etkileşimli drama kuramında vurguladığı *kullanıcı eylemi* kavramı, teknolojik dönüşümün dramatik/siberdramatik yapıya olan etkilerinin ortaya konması açısından öne çıkar. Murray'in (1997) de siberdrama kategorilerinden biri olarak *amaçlı ey-*

lemlilik kavramsallaştırmasıyla ifade ettiği kullanıcının eylemselliğinin 'karakter'e eklenme biçimlerinin niteliği ve çeşitliliği siberdramatik yapının zenginliği açısından önemlidir. Bu çalışmanın örneklemi kapsamında tespit edilen sınırlı eylemsellik biçimleri, edebi öykünün karakterin derinliğini oluşturan iç dünyasının, dış dünyaya bakışının ve antagonistlere yaklaşma biçiminin, oyun içinde silikleşmesi veya niteliksel değişimi sonucunu doğurmuştur. Öykünün oyunsallaşabilmesi için sürekli çağrılan *kullanıcının eylemi*, özellikle oyunun ikinci bölümünde, orijinal öyküde olduğundan çok farklı bir niteliğe doğru evrilmiştir. Alice, elinde silahı ile Harikalar Diyarı içinde, hızla ilerleyen ve öldüren bir karaktere dönüşmüştür. Bu yeraltı dünyasının yaratıklarıyla kurduğu ilişki biçimi onlarla dostluk kurmak isteyen ve bu süreçte kendi iç dünyasını anlamlandırmaya çalışan bir Alice'ten çok farklıdır. Dolayısıyla oyuncunun eylemleri de dünyayı tanımak ve diğer karakterlerle uzlaşmaktan çok, oyun programı tarafından, yararlı malzemeleri toplamak, düşmanları öldürmekle biçimlenir. Bu anlamda oyuncunun eylemsellik biçimleri ve etkileşim çeşitliliği sınırlı niteliktedir.

Buna karşılık, oyuncu eyleminin, *amaçlı eylem*e dönüşebilmesi için gereken öykü ve karakter derinliği, üç boyutlu animasyonlar içinde kullanılan 'sinematik'lerle, özellikle oyunun giriş bölümünde yoğun biçimde verilmiştir. Bu ilk bölümün oyunsal aşamalarındaki kullanıcı eylemsellikleri nitelik açısından daha çeşitlidir. Bu çeşitlilik, oyunsal bölümler ve öyküyü anlatan animasyon bölümleri arasında doğal bir kaynaşma sağlamıştır. Burada oyuncu, sadece öldürmek, toplamak, ilerlemekle değil; daha çok öykü dünyasına girmek, bu dünyayı tanımak, karakterin psikolojisini ve geçmişini öğrenebilmek için keşifçi bir tavırla oyun metnine davet edilir. Dijital oyunun oyun ve öykü bölümlerini birbiriyle kaynaştırabilmek ve aralarındaki sınırı silikleştirebilmek için, bu bölümünde önce kısa aralıklarla oyuncu eylemi kısa animasyonlarla kesilmiş; bu kısa animasyonlarla, özdeşleşmenin ve bir sonraki sahnenin eylemini oluşturacak nedensellik çizgisinin devam ettirilmesi sağlanmıştır. İkinci bölüm ise ağırlıklı olarak metnin oyunsal bölümlerden oluşur, öykü daha arka plana itilir. Bu anlamda, birbirini izleyen ilk iki bölümün kullandıkları dil açısından farklı nitelik ve işleyişteki yapılara sahip olduğu söylenebilir. Alice'in bilinç düzeyinin temsil edildiği giriş bölümünde izleyici-oyuncu rollerinin dengeli dağılımı söz konusuyken, bilinçaltı düzeyinin temsil edildiği bölümde, bu denge sınırlı eylemsellik biçimleri sunan ve öykünün geri plana düştüğü bir oyun metniyle bozulur. Bu bölümde, oyuncunun Alice'in bilinç düzeyini temsil eden gerçek yaşam öyküsünden kopmamasını sağlayacak Cheshire Kedisi'nin belirmesiyle başlayan kısa animasyonlar, bilinçaltının gizli noktalarında bulduğu çeşitli anıların toplanması sonrasında, o anının yaşandığı zamanı hatırlatan karakterlerin sesi ve görüntüsünün belirmesi vb. görsel, işitsel, metinsel malzemeden oluşan unsurlar eklenmiştir.

Siberdramanın bir biçimi olarak dijital oyun metni, aslında ayrı ayrı oyun ve öykü bölümlerinden oluşan çift karakterli bir yapıya sahiptir. Gerçekte olan, oyuncunun bir tuşa basmasıyla oynatılan ve bir öykü anlatan 'animasyon', ve sonra bir tuşa basmasıyla gerçekleşen etkileşimli eylem olarak 'oyun'dur. Alice'in öyküsünün bu dijital oyun uyarlamasında, bu iki ayrı kategorinin, birbiri içinde eritilmesi çabası bulunmaktadır. Genel olarak bakıldığında ise romandan sinemaya ve daha sonra dijital oyuna aktarılan bir öykü, kullanılan medyanın geleneksel kodlarının etkisiyle, okuyucunun zihinsel etkinliğinin yerini, sinema izleyicisinin pasifliğine, daha sonra izleyici rolünü bırakıp oyuncu rolünü edinen etkileşimli drama kul-

lanıcısının, oyun metninin yönlendirmesiyle oluşan, belirli düzeydeki aktifliğine bırakması söz konusudur. Bu bağlamda, bir siberdrama yazarı olarak oyun yapımcısının/tasarımcısının oyuncu aktifliğini oluşturacak mücadele biçimlerini oluştururken zihinsel (düşünsel) ve fiziksel (maddi) mücadeleler arasında kurulması gereken dengeyi göz etmesi bir öneri olarak sunulabilir. Ağırlıklı olarak, karakterin karşısına çıkan düşmanları öldürmesi veya kârlı/yararlı nesneleri toplama-çalma üzerine kurulu *kullanıcı eylemliliği*, oyuncunun zihinsel etkinliğini geri plana iterek, dramatik yapıyı zayıflatabilmektedir. Buna karşın, çalışmada ele alınan dijital oyun örneğinin giriş bölümünde, oyun ve öykü kategorilerinin birbirine eklemlenerek bütünlüklü bir siberdrama biçimini alması için tasarlanmış animasyonların zenginliği ve bu animasyonların içine ustaca yerleştirilmiş *kullanıcı eylemleri*nin çeşitliliği, öykü atmosferinin, sahnelemenin, dokunun, diyalogların ve iç seslerden oluşan düşüncelerin karaktere ulaşan yolunu derinlikli bir biçimde çizmeyi başardığı söylenebilir. Mateas'ın neo-Aristotelesçi modelinde önerdiği gibi, oyunun bu giriş bölümünde düşünsel ölçütler (sağlayıcılar) ile maddi ölçütler (sağlayıcılar) arasındaki denge, bir sonraki bölüme göre daha iyi kurulabilmiştir. Sahne tasarımı, diyaloglar, iç sesler, bilinçdışına yolculuklar ve geriye dönüş animasyonlarıyla 'karakter'e ve öyküye ulaşma deneyimi, bu bölümde akıcı bir biçimde gerçekleşirken, bu bölümü izleyen aşamalarda, öykü ve onu biçimlendiren öğeler arka plana itilmiştir. Sonuç olarak, karakterin dünyasına, iç ve dış çatışmalarına ve istem yönüne kendine ait çeşitli tür ve biçimlerdeki eylemlerinin de katkısıyla ulaşan bir oyuncunun, karakterle özdeşleşmesi ve dolayısıyla öyküye ulaşarak öykünün oluşmasına katkıda bulunması; siberdramayı, edebi kökenlerinin derinlikli diline yaklaştırırken yeni medyanın yeni 'öykü deneyimleme' biçimi olarak yeniden kurmaya devam etmektedir.

Referanslar

Alice: Madness Returns Oyun İnceleme Videosu (27.09.2011). Oyun Habercisi: Oyun Dünyasından Son Haberler Web Sitesi, http://www.oyunhabercisi.com/2011/06/15/alice-madness-returns-videolu-tam-cozum/ Erişim Tarihi 17.07.2012

And, M. (1974). *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

Aristoteles (2010). *Poetika.* Çev.: İsmail Tunalı, 19. baskı. İstanbul:Remzi Kitabevi.

Aslanyürek, S. (2004). *Senaryo Kuramı*. 2. baskı. İstanbul: Pan Yayıncılık.

Brisbois, K. (Yazar/Yapımcı). (2007). *I, Video Game*, [TV programı], F. Bailey ve R. Barbato (Yürütücü Yapımcı), A World of Wonder Production. Discovery Networks International.

Burnett, R. (2007). İmgeler Nasıl Düşünür? Çev.: Güçsal Pusar, İstanbul: Metis Yayıncılık.

Burton, T. (Yönetmen). Woolverton, L. (Senaryo yazarı). (2010). *Alice Harikalar Diyarında (Alice In Wonderland)* [Film]. A.B.D.: Walt Disney.

Büyük Türkçe Sözlük [BTS] (2012). "Oyun", Türk Dil Kurumu, tdkterim.gov.tr/ Erişim Tarihi 02.03.2012.

Campbell, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. Çev.: Sabri Gürses, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Carroll, L. (1963). *Alice In Wonderland*. Best Loved Classics Set, Vol. 9, USA: Gossett and Dunlap.

Çakır, S., (2009). "'Toplumsal Tarih' Ekseninde Metinlerarasılık: Yılanların Öcü". *Mersin Üniversitesi Dil ve Edebiyat Dergisi,* Cilt: 6, Sayı: 2, s.31-52.

Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.

Indick, W. (2007). *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji.* Çev.: Yeliz Taşkan, Ertan Yılmaz, 1. Baskı, İstanbul: +1 Kitap.

Jung, C.G. (2009). *Dört Arketip*. Çev.: Zehra Aksu Yılmazer, 3. Baskı, İstanbul: Metis Yayınları.

Laurel, B. (1993). *Computers as Theatre*. U.S.: Addison-Wesley Professional

Laurel, B. (2003). "The Six Elements and the Causal Relations Among Them" *The New Media Reader*, Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort (ed.), MIT Press, pp. 14-22.

Mateas, M. (2004). "A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games" *First Person New Media as Story, Performance, and Game* Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (ed.), New York: MIT Press, pp.19-34.

McGee, A.J. (Tasarımcı). (2011). *Alice: Madness Returns*, [Dijital Oyun], California: Electronic Arts Inc.

Miller, C.H. (2004). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*, USA: Focal Press, Elsevier.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on The Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.* New York: MIT Press,

Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı: Tiyatroya Giriş*. 4. baskı, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Osbourne, M. J. (2004). *An Introduction To Game Theory.* Oxford: Oxford University Press.

Sezen, T.İ ve D. Sezen (2011). "Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları: Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal Gelişmeler" *Dijital Oyunlar: "Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna"* Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı (derl.), İstanbul: Derin Yayınları, s.249-286.

Simons, J. "Narrative, Games and Theory" *Game Studies, The International Journal of Computer Game Research*, vol.7, issue:1, August 2007, http://gamestudies.org/0701/articles/simons / Erişim Tarihi 17.07.2012.

Tecimer, Ö. (2006). *Sinema: Modern Mitoloji*. 2. baskı. İstanbul: Plan B Yayınları.

Ünal, Y. (2008). *Dram Sanatı ve Sinema: Anlatım Olanakları ve Sınırlılıkları.* İstanbul: Hayal-et Kitap.

Woolverton, Linda (2010). 'Alice in Wonderland' screenwriter is ready for haters: 'It's audacious, what we've done'. Geoff Boucher ile söyleşi. *Los Angeles Times Hero Complex*. 8 Şubat 2010, http://herocomplex.latimes.com/2010/02/08/wonderland-screenwriter-is-ready-for-haterswn-path-its-audacious-what-weve-done/ Erişim Tarihi 17.07.2012

Özet

Bir Siberdrama Biçimi Olarak Dijital Oyun:
'Alice Harikalar Diyarında' Örneği

Bir kültür endüstrisi ürünü olarak gündelik yaşam etkinliklerinin içinde gittikçe daha çok yer kaplayan ve taşıdığı dramatik potansiyel ile doksanlı yıllar boyunca farklı bilimsel disiplinlerden gelen araştırmacıların çalışmalarıyla biçimlenen kuramsal tartışmaların ekseninde yer alan dijital oyunlar, etkileşimlilik niteliği ile öne çıkan 'yeni medya'nın yeni öykü anlatıcıları olarak da kabul edilmektedir. Dijital oyunlara 'anlatımcı' perspektiften bakan J.Murray'in 'siberdrama' (1997) ve M. Mateas'ın 'etkileşimli dramanın poetikası' (2004) kuramları, dijital oyunları siberuzamın teknolojik olanaklarıyla biçimlenmiş etkileşimli dramalar olarak tanımlamanın yolunu açtı. Bu çalışmada edebiyat, sinema ve dijital oyun biçimleri içinde anlatılmış, hem tarihsel süreçte sırasıyla hem de günümüzde eş zamanlı olarak, okunma / izlenme ve oynanma pratiklerine sunulmuş olan bir öykünün siberdramaya yapısal dönüşümünün izini sürmek amaçlanmaktadır. 'Alice Harikalar Diyarında' romanı (Alice in Wonderland, Carroll, 1865), sinema uyarlaması (Alice in Wonderland, Burton, 2010) ve dijital oyun uyarlamasının (Alice: Madness Returns, McGee, 2011) anlatı yapıları, araştırma kapsamında çözümlenmiştir. 'Anlatısal' (epik) yapının, sinema perdesinde 'temsili' (dramatik) yapıya ve oyun ekranında 'etkileşimlilik' kazanmış imgeleri ve öyküsü ile siberdramatik yapıya nasıl dönüştürüldüğü çalışmanın temel problemini oluşturmaktadır. Sürekli eylemliliği teşvik eden oyunsal metnin, temel öyküde içeriksel bir değişimi getirip getirmediği sorusu da araştırma açısından önem kazanmaktadır. Bu bağlamda karakter ve olay örgüsü arketipleri ile dramatik yapının öğeleri anlatı çözümlemesinde başvurulan ve uyarlamaları karşılaştırmada yararlanılan kavramlar olarak kullanılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Dijital oyun, siberdrama, anlatımcılık, etkileşimli öykü, yeni medya

Abstract

Digital Game As Cyberdrama: 'Alice In Wonderland'

As a product of cultural industry, dijital games taking place more and more in daily life activities and with its dramatic potential, being subject to theoretical discussions shaped by the researches from different scientific disciplines during 90's, are accepted as the new storytellers of 'new media' which come forward with its interactive quality. Looking at digital games from a 'narrative' perspective, J. Murray(1997)'s 'cyberdrama' and M. Mateas' (2004) 'interactive drama poetics' concepts, evokes 'interactive drama' definition shaped by technological possibilities of cyberspace. Within the scope of this research, it's aimed to follow the formal transformation to cyberdrama of a selected story presented in reading,

watching and playing activities both in historical process and today. As the sample determined within this research, the novel 'Alice in Wonderland' (Carroll, 1865), and its cinema and digital game adaptations' (Burton, 2010; McGee, 2011) narrative structures are analysed. The study's main problematic is to question the transformation of 'narrative' (epic) structure to the 'representative' (dramatic) structure on film screen and to cyberdramatical structure on game screen with its interactive images and story. To question if the digital game text, calling continuously the user activity, is bringing or not a contextual changing in the basic story's coming to prominence for this research. In this context, archetypal character and plot structures and dramatic structure components are used as notions referenced for narrative analysis and comparison of the adapted texts.

Keywords: Digital game, cyberdrama, narrativity, interactive story, new media