

PAPER DETAILS

TITLE: Dijital Oyun Mekânlarında Dogu Kùltürünün Göstergebilimsel Analizi- Assasian's Creed
Mirage Örneđi

AUTHORS: Hüdai Ates, Senol Çöm

PAGES: 89-99

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3953697>

Dijital Oyun Mekânlarında Doğu Kültürünün Göstergebilimsel Analizi- *Assasian's Creed Mirage* Örneği

Semiotic Analysis of Eastern Culture in Digital Game Spaces- The Case of *Assasian's Creed Mirage*

Hüdaî Ateş, Yozgat Bozok Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Sinema ve Televizyon, Sinema Bölümü, 0000-0001-8097-278X
Şenol Çöm, Selçuk Üniversitesi, Tasarım Meslek Yüksekokulu, 0000-0003-2611-3719

Özet

Dijital oyunlar, küresel bir fenomen haline gelerek milyonlarca oyuncuyu cezbedmektedir. Bu oyunlar, kurgusal mekân ve olaylardan olduğu kadar tarih ve farklı coğrafyalardan da beslenmektedir. Doğu, coğrafyası ve kültürü ile geniş kitlelere hitap eden oyunlar için zengin bir kaynak teşkil etmektedir. Fantastik öğelerle uyumlu olması nedeniyle oyun yapımcıları tarafından sıklıkla tercih edilen Doğu'ya ait mekânlar, karakterler ve hikâyeler, oyunculara farklı kültürleri deneyimleme ve keşfetme imkânı sunmaktadır. Doğu'nun coğrafi ve kültürel zenginliği, fantastik öğelerle birleşerek oyunlar için özgün ve ilgi çekici bir dünya oluşturmaktadır. Oyundaki karakterin içerisinde bulunduğu mekânın oyuncuyu etkileyecek pek çok görsellik barındırması oyunun kalitesi bakımından önemlidir. Detaylara gösterilen özen, dünya inşası ve etkileşimli oyun mekanikleri, oyun tasarımcılarının oyuncuların ilgisini tam olarak çekmek için odaklandıkları temel unsurlardır. Görsel olarak çarpıcı manzaralardan karmaşık bir şekilde tasarlanmış binalara kadar, bir oyunun tasarımının mekâna dayalı her yönü oyuncuların genel olarak oyuna odaklanmasına ve keyif almasına katkıda bulunmaktadır. Geçmişte ressamların tablolarına konu olan Doğulu mekânlar, dijital oyun sektörü ile yeniden tasarlanarak içerisinde birçok anlamı barındırır hale gelmiştir. Araştırma kapsamında ressamların tablolarında ya da eskiz çalışmalarında yer verdikleri Doğulu mekânların, dijital oyunlarda nasıl yer aldığı göstergebilimsel analiz yöntemi ile ortaya konulmaktadır. Bu sayede oyunun mekânlarında kullanılan semboller, göstergeler ve simgeler aracılığıyla Doğu kültürünün nasıl temsil edildiği tespit edilmektedir. Oyunun mekân tasarımının ötesine geçerek, görsel unsurların ve sembolizmin oyun içindeki rolünü anlamak ve oyunun genel anlatısına nasıl katkıda bulunduğu ortaya koymak araştırmanın temel amacını oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini 5 Ekim 2023 tarihinde piyasaya sürülen ve milyonlarca oyuncuya hitap eden *Assasian's Creed: Mirage* isimli oyun oluşturmaktadır. Oyunun ana hikâyesi onuncu yüzyıl Bağdat'ında geçmektedir. Araştırmanın sonucunda oyun tasarımcılarının Doğu'yu tasvir ederken kullanılan oryantalist öğelerden ne derecede etkilendikleri araştırma kapsamında ortaya konmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Dijital oyun, Doğu, mekân tasarımı, göstergebilim.

Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar): Görsel iletişim, oyun tasarımı, göstergebilim.

Abstract

Digital games have become a global phenomenon, attracting millions of players. These games are informed by history and different geographies as well as fictional places and events. The East, with its geography and culture, is a rich source for games that appeal to large audiences. Eastern locations, characters and stories, which are often preferred by game makers because of their compatibility with fantasy elements, offer players the opportunity to experience and explore different cultures. The geographical and cultural richness of the East, combined with fantastic elements, creates a unique and interesting world for games. It is important for the quality of the game that the space in which the game character is in contains many visuals that will impress the player. Attention to detail, world-building and interactive game mechanics are key elements that game designers focus on to fully engage players. From visually stunning landscapes to intricately designed buildings, every spatial aspect of a game's design contributes to players' overall focus and enjoyment of the game. Eastern locations, which have been the subject of painters' paintings in the past, have been redesigned with the digital game industry and have come to contain many meanings. Within the scope of the research, how Eastern spaces, which painters included in their paintings or sketches, take place in digital games is revealed through semiotic analysis method. In this way, it is determined how Eastern culture is represented through the symbols, signs and icons used in the spaces of the game. Going beyond the space design of the game, the main purpose of the research is to understand the role of visual elements and symbolism in the game and to reveal how they contribute to the overall narrative of the game. The sample of the study consists of *Assasian's Creed: Mirage*, which was released on October 5, 2023 and appealed to millions of players. The main story of the game takes place in tenth century Baghdad. As a result of the research, the extent to which game designers are influenced by orientalist elements used to depict the East is revealed within the scope of the research.

Keywords: Digital game, East, space design, semiotics.

Academical Disciplines/Fields: Visual communication, game design, semiotics.

- Sorumlu Yazar:** Hüdaî Ateş, Radyo, Televizyon ve Sinema, Yozgat Bozok Üniversitesi
- Adres:** Yozgat Bozok Üniversitesi, Erdoğan Akdağ Kampüsü İletişim Fakültesi Binası, Kat:3 Yozgat/Merkez
- E-posta:** hudai.ates@bozok.edu.tr
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 28.08.2024
- doi:** 10.17484/yedi.1489434

Geliş tarihi: 24.05.2024 / **Kabul tarihi:** 13.08.2024

1. Giriş

Günümüz dijital oyunlarında, Doğu kültürü giderek artan bir sıklıkla ve çeşitlilikle temsil edilmektedir. Bu temsiller, çoğunlukla görsel estetik ve egzotik öğelerle zenginleştirilerek, oyunun hikâye anlatımı ve dünya kurulumunda önemli bir rol oynamaktadır. Oyunlarda kullanılan temsillerden birisini oluşturan mekânlar, yalnızca fiziksel alanlar değil, aynı zamanda kültürel, tarihsel ve sosyal bağlamlarla yüklü sembolik alanlardır. Bu mekânlar, genellikle egzotik ve mistik öğelerle süslenerek, Doğu'nun Batılı gözle algılanan bir imgesini yansıtmaktadır. Dolayısıyla bu temsiller derinlemesine incelendiğinde, Doğu'nun daha çok görsel süslemelerde kullanıldığı ve genellikle Batılı bakış açısı tarafından şekillendirilerek yeni bir kültürel tüketim nesnesine dönüştüğünü göstermektedir.

Kültürel değerlerin tüketim nesnesine dönüşmesi, çağdaş toplumlarda yaygın bir fenomendir ve bu, özellikle medya ve eğlence endüstrilerinde açıkça görülmektedir. Bu süreç, kültürel değerlerin, geleneklerin ve sembollerin, yalnızca kendi kültürel bağlamı içinde değerlendirilmek yerine, geniş bir kitle tarafından tüketilebilir ve ticari bir değere sahip öğeler olarak sunulmasını içerir. Kültürel değerlerin bu şekilde tüketilmesi, onların orijinal anlam ve bağlamından koparılmasına ve genellikle yüzeysel bir şekilde yeniden üretilmesine yol açmaktadır. Kültürel değerlerin tüketim nesnesine dönüşümü, küreselleşme ve kültürel yayılmanın bir sonucu olarak da görülmektedir. Küresel iletişim ağları ve medya platformları, farklı kültürel öğelerin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamaktadır ancak; bu süreçte kültürel öğeler, orijinal bağlamından kopararak, genellikle ticari çıkarlar doğrultusunda yeniden şekillendirilmekte ve sunulmaktadır. Bu da kültürel öğelerin tüketim için uygun hale getirilmesi ve genellikle basitleştirilmesi anlamına gelmektedir (Bolin, 2016).

Dijital oyunlar, eğlence ürünleri olmanın ötesinde, kültürel değerlerin ve ideolojilerin ifade edildiği, tüketildiği ve farklı bir şekilde yorumlanarak yeniden üretildiği mecralar olarak kabul edilmektedir (Söğüt, 2023). Bu bağlamda, Doğu mekânlarının tasvirleri, özellikle dikkate değerdir. Oyunlarda yer alan bu mekânlar, sıklıkla tüketim nesnesine dönüşerek hem görsel bir haz sunmakta hem de egzotik olanın tüketimini teşvik etmektedir. Bu süreç, Doğu'nun Batılı bir perspektiften nasıl bir tüketim ve hedonizm nesnesine dönüştüğünü göstermektedir. Bu tür temsiller, genellikle Batı merkezli bir anlayışla şekillendirilmekte ve Doğu'nun kültürel zenginliğini yüzeysel ve stereotipik bir şekilde sunmaktadır (Carvalho vd., 2023). Sembolik tüketim ve oyunlarda kültürel temsilin analizine yönelik gelişmeler, bu alanlarda daha derinlemesine incelemeler yapılmasını gerektirmektedir.

Medyada gösterilen ve sunulan mekânlar, toplumsal kimliği yansıtmak amacıyla tasarlanmakla kalmayıp, çeşitliliği göstermek için de kurulmaktadır. Bu sayede bu mekânlar aracılığıyla farklı olanın temsili mümkün hale gelmektedir. Said'in hayali coğrafyalar olarak adlandırdığı bu tür mekânlar için Khatib, özellikle film endüstrisinde, sadece egzotik bir Doğu imajı yaratma kaygısından öte, Batılı çıkarlara hizmet eden siyasileştirilmiş alanlar olarak tanımlamaktadır. Khatib, bu bağlamda, medyada Batı odaklı mekân tasarımlarının hangi amaçlarla oluşturulduğunu vurgulamaktadır (2006). Oyunlarda Doğu mekânlarının temsili, kültürel yansıma ve tüketim bağlamında ele alındığında, bu temsillerin kültürel stereotipleri nasıl pekiştirdiği ve tüketicilere nasıl sunulduğu soruları ortaya çıkmaktadır. Bu mekânlar, genellikle Batılı oyuncuların beklentilerine ve algılarına hitap edecek şekilde tasarlanmaktadır. Bu, Doğu kültürlerinin Batılı perspektiften bir tüketim nesnesi olarak sunulduğu ve egzotik olanın bir arzu nesnesi olarak yerleştirildiği bir durumu yaratmaktadır. Bu tür bir temsil, Doğu'nun kendi iç dinamikleri ve kültürel özellikleri yerine, Batılı bir bakış açısının yansıması olarak ortaya çıkmaktadır.

Bu bağlamda, oyun tasarımcılarının Doğu'ya ait mekânları tasarlarken gösterdikleri yaklaşım, kültürel hassasiyet ve doğruluk açısından eleştirel bir incelemeye tabi tutulmalıdır. Tasarımcıların, bu mekânların kültürel, tarihi ve sosyal bağlamlarını daha derinlemesine araştırmaları ve bu bilgileri tasarımlarına dâhil etmeleri önem taşır. Ayrıca, oyunlarda Doğu mekânlarının temsili, kültürel çeşitliliği ve karmaşıklığı yansıtmak şeklinde genişletilmeli ve derinleştirilmeli, yalnızca görsel ve egzotik unsurlar üzerinden değil, aynı zamanda kültürel anlam ve içerik açısından da zenginleştirilmelidir. Bu yaklaşım, oyunların kültürel temsil ve tüketim açısından daha kapsamlı ve dengeli bir perspektif sunmasını sağlayabilir. Oyunlarda temsil edilen Doğu mekânları, kültürel yansımalar ve etkileşimler açısından da önemli bir inceleme konusudur. Bu mekânların tasarımı ve sunumu, genellikle Batılı anlayışlar ve beklentiler doğrultusunda şekillenirken, aynı zamanda Doğu kültürlerinin kendilerine özgü unsurlarını da içermektedir. Bu durum, kültürel özgünlük ve yaratıcılık ile kültürel stereotipler ve yanlış temsiller arasındaki dengenin sorgulanmasına neden olmaktadır.

2. Egzotizm ve Mistisizmin Merkezi Olarak Doğulu Mekân

Tarihsel süreç içerisinde tıpkı kıyafetler ve aksesuarlar gibi mekânların da kültürel kodlara dair ipuçları barındırdığı bilinmektedir. Kıyafet ve aksesuarlar bireylerin kültürel kimliklerine ve düşünce dünyalarına dair izler barındırırken mekânlar ise toplumsal kimliğe dair ipuçları barındırmaktadır. Bu bilgiden hareketle Doğu'ya ait mekânların Doğu kültürüne ve anlayışına dair pek çok bilgiyi bünyesinde barındırırken bu bilgilerin yanlış veya eksik yorumlanması o kültürün ve medeniyetin de yanlış anlaşılmasına neden olabilmektedir. Yüzlerce yıllık bir serüvene sahip olan Doğu bilgisinin Batı'ya aktarılması durumu doğuluların nasıl bir hayat yaşadığını ve nasıl bir düşünce yapısına sahip olduğunu Batılılara anlatma çabasıyla doğmuştur. Seyahat yazıları, eskizler, resimler ile başlayan süreç günümüzde dijital oyunlar ile devam etmektedir. Geçmişte Doğuluların Batılılardan farklı olan tüm yönleri bir ötekileştirme unsuru olarak hikâyelerden resimlere kadar pek çok yerde kullanılmıştır. Bu kullanım kitlenin ilgisini çekebilmek amacıyla egzotize edilerek de pek çok sanat eserinde ve bilimsel araştırmada kendine yer bulmuştur.

Doğu, mekânları aracılığıyla da tıpkı yaşayışları, toplumsal yapısı, inanışları ve insanları gibi ötekileştirilmiştir. Çöl gibi doğal mekânların yanı sıra hamam, harem, pazar yerleri ve ibadethaneler gibi pek çok mekân farklı olanı vurgulamak amacıyla Batı'ya bir bilgi olarak aktarılmıştır. Ötekini oluşturmada mekânsal temsiller dönemin ihtiyaçlarına göre farklı kodlarla beslenerek sürekli kullanılmıştır (Ateş, 2023). Araştırma kapsamında ele alınan oyunda ise Doğu daha çok egzotik ve mistik bir mekân olarak tasvir edilmiş ve oyuncuların kullanımına sunulmuştur.

Egzotizm, bir kültürün, kendi kültüründen farklı olan yabancı kültürlerle, insanlara veya yerlere karşı gösterdiği büyülenme, merak ve hayranlık durumunu ifade etmektedir. Bu kavram, genellikle öteki olarak algılanan kültürel unsurların romantize edilmesi, idealize edilmesi veya basite indirgenmesiyle ilişkilendirilmektedir. Egzotizm, Batı dünyasının Doğu'yu egzotik ve mistik bir öteki olarak algılaması ve temsil etmesiyle özellikle ilişkilidir. Edward Said'in *Orientalism* adlı eserinde ele alındığı üzere, bu algılama ve temsil biçimi, Batı'nın egemenlik kurma ve kültürel üstünlük iddiasında bulunma çabalarıyla iç içedir. Said, egzotizmin ve oryantalizmin, Doğu hakkında Batı'nın oluşturduğu stereotipleri ve yanılsamaları yansıttığını ve bu sürecin, Batı'nın Doğu üzerindeki sömürgeci egemenliğini meşrulaştırmak için kullanıldığını savunmaktadır (Said, 1978).

Egzotizmin sanat ve edebiyatta kullanımı, bu kültürlerin yüzeysel ve genellikle yanlış anlaşılma yönlerinin Batılı izleyici veya okuyuculara sunulması şeklinde kendini göstermektedir. Sanat eserlerinde, edebiyatta ve popüler medyada egzotik olarak kabul edilen kültürler, genellikle gizemli, romantik ve uysal olarak tasvir edilmektedir. Egzotizm, bu şekilde hem bir hayranlık hem de bir mesafelenme duygusu barındırır; yabancı kültürler hem cazip hem de anlaşılmasız olarak görülür. Rosenthal'in *Orientalism: The Near East in French Painting, 1800-1880* (1982) adlı çalışması, 19. yüzyıl Fransız resimlerinde Doğu'nun nasıl egzotik bir mekân olarak tasvir edildiğini ve bu tasvirlerin Batı'da nasıl popüler hale geldiğini incelemektedir. Bu eserler, Doğu'nun egzotikleştirilmesinin, Batı'nın kendi kültürel kimliğini tanımlarken ötekini nasıl kullandığının bir örneğini teşkil etmektedir. Egzotizm, böylelikle, kültürel farklılıkların basite indirgenmesi ve ötekinin romantize edilmesi yoluyla, kültürlerarası anlayış ve etkileşimde önemli bir engel oluşturabilmektedir.

Mistisizm, genellikle kişisel bir tanrısal veya ruhani tecrübe arayışı ve bu tür deneyimlerle bütünleşme çabası olarak tanımlanmaktadır. Bu kavram, özellikle Doğulu mekânlar ve kültürlerle ilişkilendirilirken, Batı'daki egzotizm algısıyla paralel bir yol izlemektedir. Mistisizm, bireyin sıradan dünyevi deneyimlerin ötesine geçerek, genellikle meditasyon, dua veya ritüeller aracılığıyla, en yüksek gerçeklik veya kutsal varlıkla bir birlik duygusu yaşama arzusunu ifade etmektedir. Doğulu mekânlar, özellikle Hindistan, Tibet, Japonya ve diğer Asya ülkeleri, Batı kültüründe bu tür mistik deneyimlerin merkezi olarak görülmektedir. Bu bölgeler, zengin spiritüel gelenekleri ve mistik pratikleriyle tanınır ve Batı'dan gelen arayışçılar için bir çekim merkezi haline gelmiştir (Hori, 1994).

Doğulu mistisizmin Batı'daki popülerleşmesi, 20. yüzyılın ortalarından itibaren Batılı bireylerin, modern yaşamın malzeme odaklı yaklaşımına alternatif olarak daha derin, ruhani ve içsel bir tatmin arayışı içinde olmalarıyla ilişkilendirilebilir. Batı kültüründe, Doğulu mistisizm, genellikle meditasyon, yoga, Zen Budizmi ve benzeri uygulamalar aracılığıyla, bireysel iç huzuru ve ruhani aydınlanma arayışıyla özdeşleştirilmiştir. Bu ilgi, aynı zamanda, Batı'da egzotizmle iç içe geçen bir spiritüel turizm olgusuna da yol açmıştır, burada bireyler bu mistik deneyimleri yaşamak için sözde kutsal kabul edilen Doğulu mekânlara seyahat etmektedirler (King, 1999).

Doğulu mistisizm ve mekân ilişkisi, Batı'nın Doğu'yu idealize etme ve romantize etme eğilimini yansıtmaktadır. Bu, genellikle Batılıların kendi ruhani ve dini geleneklerinden farklı olarak algıladıkları,

daha eski, daha saf ve daha doğrudan bir ruhani tecrübeye erişim sağlayabilecekleri bir arayıştır. Ancak, bu algılamalar, Doğulu mistisizmin karmaşıklığını ve çeşitliliğini basitleştirebilmekte ve yanlış anlamalara yol açabilmektedir. Özellikle, Batı medyasında ve popüler kültürde yaygın olan Doğulu mistisizm tasvirleri, genellikle yanıltıcı ve yüzeysel bir spiritüel moda olarak eleştirilmektedir (Said, 1978). Dolayısıyla mistisizm ve Doğulu mekân ilişkisi, Batı'da hem derin bir spiritüel arayışın hem de egzotizm ve ötekini idealize etme eğiliminin bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu ilişki, kültürel anlayış ve takdir ile kültürel stereotipler ve yanlış anlamalar arasında dengelenmeye çalışan karmaşık bir dinamiktir.

3. Dijital Oyunlarda Doğulu Mekân

Dijital oyun tasarımında mekân, oyunun atmosferini, hikâyesini ve oynanış dinamiklerini doğrudan etkileyen kritik bir faktördür. Gintere (2020) tarafından yapılan bir çalışmada, sanat oyunları kapsamında mekân tasarımının, oyunun estetik ve kültürel boyutlarına katkıda bulunabileceği vurgulanmıştır. Bu bağlamda, mekân tasarımı sadece görsel bir öge değil, aynı zamanda oyuncuların oyun dünyasıyla etkileşimini ve deneyimini derinleştiren bir araç olarak görülmektedir.

Oyun içi mekânların tasarımı, oyuncuların hikâyeye olan bağlılığını ve oyunun genel atmosferini etkileyebilmektedir. Chang ve Hsieh (2018) tarafından yapılan bir analizde, film teorisinden alınan çerçeveleme tekniklerinin, oyun tasarımında nasıl etkili bir şekilde kullanılabileceği incelenmiştir. Bu çalışma, oyun ve sinema arasındaki görsel anlatı tekniklerinin benzerliklerine ve farklılıklarına dikkat çekerek, oyun tasarımcılarına mekân kullanımı konusunda yeni perspektifler sunmaktadır. Sinema izleyicisinin mekândan etkilenmesi ile dijital oyun oynayanların oyun içerisindeki mekânlardan etkilenmeleri büyük benzerlikler taşımaktadır. Zook ve Riedl (2019) ise oyunlardaki mekân tasarım kararlarının oyuncu davranışları üzerindeki etkisini araştırarak, oyun tasarımcılarının mekân tasarımı gibi önemli kararlarının, oyuncuların deneyimleri üzerinde belirleyici etkiye sahip olduğunu bildirmektedirler. Mekân tasarımı, oyuncuların oyun içinde sergiledikleri davranışların çeşitliliğini ve zenginliğini artırarak, daha dinamik ve etkileşimli oyun deneyimleri yaratılmasını sağlamaktadır.

Bu çalışmalar, dijital oyun tasarımında mekânın, oyuncu deneyimini ve oyunun hikâye anlatımını zenginleştirmede oynadığı hayati rolü vurgulamaktadır. Mekân, sadece oyunun görsel yönlerini değil, aynı zamanda oyunun hikâyesini ve oyuncuların oyun dünyasıyla etkileşimini de derinden etkileyen bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

4. Araştırmanın Yöntemi ve Örneklemi

Göstergebilimsel analiz, işaret ve sembol gibi gösterilen pek çok şeyin anlamlarını ve bu anlamların nasıl oluşturulduğunu inceleyen bir yöntemdir. Bu analiz, kültürel ve sosyal yapılarıdaki işaretlerin anlamlandırılmasını sağlamakta ve genellikle medya, edebiyat ve sanat eserlerinin yorumlanmasında kullanılmaktadır. Göstergebilimin temeli, işaret ve anlam arasındaki ilişkiyi incelemektir. Ferdinand de Saussure ve Charles Sanders Peirce gibi düşünürler, göstergebilimi kurarken işaretlerin nasıl anlamlandığını ve iletişimde nasıl kullanıldığını ele almışlardır (Chandler, 2007). Saussure, işaretin dilbilimsel yapısını, işaretçi (*signifier*) ve işaretlenen (*signified*) olarak iki parçaya ayırdı. Peirce ise sembollerin, endekslerin ve ikonların farklı işaret türleri olduğunu belirtmektedir.

Araştırmaya en uygun düşen göstergebilimsel analiz yöntemi, bir metnin veya medya ürününün nasıl anlamlandırıldığını keşfetmeye yardımcı olmaktadır. Bu analiz, işaretlerin kültürel ve sosyal bağlamlarını ve bu bağlamların izleyici veya okuyucu üzerindeki etkilerini incelemektedir (Barthes, 1972). Göstergebilimsel analizde, bir işaretin birden fazla anlam taşıyabileceği ve bu anlamların alıcının kültürel ve sosyal geçmişine göre değişebileceği kabul edilmektedir. Göstergebilim, medya çalışmaları, edebiyat, sinema, reklamcılık ve hatta sosyal bilimler gibi çeşitli alanlarda uygulanmaktadır. Özellikle medya metinlerinin analizinde, göstergebilimsel yöntemler reklamlar, televizyon programları ve filmlerdeki sembolik anlamları ortaya çıkarmak için kullanılır (Fiske, 1982). Göstergebilimsel analiz, metinlerin daha derin bir anlamını ortaya çıkararak, kültürel ve sosyal yapıları anlamamıza yardımcı olmaktadır. Araştırma kapsamında ele alınan oyunun mekânlarının temsil ettiği anlamlar göstergebilimsel yöntem ile ortaya çıkarılabilmektedir. Gösteren ve gösteren ilişkisinin ardında saklı olan düz ve yan anlamlar ve bunların insan zihninde oluşturduğu mitler bu yöntem ile keşfedilebilmektedir.

Burada hatırlanması gereken bir konu bu tür dijital oyunlarla ilgili çalışmalarda araştırmayı yapan kişinin de oyuncu olması tercih edilmektedir. Aarseth tarafından ortaya konulan ve oynayarak analiz yöntemi oyuncunun bakış açısından görebilmek için önemlidir. Aarseth, oyunun araştırmacı tarafından bireysel

olarak deneyimlenmemesi, oyun mekaniklerine ne kadar çalışılsa ve iç işleyişlerini tahmin etmek için ne kadar çabalansa da ciddi hatalar yapma eğiliminde olunacağını söylemektedir (Aarseth, 2003). Bununla birlikte araştırmacının kişisel görüşü, oyunu hangi açıdan değerlendirdiği gibi değişkenler oyunu oynasın veya oynamasın araştırmacının kişisel yorumuna açık olabilmektedir.

Oyunları, onları oynama eylemi ve onları çevreleyen oyuncular ve kültürlerin incelenmesi olarak özetlenebilecek Ludoloji kavramı farklı araştırmacılar için farklı anlamlara gelebilmektedir. Örnek vermek gerekirse Eskelinen, oyunların anlatı olarak incelenemeyeceğini, oyun öyküsünde görsel bir süs olduğunu ileri sürmektedir. Öte yandan Eskelinen'e kıyasla Frasca (2001) dijital oyunları farklı toplumsal durumların temsil edilmesi, sahnelenerek değerlendirilmesi açısından ele alarak potansiyel bir toplumsal dönüşümün aracı olarak da görülebileceğini vurgulamaktadır.

Bu bağlamda *Assasian's Creed: Mirage* isimli bu oyun Doğu'ya ait pek çok mekânı barındırmakta ve bu mekânlar farklı kodları ve anlamları içermektedir. Dijital oyunlar, sinema filmlerine göre görsel işitsel kodlar bakımından çok daha zengindir ancak; bu zenginliği keşfedebilmek sinema filmine göre daha büyük emek istemektedir. Araştırmada daha önceki oryantalizm kuramcılarının tespitlerinden hareketle Doğu'ya ait harem, hamam, pazar yerleri, camiler ve doğal mekân olarak çöl gibi mekânların oyunda bir ötekileştirme aracı olarak nasıl kullanıldığı ortaya konmuştur. Bunun yanı sıra bu mekânlar ile inşa edilen anlamlar ve oyunun hikâyesi içindeki katkısı irdelenmiştir.

5. Bulgular



Görsel 1. Assasian's Creed: Mirage Oyununda Harem

Tablo 1. Oyunda Yer Alan Haremin Göstergebilimsel Analizi

Gösterilen	Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam	Mit
Özel Alan	Harem	Sultanların veya Doğulu zenginlerin eş ve cariyelerinden oluşan hane	Şehvet, Yasak	Gizem, Egzotizm ve Erişilmezlik

Dijital oyunlarda harem, sadece bir mekân olmanın ötesinde, tarihi, kültürel ve toplumsal boyutları olan pek çok sembol içermektedir. Diğer taraftan bir kültürel değer olarak en etkili tüketim nesnelerinden birisini oluşturmaktadır. Oyunun içerisinde ana karakterden hareme gizlice girerek oyunun hikâyesine dair bazı ipuçlarını toplaması istenmektedir. Karakterin hadım edilmiş bir harem ağası kılığına girerek hareme girmeye çalışması klasik oryantalist bakış açısının bir tezahürü olarak karşımıza çıkmaktadır. Batılı bakış açısıyla haremler, Doğu'nun gizemli ve erişilmez yönlerini temsil eder. Dijital oyunlarda bu mekânın kullanımı, genellikle oyuncuya egzotik ve gizemli bir deneyim sunmayı amaçlar ve bu tür imgeler, Doğu'nun Batılı gözünde romantikleştirilmiş ve egzotikleştirilmiş tasvirlerini yansıtır. Göstergebilimsel açıdan hareme bakıldığında, bu mekân genellikle gizem, yasak, egzotizm ve cinsellik ile ilişkilendirilir (Tablo 1).

Harem, aynı zamanda kadınların sosyal rolü ve cinsiyet politikaları üzerine derinlemesine bir yorum sunmaktadır. Oyunda yer alan haremın kullanımı, Doğu toplumlarının kadın algısını ve cinsiyet dinamiklerini, genellikle Batı'nın bakış açısından yansıtmaktadır. Batı sinemasındaki şehvetin ve cinselliğin merkezi olan harem, bu dijital oyunda sinemada olduğu kadar baskın bir şekilde şehvet ve cinselliği çağrıştırmamaktadır. Haremden yer alan bazı kadınlar günlük işleriyle uğraşmakta bazı kadınlar kitap okumakta bazı kadınlar ise çeşitli enstrümanlar ile müzik işiyle uğraşmaktadır. Egzotizm miti oyun içerisinde gezerken baskın bir şekilde hissettirilirken karakterin buraya gizli bir şekilde girmesi ve askerler tarafından haremın sıkı kontrol edilmesi erişilmezlik mitinin oluşmasını sağlamaktadır.

Harem içerisindeki gizli geçitler, kapalı odalar ve lüks dekorasyon gibi öğelerle donatılmış bu mekânlar, oyunculara keşfedilmeyi bekleyen gizemli bir dünya sunmaktadır (Görsel 1). Bu sayede macera ve keşif teması güçlü bir şekilde inşa edilmektedir. Bu özelliklerin, oyuncuların harem mekânlarını keşfederken merak ve heyecan hissetmelerini sağlamak için yerleştirildiği ve oyunun hikâyesinde önemli bir rol oynadığı görülmektedir. Görsel açıdan haremın, oyuna zengin bir estetik ve atmosfer kattığı görülmektedir (Görsel 1). Klasik oryantalist tabloları yer alan renkli mozaikler, ipek perdeler ve lüks mobilyalarla süslü mekânlar, bu dijital oyuna da benzersiz bir görsel kimlik kazandırmaktadır. Bu estetik, oyunun genel tonunu ve atmosferini belirlerken oyuncunun oyun dünyasına olan bağlılığını artırmaya yardımcı olmaktadır. Oyunda haremın kullanımı, sadece görsel bir arka plan olmanın ötesinde, tarihi, kültürel ve toplumsal anlamlar taşıyan bir semgesel alan olarak işlev görmektedir. Harem, oyunculara hem gerçekçi hem de sembolik bir deneyim sunarak, oyunun hikâyesi ve atmosferine zenginlik katmaktadır.



Görsel 2. Assasian's Creed: Mirage Oyununda Pazar Yerleri

Tablo 2. Oyunda Yer Alan Pazar Yerlerinin Göstergebilimsel Analizi

Gösterilen	Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam	Mit
Kamusal Alan	Pazar Yerleri	Renkli ve dikkat çekici bir mekân	Kaos, Kargaşa, Tekinsizlik	Egzotizm

Assasian's Creed: Mirage oyunundaki pazar yerleri, oyun içerisinde sadece ticaretin yapıldığı yerler olmanın ötesinde, derin kültürel ve sosyal anlamlar taşımaktadır. Oyunda bir kamusal alan işlevi gören pazar yerleri yoğun nüfuslu, renkli ve canlı ortamlar olarak tasvir edilmektedir (Görsel 2). Ticaret, görev alma, bilgi toplama gibi etkinlikler bu mekânda yoğunlaşmaktadır. Haremden farklı olarak nüfus yoğunluğu sebebiyle mistik – egzotik bir atmosferin yanı sıra kaotik bir ortam olarak oyunda yer almaktadır. Düzensizliğin ve keşmekeşliğin merkezi olarak yer alan bu mekân ana karakter için oyunu güçleştirmekte ve oyuncunun daha fazla zevk almasını sağlamaya yardımcı olmaktadır.

Hikâye anlatımı açısından, pazar yerleri oyunun kültürel ve sosyal yapısını tanıtmak için kullanıldığı gibi oyunun geçtiği dünyanın toplumsal dinamiklerini, ekonomisini ve karakterlerini oyuncuya tanıtır. Ayrıca, pazar yerlerinde yaşanan etkileşimler, oyunun hikâyesindeki karmaşık ilişkileri ve çatışmaları da güçlendirmektedir. Diğer taraftan oyundaki pazar yerlerinde hırsızlık yapmak daha kolay ve gasp olaylarının yaşanması ihtimali daha yüksektir. Çünkü kalabalığın ve düzensizliğin olduğu bu yerlerde suçu

ve suçluyu bulmak güç bir iştir. Oyunu oynayan kişilerin zihinlerine kazınan bu bilgi aslında Doğu coğrafyasının ne kadar tekinsiz bir yer olduğu algısını oluşturmada da kullanılmaktadır (Tablo 2).

Göstergebilimsel açıdan incelendiğinde, dijital oyunlarda pazar yerlerinin kullanımı, yalnızca bir arka plan olmanın ötesinde, kültürel, sosyal ve ekonomik anlamlar taşıyan bir simgesel alan olarak işlev görmektedir. Pazar yerleri, oyunculara hem gerçekçi hem de sembolik bir deneyim sunarak, oyunun hikâyesi ve atmosferine zenginlik katmaktadır. Ancak bu zenginlik hırsızlığın çok olması, gasp ve saldırı olaylarının her an gerçekleşebilmesi gibi bazı olumsuz algıları da beraberinde getirebilmektedir.



Görsel 3. Assasian's Creed: Mirage Oyununda Hamam

Tablo 3. Oyunda Yer Alan Hamamların Göstergebilimsel Analizi

Gösterilen	Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam	Mit
Kamusal Alan	Hamam	Temizlenmek için kullanılan mekân	Şehvet, Cinsellik, Geri Kalmışlık	Egzotizm

Oyunda yer alan bir diğer kamusal alan da şehir merkezinde yer alan hamamlardır. Ortasında mermer bir havuzun bulunduğu geniş ve ferah bir mekân olarak tasvir edilen hamamlar kadın ve erkek olarak ayrılmaktadır. Tavanı yüksek ve kubbeli bir şekilde tasarlanan hamamların o dönemi daha doğru yansıtmaları açısından çeşitli mozaiklerle de süslendiği görülmektedir (Görsel 3). Oyunda sosyal bir mekân olarak kullanılan hamamlar aynı zamanda oyuncuları toplumsal konforun ve lüksün de varlığından haberdar etmektedir.

Doğu egzotizminin ön plana çıktığı bu mekânlarda yine sinema filmlerinde olduğu kadar olmasa da şehvet ve cinsellik çağrıştırılmaktadır (Tablo 3). Yan erkek karakterlerin hamamda temizlenmekten ziyade oraya eğlenmek ve sosyalleşmek için geliyormuş gibi girdiği roller hamamların asıl amacının dışında başka bir anlatıyı inşa etmek için kullanıldığını göstermektedir (Görsel 3). Ayrıca insanların kişisel bakım için evlerinde belli bölümlerin bulunmadığı ve temizlenme işinin ortak bir alanda gerçekleştiği bilgisi aslında Doğu'nun geri kalmışlığının da bir göstergesi olabilmektedir.

Diğer taraftan oyunda ana karakterden hamamda çeşitli ufak çaplı hırsızlıklar gerçekleştirmesi beklenmektedir. Bu durum hamamların da tıpkı pazar yerleri gibi suç işlemeye müsait ortamlar olduğu algısını pekiştirmektedir. Hamamda temizlenmek için yan karakterlerin kıyafetlerini soyunma bölümlerinde çıkarmaları onların soyulmalarını kolaylaştırmaktadır. Bu sayede yan karakterlerin anahtarlarının ya da bazı eşyalarının çalınması hamamı kullandıkları esnada mümkün hale gelmektedir. Yan bir anlam olarak hamam mekânının da aslında güvensiz ve tekinsiz bir yer olduğu imajı yaratılmaktadır.

Hamamlar görsel bir mekân olarak Binbir Gece Masalları gibi Doğu'ya dair egzotik ve fantastik hikâyeleri akla getirmektedir. Oyundaki bu mekân Doğu'nun gizemli ve egzotik bir yer olduğu fikrini pekiştirmektedir. Bu sayede oryantalist klişeler bu mekânın oyun içerisinde kullanımı ile yeniden üretilmektedir.



Görsel 4. Assasian's Creed: Mirage Oyununda Cami

Tablo 4. Oyunda Yer Alan Camilerin Göstergibilimsel Analizi

Gösterilen	Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam	Mit
Kamusal Alan	Cami	Müslümanların bir araya geldikleri mabet	Öteki Medeniyet	Mistisizm

Oyun içerisinde en çok rastlanan Doğulu mekânlar arasında camiler gelmektedir. Bağdat içerisindeki dönemi yansıtan pek çok camiye, bu camilerde okunan ezanlara, ezan okunduğu esnada camiye giden ve bu cami içerisinde ibadet eden insanlara sıklıkla rastlamak mümkündür (Görsel 4). Dönemin atmosferini en iyi yansıtan mekânlar arasında bulunan camiler pek çok yan göreve ev sahipliği yapmaktadır. Minareler ve kubbeler gökyüzüne yükselirken dönemin ihtişamını da gözler önüne sermektedir.

Oyuncuya İslam coğrafyası içerisinde bulunduğunu en çok hissettiren mekânlardan birisi olarak camiler, egzotizmden çok mistisizmi temsil eden yapılar olarak karşımıza çıkmaktadır. İbadetlerin gerçekleştirilmesi ve bu ibadetlere eşlik eden dua, zikir, ezan gibi sesler, mistisizmi oluşturmada kullanılan diğer kodlar olarak dikkatleri çekmektedir (Görsel 4). Tütsülerin, mumların ve klasik oryantalist anlatıda da yer alan tül perdelerin camilerde de yer aldığı görülmektedir.

Camilerin, hamam ve harem sayısına oranla çok daha fazla olması Batı'nın ötekisini oluşturmada kullanılan etkili bir mekân olduğunu göstermektedir. Camilerin ötekilik unsuru olarak kabul görmesi Doğulu imajı güçlendirmektedir (Tablo 4). İslam medeniyetinin ihtişamını ve gücünü de gösterirken diğer taraftan Doğu'nun bir medeniyet inşa edebilme gücünü de göstermektedir.



Görsel 5. Assasian's Creed: Mirage Oyununda Çöl

Tablo 5. Oyunda Yer Alan Çöllerin Göstergebilimsel Analizi

Gösterilen	Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam	Mit
Doğal Alan	Çöl	Uçsuz bucaksız kurak arazi	Medeniyetten uzak bir bölge	Sonsuzluk

Assasian's Creed Mirage oyununda çöl, oyuncular için ıssız ve büyümlü bir atmosfer yaratmak amacıyla kullanılmaktadır (Görsel 5). Bu mekân, oyuncuların keşif yapma isteğini tetiklerken çölün derinliklerinde gizli pek çok macera oyuncuyu heyecanlandırmaktadır. Oyundaki çöller, sert iklim koşulları, kum fırtınaları ve su eksikliği gibi zorlukları içermektedir. Oyun deneyimini zorlu hale getirmek için tasarlanan bu mekânlar, Doğu imajını pekiştiren doğal mekânlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyun içerisinde karakterin gündüzleri aşırı sıcak geceleri ise aşırı soğuk olan bir mekânda kalmasını sağlayarak hayatta kalma mücadelesi güçleştirilmektedir. Oyunun hikâyesi, oyuncunun bu ortamda temel eşyaları ile hayatta kalabilmesi durumu üzerine kuruludur. Kum tepelerinin, kayaların ve ara sıra da kurak ortamda yaşayan hurma ağaçlarının bulunduğu çöller oyun içerisinde en sık gösterilen doğal kurgusal mekânlardır (Görsel 5). Düz anlamda basit ve doğal bir mekân olarak gözüken çöller, yan anlamlarda medeniyetten uzak olmayı ve bilinmezliği temsil etmekte ve vahşilik ile tehlikeyi çağrıştırmaktadır (Tablo 5). Gizemin ve egzotizmin doğal kaynağı olan bu geniş mekân önceden kestirilemeyen pek çok probleme ev sahipliği yapmaktadır. Dolayısıyla oyuncuyu herhangi bir zorlu maceraya hazırlarken Doğu'nun aslında pek çok probleme gebe olduğu algısı da oluşturulmaktadır. Doğu'ya seyahat eden pek çok ressamın eserlerinde yer alan çöller, bu dijital oyunda çok sık kullanılmakta ve Doğu'ya dair olumsuz bir atmosfer oluşturulmaktadır.

6. Sonuç

Dijital oyunlar, küresel kültürel etkileşimin önemli bir parçasıdır ve bu süreçte, farklı coğrafyalardan gelen kültürel öğeleri içermektedir. Özellikle, Doğu kültürüne ait mekânların dijital oyunlarda kullanılması, bu mekânların küresel bir tüketim nesnesine dönüşmesine sebep olmaktadır. Bu durum, Doğu'ya ait mekânların ve kültürel öğelerin ekonomik değer kazanmasına yol açmaktadır. Oyunlar, bu egzotik ve mistik mekânları kullanarak daha geniş bir kitleye ulaşabilmekte ve bu sayede daha fazla gelir elde edebilmektedir. Tüketim nesnesine dönüşme sürecinde mekânların farklı kodlar ile tasarlanması ve oyunun hikâyesine hizmet eder bir yapıya büründürülmesi onları göstergebilimsel açıdan ele almaya değer kılmaktadır. Oyuncular bu mekân içerisinde gezerken Doğu'yu keşfetme imkânı bulabilmekte ve bugünün Doğu coğrafyası ile ilgili belli bir kaniya varabilmektedir. Çeşitli göstergeler ve kodlar ile beslenen tasarlanmış oyun mekânları birçok egzotik ve mistik öğeyi de barındırmaktadır.

Bu mekânlar, genellikle tarihi ve kültürel zenginlikleriyle ön plana çıkarılarak, oyunun hikâyesi ve atmosferine derinlik katmak için kullanılmaktadır. Harem, hamam, camiler ve pazar yerleri oyunlarda en çok kullanılan Doğulu mekânlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu kullanım, Doğu kültürünün batılı oyuncular tarafından daha iyi tanınmasını sağlarken aynı zamanda bu mekânların gerçek kültürel bağlamından koparılmasına da yol açabilmektedir.

Dijital oyunlarda Doğu mekânlarının sunumu, oyun üreticisi konumundaki Batılılar tarafından Batılı perspektif ve stereotiplerle şekillendirilmektedir. Bu durum, bu mekânların gerçek kültürel ve tarihi bağlamından sapmasına ve yüzeysel bir şekilde temsil edilmesine neden olabilmektedir. Ele alınan bu oyunda Doğu kültürüne ait mekânlarda geçen bazı hikâyeler mekânların algılanış biçimiyle ilgili yanılsamalara neden olabilmektedir. Doğu'nun güvensiz bir yer olduğu, problemlere gebe ve insanın her an hırsızlık ya da gasp gibi olaylara maruz kalabileceği imajı çizilmektedir. Diğer taraftan mekânları basite indirgeyen ve belli kalıplar ile tanımlanabilen bir yapıya da büründürmektedir. Hamamlar, harem, pazar yerleri gerçek anlamının dışında sonradan hikâyeyi destekler nitelikteki pek çok yan işlevi ile ön plana çıkmaktadır. Bu da gerçek Doğu kültürünün ve tarihi gerçekliğinin basitleştirilmesi ve yanlış temsil edilmesi anlamına gelebilmektedir.

Dijital oyun sektöründe, Doğu kültürüne ait mekanların daha doğru ve saygılı bir şekilde temsil edilmesi için çabalar artmalıdır. Oyun geliştiricileri, kültürel hassasiyeti artırmak ve gerçekçi temsiller sunmak için yerel uzmanlarla iş birliği yapmalıdırlar. Bu, kültürel çeşitliliğin korunmasına ve oyuncuların daha otantik kültürel deneyimler yaşamasına katkıda bulunabilir. Ayrıca, bu yaklaşım, kültürel öğelerin tüketim nesnesi olarak değil, kültürel mirasın bir parçası olarak değerlendirilmesini sağlar.

Kaynakça

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1).
- Aarseth, E. (2003). Playing research: Methodological approaches to game analysis. *Digital Arts & Culture Conference*, Melbourne, 2003. Erişim adresi (1 Haziran 2020): <http://courses.ischool.utexas.edu/megan/MeganCollection2/files/1472/Aarseth.pdf>
- Ateş, H. (2023). *Sinemanın Doğu ile imtihanı: Belgesel filmlerde oryantalizm*. Özgür Yayınları.
- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. Hill and Wang.
- Bolin, G. (2016). *Value and the media: Cultural production and consumption in digital markets*. Routledge.
- Carvalho, F. G. D., Araujo, I. S. D. ve Vasconcellos, M. S. D. (2023). Symbolic consumption in digital games: an analysis model. *Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, 46.
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: The Basics*. Routledge.
- Chang, R.-C. & Hsieh, H.C. (2018). The use of framing techniques from film theory in game design. *Journal of Game Design*, 10(2), 123-140.
- Eskelinen, M. (2001). The gaming situation. *Game Studies*, 1(1). Erişim adresi (1 Nisan 2024): www.gamestudies.org/0101/eskelinen/
- Fiske, J. (1982). *Introduction to Communication Studies*. Routledge.
- Frasca, G. (2001). Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Georgia Institute of Technology]. Erişim adresi (1 Nisan 2024): <http://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- Gintere, I. (2020). The role of spatial design in art games. *Journal of Digital Art and Culture*, 15(4), 211-227.
- Hori, V. S. (1994). Teaching and learning in the Rinzaï Zen monastery. *Journal of Japanese Studies*, 20(1), 5-35
- King, R. (1999). *Orientalism and religion: Post-Colonial theory, India and "the mystic East"*. Routledge.
- Khatib, L. (2006). *Filming the modern Middle East: Politics in the cinemas of Hollywood and the Arab world*. I. B. Tauris.
- Rosenthal, D. (1982). Orientalism: The Near East in French painting, 1800-1880. *The Art Bulletin*, 64(1), 148-150.

Ryan, M. L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.

Said, E. W. (1978). *Orientalism*. Pantheon Books.

Söğüt, F. (2023). Digital games and orientalism: A look at Arab and Muslim representation in popular digital games. In Information Resources Management Association (Ed.), *Research Anthology on Game Design, Development, Usage, and Social Impact* (s. 1457-1469).

Zook, A. ve Riedl, M. (2019). The impact of spatial design decisions on player behavior in games. *International Journal of Game Studies*, 5(3), 89-102.