

MASALLARIN PERDE ARKASI: TRANSMEDYA BAĞLAMINDA “THE WOLF AMONG US” İSİMLİ VİDEO OYUNU

BACKDROP OF FAIRY TALES: THE VIDEO GAME “THE WOLF AMONG US” IN A TRANSMEDIA CONTEXT

İlkyaz YILDIZ*

ÖZ: Dijital kültür içerisinde son derece önemli bir yere sahip olan video oyunları, özellikle 2000’li yıllardan itibaren oyun hikâyesi bakımından roman, masal, film, mit, destan, efsane gibi çeşitli halk bilimi ürünlerinden sıklıkla beslenmiştir. Bu çalışmada, kaynağını evrensel masallardan alarak 2013-2014 yılları arasında piyasaya sürülen “The Wolf Among Us” isimli video oyunu merkeze yerleştirilerek oyunun öncesinde ve sonrasında tüketiciye sunulmuş transmedyal ürünler hakkında bilgi vermek ve bunlar arasındaki bağlantıyı ortaya koymak amaçlanmıştır. Evrensel masallardan, Disney filmlerine, filmlerden “Fables” isimli çizgi romana, “The Wolf Among Us” isimli video oyununa, “Fables: The Wolf Among Us” adıyla yayınlanan grafik roman ile “Fables” isimli dijital diziyeye uzanan ve her bir türde gelişen, yayılan, derinleşen anlatılar arasındaki benzerlikler ve farklılıklar ele alınmıştır. Tüketiciye sunulan bu türlerdeki ürünler özellikle “transmedya” kapsamı içerisinde birbirini tamamlayan bir bütün olarak incelenmiştir. Bu amaçla öncelikle “transmedya” kavramının tanımı, kapsamı ve ilkeleri üzerinde durulmuştur. Daha sonra “The Wolf Among Us” isimli video oyunu hikâye, karakter, kurgu, mekân, oynanış, arka plan gibi çeşitli açılardan çözümlenmiştir. Ayrıca video oyunundan sonraki bir dönemde “The Wolf Among Us” ismiyle yayımlanan grafik roman, dijital dizi gibi ürünlerle sözü edilen video oyununun transmedya bağlamında ilişkisi değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: The wolf among us, video oyunu, transmedya, fables, dijital kültür.

ABSTRACT: Video games, which have an extremely important place in digital culture, have often been fed from various folklore products such as novel, fairy tale, movie, myth, epic and legend in terms of game story, especially since the 2000s. In this study, by placing the video game named 'The Wolf Among Us', which was released between 2013-2014, taking its source from universal fairy tales, to the center, it is aimed to give information about the transmedial products offered to the consumer before and after the game, and to reveal the connection between them. The similarities and differences between the narratives that develop, expand and deepen in each genre, ranging from universal fairy tales to Disney movies, from movies to the comic book 'Fables', to the video game 'The Wolf Among Us', the graphic novel published under the name 'Fables: The Wolf Among Us' and the digital series named 'Fables' are discussed. These types of products offered to the consumer have been examined as a whole, which complements each other, especially within the scope of "transmedia". For this purpose, first of all, the definition, scope and principles of the concept of "transmedia" are emphasized. Later, the video game "The Wolf Among Us" was analyzed from various aspects such as story, character, fiction, location, gameplay and background. In addition, the relationship between the mentioned video game and

* Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Öğrencisi / Giresun - ilkyaazz.28@hotmail.com (Orcid ID: 0000-0002-3143-4384)



This article was checked by Turnitin.

the products such as graphic novels and digital series published under the name "The Wolf Among Us" in a period after the video game was evaluated in the context of transmedia.

Keywords: *The wolf among us, video game, transmedia, fables, digital culture.*

1. Giriş

Bireyin eğlenme, haber alma, sosyalleşme, alışveriş yapma, bilgiye ulaşma, eğitim gibi pek çok eylemi gerçekleştirilebildiği dijital ortamlar günümüzde kültürün önemli bir parçası haline gelmiştir. Geçmişten günümüze yaşanan bu dijitalleşme süreci içerisinde özellikle "transmedya" kapsamında değerlendirilebilecek çeşitli filmler, diziler, reklamlar, video oyunları, çizgi romanlar, grafik romanlar, hayran kurguları vd. ortaya çıkmıştır. Ağırlıklı olarak radyo-televizyon çalışmaları içerisinde ele alınan "transmedya" günümüzde geldiği nokta itibariyle halk bilimi ve kültür araştırmalarında da yer verilmesi gereken önemli bir kavramdır. "Dilbilimsel açıdan bakıldığında transmedya, 'trans' ve 'medya' olmak üzere iki ayrı kelimenin birleşiminden meydana gelmektedir; 'trans' ön eki 'ötesinde, aşırı, karşı tarafta, arasından, içinden, tamamen, bütün ve çaprazvari' anlamlarında ve 'medya' kelimesi ise iletişim ortamları anlamında ve İngilizcede 'ortam, araç, kanal' anlamına gelen 'medium' kelimesinin çoğulu olan 'media' kelimesinden gelmektedir" (Gürel ve Tıǧlı, 2013: 44).

İlk olarak 1991 yılında transmedya kavramını kullanan Marsha Kinder, gelişen medya sunuşları içerisinde öyküleme unsurları ve seyircinin ilgisi üzerinde durmuştur (Zimmerman, 2014: 20). "Playing with the Power in Movies, Television and Video Game: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtle" başlıklı kitabının giriş kısmında transmedya ile "cumartesi sabahı yayınlanan televizyon yayınının ve video oyunların, filmlerle, reklamlarla ve oyuncaklarla nasıl bir ilişki düzeyi kurduklarına ve genç katılımcıları bu yeni interaktif medya çağına nasıl hazırladıklarına, özellikle interaktivite ve tüketim ilişkileri üzerinden odaklandığını" ifade etmektedir (Kinder, 1991: 6). Kinder, sıklıkla metinlerarasılık ile birlikte kullandığı bu kavramı genel itibariyle "daha geniş ticari bir süper eğlence sistemi" olarak nitelendirmektedir (Kinder, 1991). Carlos Scolari transmedya hikâye anlatımını "farklı diller-sözel, ikonik vb.- ve farklı kanallar –sinema, çizgi romanlar, televizyon, video oyunlar vb.- boyunca genişleyen özel bir anlatı yapısı" olarak tanımlar (Gürel ve Tıǧlı, 2013: 43). Henri Jenkins ise "bir kurmacanın ayrılmaz öğelerinin bütünsel ve koordine bir eğlence deneyimi yaratmak amacıyla birçok dağıtım kanalına sistematik bir şekilde yayıldığı yapı" şeklinde transmedya anlatılarını genel olarak tanımlamaktadır (Jenkins, 2007).

Daha açık bir ifadeyle transmedya ürünlerinde tüketici (dinleyen, izleyen, okuyan ya da oynayan) aktif olarak rol almakta ve her bir ürünle

hikâyenin yeni bir parçasını bulmaktadır. Ortak hikâye bağlamında bir diğèrinin devamı olarak ortaya çıkan kitaplar, filmler, çizgi romanlar, video oyunları gibi ürünler tüketicinin daha önce eksik bıraktığı hikâyenin devamını getirmesi, hikâyeye yeni içerikler eklenmesi, aynı hikâyenin fakat farklı ortamların tüketicinin erişimine sunulması gibi imkânlar sağlamaktadır. Burada önemli olan “farklı mecra” noktasıdır. “Gelişen teknolojinin insanlara çok fazla mecra seçeneği sunmasından dolayı mecralar arası geçiş kolaylaşmaktadır. Bu sebeple transmedya projelerinde, film, televizyon, mobil platformlar, çizgi romanlar, DVD’ler, sosyal ağlar ve diğèr birçok teknolojik kanal uyumlu olarak kullanılmaktadır” (Möller, 2014: 31). Dijitalleşmenin büyük bir hızla gerçekleştiği günümüz toplumlarında “tek bir medya merakımızı ve yaşam tarzımızı tek bir platformda karşılamıyor. Etrafımız ürünleri ve eğlence olanaklarıyla eşi benzeri görülmemiş bir içerik okyanusu ile çevrili. Hikâyelerimizi anlatmak istediğimiz insanlar, bu okyanusta gezinmek için yelken açmayı, durup dinlenmeyi seçebilecek teknolojilere sahipler” (Pratten, 2011: 4).

Transmedya yalnızca bir tüketiciden okuduğu eserle okuyucu, izlediği filmle izleyici, oynadığı oyunla oyuncu yaratılmasına eş zamanlı olarak imkân sağlamaktadır. Bu süreçte tüketicinin pasif rolden aktif role geçişi açıkça görülmektedir. Henry Jenkins, “Çeşitli medya platformlarında yeni metinlerle ortaya çıkan transmedya hikâyeciliğinde, bir hikâye bir filmde tanıtılır; televizyon, roman ve çizgi romanlarla genişletilir; dünyası oyun oynayarak keşfedilebilir veya eğlence parkı cazibesi olarak deneyimlenebilir. Ancak her bir içeriğin tek başına da anlam yaratabilmesi için kendi içinde bağımsız olması gerekir” cümleleriyle transmedyayı tanımlamaktadır (Jenkins, 2016: 144-145). Transmedya hikâye anlatımında ortaya çıkan ürünün, aynı doğrultuda yaratılmış başkaca türde bir ürüne tamamen bağılı olmaması gerekmektedir. Önemli olan ürünün tek başına tüketiciye yetebilecek kadar bağımsız olmasıdır. “Oyunun tadını çıkarmak için filmi izlemenize gerek yoktur; bunun tersi de geçerlidir.” (Jenkins, 2003). Dolayısıyla bu transmedyal anlatılar hikâye bakımından birbirine bağılı olmakla beraber aynı zamanda tamamıyla özerk ürünlerdir. “Transmedya hikâye anlatımı sadece bir ortamdan diğèrine uyarılma değildir. Çizgi romanların anlattığı hikâye, televizyonda ya da sinemada anlatılanla aynı değil, farklı medya ve diller, transmedya hikâye dünyasının inşasına katılır ve katkıda bulunur. Bu metinsel dağılım, çağdaş popüler kültürdeki en önemli karmaşıklık kaynaklarından biridir” (Scolari, 2009: 587).

Henri Jenkins, transmedya ürünleri üzerine çalışmalarını yayımladığı kişisel bloğunda transmedya anlatılarının yedi temel ilkesi olduğundan söz etmektedir. Bunlar kısaca şu şekilde ifade edilebilir:

1. Yayılabilirlik-Derinlik (Drillability): Medya içeriğinin sosyal ağlar aracılığıyla yayılması ve böylece hedef kitlenin aktif olarak dolaşıma dâhil olması hadisesidir. Yayılabilirlik içerisinde çok sayıda hedef kişiye

ulaşılmasına rağmen az etkileşim vardır. Ancak derinlikte etkileşime girilen kişi sayısı az olmasına rağmen etkileşimin zaman ve enerji bakımından güçlü olması vurgulanır. Transmedya ürünlerinde de hem derinlik hem de yayılabilirlik görülebilmektedir.

2. Devamlılık-Çeşitlilik: Transmedya anlatılarının, güçlü bir devamlılık yapısına sahip olması gerekmektedir. Bu anlatılar, çeşitli ve çoklu metinler üzerinden hikâyenin geliştirilmesine katkı sağlamaktadırlar. Hikâyedeki devamlılık, hikâyenin parçalarını bulmak ve anlamlı bir bütün oluşturmak aşamasında hedef kitleye tutarlılık ve inandırıcılık sunmaktadır.

3. İçine Girme-Çıkartılabilirlik: İzleyicinin, dinleyicinin ya da oyuncunun kısacası tüketicinin yaratılan kurmaca dünyanın içine girebilmesi, ardından gelen medya içeriklerinin ortaya çıkmasında son derece önemlidir. Tüketicinin, kurgulanan yeni dünyalardan çıkan karakterleri, eşyaları, kostümleri, yiyecekleri satın alarak gündelik hayatlarında deneyimleyebilmeleri ise “çıkartılabilirlik” olarak adlandırılmaktadır.

4. Dünya Oluşturma: Jenkins’in transmedya anlatılarının temel bileşenleri arasında en önemlisi olarak gördüğü dünya oluşturma, klasik anlatılardan farklı bir biçimde inşa edilen yeni ve zengin bir dünyayı işaret etmektedir. Tek bir karakter ya da tek bir hikâye merkezli klasik anlatılardan ziyade transmedya ürünlerinde önemli olan “yaratılan dünya”dır. Birçok karakterin, çok sayıda anlatının sunulduğu bu ürünler aynı zamanda birden fazla medya kanalını desteklemektedir. Oluşturulan dünya, ana anlatıyı direkt olarak etkilemese bile hedef kitlenin hikâyeyi anlamlandırma aşamasında oldukça önemlidir.

5. Dizisellik: Tüketicinin ilgisini uyandıran anlamlı parçaların, bir dizi halinde bölüm bölüm ayrılarak tüketiciye sunulmasıdır. Bu parçalar bir araya gelerek hikâyenin bütünü oluşturmaktadır. Ancak transmedya anlatılarında dizisellik, bu parçaların farklı mecralar üzerinden aktarılmasını içermektedir.

6. Öznellik: Transmedya anlatılarında tüketicilerin, aktarılan hikâyeyi farklı karakterlerin gözünden görmesini sağlamaktır. Klasik anlatılardaki tek bir kahramanın ya da anlatıcının bakış açısıyla aktarılan hikâyelerin aksine transmedyal ürünlerde ikincil karakterle de anlatım yapılması tüketicinin hikâye hakkındaki düşüncelerini etkilemektedir.

7. Performans: Tüketicinin oluşturulan yeni hikâye dünyasına ne kadar ve ne boyutta katılabildiği meselesidir. Tüketiciler, hayran kurguları, internet siteleri vb. içerikler sayesinde diğer kullanıcılar ile bağ kurarak hikâye dünyasında aktif rol alabilmektedirler (Jenkins, 2009).

Günümüzde teknolojik, kültürel ve ekonomik gelişmelerin beraberinde getirdiği hızlı değişim kimi geleneksel ürünlerin çizgi diziler, filmler, çizgi romanlar veya grafik romanlar, manga serileri, video oyunları, anlatsal reklamlar, pazarlama ürünleri ve bunlar gibi geliştirilebilir hikâye evreninin ön plana çıktığı transmedyal türlere dönüşmesine ön ayak

olmuştur. “İzleyicilerini aktif şekilde kullanan transmedya; izleyicilerin büyüyen bir katılımcı kültürünün parçaları olduğunu, sadece izlemek isteyen değil aynı zamanda etkileşimde bulunan, yorum yapan, içeriğin gidişatının şekillenmesine yardım eden, cevaplar arayan izleyiciler olduğunu farz etmektedir” (Hazboun, 2014: 20-21). Tüm bu özelliklerinin yanı sıra birden çok platforma uygulanabilen, metinlerarası yapıya sahip olan, hızla gelişen yeni dünyaya uygun içerikler sunan transmedya günümüzde özellikle video oyunu projelerinde sıklıkla kullanılmaktadır. “Bilgisayar oyunlarından hareketle teknolojinin, gelenekten beslenirken yeni türler ortaya koyduğu, geleneksel olanın da kendisini güncelleme imkânı bulduğu görülür” (Basat, 2011: 145). Bu da transmedyal aktarımların oyunlar üzerinden gerçekleştirilmesini kolaylaştırmaktadır. Transmedyanın sözü edilen bütün ilkelerini bünyesinde barındıran video oyunları, geniş kitlelere erişimi mümkün kılarak kurgulanan yeni dünyanın tüketiciye sunulmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda “The Wolf Among Us” isimli video oyunu, gerek konusu, gerek beslendiği kaynaklar, gerekse türler arası geçiş bakımından transmedya anlatıları içerisinde değerlendirilebilecek önemli bir örnektir.

2. The Wolf Among Us Evreni

The Wolf Among Us (Aramızdaki Kurt), 2013-2014 yılları arasında Telltale Games tarafından çıkarılan ve seçim-sonuç oyun mekaniğine dayanan bir video oyunudur. Kurgusu bakımından oyun, Bill Willingham tarafından yazılan ve DC Comics tarafından Temmuz 2002-Temmuz 2015 arasında 150 sayı olarak yayımlanan “Fables” isimli oldukça meşhur bir çizgi roman serisine dayanmaktadır. Cinsellik, çıplaklık, şiddet, argo ve kötü söz kullanımı bakımından belirli bir yaş kitlesinin üzerine hitap etmekle birlikte oyunun kurgusu ve karakterleri evrensel olarak bilinen masalardan gelmektedir.

Video oyununun ana konusu kısaca şöyle özetlenebilir: Masal karakterlerinin dünyası olan Diyar’dan kaçarak günümüz New York’unda bulunan Fabletown’a yerleşen ve dünyamıza uyum sağlamaya çalışan masal kahramanları aslında sakin bir hayat sürmektedir. Oyunun giriş sahnesinde bu konuyla ilgili şu ifadeler yer almaktadır: “Bir zamanlar New York şehrinde FableTown adı ile bilinen ve masal kahramanlarından oluşan bir topluluk vardı. Burada yaşayan masal kahramanları buraya yüzlerce yıl önce Diyar’dan kovulduktan sonra yerleşmişlerdi. Tılsım adıyla bilinen büyüün de yardımıyla içinde buldukları bu gizli topluluğu sıradan insanlara karşı korurlardı. Şerif Bigby Kurt, aralarındaki huzuru sağlamaktaydı.” Fabletown’da görünürde herkesin mutlu, birbiri ile uyumlu olduğu bu düzen işlenen seri cinayetler ile bozulur. Kahramanlar katili bulmayı, gerçek sorumluları ortaya çıkarmayı amaçlar. Başta Fabletown’un şerifi Büyük Kötü Kurt Bigby ve Belediye Başkan Yardımcısı Pamuk Prenses olmak üzere tüm masal kahramanları katili bulmak için çaba gösterir. Ancak tüm bu olaylar ve sorgulamalar sırasında kendilerini “Fables” olarak adlandıran masal

kahramanlarının birbirlerinden sakladıkları sırlar, yasadışı durumlar ve içlerindeki düzensizlik de gün yüzüne çıkar. Bu cinayetler ve sırlar onların gerçekte birbirlerinden ne kadar uzaklaştıklarını, birbirlerine ne kadar yabancılaştıklarını, kendi büyüdü dünyalarından kaçarak biz insanların dünyasına ne kadar kapıldıklarını onlara hatırlatır. Kahramanların Diyar'daki geçmişi, bizim dünyamıza sürgünleri sırasında ve sonrasında yaşadıkları trajik deneyimler, zihinsel ve duygusal sarsıntıları, tamamen yozlaşmış yeni hayatları, Fables topluluğunun sorunlarına cevap arayışları oyunun kurgusunun temellerini oluşturmaktadır.

Video oyununda; Pamuk Prenses, Kötü Koca Kurt, Başsız Süvari, Eşek Derili Kız, Mavi Sakal, Güzel ve Çirkin, Kurbağa Prens vd. gibi çok bilinen masal kahramanlarının yanı sıra birçok tekerleme, efsane ve mit kahramanlarından 36 karakter kendisine yer bulmuştur. Oyunun hikâyesi içerisinde gördüğümüz karakterlerin yanı sıra arka planda yapılan göndermelerle özellikle Grimm Kardeşler'in Alman masalları ile birlikte Fransız masalları, İngiliz masalları, Amerikan masalları, Norveç masalları ve İngiliz tekerlemeleri video oyununda kaynak olarak seçilmiştir. Bu bağlamda oyunda yer verilen hikâyeler, masallar, tekerlemeler ve kahramanlar bilinen adlarıyla Kırmızı Başlıklı Kız, Pamuk Prenses, Oz Büyücüsü, Başsız Süvari, Frog and Toad, Eşekderili Kız, Mavi Sakal, Üç Ordu Cerrahı, Üç Huysuz Teke, Güzel ve Çirkin, Üç Küçük Domuzcuk, Tweedledum ve Tweedledee, Kurbağa Prens, Beowulf, Küçük Deniz Kızı, Zeki Hans, Georgie Porgie, Beyaz Geyik, Kırmızı Saten Kurdele, Çarpık Adam, Jack ve Fasulye Sırığı, Kanlı Mary'dir. Oyun boyunca gerçek Diyar (erdemli, merhametli, sevecen, zararsız olan bütün kahramanların kendi masalının öznesi olduğu ve bilinen hikâyeleriyle mutlu sona ulaşıldığı masallar evreni) ve kurgusal dünya (The Wolf Among Us'un kirli, yozlaşmış, yasadışı olaylarla ve kötülüklerle dolu ortamı) arasında sıkışmış kahramanların hikâyesi işlenmiştir.

Beş bölümden oluşan oyunun ilk bölümü "İnanç", ikinci bölümü "Duman ve Aynalar", üçüncü bölümü "Çarpık Bir Mil", dördüncü bölümü "Koyun Giysisinde" ve beşinci bölümü "Ağlayan Kurt" olarak isimlendirilmiştir. Oyuncu karakteri olan Büyük Kötü Kurt Bigby klavye ve fare komutlarıyla kontrol edilmektedir. Ancak bu kontroller, nesnelere ve envanterle etkileşime geçmek, keşif yapmak, bulmaca çözmek, savaşmak, kovalamak, etkileşimli diyaloglar ve kimi zaman verilen sahnenin içerisinde önceden tasarlanmış yollar boyunca sabit bakış açısıyla hareket etmek gibi eylemlerin ötesine geçmemektedir. Oyun sırasında önceden belirlenmiş her durum için oyuncunun tercih edebileceği 4 ayrı seçenek (cevap) vardır. Birisi daima "sessiz kalmak" olan bu seçeneklerin bazıları, yapılan tercihlere bağlı olarak yeni sahneler açmaktadır. Bu seçenekler kimi zaman hikâyenin gidişatını bir miktar değiştirmekte kimi zamansa sadece sahneler arasında öncelik-sonralık farkı oluşturmaktadır. Ancak yine de oyuncunun yapacağı hiçbir seçim hikâyede radikal bir değişiklik sağlamaz. Karakterlerin davranışsal algoritmalarını değiştirmek mümkün değildir. Oyuncu, anlatının

ve önceden belirlenen yolların onu yapmaya zorladığı sahneleri geçmese bile oyunun hikâyesi devam etmektedir. Oyuncu olarak ana karakterle özdeşleşmesine, diyalogların başarıyla takip edilmesine, savaş ve kaçışların oyuncu kontrolünde olmasına rağmen prensipte oyuncunun tam anlamıyla hareket ve seçim özgürlüğü yoktur. Bu durum oyunda aksiyondan, heyecandan ziyade güçlü tasarlanmış bir hikâye çerçevesi çizilmesine neden olmuştur. Oyundaki heyecan, kurgunun içerisine dâhil edilen ve polisiye-suç temalı hikâyenin gerektirdiği “gizem” faktörü ile sağlanmıştır. Oyunun ana karakteri olan Büyük Kötü Kurt Bigby’nin seri cinayetler karşısında diğer masal kahramanlarını sorgulaması ve masalların kötülüleriyle, çok çeşitli ve farklı yaratıklarla savaşması oyunun kurgusunu ilerletmektedir. Bu bağlantılar, sahneler ve mekânlar arası geçişler kurgunun gidişatı için olası ve gereklidir. Oyunun ana ekranında bulunan “Masallar Kitabı” sekmesi oyunculara, kahramanların şimdiki yozlaşmış kimliklerini oluşturan geçmişi daha iyi anlama ve dolayısıyla karakterlerle daha fazla özdeşleşme imkânı sunmaktadır. Başlangıçta tamamen kilitli olan bu bölüm, oyuncunun yönettiği ana karakter olan kurdun diğer kahramanlarla veya nesnelere etkileşimi sonucu sırayla açılmakta ve kahramanların geçmiş hikâyeleri ile bugünleri hakkında bilgi vermektedir.

2013 yılında piyasaya sürülen The Wolf Among Us isimli oyunun, oyuncular tarafından rağbet görmesinin ardından Aralık 2014-Kasım 2015 dönemleri arasında iki cilt halinde toplam 48 bölüm (1. cilt 1-24. bölümler/ 2. cilt 25-48. bölümler) olarak “Fables: The Wolf Among Us” isimli grafik roman yayımlanmıştır. Matthew Sturges ve Dave Justus tarafından yazılan bu grafik roman, video oyununun uyarlaması olmakla beraber oyunda işlenen hikâyenin ve karakterlerin daha da derinleşerek genişletilmiş halidir. Yeni ayrıntılar ve arka planlarla geliştirilen grafik romanda, hikâyeyi okuyucuya aktarabilmek amacıyla iç monologlara sıklıkla yer verilmiştir. Örneğin Kötü Kurt Bigby, video oyununda geçmiş yaşamını ardında bırakıp dürüst ve adaletli bir şerif olmaya çalışan, kana son derece duyarsız, tam anlamıyla bir insan olarak kurgulanmasına rağmen grafik romanda aldığı kan kokusuyla av isteği tetiklenen, insan görünüşünün yanı sıra bir kurdun avcı doğasını koruyan vahşi bir hayvandır. Çarpık Adam’ın hapse atıldıktan sonra yaşadıkları gibi video oyununda yer almayan pek çok sahne de grafik romanda tasarlanmıştır. Ayrıca Jordan O’Neal yönetmenliğinde video oyununun hayranları tarafından 2018-2020 yılları arasında video sitesi Youtube üzerinden altı bölüm halinde yayınlanan “Fabletown” isimli dijital dizi de kurgusu bakımından sözü edilen çizgi romanlardan ve video oyunundan beslenmektedir (URL-1). Bu bağlamda transmedyanın temel prensiplerinden olan “Devamlılık-Çeşitlilik”, “Dünya Oluşturma”, “Dizisellik”, “Öznellik” ilkelerinin yerine getirildiği açıkça görülmektedir. Video oyununda eksik kalan veya hiç yer almayan parçalar, yeni dünyalar oluşturarak hikâyeyi ilerleten bir başka tür olarak grafik romanda veya dijital dizide bir seri halinde devam ettirilmiştir. Evrensel masallardan hikâyenin ana kaynağı olan Fables isimli çizgi romana, çizgi romandan video

oyununa, oyundan ise grafik romana veya dijital diziye uzanan doğrultuda türler birbirini tamamlamaktadır.

Video oyununda ve grafik romanda kurgulanan evren bizim dünyamız olmakla beraber bazı olağanüstülükler bakımından masallar diyarına benzemekte ve ayrılmaktadır. New York'ta, Fabletown olarak adlandırılan şehirde yaşayan masal kahramanlarının, Mundy olarak isimlendirdikleri sıradan insanlardan saklanması için çeşitli tılsımlar kullanmaları gerekmektedir. Özellikle masalların antropomorfe edilmiş hayvan kahramanları (üç küçük domuzcuk masalındaki Colin veya kurbağa Toad gibi) bu tılsımlar olmadan insanlar arasında yaşayamayacağından hayvan çiftliklerine gönderilmektedir. Kahramanların neredeyse ölümsüz olması, yaralarının çok kolay iyileşmesi, çok uzun yaşaması ve istediklerinde Diyar'daki insan görünümünden uzak hallerine dönüşebilmeleri bakımından masallardaki büyülü havanın korunduğu görülmektedir. Ancak Fabletown'da yaşamlarına devam edebilmek için çalışmak zorunda kalmaları, dükkân işletip mülk edinebilmeleri ve rüşvet, adam kayırma, yolsuzluk, cinayet gibi suçları işleyerek yozlaşmaları bakımından günümüz dünyası da kurguya yerleştirilmiştir. Kahramanların kaçıp kurtulmak istedikleri geçmişleriyle yüzleşirken modern dünyanın getirdiği sorunlar karşısında nasıl değiştiklerini, masalların perde arkasında neler olabileceğini, masal kitabının kapağını kapattıktan sonra bizim evrenimizde nasıl bir hayata sahip olabileceklerinin kurgulandığı bu oyunda alışılmış iyilerle kötülerin büyük oranda yer değiştirmesi oldukça dikkat çekicidir. Örneğin, masallar diyarında Kırmızı Başlıklı Kız'ı ve onun büyükannesini yiyen, üç küçük domuzcuğu evinden eden Büyük Kötü Kurt, video oyununda Fabletown'un güvenliğinden sorumlu şerif olarak karşımıza çıkmakta ve oyun boyunca ana karakter olarak adaletin peşinden gitmektedir. Masal dünyasında acımasız, zalim ve güçlü olarak tanıdığımız "kötü kurt", Fabletown'da daha sakin, merhametli hatta masum sayılabilecek bir "insana" dönüştürülmüştür. Masalarda güçlü ve kötü olarak tasvir edilen kurdun oyun boyunca canavar-kahraman çatışması yaşaması dikkat çekmektedir.

Oyun düzleminde, entrika oluşturma çabasından doğan bir gayretle sözlü gelenek ürünlerinde göremeye alışılan yapının dışına çıkılarak masallardan tanıdığımız iyilerin temsilinin kötülere, kötülerin temsilinin ise iyilere yaptırıldığı açıkça görülmektedir. Gerçek düzlemde savunmasız, masum ve erdemli olan kahramanların oyunun kurgusu içerisinde kesinlikle masum olmadıkları, gerekirse suç işleyebilecekleri aktif rolleri vardır. Birbirleriyle diyalog halinde olan kahramanlar aracılığıyla birbirine bağlanan olaylar dizisinden oluşan video oyununda, Kırmızı Başlıklı Kız masalında kızı ve büyükanneyi kötü kurdun midesinden kurtaran Oduncu'nun hikâyesi de oldukça farklı kurgulanmıştır. Fabletown'un şerifi Kurt ile Oduncu'nun kavgasıyla başlayan oyunun ilerleyen bölümlerinde Oduncu'nun bu mücadeleden tamamen sıkıldığı ve pes ettiği görülmektedir. İyinin ve kötünün yeniden inşa edildiği oyunun kurgusu içerisinde Oduncu,

Kurt ile yaptığı bir konuşma sırasında Kırmızı Başlıklı Kız'ın büyükannesinin evine aslında hırsızlık yapmak amacıyla girdiğini belirtmekte ve şunları söylemektedir:

“İnsanlar aynı sebepten daha kötü şeyler yapıyorlar. Para için. Haftalarca onun evinin önünden geçtim. Pek de öyle gözüküyordu ama parası vardı, emindim. Direnmeye kalkışmayacaktı ve onu soyacaktım. En sonunda cesaretimi toplayabildiğimde ise sen oradaydın. Bütün işlerimi berbat ettin. Yalnızca yanlış zamanda yanlış yerdeydin. Onu kurtarmak için gitmemiştim... Onu ve nenesini soymayı planlıyordum... Sadece onları soymaya gitmiştim. Ben geldiğimde sen çoktan oradaydın ve yatakta yatıyordun. Onu kurtarmamın tek amacı bir şeyler koparabilmektir. Ama sadece birkaç adam beni olmadığı biri gibi görmeye başlamıştı. Dayanabildiğim kadar öyle davrandım. Alabildiğim tek şey arada bir uğrayıp içki içmek oldu.”

Anlaşılabileceği üzere video oyununda kahramanların alışlagelen davranış kalıpları ihlal edilmiş, modern dünya koşullarına cevap verebilecek eylemlere dönüştürülmüştür. Oyunun kurgusu içerisinde masal kahramanlarının, insanlara özgü suçlar ve günahlar işlediği de görülmektedir. Örneğin kahramanların insan görünümüne kavuşabilmek için aldıkları tılsımların kalitesi düşmesine rağmen fiyatları artmaktadır. Bu da bizim dünyamızda “merdiven altı ilaçlara” benzeyen “yasa dışı kaçak tılsımlar” satılmasına neden olmaktadır. Ayrıca Diyar'dan kaçtıktan sonra iş bulamayan pek çok kahramanın hayat kadını olarak çalıştığı görülmektedir. Eşekderili Kız masalıyla bilinen kahraman hakkında oyunun “Masallar Kitabı” kısmında şöyle bilgi verilmektedir:

“Faith, bilinen diğer adıyla Eşekderili Kız. Sürgün sırasında Diyar'dan yalnızca üzerindeki elbiseler ve yanında kocasıyla kaçabilmişti. Bir zamanlar güzel bir prensesi, komşu krallığın prensi Lawrence ile evlenmişti. Mutlu bir evliliği olabilirdi. Ancak New York'un Mundy (sıradan insanlar) hayatının rüzgârları ne ona ne de evliliğine yumuşak davranmamıştı. Parasız kalan Faith, sonunda kendini Fabletown'un eteklerinde izbe bir apartman dairesinin kirasını ödeyebilmek için fahişelik yaparken buldu. Zorlu bir hayatı vardı, ancak yabancı olduğu bir dünyada hayatta kalabilmek için yapması gerekeni yapıyordu.”

Evrensel olarak bilinen Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler masalının herkes tarafından çok sevilen, iyi kalpli ve güzel Pamuk Prensesi, video oyununda iş dünyası içerisinde kendisine yer bulmak için çabalayan yetişkin bir kadın olarak tasvir edilmiştir. Ancak Başsız Süvari olarak bilinen Belediye Başkan Yardımcısı Crane, sekreteri Pamuk Prenses'e masaj randevusu ayarlamak, içkisini aldırarak gibi özel işlerini yaptırmakta ve onu aşağılayarak başarısız bulmaktadır. Normal şartlarda bir masal prensesine karşı sergilenmesi mümkün olmayan bu davranışlar, kahramanların tamamıyla yozlaşmış insanlara dönüştüğünün göstergesidir. Video oyununda Pamuk Prenses üzerinden gerçek dünyada kadının iş hayatındaki konumu, karşılaştığı zorluklar gibi durumlar hakkında mesaj verilmektedir. Özellikle oyunun hikâyesi içerisinde Pamuk Prenses üzerinden dile getirilen “Artık Crane'in ayak işlerini yapan kız olmayacağım!”, “Ben senin

kaybedilecek bir şeyin değilim!”, “Biliyorum tehlikeli ama çaresiz değilim. Başımın çaresine bakabilirim” cümleleri günümüzde özellikle kadın çalışanların sıklıkla yaşamak zorunda kaldığı zararlı bir ayrımcılık şekli olan cam tavan sendromu ile ilişkilendirilebilmektedir. Masallar diyarının sadece iyi kalpli, güzel, becerikli vasıflarıyla ön plana çıkan kadın kahramanları video oyununda, daha feminen ve daha baskın, iş hayatında da kendisini kanıtlamaya çalışan karakterler olarak tasvir edilmeye çalışılmıştır. Ancak diyardan uzakta, gerçek dünyanın bir parçası olan kahramanların arasında tıpkı günümüz toplumlarında görüldüğü gibi sınıfsal farklılıklar göze çarpmaktadır. Tabletown’un “Ormanlık” olarak adlandırılan kısmında iş adamı ve kadını, yönetici sınıf, şerif olan kahramanlar; diğer tarafta ise temizlikçiler, hayat kadınları, işçiler bulunmaktadır. Oyunun hikâyesi boyunca, bu sınıfsal farklılık nedeniyle herkesin düştüğü kötü durumun sorumlusu olarak Belediye Başkanı Ichabod Crane (Başsız Süvari) ve yardımcısı Pamuk Prenses gösterilmiştir. Çünkü Fabletown’un huzuru için kahramanların sorunlarını dinlemesi ve onlara çözüm bulmaya çalışması gereken Pamuk Prenses, Crane’in emriyle sadece belli kahramanlar ile ilgilenmekte ve diğerlerini görmezden gelmektedir. Bu da tüketiciye mesaj vermek amacıyla oyunun kurgusu içerisinde cam tavan sendromunun işlendiği ihtimalini güçlendirmektedir. Cinayetlerin soruşturulması esnasında iç gözlem ve sorgulama imkânı bulan, üstlenmesi gereken sorumluluklarının farkına varan, kapının dışında bıraktığı kahramanların sorunlarıyla yüzleşen Pamuk sorumluluk ve suçluluk duygusuyla şunları söylemektedir:

“Şu an kapıları koruyorum. Bu ikinci sınıf insanların, onun deyişiyle, vaktini çalmasını önlüyorum... Bu çarpık bir sistem. Arka kapıdan giren kahramanlar, Mavisakal gibi, onlar için hep zamanımız vardır. Bir de ön kapıdan, normal yoldan girmeyi deneyin, yardım isteyin ve sizi geri çevireyim.”

Günümüz modern toplumlarında da sıklıkla gördüğümüz bu durumun farkında olan diğer kahramanlar tıpkı sıradan insanların yaptığı gibi otoriteye karşı koyma, yönetime başkaldırma eylemleri sergilerler. İngiliz edebiyatının ilk epik şiir olarak bilinen Beowulf isimli kahramanlık destanının canavarlarından Grendel, Pamuk’un davranışları için şunları söylemektedir:

“Kurt, yalnızca Ormanlık’taki zenginler haraca ihtiyaç duyduğunda şehrin bu tarafına gelip bilgi arıyor. Holly’nin kız kardeşi kayıp ve bu kimsenin umurunda değil. Evrak işleri, bekleme odası saçmalıkları. Pamuk Prenses sürekli beni izliyor, sonra beni kapı dışarı ediyor.”

Nesneler, karakterler ve yaratıklar hayal edilen yeni dünyada farklı kişilik özelliklerine dönüştürülmüştür. Çürüyen, yozlaşan New York içerisinde, Fabletown da masallar diyarındaki gibi kalamamıştır. Karakterlerin, oyunun gidişatına etki etsin veya etmesin bütün eylemleri, bize Diyar’dan son derece farklı yeni bir yerleşim yeri göstermektedir. Burası artık birçok kahramanın ihmal edildiği; suçun, fuhşa zorlamanın, cinayetlerin ve yasadışı olayların görüldüğü; yalnızca belirli isimlerin

ayrıcalık sahibi olduđu; korkular, tehditler ve başkaca olumsuzluklarla dolu “modern toplum Diyarı” olarak isimlendirilebilecek niteliktedir. Oyunda bu kurguyu güçlendirmek için ünlü bir İngiliz çocuk tekerlemesinin kahramanı olan Çarpık Adam, tefeci ve işlenen cinayetlerin muhtemel azmettiricisi olarak kurgulanmıştır. Kırmızı Başlıklı Kız’ın ve büyükannesinin kurtarıcısı olan Oduncu, Güzel ve Çirkin gibi kahramanlar Çarpık Adam’ın tuzağına düşmüştür. Oduncu ve Güzel’in tefecilik yapan Çarpık Adam’dan para almak zorunda kaldığı, Çirkin’in ise Çarpık Adam’ın yasa dışı paketlerini taşıyarak kuryelik yaptığı görülmektedir. Çarpık Adam’ın yalnızca Çirkin’i değil Diyar’dan pek çok kahramanı kurye olarak kullandığı belirtilmektedir. Ayrıca Çarpık Adam, Kurbağa Prens masalının başkahramanı olan kurbağanın işsiz kalmasına, “*Rub-a-dub-dub*” isimli tekerlemede geçen kasabın dükkânına el koyulmasına, İngiliz edebiyatının hasta çocuđu Tiny Timy’nin de biraz sahte ilgiyle duygusal açıdan istismar edilmesine yol açmıştır. Dolayısıyla video oyunu kahramanlar bakımından masallara bağlı olmasına rağmen kurgulanan tüm bu durumlar masalarda olağanüstü özellikler sergileyen kahramanların, insanların dünyasına geldikleri zaman insanlara özgü kötü davranışlarda bulunduğunun, her yönüyle çürümüş modern dünyaya adapte olduklarının göstergesidir.

Kahramanların masalarda ve transmedyal anlatılarda (çizgi roman, grafik roman, video oyunu) sahip oldukları kişilik özellikleri göz önüne alındığında yeni kurgularda onlara farklı kimlikler yüklendiği görülmektedir. Yaratılan kurgusal evrenlerde, inşa edilen yeni dünyalarda kahramanların herkesçe bilinen kimliklerinden neredeyse tamamen uzaklaşarak günümüz insanına uygun biçimde tanımlanan son kimliklerine bürünmesi dikkat çekmektedir. Fiziksel görünümünün yanı sıra duygusal özellikleri bakımından da yetişkinleşen ve değişen kahramanlar, modern topluma adapte olmuşlardır. Bunun nedeni olarak şimdiden farklı bir geçmişi olan bu kahramanların, oyuncu tarafından çözümlenebilmesi için hem yeterli ve açık kanıtlarla bir şekilde hikâyelerine bağlı olması hem de transmedyanın gereği olarak birtakım farklılıklarla yeni bir kurgu yaratılması ihtiyacı düşünülmektedir. Oyun karakterlerinin her birinin çok katmanlı yapısı oyunun hikâyesini zenginleştirmekle beraber arka planda da olsa her kahramanın masalı kurguya dâhil edildiğinden oyunun transmedyal bir ürüne dönüşmesini sağlamıştır. Örneğin hırslı, menfaatçi, kötü bir karakter olarak tasvir edilen Mavisakal’ın geçmişine ait soruşturma dosyalarının oldukça küçük bir sahnede gösterilmesi ve Şerif Bigby’nin “Bu adama hiç güvenmiyorum” sözü Mavisakal’ın masalına, evlendiği kadınları öldürerek bir odada saklamasına yapılmış bir atıftır. Aynı şekilde Greenleaf Teyze’nin yaptığı büyülerin şişesinde beyaz geyik motifinin kullanılması ve “Ormanda bir çakal ve bir geyik için doğdum” sözü onun geceleri beyaz bir geyiğe dönüşen Kızılderili cadısı olduğu Alman korku hikâyesine yapılmış bir göndermedir. Oyun boyunca arka planda gösterilen pek çok imge ve kahramanların söylediği sözler oyunun internet sitelerine taşınmasına, oyuncuların çevrimiçi platformlarda hikâyeye açıklık getirme çabasına

zemin hazırlamıştır. Dolayısıyla video oyunundaki her bir imgenin veya kahramanın kendi başına ayrı bir hikâyesi oluşmuştur. Burada yapılması hedeflenen şey, var olan anlatılardan hareketle çağın kullanımlarına hitap eden yeni bir anlatı yaratmaktır. Çünkü “yeni medya hakkında yeni olan şey, eski medyayı yeniden şekillendirme yollarından ve eski medyanın yeni medyanın zorluklarına cevap vermek için kendilerini yeniden şekillendirme yollarından gelir” (Bolter ve Grusin, 2002: 15).

Masallarla benzer biçimde video oyununda da çeşitli mesajlar verildiği görülmektedir. Hayat kadını olmak zorunda kalan Küçük Deniz Kızı'nın Kötü Kurt Bigby'e söylediği “*Bazen yolumuzu hayatın içinde kendimiz bulmamız gerekir. Açgözlülük ve beceriksizlik karanlıktadır.*”, “*Bizim gibiler her zaman unutulur. Çarpık Adam buna güveniyordu. Acımızı sessizce çekerdik ve dünya bunu böyle sever. Sadece... Kaybolurduk. Hiç olmamışız gibi. Bunun Faith'e veya Lily'e de olmasını izleyemezdim*” sözleri video oyununda verilmek istenen mesajlara örnektir. Benzer biçimde Oduncu'nun dramatik bir sahne içerisinde “*Hepimizin oynadığı bir rol var.*” sözü masallardaki mesaj verme amacının video oyununda da güdüldüğüne delildir. Bu detaylar oyuncunun, video oyununa duygusal ve deneyimsel olarak katılımına imkân sağlamaktadır. Yine masalların önemli bir unsuru olan “büyü” de video oyununa uygun biçimde yerleştirilmiştir. Masallar diyarında kahramanların çoğu zaman “doğuştan getirdiği bir yetenek” olarak yansıtılan sihir ve büyü, video oyununda kurgulanan mekânın gerçek dünya olmasıyla beraber “satın alınabilir bir nesne” haline gelmiştir. Kahramanlar, büyüye erişmek için kalitesiz ancak pahalı tılsımları satın almanın yanı sıra yasadışı biçimde kara borsadan da edinilebilir ya da bir miktar kitap bilgisiyle kahramanlar kendi büyülerini yapabilir. Hayat kadını olan kızların boyunlarında “Kırmızı Saten Kurdele” olarak bilinen masaldan alıntılanan büyülü bir kurdele bulunmakta, bu büyü ile dudakları mühürlenmekte ve bazı şeyleri konuşmaları imkânsızlaşmaktadır. Böylece video oyununda hikâyenin akışı için kızların sessiz kalması sağlanırken masallardaki bir şeyin açığa çıkmasını önlemek için büyü kullanma durumu da oyunda kendisine yer bulmaktadır. Bu da video oyununda hem masallardaki geleneksel unsurların korunduğuna hem de hikâyenin postmodern dünyaya çeşitli şekillerde adapte edildiğine işaretir.

Video oyununda, masalları yeniden yorumlama çabasının bir ürünü olarak bir “yetişkinleştirme” amacı da göze çarpmaktadır. İçeriği ve teması bakımından genel olarak çocuklara özgü ürünler olan masalların aksine bu video oyununda yetişkinlerin hedef alınmasından dolayı masallardaki çocuk kahramanların dahi yetişkinleştirildiği görülmektedir. Örneğin Dev avcısı küçük Jack ve Charles Dickens'in çocuk karakteri Tiny Tim gibi kahramanlar video oyununda yetişkin karakterler olarak kurgulanmıştır. Hem çizgi romanda, hem video oyununda hem de grafik romanda kurgulanan evrenin ve kahramanların, masallara oranla büyük değişimi açıkça kendini belli etmektedir. Bu değişikliğin ana sebebi konusu bakımından transmedyal anlatı örnekleri olan bu ürünlerin kurgusal gerçekliğini artırmaktır. Çünkü

büyülü masal evreninden yozlaşmış büyük kentlerin olduğu modern dünyaya göç eden kahramanların orijinaline bağlı olarak aktarılması mümkün değildir. Yapılan fiziksel ve ruhsal değişikliklerle hem kahramanların yetişkinleştirilmesi hem de kimliklerini belirleyecek kararların sorumluluklarını üstlenmesi amaçlanmıştır. Örneğin Andersen'in masum, genç, fedakâr Küçük Deniz Kızı transmedyal geçişlerle video oyununda hayat kadını ve erotik dansçı (Nerissa) olarak kurgulanmış, bunun sorumluluğu kendisine bırakılmıştır. Bu konu ile ilgili oyunun "Masallar Kitabı" sekmesinde şunlar söylenmektedir:

"Nerissa'nın hikâyesi hiçbir zaman mutlu sonla bitmedi. Yakışıklı bir prensin kalbini kazanma umuduyla kuyruğunu bir çift bacak için feda eden genç kız Küçük Deniz Kızı olarak bilinir. Bunun yerine bir prensesle evlendiğinde Nerissa'nın kalbi kırıldı. Daha iyi bir yaşam umuduyla sıradan dünyaya yolculuk yaptı. Şimdi Pudding and Pie'da dans ediyor ama attığı her adım cam kırıkları üzerinde yürüyormuş gibi hissettiriyor. Çok az şeyi kaldı ama dansçı arkadaşlarının eşliğinde biraz rahatlık buluyor."

Karakterlerin yeniden yaratımı sırasında onların izleyiciye, okuyucuya veya oyuncuya sunulacağı ortam önem arz etmektedir. Bu bakımdan kahramanların "ana yurdu" olarak nitelendirilen ve arka planda anlatılan hikâyelerde sıklıkla geçen "Diyar" kavramının, masalların başlangıç formellerinden birisi olan "uzak diyarların birinde" kullanımıyla ilişkili olduğu düşünülmektedir. Ayrıca oyun boyunca kahramanlar arasında geçen konuşmalarla oyuncuya aktarılan kurgunun arka planda verilen görsellerle başarılı bir şekilde desteklendiği görülmektedir. Oyuncu, ana karakter Büyük Kötü Kurt Şerif Bigby aracılığıyla oyunda bulunan nesnelere keşfetmek, denemek ve bunlarla etkileşim kurmakta özgürdür. Oyunda sergilenen karakterler, sahneler, diyaloglar ve mekânlar masalların yapısına uygun bir şekilde son derece sanatsal ve büyülü kurgulanmıştır. Canlı renklerin kullanıldığı sahnelerde gösterilen bir dizi simge ile masalların transmedya aracılığıyla video oyunlarına ne şekilde aktarılabilirliği gösterilmiştir. Örneğin oyunun önemli mekânlarından birisi olan ve hükümet meseleleri konusunda toplantı yeri olmanın yanı sıra içerisinde bütün masalların ve bütün kahramanların bulunduğu kitapların yer aldığı kütüphane olarak da kullanılan Business Office kahramanların Diyar'dan kaçarken getirebildiği "masalsı" eşyalarla doludur. Külkedisi'nin baloya gittiği balkabağı araba, Kral Arthur'un taşa saplanmış kılıcı Ekskalibur gibi birçoğu sadece arka planda gösterilen eşyalarla beraber Alaaddin'in sihirli lambası ve Pamuk Prenses'in sihirli aynası gibi oyuncunun etkileşime girebildiği nesnelere oyuna yerleştirilmiştir. Oyunun mekânlarından bir diğeri olan Trip Trap Bar'da dokunduğu her şeyin altın olmasını isteyen Kral Midas masalına atıf vardır ve duvarda "Midas Gold" isimli içkinin afişi asılıdır. Kötü Kurt Şerif Bigby'nin yaşadığı evde ise Kırmızı Başlıklı Kız'ın çerçeveli fotoğrafları asılıdır. Yasadışı işler yapmakla birlikte gerçekleşen cinayetlerin azmettiricisi olarak tasarlanan ve bir çocuk tekerlemesinin kahramanı olan Çarpık Adam'ın Lucky Pawn isimli rehin dükkânı da yine bu mekânlardan

birisidir. Burada, masallarda sıklıkla karşılaştığımız sihirli küre, Uyuyan Güzel'in büyüye yakalanmasına neden olan iğne ve iğnelik, Jack'in sihirli fasulyesi, Başsız Süvari'nin kesik başlı heykeli, Demirci masallarından hatırlanan örs ve masal perilerinin çalgısı arp gibi eşyalar görülmektedir. Çarpık Adam'ın yeraltı dünyasının adamlarıyla bulunduğu, yasadışı toplantıların yapıldığı, giriş kapısının bir büyü sayesinde sürekli yer değiştirdiği sığınağı ise Çarpık Adam'ın orijinal tekerlemesini yansıtmaktadır. Bu tekerleme Türkçeye "Çarpık bir adam vardı ve eğri bir mil gitti/ Eğri bir stile karşı çarpık bir altı peni buldu/ Eğri bir fare yakalayan çarpık bir kedi satın aldı/ ve hepsi küçük, çarpık bir evde yaşıyorlardı" şeklinde aktarılmaktadır. Video oyununun baş kötüsü Çarpık Adam'ın sığınağında görülen vitray penceredeki Çarpık Adam, eğri yol, eğri kedi, eğri fare ve eğri ev bu çocuk tekerlemesine atıf yapmaktadır. Oyuncunun sıklıkla karşılaştığı bu simgeler hem beslenen edebi tür ile yaratılan video oyununun hikâyesi arasındaki transmedyal aktarımı güçlendirmekte hem de oyunun kurgusundaki karakterlerin tespiti noktasında ipuçları sağlamaktadır.

Oyun keşfedilmeye açık çok fazla ipucunun olduğu, karmaşık ve gizemli bir sonla bitmektedir. Bu nedenle kurgunun devam etmesi gereken ikinci bir oyunun varlığına ihtiyaç duyulmaktadır. Ancak oyunun yapım şirketi Telltale Games'in yaşadığı sıkıntılar, şirketin önce küçülmeye gidişi daha sonra başka bir şirket tarafından satın alınışı The Wolf Among Us 2'nin çıkış sürecini aksatmıştır. 2019 yılında gerçekleştirilen "The Game Awards 2019" isimli etkinlikte ise oyunun ikinci serisinin 2021-Kış döneminde ve tıpkı birinci oyunda olduğu gibi beş bölüm halinde yayınlanacağı ifade edilmiştir.

3. Masallardan Çizgi Romanlara, Çizgi Romanlardan Filmlere, Filmlerden Video Oyunlarına ve Diğer Ürünlere

Kültürel değerler sisteminin temellerini oluşturan, sorunları, çatışmaları, evrensel temaları ortaya çıkaran masallar ve hikâyeler, sözlü kültürün hâkim olduğu dönemlerden itibaren toplumsal değerlerin, korkuların, endişelerin, doğruların ve uyarıların aktarıcıları olmuştur. Hatta masalların ve hikâyelerin işlevlerine benzer şekilde, insanlığın ilk dönemlerinde mağara duvarlarına çizilen sembollerin gelecek nesilleri uyarmak, bilgilendirmek, eğitmek amaçlarıyla oluşturulduğu düşünülmektedir. Kökenleri insanlık tarihi kadar eskiye uzanan bu ürünlerin zaman içerisinde değişim göstermesi, teknolojik gelişmelere bağlı olarak biçim değiştirmesi kaçınılmaz bir durumdur. Bu nedenle kolektif düzeyde etkili olan bu ürünlerin yeniden okunması, yeniden yorumlanması ve çağın talepleri doğrultusunda yeniden tasarlanması gerekmektedir. Başlangıçta sözlü geleneğin ürünü olan masallar ve hikâyeler zamanla basılı eserlere hatta daha sonra çizgi romanlara dönüşmüştür. 2000'li yıllardan itibaren ise oyunlarda, çizgi romanlarda, filmlerde ve dizilerde masallardan, mitlerden, hikâyelerden, destanlardan tanıdığımız prenseslerin, süper

kahramanların, süper kötülerin, devlerin ve cücelerin, korkunç yaratıkların, perilerin, büyücülerin kahraman olarak kurgulanması dikkat çekmektedir.

Transmedya ile aynı hikâye veya anlatı edebi eserlerde, çizgi romanlarda, sinemada, televizyonda, video oyunlarında, reklamlarda, dizilerde ve diğer dijital ortamlarda derinleşerek genişlemektedir. Bu sayede anlatının birçok medya kanalı aracılığıyla kullanılmasına imkân tanınmaktadır. Özellikle video oyunları 2000’li yıllardan itibaren transmedyal anlatıların tüketiciye ulaştırılmasında önemli bir ortam görevi görmüştür. “Dijital oyunlar/video oyunları dünyası günümüzde çok sayıda ‘insan/oyuncu’ ve çok sayıda ‘metin/ürün’le birlikte, kendine has bir yaratım, icra, aktarım, yapı, içerik ve işlev karakteristiğine sahiptir. Bu karakteristik, içinde hem ‘video’yu ve bununla bağlantılı olarak ‘dijital’i hem de ‘oyun’ kavramını barındırır. Dijital oyun, dijital ve video temelli olmasıyla teknolojik, oyun olmasıyla kültürel bir meseledir” (Sarpkaya, 2021: 156). Çalışmada ele alınan The Wolf Among Us isimli oyun, folklor ürünlerinin çoklu medya ortamlarında yayılarak kullanılması ve kültürel bir meseleye dönüşmesi açısından önemli bir örnektir. Transmedya anlatılarının geniş evreni içerisinde değerlendirilmesi mümkün olan bu oyun ile oyunculara pasif hikâyeden öte masallar çerçevesinde etkileşimli bir platform sunmuştur. “Nasıl ki bir video oyunundaki karakter yeni bir bölüme ya da alana girdiğinde bu dünyanın daha önce karşılaşmadığı yeni bir yerini keşfederse, ileri düzeydeki bir fan da yeni bir çizgi roman aldığında, serinin yeni bir filmi izlediğinde bu transmedya hikâye evreninin yeni bir alanını keşfetmiş olur” (Smith, 2009: 47). Masal kahramanlarının konu edildiği Fables isimli çizgi roman dizisinden uyarlanan video oyunu, oyuncular tarafından çok beğenilerek, internet sitelerinde tartışılarak, kahramanlar ve konular üzerine analizler yapılarak sosyal medya ortamlarına taşınmış hatta oyunun çıkışının ardından aynı isimle bir grafik roman ve oyunun hayranları tarafından dijital dizi yayınlanarak hikâye derinleştirilmiştir. Genel olarak bakıldığında The Wolf Among Us hikâyesinin transmedyal aktarım sürecini şu şekilde sıralamak mümkündür:

Evrensel masallar → Disney filmleri → Fables çizgi roman serisi (2002-2015) → The Wolf Among Us video oyunu (2013) → Fables: The Wolf Among Us grafik roman (2014-2015) → Fabletown dijital dizi (2018-2020).

Buradan anlaşılacağı üzere transmedyal anlatının üretim dinamikleri neredeyse sınırsızdır. Gelişen teknoloji ve dijitalleşme sonucu ortaya çıkan tüketiciyi etki altına alma, sözlü ürünleri görselleştirme çabalarıyla başta Disney, Illumination Entertainment gibi pek çok yapım evrensel olarak bilinen masal ve hikâyeleri sinema filmleri ile izleyiciyle buluşturmuştur. Oz Büyücüsü, Güzel ve Çirkin, Alice Harikalar Diyarında, Rapunzel, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Kırmızı Başlıklı Kız, Sindirella, Hansel ve Gretel, Pinokyo, Küçük Deniz Kızı, Uyuyan Güzel, Jack ve Fasulye Sırığı, Ichabod ve Bay Toad’ın Maceraları, Alaaddin, Prenses ve Kurbağa gibi filmler bu ürünlerin sadece birkaçıdır.

Folklorun geleneksel yapısının olduđu şekilde dijital ortama aktarılması mümkündür ve bu durum sözlü ve yazılı kültüre ait özelliklerin dijitalleşmesi şeklinde de açıklanabilir. Burada kültürel içeriğin yapısı değişmez, sadece paylaşım yöntemi değişir (Özdemir, 2019: 24). Yukarıda ifade ettiğimiz gibi folklorun önemli parçalarından olan masal, mit, efsane gibi anlatılar, dijitalleşen kültürle beraber paylaşım yöntemini değiştirmiştir. Zaman içerisinde üreticiler, görsel-işitsel katılımın ötesinde kurguya dâhil olmak ve duygusal katılım gerçekleştirmek isteyen tüketiciye yeni alternatifler sunmak gerektiğini fark etmişlerdir. Bu amaçla sadece çizgi romanlar, reklamlar, sinema ve televizyon yayınları gibi ürünlerle yetinmeyerek kaynağını kolektif halk kültüründen alan video oyunlarını tüketiciye sunmuşlardır. Mobil cihazlar, bilgisayarlar, tabletler, oyun ve el konsolları aracılığıyla oynanan oyunların sayısı her geçen gün artmaktadır. “1950’lerden günümüze bilgisayar oyunları, elektronik oyunlar, video oyunlar gibi farklı adlarla da anılan bu oyun dünyası, günümüzde üretici ve oyuncu sayısı, üretilen ürünlerin miktarı ile içerikleri ve kültür endüstrisindeki konumuyla büyük bir boyuta ulaşmıştır. Bu büyük dünyada dijital oyunlar için tarih, araştırma yöntemleri, ürünler ile bir dijital oyun kültürü meydana gelmiştir” (Sarpkaya, 2020: 185). Öyle ki video oyunları “1990’ların başından bu yana, yıl başına %9-15 arası bir büyüme göstererek sektörel ağırlığını etkili bir şekilde büyötmüştür” (Marchand ve Hennig-Thurau, 2013: 141).

Hızla gelişen video oyunlarının hikâyesinde, genellikle sinema filmlerinin, masalların, destanların, mitolojik anlatıların seçilmesi dikkat çekmektedir. Örneğin “2011 yılında en fazla satış rakamına ulaşan 20 video oyununun 18 tanesi bir sinema anlatısının devamı olarak piyasaya sürülen video oyunlardan oluşmaktadır” (Marchand ve Hennig-Thurau, 2013: 151). Bu dönüm noktasından itibaren video oyunlarını da transmedyal anlatıların bir türü olarak ele almak gerekmektedir. Video oyunlarında, oyuncu farklı edebiyat ve sinema türlerinde takip edilen, sevilen karakterlerin kimliğine bürünerek rol yapma vasıtasıyla karakterle özdeşleşme fırsatı yakalamakta ve bu durum eğlence deneyimini artırmaktadır. Ayrıca oyunlar, konu bakımından beslendiği çizgi roman, film, hikâye, masal gibi diğer türler arasındaki boşluğu doldurarak bağlantı işlevi görmektedirler. Kırmızı Başlıklı Kız masalının “Woolfe: The Red Hood Diaries” (GriN Gamestudio, 2015), Lewis Carroll tarafından yazılıp daha sonra defalarca kez sinemaya uyarlanan Alice Harikalar Diyarında’nın “Alice: Madness Returns” (American McGee, 2011), Disney prenseslerinin “Disney Princess: Enchanted Journey” (Papaya Studio, 2007) ve “Disney Princess: My Fairytale Adventure” (High Impact Games, 2012, Rapunzel’in “Disney Tangled” (Planet Moon Studios, 2010) isimleriyle video oyunlarına dönüştürülmesi gibi pek çok örnek bu bağlantının yakalanmaya çalışıldığının göstergesidir.

Bu süreç içerisinde aynı transmedyal anlatının masal, destan, mit gibi sözlü kültür ürünlerinden basılı çizgi romanlara veya grafik romanlara; küreselleşmenin geliştirdiği film sektörünün yeni kaynak arayışlarıyla

filmlere ve dizilere; aktif katılım gerçekleştirmek isteyen oyuncularla güncel kültürel ürünler olan video oyunlarına aktarıldığı görülmektedir.

Jenkins, “dünya yaratma sanatı” olarak aktardığı transmedya hikâye anlatıcılığında, “tüketicilerin avcı ve toplayıcı rolüne bürünmesi, medya kanalları arasında hikâyenin parçalarının izini sürüp bulması, çevrimiçi tartışma grupları aracılığıyla birbirleriyle notlarını karşılaştırması, zaman ve çabalarını ortaya koyan herkesin daha zengin bir eğlence deneyimi elde etmesi için iş birliği yapması gerektiğini” söylemektedir (Jenkins, 2016: 43). Masallardan beslenerek gelişen Fables isimli çizgi roman serisinden doğan The Wolf Among Us isimli video oyunu da transmedyal anlatı olarak farklı kanallarda ilerlemiştir. Örneğin; oyuncuların, farklı kullanıcıların verdikleri farklı cevaplara göre doğan yeni senaryoları, kullanıcılar tarafından keşfedilen oyun içerisine yapımcılar tarafından gizlenmiş nesnelere, sembollere ve mesajları, paylaştıkları çevrimiçi topluluklar bulunmaktadır. Oyuncu, video oyununda deneyimlediği hikâyenin gözden kaçan parçalarını bu çevrimiçi sitelerde bularak zihnindeki hikâyeyi tamamlayabilmektedir. Oyundaki bölümler, karakterler, mekânlar, karakterleri seslendiren sanatçılar ve müzikler hakkında bilgi verilen siteler ise oyuncular için ansiklopedi niteliği taşımaktadır. Bunun yanı sıra oyunun yayınlanmasından çıkan grafik romanla ve dijital diziyile birlikte oyundaki hikâyenin eksik kısımları tamamlanarak, oyunun hikâyesine küçük de olsa eklemeler yapılarak kullanıcıya sunulması hedeflenmiştir. Ayrıca oyunun hayranları tarafından, oyundaki karakterlerden ve hikâyeden hareketle internet ortamında, tartışma sitelerinde onlarca yeni kurgusal hikâye oluşturulmuştur. Masallardan filmlere, çizgi romana, video oyununa, grafik romana, internet sitelerine, hayran hikâyelerine ve dizilerine kadar uzanan bu kanallar ürünlerin sadece bir anlatı olarak kalmasının önüne geçmekte, farklı medya kanalları aracılığıyla kullanıcının hikâyeyi derinlemesine irdelemesini ve anlatılan evrene dâhil olmasını sağlayarak sunduğu özel dinamiklerle tüketicinin yaşadığı deneyimi artırmaktadır.

Sonuç

Sinema filmleri, çizgi romanlar, video oyunları, reklamlar, dijital diziler, hayran kurguları vb. dijital kültürün içerisinde doğan yeni çağdaş anlatı biçiminin ürünleri kültürel imgelemelerimizin bir sonucu olarak masal, mit, efsane gibi sözlü anlatılardan ve diğer edebi ürünlerden beslenmektedir. Yaratılan bu yeni ürünlerde, var olan edebi kaynaklardaki davranış ve eylem kalıpları kırılarak, bozularak, değiştirilerek yeni ifade düzeylerine ve kimlik yaratımlarına ulaşılmaktadır. Transmedya olarak adlandırılan bu durum hem üreticiye hem de okuyucu, izleyici veya oyuncu olarak sürece katılan tüketiciye yeni ufuklar açmaktadır. Dijitalleşme içerisinde son derece önemli bir yere sahip kültürel yapılar olan video oyunları, edebi ürünlerden veya sözlü gelenekten gelen karakterlerin ve hikâyelerin bilinen yapılarını transmedya aracılığıyla değiştirerek yeni kimlikler ve senaryolar yaratmaktadır. Video oyunları, transmedyal

anlatıların temel prensipleri olarak kabul edilen yayılabilirlik ve derinlik, devamlılık ve çeşitlilik, içine girme ve çıkartılabilirlik, dünya oluşturma, dizisellik, öznellik, performans ilkelerine uygun olarak tüketiciye sunulmaktadır.

Pek çok sözlü anlatı artık çocuk dinleyici kitlesiyle sınırlandırılmaktan ziyade sinema filmleri, çizgi romanlar, video oyunları aracılığıyla transmedya çizgisinde ortaya çıkan kimlikler yaratarak potansiyel olarak yetişkinlere hitap etmektedir. Özellikle bu ürünlere yerleştirilen cinsellik, şiddet, argo ve kötü söz kullanımı, zararlı madde alışkanlığı gibi tematik durumlar duygusal olgunluğa ulaşmış kişilere yani yetişkinlere sunulduğunun göstergesidir. Aynı kahramanların, büyük oranda yumuşatılmış ve büyülü dünyaları ele alan çocuk masallarından; gerçek ve acımasız, yasa dışı eylemlerle dolu video oyunlarına ve sinema filmlerine geçişinin transmedyal anlatımın bir sonucu olduğu görülmüştür. Çalışma boyunca üzerinde durduğumuz The Wolf Among Us isimli hikâye kurgusunu evrensel masallardan alan video oyununda kahraman biyografilerinin orijinal biçimleriyle hem bu kadar ortak hem de baştan sona yeni bir hikâye izlenimi uyandıracak kadar özerk olması da transmedyanın bir gereğidir. Kolektif hayal gücünün bir parçası olan masalların günümüze taşınması durumunda gerçekleşmesi olası senaryolar gibi bir kurgunun transmedya vasıtasıyla modern tüketiciye hitap eden ve etkileşimin son derece yüksek olduğu video oyunlarına yerleştirilmesi, edebiyat ile oyun sektörü arasındaki ilişkiyi de ortaya koymaktadır. Oyun kurgusuna dâhil edilen kahramanların geçmişi ve bugününe dair hikâyeler, mekânlardaki etkileşime açık veya sadece arka planda bulunan nesnelere, kahramanlar arası diyaloglar gibi yapılar aracılığıyla video oyunlarında ve sözünü ettiğimiz diğer dijital ortamlarda sözlü ve yazılı kültüre ait ürünlerin önemli derecede aktarılabilmesi açıkça görülmüştür.

Özellikle incelenen video oyunu ele alındığında, yeni transmedya anlatılarının tüketicinin zihninde farklı hikâyelere perde araladığı, yeni kurgular yarattığı, bu bağlamda edebiyat-video oyunları ve sinema arasındaki transmedyal aktarımların detaylı olarak analiz edilmesinin mümkün ve gerekli olduğu son derece açıktır. Önümüzdeki yıllarda kullanıcıların da bu deneyimlerin içerisinde yer alacağı, sanal gözlüklerle oyuncunun veya izleyenin kurguda kendisine yer bulabileceği ürünlerin artış göstereceği düşünülmektedir. Bu nedenle, böyle yapımlarda kültürün temellerini oluşturan sözlü anlatıların ve halk bilimi kapsamı içerisinde değerlendirilen diğer ürünlerinin -tıpkı The Wolf Among Us gibi- sıklıkla kullanılacağı ön görülmektedir.

KAYNAKÇA

Yazılı Kaynaklar

- Bolter, J. - Grusin, R. (2002). *Remediation: Understanding new media*. USA: MIT Press.
- Gürel, Ş. E. - Tıǧlı, Ö. (2013). Sosyal medyayla yaratılan yeni dünya: transmedya anlatım. *Sosyal Medya ve Ağ Toplumu 1: Kitle İletişiminde Yaşanan Değişimler*. (Ed.: C. Bilgili - G. Şener) İstanbul: Grafik Tasarım.
- Hazboun, S. (2014). *Challenges of transmedia storytelling*. Sweden: Dalarna Üniversitesi Yayınlanmış Master Tezi.
- Jenkins, H. (2016). *Cesur yeni medya*. (Çev.: Nihan Yeğengil) İstanbul: İletişim.
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: from muppet babies to teenage mutant ninja turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Marchand, A. & Hennig-Thurau, T. (2013). Value creation in the video game industry: industry economics, consumer benefits and research opportunities. *Journal of Interactive Marketing*, 27 (3), 141-157.
- Metin Basat, E. (2011). Modern dünyanın sanal mitleri: bilgisayar oyunları. *Milli Folklor*, 23 (92), 143-151.
- Möller, P. (2014). Transmedya hikâyeciliğinin akademik boyutu. *Transmedya Hikâyeciliği*. (Ed.: S. Karaçor, - D. Aydın - A. Gülerarşlan) Konya: Çizgi.
- Özdemir, M. (2019). Kültürün dönüşümü ve dijitalleşme. *Dijital Kültür Tradijital-Medya-İnternet-Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları (21. Yüzyılda Kültür Yorumları)*. (Ed.: M. Özdemir) Artvin: Arı Sanat.
- Pratten, R. (2011). *Getting started with transmedia storytelling a practical guide for beginners*. CreateSpace Independent Publishing Platform (2nd Edition).
- Sarpkaya, S. (2020). Dijital oyun ve mitoloji: dijital oyunlardaki Türk mitolojisi unsurları üzerine bir içerik analizi. *Mitoloji Araştırmaları II*. (Ed.: İ. Gümüş) Çanakkale: Paradigma Akademi.
- Sarpkaya, S. (2021). Dijital oyun/video oyunu folkloru üzerine bir yöntem denemesi. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 6, 155- 172.
- Scolari, C. (2009) Transmedia storytelling: implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication* 3 (4), 586–606.
- Smith, A. M. (2009). *Transmedia storytelling in television 2.0: strategies for developing television narratives across media platforms*. A.B.D: Middlebury College, Department of Film and Media Culture Yayınlanmamış Master Tezi.
- Zimmermann, P. (2014). Transmedya hikâyeciliği. *Transmedya Hikâyeciliği*. (Ed.: S. Karaçor, D. Aydın ve A. Gülerarşlan) Konya: Çizgi.

Elektronik Kaynaklar

- Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling. *MIT Technology Review*. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/> (Erişim: 16.06.2021)
- Jenkins, H. (2007). *Transmedia storytelling 101*. http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (Erişim: 01.07.2021)

Jenkins, H. (2009). *Revenge of the origami unicorn: the remaining four principles of transmedia storytelling*. (Birinci Kısım)

<http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the-revenge-of-the-origami-unicorn.html> (Erişim: 08.07.2021)

Jenkins, H. (2009). *Revenge of the origami unicorn: The remaining four principles of transmedia storytelling*. (İkinci Kısım)

<http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge-of-the-origami-unicorn.html> (Erişim: 08.07.2021)

URL-1 “Fabletown hayranları tarafından çekilen dijital dizi”
https://www.youtube.com/channel/UCSnDorpgg5S-aWP_AyP9kzw
(Erişim: 12.07.2021)

“İyi Yayın Üzerine Kılavuzlar ve Yayın Etiği Komitesi’nin (COPE) Davranış Kuralları” çerçevesinde aşağıdaki beyanlara yer verilmiştir. / The following statements are included within the framework of “Guidelines on Good Publication and the Code of Conduct of the Publication Ethics Committee (COPE)”:

İzinler ve Etik Kurul Belgesi/Permissions and Ethics Committee Certificate: Makale konusu ve kapsamı etik kurul onay belgesi gerektirmemektedir. / *The subject and scope of the article do not require an ethics committee approval.*

Çıkar Çatışması Beyanı/Declaration of Conflicting Interests: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarın potansiyel bir çıkar çatışması yoktur. / *There is no potential conflict of interest for the author regarding the research, authorship or publication of this article.*