



MOBİL OYUNLARDA TARİHİ ÖGELERİN METALAŞTIRILMASI: RISE OF KINGDOMS ADLI OYUNUN GÖSTERGEBİLİMSEL BAĞLAMDA ANALİZİ¹

Merve ZIPKIN KESKİN² & Serhan KOYUNCU³

Özet

İletişim ve telekomünikasyon teknolojilerindeki gelişimle çevrimiçi cihazlar arasında taşınabilir tablet ve mobil telefonlar yaygınlık kazanırken mobil oyun endüstrisinde de büyük bir hareketlilik yaşanmıştır. Mobil teknolojiler haberleşme faktörünün ötesine geçerek gündelik yaşamın parçası haline gelmiş ve bireylere sosyal ağlar içerisinde etkileşimli bir yapı sunmuştur. Böylelikle mobil oyunlar dünyanın farklı bölgelerinden yediden yetmişe milyonlarca kullanıcıya ulaşır olmuştur. Araştırma mobil oyunlar hakkında literatüre yeni bir bakış açısı kazandırması yönüyle önemlidir. Mobil oyunlara dair göstergebilimsel bir inceleme yapmayı amaçlayan bu çalışmada Lilith Games tarafından 2018 yılında geliştirilen Rise of Kingdoms: Lost Crusade adındaki savaş ve strateji oyunu ele alınmıştır. Göstergebilimsel analiz için Roland Barthes'in düz anlam ve yan anlam söylemleri esas alınarak inceleme yapılmıştır. Örneklem olarak seçilen mobil oyunun tasarımında yerleşik hayata, medeniyetlere ve sanayileşmiş topluma dair birçok kültürel ve tarihî nesne kullanılmıştır. Farklı medeniyetleri ve yüzden fazla tarihî karakteri anlatı yapısında işleyen oyunda tarihî ve kültürel unsurların metalaştırıldığı yönünde bir çıkarımda bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Mobil Oyun, Göstergebilim, Barthes, Metalaşma, Rise of Kingdoms

COMMODIFICATION OF HISTORICAL ELEMENTS IN MOBİL GAMES: ANALYSIS OF THE GAME RISE OF KINGDOMS IN A SEMIOTIC CONTEXT

Abstract

While portable tablets and mobile phones have become widespread among online devices with the development of communication and telecommunication technologies, there has also been a great movement in the mobile game industry. The research is important as it provides a new perspective to the literature on mobile games. In this research, which aims to make a semiotic analysis of mobile games, the war and strategy game called Rise of Kingdoms: Lost Crusade, developed by Lilith Games in 2018, was discussed. For semiotic analysis, an analysis was made based on Roland Barthes' denotation and connotation discourses. Many cultural and historical objects

¹ Bu makale 2024 yılında Doç. Dr. Serhan KOYUNCU danışmanlığında hazırlanan "Mobil oyunlarda tarihi unsurların metalaştırılması: Rise of Kingdoms oyununun göstergebilimsel bağlamda analizi" adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

² Yüksek Lisans Öğrencisi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, mervezipkin81@gmail.com, ORCID: 0009-0006-9970-587X.

³ Doç. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, serhan.koyuncu@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0412-5786.

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: *Rise of Kingdoms* Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi

related to settled life, civilizations and industrialized society were used in the design of the mobile game chosen as a sample. An inference has been made that historical and cultural elements are commodified in the game, which deals with different civilizations and more than a hundred historical characters in its narrative structure.

Keywords: Mobile Game, Semiotics, Barthes, Commodification, Rise of Kingdoms.

GİRİŞ

Dijital medya teknolojilerindeki gelişmeler ve mobilyeyle birlikte mobil telefonlar hayatımızın birçok alanına girmiş, eğlence ve oyun anlayışını şekillendirmiştir. Oyun oynama eskiden yalnızca bebek ve çocuklara atfedilen bir durum iken günümüzde mobil oyun kavramıyla çocuklardan çok yetişkinlere hitap eden bir kavram olmuştur. Medeniyet ve kültürün oluşumundan daha eskilere dayandırılan oyun kavramı ve oyun araçları toplumların kültürel ve tarihî süreçlerinin her bölümünde farklı şekillerle gün yüzüne çıkmaktadır (Huizinga, 2020: 17). Özellikle sanayi devrimi sonrası fabrikalaşmayla birlikte çalışma saatleri uzamış ve insanlar yorgunluklarını giderecek boş zamanlara ihtiyaç duymuş; boş zaman olarak adlandırılan zamanda insanlar eğlence ihtiyaçlarını giderecek eylemlerde bulunmaya başlamışlardır. Duyguları tatmin etme, kültürel yapıyla uyum sağlama ve eğlendirme yönleriyle kitle iletişim ürünlerinin tüketimi artmış ve artan tüketimle eğlenme arayışı içerisinde olan insanların isteklerinin karşılanması amaçlanmıştır. Bu bağlamda 1940'lı yıllarda video oyunlarına yönelik çalışmalar yapılmaya başlanmıştır. İletişim teknolojilerindeki gelişmeler ve internetin icadıyla video oyunları dijital oyunlara dönüşmüştür. Birbirinden farklı tasarım ve kurgularıyla yeni bir pazar üreten mobil oyun endüstrisi, oyuncuya etkileşimli bir ortam sunarak toplumlar ve kültürler arası iletişimi sağlamıştır. Bu çalışma iletişim teknolojileri ve internet gelişimi sonrası popülerite kazanan mobil oyun sektörünü ele almaktadır. Mobil oyun sektörü dinamik ve milyonlarca kişiye hitap eden bir alandır.

Göstergebilimsel bağlamda mobil oyunları inceleyerek oyun içerisindeki tarihî ve kültürel göstergeleri anlamlandırmayı amaçlayan araştırma günümüz küreselleşmiş ve dijitalleşmiş medya ürünleriyle geleneksel ve tarihî kavramlar arasında bağlantı kurmayı amaçlamaktadır. Araştırma boyunca göstergebilim yöntemiyle örneklem olarak seçilen mobil oyunda metalaşmanın izleri sürülmüştür. Bu bağlamda "Rise of Kingdoms mobil oyunu metalaşmaya dair nasıl izler taşımaktadır?" ve "Örneklem olarak seçilen oyundaki tarihi unsurlar metalaşmaya dair nasıl izler taşımaktadır?" sorularına cevap aranmıştır. Araştırmada içerik temelli genel incelemeler yerine metin altyapısını ifşa eden anlambilimsel analizler yapılmaya çalışılmıştır. Dilbilim, göstergebilim ve söylem incelemeleriyle; mit ve ideolojik kodların zihin manipülatörleri tarafından başarıyla işlendiği ve telkin, ikna, yönlendirme amacı güttüğü ortaya çıkartılmıştır. Anlambilimsel, sözdizimsel ve göstergebilimsel kavramlar bu araştırmanın yöntemini oluşturmuştur. İncelemek için seçilen mobil oyunun hem dilsel yapısını hem de kültürel ve tarihî unsurlarını analiz edebilmek amacıyla göstergebilim yöntemi uygulanmıştır. Barthes'in (1979) göstergebilim yaklaşımını temel alan çalışma, yöntemini simgesel düzeyin çözümlenmesi üzerine kurmuştur. Barthes için toplumsal pratikler göstergesel alanda gerçekleşir ve bu nedenle toplumsal olanı anlamak için göstergeler sistemini anlamlandırmak, nasıl oluşturulduğunu çözümlenmek gerekmektedir (Barthes, 1979: 52). Barthes'in göstergebilim yaklaşımı simgesel düzeyin çözümlenmesini kapsamaktadır. Onun

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: *Rise of Kingdoms* Adlı Oyunun Göstergibilimsel Bağlamda Analizi

göstergibilimsel çözümlemesi anlamlama edinimi üzerinedir. Anlamlama, “gösteren ile gösterilene birleştiren ve ürünü gösterge olan edinimdir” (Sancar, 2020: 96-97).

Mobil oyun dünyası belli kurallarla kurgulanmış, özel göstergelerle tasarlanmış; gizemli, belirsiz, açıklanması gereken bir dünyadır. Mobil oyunlar, araştırmanın evreni kabul edildiğinden gerçek zaman ve mekân dışında yalnızca dijital mecradaki *Rise of Kingdoms* oyunu üzerine inceleme yapılmıştır. Gerçekleştirilen göstergibilim analiz *Rise of Kingdoms* oyun dünyasıyla sınırlandırılmıştır. Bu oyun farklı medeniyetlerin simgelerini taşıyan karakterler barındırması ve çeşitli kültürel motiflere yer vermesi sebebiyle bu araştırmaya örneklem olarak seçilmiştir. Mobil oyunlardaki göstergelerin anlatı yapısını ve ideolojisini ifşa etmeyi amaçlayan araştırma, metalaştırma sürecinin geleneksel medya ürünleri dışında mobil medya ürünlerinin de parçası olabileceğini göstermeye çalışması yönüyle önem taşımaktadır.

METALAŞMA VE KÜLTÜREL METALAR

Gündelik yaşamımızın her anı metalarla çevrelenmiştir. Debord’a göre içinde yaşadığımız bu dünya “metalar dünyası”dır (Debord, 2020: 50). Okuduğumuz kitaplar, izlediğimiz diziler, oynadığımız mobil oyunlar, sosyal mecralarda karşımıza çıkan her içerik ve hayatımıza dair çoğu ürün meta değeri taşımaktadır. Gelişen teknoloji ağlarıyla birlikte metalar yaşamın olağan akışında çok daha çeşitli ve yoğun duruma gelerek deneyimlenebilir olmuştur. “Gün içerisinde elimizin değdiği meta sayısının çokluğu, deneyimin yoğunluğu ve metalaştırma sürecinin ulaştığı sınırın genişliği hakkında fikir vermektedir” (Kıyan, 2016: 17). Meta (commodity) kavramı 18. yüzyılın sonlarında ortaya atılmıştır ve ekonomi politik incelemeler yapan Karl Marx ve Adam Smith gibi kuramcılarının çalışmalarında sıkça yer alan bir kavram olmuştur.

Kapitalizm üretim araçlarıyla ortaya çıktığı günden itibaren kendi içinde dönüşümler geçirirken bir yandan da coğrafi olarak genişleme eğilimindedir. Bu durumda üretim araçlarının hâkim olduğu toplumlarda meta özgül haliyle ve bir araç olarak ilişkilendirilebilir. Meta, her şeyden önce kapitalist toplumları karakterize eden tarihsel bir kategoridir (Kıyan, 2016: 33). İnsanlar tarihin her döneminde maddi ya da manevi ihtiyaçlarını karşılamak için kültürel olanlar da dahil olmak üzere kullanım değeri üretmişlerdir. Bu kullanım değeri tarihin belli dönemlerinde meta biçimini almıştır (Marx, 2018: 173). Meta araç olarak paranın eşdeğer işlevini karşılıyor gibi görünse de Marx’a göre (2018: 91) kapitalizm öncesi egemen üretim tarzında bunu görmek mümkün değildir. Kapitalizm öncesi toplumlardan yirminci yüzyıla doğru gelindiğinde kapitalizm bütün dünyayı sarmış, ücra yerlerdeki köylü ve çobanlar bile bir ölçüde pazara bağlı hale gelmiştir (Harman, 2017:13). Bu yüzyıllarda toplumun her kesimindeki işlemlerde para ve banknotlar daha büyük bir rol oynamaya başlamıştır. Böylelikle meta üretimi de yaşamın evrensel ve kaçınılmaz bir parçası olmuştur.

Marx’ın meta çözümlemesinde kullanım değeri ve mübadele değeri olmak üzere iki kategori bulunmaktadır. Bu iki kavram da “değer” olgusu etrafında şekillenmektedir. Metalar kullanım değeri olarak insan ihtiyaçlarını karşılayan farklı niteliklere sahip nesnelere sahiptir. Metaların kullanım değeri dışındaki bir özelliği de emek ürünleri olmasıdır. “Metalar kullanım değeri olmadıkları ellerden kullanım değeri oldukları ellere aktarıldığı kadarıyla toplumun metabolizmasıdır. Bir yararlı çalışma biçiminin ürünü, bir diğer

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi

ürünün yerini alır" (Marx, 2018:111). Bu süreci nesnenin metaya dönüşümü ve metanın paraya, paranın yeniden metaya dönüşümü olarak somut bir çizgide izleyebiliriz. Toplumsal emeğin maddi değişim süreci ürünün veya nesnenin paraya çevrilmesiyle olmuştur. Meta, ortaya çıkacak ihtiyacı karşılayan bir nesne olabilmektedir ancak kapitalist yaşam düzeninde yarın kendisine benzer bir ürünün onun yerine ihtiyacı karşılama ihtimali bulunmaktadır (Marx, 2018:113). Her türlü metayı üretmek için bir emek yani üretici faaliyet gerekmektedir. Üretici faaliyetlerin günümüz kapitalist dünyasında küçük bir azınlığın elinde olduğu göz önünde bulundurulduğunda toplumsal emeğin kendisini meta aracılığıyla dolayımıldığı sonucuna varılmaktadır.

Metalaşma kapitalizmin gelişim sürecini meşrulaştıran ideolojik bir söylemdir. "Marx'ın en sistematik haliyle Kapital'de geliştirdiği meta fetişizmi kuramı, tam olarak özerk serbest irade anlamındaki öznenin birinin veya başka birinin gücüne tabi hale geldiği süreci anlatan felsefi yabancılaşma kuramının toplumsal ve iktisadi karşılığıdır." (Wayne, 2015: 230) Metalaşma kapitalizmin dünya çapında düzenlenmiş halidir. Aslına bakıldığında meta fetişizm tarihsel bir arka plana sahiptir ve bu tarihsel süreç kapitalist üretim ilişkilerinin gelişimindeki aşamayı ifade eder. Pazarın uluslararası dev şirketlerin kontrolüne girmesi süreci üretim ve tüketim ilişkilerini de dönüştürmüştür. Tüketim ve üretim ilişkileri malları ve metaları aşarak doğal kaynaklara ve insanlığa kadar bulaşmıştır (Yaylağül 2016: 193). "Kapitalizmin ayırt edici özelliği meta fetişizmdir ve kapitalizmin sırrı meta fetişizmi bilmecesinin çözülmesinde yatar (Özçetin, 2018: 168)." Meta fetişizm toplumsal iş bölümü gerektiren bir üretim sürecidir ve bu üretim sürecinin en temel ürünü de şeyleşmedir. Marx'ın meta fetişizm kavramını genişleten Lukacs (2006: 158) "şeyleşme" kavramıyla metaları; toplumsal ilişkiler üzerinde belirleyici roller üstlenen ve insanların birbirlerine karşı yaklaşımlarını etkileyen bir kavram olarak tanımlamıştır Artık insanlar birbirleriyle sahip oldukları metaların değerine göre iletişim kurmaktadır. Metalara biçtikleri değerler ise şeyleştirmenin göstergesidir. Bu durumda fetiş metaya yapışmış durumdadır ve meta üretimden ayrılamaz haledir çünkü meta fetişizm insanın tüketim tutkusunu temsil etmektedir.

Tarihî ve kültürel nesnelere meta olarak var olduklarında diğer metalar gibi kullanım değeri taşımaktadırlar. Kullanım değeri taşımalarının sebebi "üretim araçlarından yoksun ve ücret ilişkisine bağlı olarak, iş bölümü temelinde birbirlerinden farklılaşmış emekçilerce mübadele amaçlı üretiliyor olmalarından kaynaklanmaktadır" (Kıyan, 2016: 148). Yani aslında onlara kullanım değeri katan emeğin kendisidir. Bu metaların kullanıcıları eğlence, bilgi ve eğitim gibi sebeplerle mutlak veya keyfi ihtiyaçları dahilinde tüketimde bulunabilir. "Kültürel olsun ya da olmasın, tüm metalar kullanım değeri açısından sahip oldukları özelliklerle insan ihtiyaçlarını, isteklerini ya da arzularını karşılayan dışsal şeylerdir" (Kıyan, 2016: 40). Marx'a göre metanın kullanım değeri mideden ve hayalden kaynaklanabilmektedir (Marx, 2018: 59).

Kültürün metalaşma süreci, Karl Marx'ın izinden giderek Marksçı eleştirel kapitalist teoriyi yeniden canlandırmayı amaçlayan Frankfurt Okulu'nun düşünürleri Herbert Marcuse, Jürgen Habermas, Eric Fromm Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, Walter Benjamin, Friederich Pollock tarafından farklı biçimlerde ele alınmıştır. Frankfurt ekolü düşünürleri ekonomi-politik düşünceden çok araçsal aklın eleştirisi üzerinde durmuştur ve kapitalizmin insanları özgürleştiren bir rasyonalite sunmasının aksine insanları

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metaleştirilmesi: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergibilimsel Bağlamda Analizi

köleleştirdiği ve pozitivism bu çerçevede var olan gerçekliği açıklamaktan uzaklaştığı konusunda hemfikirdirler. Bu ekolde T. Adorno ve M. Horkheimer eleştirel zihniyetle Aydınlanmanın Diyalektiği isimli bir eser oluşturmuşlardır. Adorno ve Horkheimer'in *Aydınlanmanın Diyalektiği* eserinin temelini oluşturan 'kültür endüstrisi' kavramı ise aydınlanma ve kapitalizm eleştirisi olarak ortaya atılmıştır. Kültür endüstrisi sermayenin yarattığı öz yıkımın ideolojik sahnesidir (Özçetin, 2018: 174). Kavramdaki 'endüstri' ifadesi düz anlamıyla kavramın özünü açıklamaktadır. Bu ifade üretim sürecinden çok standartlaşmış dağıtım tekniklerinin rasyonelleşmesi durumunu ifade etmektedir.

Adorno'ya göre batı rasyonalizminin temelinde bütünleştirme ve birleştirmeden çok tahakküm ve faşizm vardır. Bireyi şeyleştirerek makinelerin uzantısı, bütünü bir parçası haline getiren bu süreç geniş kitlelere standart davranış kalıplarını dayatır. Birey, toplumsal yapıyı saran meta-fetişizm içinde silikleşir. Seri üretim kültürü aracılığıyla bireye dayatılan bu davranış biçimleri oldukça doğal ve mantıklıymış gibi gösterilir (Adorno ve Horkheimer 2014: 49-50). Aydınlanma sürecini meta-fetişizmin şekillenmesi ve tahakküm altındaki kitlelerin aldanışı olarak ele alan Adorno ve Horkheimer, 20. yy. modernite eleştirileriyle araçsal akıl, pozitivism ve tekeli kapitalizm gibi kavramları sorgulayarak "kültür endüstrisi" kavramını bu tahakküm yapılarını açıklamak için temel önerme olarak sunmuştur.

Yeni iletişim teknolojileri kapitalist sistemin devamlılığını sağlarken kültürel ve tarihî unsurları araçsallaştırarak meta haline getirmiştir. Toplumların kültürel ve tarihî yapıları yeniden işlenerek bu unsurlar yeniden meta üretimi döngüsüne katılmıştır. Kullanım değeri esas alınarak oluşturulan nesnelere, tüketim alışkanlıklarıyla "gösterge değer" olarak tanımlanmış ve "nesnelere çağına" geçilmiştir (Baudrillard, 2010). Günlük yaşam nesnelere aracılığıyla yönlendirilmeye başlanmıştır. Bu nesnelere çağında tüketilen ürünler bir göstergeden ibarettir ve meta da ihtiyaç karşılamanın ötesinde göstergeye dönüşmüştür (Baumann, 2020: 99). Çünkü kapitalist sistemde hiçbir ihtiyaç hiçbir zaman tamamen doyurulmuş olarak görülmemelidir.

Metalarla çevrelenmiş küresel dünyada nesnelere araçsallaştırılması doğallaşırken insan benliğine ve gündelik yaşama dair her şey şeyleştirilmektedir. Metayı elde etmek için bir üretici faaliyet gerekmektedir. Nesnelere araçsallaşması, onlara üreticisinden bağımsız olarak verilen sıfatlar tarafından gerçekleştirilmektedir (Adorno, 2003: 244). Sıfatı veren özne kendi ürettiği metanın aynı zamanda tüketicisi olmaktadır ve şeylerin tahakkümüne girmektedir. Bu dünyada bireyler tüketicisi olduğu nesnelere üretmeye de muhtaçtır. Yaratılan sahte ihtiyaçlar nihai arzu addedilmeden yani "bir sonrakine kadar" karşılanmakta böylelikle kar maksimizasyonu elde edilmektedir (Baumann, 2020: 101). Pazara sunulan her ürün bireyde haz duygusunu harekete geçirmekte böylelikle yeni bir ihtiyaç tetiklenmektedir. Zamanla insanların duygularının yerini satın almaya yönelik arzular almaya başlamıştır.

Kültürel ve tarihî metalar bugün, yalnızca ekonomik bir yön taşımanın ötesine geçmiş; gösterge ve sembollerle çevrelenmiştir. Üretilen ürünler özgünlüğünü yitirmekle birlikte birer kimlik göstergesine dönüşmüş, tüketiciyi tahakküm altına almaya başlamıştır. "Duyumsal dünyanın üzerinde var olmasına rağmen kendini en mükemmel duyumsal olarak kabul ettiren bir imajlar seçkisinin bu duyumsal dünyanın yerine geçtiği gösteride tam anlamıyla gerçekleşen şey bu meta fetişizmi ilkesidir" ve bu şeyler tarafından toplum

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi

tahakküm altına alınmaktadır (Debord, 2020: 48). Tahakküm altındaki yaşam da bir meta dünyasıdır. Kullanım ve değişim değerinin yanında nesnelere meta fetişizmle daha üst bir değer ile pazarda kendine yer bulmaktadır. Kapitalist sistemde gerçekleşen bu süreç tarihsel değişimin ötesine geçmiştir (Marcuse, 2008: 17). Gelişen dünyada metaların kümülatif yapısı toplumsal alanları işgal etmiştir.

GELENEKSELDEN DİJİTALE OYUN KAVRAMI

Türk Dil Kurumu (TDK) sözlüğünde, “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” (TDK, 2023) şeklinde tanımlanan oyun çocuk eğlencesinden öte düşündüğümüzden daha karmaşık anlamlar ifade eden bir kavramdır. Bazılarına göre oyun enerji fazlasını atmaya yarayan bir eğlence iken bazılarına göre rahatlama gereksinimi karşılama aracıdır. (And, 2022: 27). Öncelikle çocukların eğitimi ve eğlencesiyle özdeşleştirilen oyun kavramı günümüzde yetişkinlerin boş zamanlarını değerlendirebildiği bir aktivite olarak karşımıza çıkmaktadır. Teknolojinin hızla gelişimi oyun kavramını dönüştürmüş ve dijital oyun kavramı hayatımıza girerken çocukların yanında yetişkin kitleler de göz önünde bulundurulmuştur. Bu bağlamda oyun kavramı kültürle olduğu kadar ekonomiyle, politikayla, günlük yaşam pratikleriyle ve teknolojiyle iç içe geçerek daha geniş kitleleri ilgilendirir hale gelmiştir. Oyunun doğası, kültürel olgusu ve pedagojik çıkarımları çeşitli söylemler üretmiştir. Bu söylemler geçmişten günümüze yer yer değişiklik göstermiş, gelişen iletişim teknolojileriyle birlikte yeni bir boyut kazanmıştır.

Medeniyet ve kültürün oluşumundan daha eskilere dayandırılan oyun kavramı ve oyun araçları toplumların kültürel ve tarihî süreçlerinin her bölümünde farklı şekillerle gün yüzüne çıkmaktadır (Huizinga, 2020: 17). Eski dinler, diller, inançlar ve ritüeller oyun kavramına zengin bir kaynaklık etmektedir. Oyunların eski ritüel, inanç ve büyü kalıntılarını incelemek bakımından iyi birer kaynak olduğunu İngiliz araştırmacı Lady Alice B. Gomme iki ciltlik kitabında ortaya koymuştur (And, 2022: 48). Huizinga’ya göre de oyunun kültürel ve tarihî unsurlarından önce kültürün oyunsal unsurları var olagelmıştır. O, kültürel kodlar veya araçlar oluşturulmadan önce oyun kavramından söz edilebileceği ve oyunu insanın var oluşuna dek dayandırılabileceği söyleminde bulunmaktadır (Huizinga, 2020: 75). Bu düşüncede oyun hem kültürden etkilenen hem de kültürü etkileyen bir kavramı temsil etmektedir. Ancak kültür tarihsel yargılarla şekillenen bir nitelimeyken oyun insan doğasının parçası olarak tarihsellikten öteye geçmiştir. Kültür ve tarihle oluşturulmaktan öte kültürü ve tarihsel süreci etkileyendir. Böylelikle kültür ve tarihle daha özgür bir bağ kurmaktadır.

Huizinga oyun kavramını üç nitelikle anlamlandırmıştır (And, 2022: 28): Bunların ilki oyunun gönüllülük eylemi oluşudur. Yani bir oyuncu zorunluluk dahilinde değil kendi irade ve isteğiyle oyun eylemini gerçekleştirebilmektedir. İkinci nitelik ise oyunun özgürlüğü ve yaratıcılığıdır. Oyun bireye özgür bir alan sunmaktadır. Oyunun gönüllülük esasına dayanması özgürlük niteliğini desteklemektedir; ayrıca oyuncuya yaratıcılığını sergileyebileceği bir alan sağlamaktadır. Ancak Huizinga’nın oyun kavramı için geçerli olan bu nitelikler endüstriyel bağlamdaki oyun kavramlarıyla dönüşüme uğramıştır. Üçüncü nitelik oyunun günlük yaşamdan yer ve süre bakımından ayrılmasıdır. Günlük yaşam pratiklerimizin dışında başka bir platformda sanal/gerçek veya farklı bir zaman

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi

aralığında oyun eylemi gerçekleştirilebilmektedir. Caillois (1958), Huizinga'nın üç temel niteliğine ek olarak ayrışıklık, verimsizlik, yönetilme ve -miş gibi yapma niteliklerini eklemiştir. Oyunun dengesini kuran bu nitelikler tanımlama ve anlamlandırma için çeşitlendirilebilir. Oyun, istenildiğinde iptal edilebilen, oyuncunun gönüllü olarak boş zamanda gerçekleştirdiği bir ödev, görevdir (Huizinga, 2020: 26).

Oyunu kültürden daha eski bir varlık olarak tanımlayan Huizinga'nın antropolojik çıkarımının yanı sıra oyun hakkında pedagojik, psikolojik ve estetik yaklaşımlar da mevcuttur. Bedensel, zihinsel ve sosyal gelişim süreçlerinin parçası kabul edilen oyun oynama faaliyeti, işinde ustalaşan zanaatkar gibi bireye fiziksel ve düşünsel pratikler kazandırmaktadır (Sennet, 2019: 338). Düşünsel pratiğe ek olarak Sennet, 'oynama zanaatı' terimini ortaya atmıştır. Oynama zanaatı çalışma ve oynama arasında bağ kurmaktadır. Bu teoride oyun problem çözme ve kural koyma nitelikleri çerçevesinde şekillenmektedir (Sennet, 2019: 341). Sennet'in teorisi oyunu nesnel bazda ele alarak nesnelere sağladığı imkanlardan yararlanılabileceğini pratik etmektedir (Örgel, 2022: 43).

Her oyunun kendi düzeni ve kuralları vardır. "Oyunun kuralları bağlayıcıdır ve kuşkuyla yer bırakmaz" (And, 2022: 29). Kuralların bağlayıcılığı oyuncuları birbirine yaklaştırır, oyuncular arasında yakın ilişkiler kurulmasını sağlar. Gündelik yaşamın dışında ve oyun alanı sınırları dahilindeki bu oyuncular kendi kimliklerinin dışındaki kimliklerle veya avatarlarıyla var olabilmektedirler. Geleneksel bağlamda oyun alanlarında giyim kuşam değişimi ve maske takma gibi eylemlerle gerçekleştirilen kimlik değişimi ve kendini gizleme dijital dünyanın oyun alanında da benzer şekilde varlığını sürdürmektedir.

Kentleşme, modernleşme ve teknolojik gelişmeler sonucu geleneksel oyun kavramı değişime uğramıştır. Özellikle çocuklar şehirleşmenin de etkisiyle sokakta ve parkta oyun oynayabilecek alanlarını yitirmiş, yoğun araç trafiği ve yaşam şartlarının değişimiyle oyun için gerekli sosyal ortam yok olmaya başlamıştır. Bu noktada geleneksel oyunların sosyal ortamı sokaklardan evlere taşınmış; telefon, bilgisayar, tablet, oyun konsolu gibi araçlarla video oyunları ve dijital oyunlara yönelim başlamıştır. Artık geleneksel oyun kavramı dijital ortama taşınmış ve oyun dijital dünyada yerini almıştır.

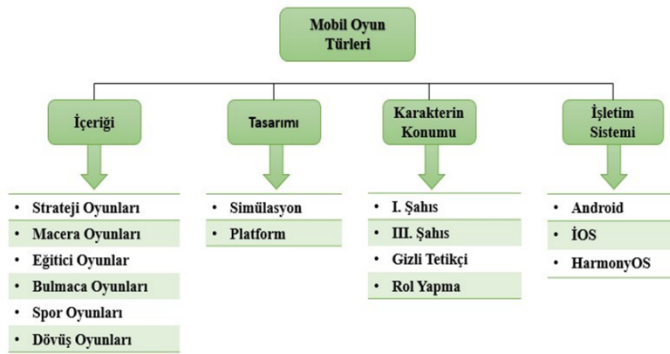
Gelenekselden dijital oyun kavramı bilgisayar oyunlarını, video oyunlarını, dijital ve mobil oyunları kapsayan geniş bir kavramdır (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2008: 42-43). Bu bağlamda mobil oyunlar "dijital ve promosyonel kapitalizmin meta değeri için ürettiği en önemli kültür endüstrisi ürünlerinden biri" olarak tanımlanabilir (Binark ve Sütçü 2008: 41-42). Mobil oyun, belli kod sistemleriyle düzenlenen ve dijital dünyaya aktarılan gerçekliğin bir versiyonu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda oyun dijital dünyada kendine yer edinme ve bir endüstriye dönüşme sürecinde farklı kültürel kodlar ve örüntüler oluşturmuştur. Böylece metalar belirleyici özellikler kazanmıştır. Mobil oyun endüstrisi üretim yerine satış odaklı bir modelle, kullanım değerini metaya dönüştürerek değer yaratmaktadır. Daha sonra meta kullanım değeri olarak vaat edilen şey, oyuncu tarafından önem kazanmaktadır (Haug 2008: 26).

Mobil oyunlar dijitallik, etkileşimsellik, sanallık, değişkenlik ve modülerlik gibi özellikler içeren aynı zamanda bu özellikleri oyun oynama eylemine dâhil eden kişisel bir medyadır (Yengin, 2011: 22). Mobil oyunların kişiselliği her oyuncunun kendi kişisel

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi

beklentilerine göre oyun deneyimini gerçekleştirmesidir. Tanımlamada ifade edilen özellikler farklı düşünürler tarafından çeşitlendirilmiş ve çoğaltılmıştır. İnternet alt yapısının gelişmesiyle gündeme gelen mobil oyunlar için belirtilen özelliklerden en önemlisi etkileşimsellik olmuştur. Çünkü mobil oyunlar görsel ve işitsel dili kullanmanın yanında etkileşimsellik de kullanırlar. Etkileşimsellik geri bildirimden (feedback) farklı olarak oyuncuların her birinin farkındalıkla iletişim eylemine katılmasıdır (Rafaeli, 1988: 104). Etkileşimsellik veya interaktivite olarak da adlandırılabileceğimiz bu kavram oyunculara metin üzerinde kontrol gücü vaat etmenin yanı sıra oyuncunun zihni ve bedeni üzerinde işleyen hegemonik bir iktidar alanı olarak da okunabilmektedir (Sayılğan, 2014: 113).

Geleneksel bağlamda oyun kavramında olduğu gibi mobil oyunlar da farklı sınıflandırmalara tabi tutulabilmektedir. Mobil oyunlar niteliklerine, metin ve tasarımlarına göre sınıflandırılabilir. Farklı kaynaklar mobil oyun türlerini farklı açılardan ele almışlardır. Bu sınıflandırmalarda genellikle oyun içeriği, tasarımı, platformu ve oyuncunun konumuna dair başlıklar temel alınmıştır. Örneğin Bermanbek (2009: 110-113); etkisel oyunlar olarak tarif edilen ve tepki süresinin kısa olduğu strateji gerektiren oyunlar; beceri oyunları olarak görülen, öğrenilmesi gereken oyunlar ve odaklanma derecesini vurgulayan ikili bir ayrıma gittiği dikkat gerektiren oyunlar olarak oyunları içeriklerine göre üç farklı kategoride incelemiştir. Kerr ise oyunları endüstriyel yapıları bakımından beş maddede sınıflandırmıştır (2017: 38-43): (1) konsol/el konsolu oyunları, (2) indirilebilir bilgisayar oyunları, (3) MMO ve MOBA gibi çevrim içi oyunlar, (4) sosyal medya platformları üzerinden çevrim içi olarak oynanan oyunlar, (5) mobil cihazlar üzerinden oynanan oyunlar. Günümüzdeki mobil oyunlar ise Kerr'in farklı maddelerini aynı anda içinde barındırmaktadır. Genel anlamda mobil oyunlar içeriğine, tasarımına, karakterin oyundaki konumuna ve işletim sistemine göre dört temel başlık altında sınıflandırılabilir.



Şekil 1. Mobil oyun türlerinin sınıflandırılması

YÖNTEM VE ÖRNEKLEMİN TANIMLANMASI

Araştırmanın yöntemini nitel araştırma yöntemlerinden biri olan göstergebilimsel analiz oluşturmaktadır. Örneklem olarak seçilen Rise of Kingdoms mobil oyununa dair görseller Roland Barthes'in göstergebilimsel yaklaşımı ve anlamlandırma şemaları üzerinden incelenmiştir. Araştırma yöntemi olarak Barthes'in göstergebilimsel analiz

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi

tekniklerinin seçilmesi, göstergelerle çevrili mobil oyun dünyasında daha derin incelemeler yapılmasını sağlamış ve göstergeler farklı yönleriyle analiz edilebilmiştir. Barthes'in yaklaşımı göstergeleri tarihi bağlamından koparmadan incelenmesini sağlamış, böylelikle anlam dışta tutulmadan anlatı çözümlemeleri gerçekleştirilmiştir. Göstergeler arasında biçimsel ve yapısal bağlantılar kurulmuştur. Göstergebilimsel analizle mobil oyun dünyasının anlamlandırılmasına ışık tutulmuştur. Anlambilimsel, sözdizimsel ve göstergebilimsel kavramlar bu araştırmanın yöntemini şekillendirmiştir. İncelemek için seçilen mobil oyunun hem dilsel yapısını hem de kültürel ve tarihî unsurlarını analiz edebilmek amacıyla göstergebilim yöntemi uygulanmıştır. Barthes'in göstergebilim yaklaşımını temel alan çalışma, yöntemini simgesel düzeyin çözümlenmesi üzerine kurmuştur. Barthes'le birlikte, dilin yapısı üzerine gerçekleştirilen tartışmalar yerini söylemin sürekli akışkan ve değişken tartışmalarına bırakmıştır. Çalışmada Barthes'ın gösterge şemasının yanında C. Peirce ve F.Saussure'ün gösterge şemaları göz önünde bulundurulmuştur. İnceleme için seçilen görseller; gösterge, gösteren, gösterilen gösterge türü, yan anlam ve düz anlam başlıklarını kapsayan tablolarla analiz edilmiştir.

Araştırmaya örneklem olarak seçilen Rise of Kingdoms: Lost Crusade mobil oyun türlerine göre tanımlandığında; içeriğine göre çok oyunculu gerçek zamanlı strateji oyunu, tasarımına göre simülasyon, oynandığı platforma göre çevrimiçi mobil oyunlar kategorisinde yer almaktadır. Rise of Kingdoms: Lost Crusade Lilith Games tarafından 2018 yılında geliştirilerek dijital oyun piyasasına sunulan oynaması ücretsiz bir savaş ve strateji oyunudur. Kendi arasında farklı türlerde oyun tasarlayan Lilith Games, binlerce oyunun akışını sağlayan dijital oyun pazarında tek medeniyet strateji oyunu geliştiricisi değildir. Supercell tarafından 2012'de geliştirilerek piyasaya sürülen Clash of Clans ve InnoGames tarafından geliştirilen Rise of Cultures: Kingdom Game oyunlarıyla benzer tema ve türde üretilen Rise of Kingdoms, tasarımı ve hikayesi yönüyle diğer oyunlardan ayrılmaktadır. Bu oyun çeşitli tarihi karakterleri ve olayları hikayesinde işlemesi nedeniyle araştırma için seçilmiştir. "Rise of Kingdoms oyununda tarihi unsurlar metalaşmaya dair nasıl izler taşımaktadır?" sorusuna cevap arayan çalışmada seçilen örneklem çeşitli tarihi karakterler ve unsurlar içermesi önem taşımaktadır. Rise of Kingdoms oyunu hem anlatı yapısında hem de tasarım öğelerinde farklı tarihi ve kültürel öğeler barındırmaktadır. Göstergebilimsel analiz için oyunun temel tasarım öğelerinden görseller seçilmiş ve bunlar üzerinden metalaşmanın izleri sürülmüştür.

Rise of Kingdoms oyunu küçük bir köyün imparatorluğa dönüşme sürecini konu almakta ve diğer oyunlar gibi daima gelişmek, ilerlemek ve liderliği elde tutmak gerekmektedir. Taş devri temsiliyetinde başlayan oyunda kronolojik çizgide çağlar ilerlemekte ve çağ geçişleri için teknolojinin gelişimi, askeri birlik kamplarının büyümesi ve belediye binasının yükseltilmesi gerekmektedir. İnsana ait kültürel çağları konu alan bu aşamalandırma tarih öncesi çağlardan başlayıp tarih çağlarına kadar devam etmektedir. Oyunda çağ ilerlemesi medeniyetin ve teknolojinin gelişimi yanında toprak hakimiyetinin ve ordunun artışıyla gerçekleşmektedir. Toprak hakimiyeti artan, imparatorluğunu geliştirip yeni özellikler ekleyen oyuncular aşamalı olarak çağ atlamaktadır. Böylelikle Rise of Kingdoms dünyasında oyuncular ortak bir çağda bulunmazlar, her kullanıcı kendi krallığının gelişimine göre farklı çağlarda oyuna devam etmektedir.

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi

Oyunda topraklarını genişletmek isteyen oyuncular için sürekli savaş ve istila söz konusudur. Bu süreçte daha çok askeri birlik üretmek gerekmektedir. Her savaş sonrasında askeri birlikler hastanede iyileştirilir ve 'azalan' askerler için yeniden asker üretmek gerekmektedir. Hasar alan komutanlar için ise güç iyileştirmesi yapılmaktadır. Yani oyunda hiçbir zaman ölüm söz konusu değildir. Gerçek dünyadaki savaşların aksine Rise of Kingdoms dünyasında askerler, siviller ve halk ölmez; yalnızca birlikler hasar alır ve birkaç dakika içerisinde iyileştirilir. Doğadaki her canlı doğar, büyür ve ölür. Canlı varlığının kanıtı olan ölüm yalnızca Rise of Kingdoms tarafından değil genel olarak dijital oyun pazarı tarafından reddedilmiştir. Çünkü ölümün olmayışı aynı zamanda dijital oyunda oyuncunun devamlılığını sağlamaktadır. Oyunda ölen oyuncu canlanamazsa yeni karakter yaratmak gerekirken böylece oyun tasarımına sınırsız sayıda karakter ekleme zorunluluğu doğmaktadır. Bir diğer seçenekte oyuncunun öldükten sonra oyunu hiçbir şekilde oynayamamasıdır ki dijital pazarın kar düzeyini oldukça düşürecek olan bu durum tercih edilmemektedir. Küresel oyun pazarına daima mobil oyun oynayan boş zaman işçileri gereklidir. Dijital oyunun hâkim ideolojinin kar yapısıyla şekillenmesinden kaynaklı ölüm kavramına olan bakış bu savaş ve strateji oyunu için de geçerlilik göstermiştir.

Rise of Kingdoms'un gösteri dünyası içerisinde savaş ve istila süreçlerinde hiçbir zaman kaos oluşmamakta oyun içi gündelik eylemler aynı çizgide devam etmektedir. Oyuncular gerçek dünyadaki savaş ve istilanın ortaya çıkardığı yıkım ve ölümden uzaktadır. Savaş istinasız ölüm getirir ve savaşın varlığı halkları huzursuz etmektedir. Rise of Kingdoms dünyasında oyuncular daha çok büyümek ve kazanmak isteğiyle sürekli savaş halindedirler ve bu durum "sürekli savaş-küresel savaş" söylemlerini tekrar ettirmektedir. Çünkü oyunun dünyasındaki medeniyetlerde savaş kaçınılmazdır ve aynı zamanda savaş bir yönetim aracıdır. Savaşın istisnai bir durum olmaktan çıkıp normalleştiği bu oyunda savaş mevcut iktidar yapılarına karşı istikrar bozucu bir etmen olmaktan öte, mevcut küresel düzeni sürekli üreten ve pekiştiren aktif bir mekanizma olmaktadır. Oyuncuların medeniyetlerini tehdit eden sürekli bir düşman ve rakibin bulunması ise emperyal şiddeti meşrulaştırmaktadır.

Göstergebilim

Göstergebilim göstergelerle ilgili çalışmalar yürüten bir bilim dalıdır. Göstergebilimle sanatsal nesnelere, gazete, dergi, fotoğraf, film ve televizyon yayınları gibi çeşitli ürünler incelenebilmektedir. Göstergebilim aracılığıyla bu ürünlerdeki göstergeler saptanmakta ve işlevleri hakkında bilgi edinilebilmektedir (Berger, 2014: 10). John Berger'e (2014) göre göstergebilim dilin yetersiz kaldığı noktada devreye girer ve görme yetisiyle anlamların üretilmesini sağlar. Berger için görmek konuşmadan önce gelir ve kelimelerle ifade edilemeyenin temsilidir. Aynı zamanda göstergebilim kültürden ayrı düşünülemez. Çünkü kültürel kodlarla çevrili bir toplumda yetişen her bireyin görme yetkinliğinde ve gerçekliği anlamlandırmasında kültürel bellek bilgisi işlevsellik kazanmaktadır.

Göstergebilim terimi, Antik Yunan'daki semion kelimesine dayanmaktadır. Günümüze ise Fransızca'daki semiotique terimiyle sembol, gösterge ve işaret gibi anlamlara gelmektedir. Çağdaş göstergebilimin temellerini atan dilbilimci Ferdinand de Saussure'un 1916 yılında yayınladığı "Cours de linguistique générale"inde (Genel Dilbilim Dersleri) çalışması, göstergebilimin sosyal bilimler literatüründe var olmasını sağlamıştır

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi

(Rifat, 2014: 311-312). Göstergebilimin Avrupa'daki öncüsü Saussure olurken Amerika'daki öncüsü ise Charles Sanders Peirce olmuş ve böylelikle göstergebilimi akademide bir bilim dalına dönüştürmüştür (Rifat, 2014: 116). Çağdaş göstergebilim, ana akım yaklaşımların karşısında yapısalcılık ilkesini benimsemiş ve geleneksel dilbilime karşı bir tepki olarak gelişmiştir. Saussure çözümleme modellerinin temel birimini göstergeden alır. Ona göre zihinsel ürünlerin en yetkini olan dilin temel işlevi, göstergeler aracılığıyla anlamı ve düşüncüyü iletme. Dil, göstergeler sistemidir. Saussure'ün göstergeler sisteminde gösteren ile gösterilen arasındaki ilişki toplumsal uzlaşmaya bağlıdır. Ancak bu bağ ve ilişkinin nedenselliği açıklanamaz. Yapısalcı anlayıştaki Saussure'ü takip eden Levi-Strauss ve Roland Barthes, dil ve ideoloji arasında dolaylı bir ilişkinin varlığını iddia etmişlerdir (Sancar, 2020: 93).

Barthes'le birlikte, dilin yapısı üzerine gerçekleştirilen tartışmalar yerini söylemin sürekli akışkan ve değişken tartışmalarına bırakmıştır. Bu bağlamda göstergelerin düz anlamları ve yan anlamları söylem çözümlemelerinin aracı olmuştur (Barthes, 1979: 86). Göstergelerin ilk düzeyi düz anlam, ikinci düzeyi ise yan anlamı ifade etmektedir. Ona göre yan anlamdaki temel etken ilk düzeydeki gösterendir, yani "ilk-düzyen göstereni yan anlamın göstergesidir" (Fiske, 2011: 182). Örneğin bir fotoğrafta neyin fotoğraflandığı düz anlamı temsil ederken nasıl fotoğraflandığı yan anlamı ifade etmektedir. Bu bağlamda yan anlam toplumsalı yansıtmakta ve kültüre özgü olabilmektedir. Göstergelerin ikinci düzeyindeki bir diğer yol mittir. "Mit, bir kültürün, gerçekliğin ya da doğanın bazı görünüşlerini açıklamasını ya da anlamasını sağlayan öyküdür" (Fiske, 2011: 185). Barthes'e göre mit, bir kavramı anlamının kültürel yoludur ve miti anlamak için birbiriyle ilişkili kavramlar zincirlerini incelemek gerekmektedir

Barthes'in göstergebilim yaklaşımı simgesel düzeyin çözümlemesini kapsamaktadır. Onun göstergebilimsel çözümlemesi anlamlama edini mi üzerinedir. Anlama, "gösteren ile gösterileni birleştiren ve ürünü gösterge olan edinimdir" (Sancar, 2020: 96-97). Barthes, dilin kullanımında çağırışım ve bağlantılara dikkat çekmektedir: vatan ve bayrak gibi aralarında ortak bir bağ bulunan dilsel ögeler bellekte çağırışım uyandırmaktadırlar (Sancar, 2020: 97). Bu bağ o bağlamda bulunan dilsel ve göstergesel ögelerle olduğu kadar orada bulunmayan ama anlamı etkileyen ögelerle de ilişkilidir. Tüm ögeler bir bütünün katmanlarını oluşturmakta, bütünü inşa eden anlamları incelemek içinse üst dil kullanılmaktadır.

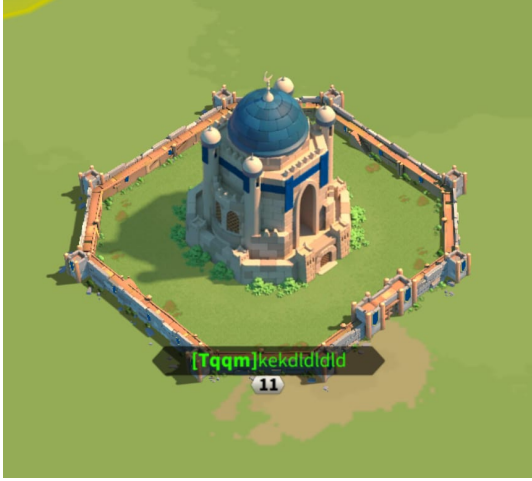
GÖSTERGEBİLİMSSEL ANALİZ BULGULARI

Dijital dünyanın görsel akışı içindeki Rise of Kingdoms oyununda sayısız sembol ve imaj bulunmaktadır. Bu semboller göstergebilim tekniğiyle sayısız biçimde yorumlanabilmektedir. Oyunun tasarımında oyuncuya sunulan özellikler arasında ise küresel ve yerel olmak üzere birçok kültürel ve tarihî gösterge kullanılmıştır. Bu göstergeler bazen sembol ve yönergelerden oluşurken bazen de nesnelere kendisi olabilmektedir. Oyun tasarımındaki semboller ve objeler göstergebilim analiziyle incelenerek metalaştırmanın izleri ifşa edilmiştir.

Kullanıcılar bir medeniyet seçerek oyuna giriş yaptıklarında surlarla çevrili bir kalenin içerisinde çeşitli binalarla karşılaşmaktadırlar. Bu binalar oyunun genel tasarımındaki yönetim binası olan belediye binası dışında ekonomik, askeri ve dekoratif

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi

temelli binalar olmak üzere üç farklı temada tasniflenmiştir. Kalenin içinde binalar haricinde ekim alanları bulunmaktadır. Oyuncuları temsil eden kalelerin dışındaki Rise of Kingdoms dünyası ise açık dünya simülasyonu biçimindedir, burada; ormanlık alanlar, dağlar, keşfedilmemiş araziler, diğer oyuncuların kaleleri, kabile köyleri, başı boş barbarlar, madenler ve ekim alanları bulunmaktadır.



Resim 1. Rise of Kingdoms oyununda bir oyuncunun kalesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Yan Anlam	Gösterge Türü
Kale	Surlarla çevrili kubbeli bir yapı.	Bir oyuncunun alanı.	Oyuncunun medeniyetini ve şehri temsil etmektedir.	Görüntüsel Gösterge

Tablo 1. Kalenin göstergebilimsel çözümlemesi

Her oyuncunun bir kalesi bulunmaktadır. Çevresinde surlar bulunan kalenin görünümü oyuncuların yönetim binası olan belediye binasıyla aynı görünüme sahiptir. Görselde düz anlam olarak surlarla çevrili bir yapı yani bir kale görülmektedir. Yan anlamında ise kale her oyuncu için bir medeniyeti ve şehri temsil etmektedir. Yerleşik yaşama geçen toplumların şehirler inşa ederek bunu medeniyetin gelişimi olarak tanımlamaları oyundaki şehir kurulumunun da hikayesini oluşturmaktadır. Medeniyet kavramı Avrupa dillerinde “police” yani şehir kelimesiyle özdeşleştirilmiştir. Cemil Meriç’e göre (2018: 86) medeniyet: “Umran ve asabiyettir. Umran bir kavmin yaptıklarının ve yarattıklarının bütünü, içtimai ve dini düzen, adetler ve inançlar. Umran, tarihi ve insanı bütün olarak ifade eden bir kelimedir.” Oyundaki medeniyet kavramı ise tarihsel çizgide göçebe ve avcı-toplayıcı toplumların karşısında bulunmakta ve yalnızca toplumun kentleşmesi, merkezileşmesi, çalışma alanlarındaki özelleşme, mimari, kültürel kalkınma ve üstünlük ideolojileri gibi sosyal, ekonomik ve politik özelliklerle ilişkilendirilmektedir. Her oyuncunun kalesi içerisinde ekim alanları, hastane, ahır, kışla, eğitim birimleri, araştırma merkezi – akademi, hisar, ambar gibi yapılar barındırmaktadır. Bu nedenle oyunda tüm maddi ve manevi varlıkları içerisinde barındıran kaleler medeniyet merkezi

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metaleştirilmesi: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi

olarak tanımlanmıştır. Medeniyet kavramı böylece tarihsel ve toplumsal bağlamından kopartılmış, surlarla çevrili bir yapı görseline indirgenerek araçsallaştırılmıştır. Mobil oyun pazarı içerisindeki Rise of Kingdoms dünyasında kale, toplumların ganimetlerini ve bölgelerini koruyan güvenli bir yapı olmanın dışında oyuna dahil olan her bir kullanıcıyı temsil eden ve oyun tasarımcı tarafından alınıp satılabilen bir nesnedir. Bu durum tarihî bir sembol olan kaleyi meta-nesne haline indirmektedir.

Kalelerin mimarisi seçilen medeniyete göre değişim göstermektedir. Görseldeki kale Osmanlı mimarisinin izlerini taşımasıyla Osmanlı medeniyetine ait bir yönetim binasını temsil etmektedir. Klasik Dönem (1501-1703) Osmanlı Mimarisi'nden izler taşıyan bu yapı kubbe kullanımı, yüksek ve görkemli inşasıyla anıtsal özellikler taşımaktadır (Eravşar, 2009: 79). Görüldüğü üzere yapıda ana kubbeyi destekleyen yan kubbeler ve ana kubbe üstü ay motifi kullanılmıştır. Bu yapılara oyuncuların seviye atlamasıyla farklı özellikler eklenmektedir. Böylelikle binaların mimarilerinde değişimler gerçekleşmektedir ancak yapıların temel görüntüsü aynı kalmaktadır. Görselin düz anlamı bir kale görüntüsü iken yan anlamı o yapının Osmanlı Klasik Dönem Mimarisi ile şekillendirilmiş ve şehri korumak için surlarla çevrilmiş bir saray görüntüsü olmaktadır.



Resim 2. Rise of Kingdoms oyununda şehir görüntüsü ve belediye binası

Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Yan Anlam	Gösterge Türü
Büyük Yapı	Surlarla çevrili alanın merkezindeki bina	Belediye Binası	Medeniyetin yönetim merkezi	Görüntüsel ve dilsel gösterge

Tablo 2. Belediye binasının göstergebilimsel analizi

Kullanıcıların şehirlerindeki tüm binaların yönetim merkezi belediye binasıdır. Görseldeki yapı düz anlam bağlamında farklı yapılarla çevrelenmiş ve etrafında surlar bulunan büyük binayı ifade etmektedir. "Belediye Binası" açıklaması bu yapının tanımlanmasını sağlamaktadır. Yan anlamında ise belediye binası diğer tüm faaliyetlerin tek bir merkeze bağlı olduğu yönetim binası olarak tanımlanabilir. Binanın büyüklüğü ve görsel farklılıkları medeniyetin gelişmişliğinin bir parçasıdır. Rise of Kingdoms dünyasında belediye binası oyun kurucu tarafından şöyle tanımlanmıştır: Belediye binası şehrin anahtarı ve medeniyetin kalbidir. Yalnızca görkemli bir şehir simgesi değil, aynı zamanda bina inşasını, kaynak toplamayı, teknoloji araştırmasını, kıta geliştirmeyi ve tüm diğer bölümleri yöneten önemli bir işlevsel kurumdur. Şehirdeki diğer yapıların gelişmesi için düzenli olarak belediye binasının da yükseltilmesi gerekmektedir. Oyuncuların seviye atlamasında belirleyici olan belediye binasının düzeyidir.

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergibilimsel Bağlamda Analizi

Yerel yönetimlerin merkezi kabul edilen belediye binaları Rise of Kingdoms mobil oyununda bir mobil oyun nesnesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun tasarımındaki tüm unsurlar insan emeğiyle üretiliyor olmasının yanında mobil oyun endüstrisi içerisindeki değişim değeriyle birlikte nesnellik kazanmaktadır. Bu durumda temel ihtiyaç ve isteklerden uzaklaşmıştır. Oyun tasarım ögesi olan belediye binası da üretimde harcanan emekten bağımsız olarak kapitalist sistemde değer kazanmaktadır. Böylelikle belediye binası bir meta olarak fetiş hale gelmektedir. Ayrıca bu oyunların tüketim ve eğlence nesnesi oluşu piyasanın egemen ideolojini sürdürülebilir hale getirmektedir. Yönetim merkezi olan belediye binası Rise of Kingdoms aracılığıyla oyun piyasasında alınıp satılabilir bir metaya dönüşmüştür. Görüldüğü üzere metalaşma ekonomik alanın dışında kapitalist yaşam biçiminde insan ilişkilerini ve emek sonucu ortaya çıkan nesnelere de kapsamaktadır. Metalaşma sürecinin kültürel ve tarihî alana inmesi mobil oyunu aynı zamanda kültür endüstrisi ürünü kılmaktadır. Bir kültür endüstrisi ürünü olan Rise of Kingdoms'ta egemen ideoloji yeniden üretilmektedir.

Oyunda kullanıcıların medeniyetlerine dair kararlar oyun kurucudan sonra yalnızca oyuncuya aittir. Oyuncuların medeniyetlerini temsil eden şehirlerin içerisinde okçuluk, at kullanımı, kışla gibi birlik eğitim merkezleri çoğunlukta bulunsa da ordu yapısının şehirdeki gündelik yaşama direkt etkisi bulunmamaktadır. Oyuncuların seviyesini belirleyen de ordu gücünün yanında madeni ve tarımsal kaynaklardır. Oyunun anlatı yapısında oyuncuların medeniyet gelişimleri ve seviye ilerlemeleri tarih çağlarıyla temsil edilmektedir. Bakır Çağı ve Tunç Çağı gibi tarih öncesi çağlardan oyuna başlayan oyuncular, medeniyetlerini geliştirdiklerinde tarih sonrası çağlara geçiş yapmaktadırlar. Bu süreçte kullanıcıların şehirleri sanayi devrimi ardından gelişen kentleşme, işçilikteki makineleşme, teknolojinin gelişimi ve artan üretim-tüketim bağlarını gözlemleyebileceğimiz bir görsel nesneye dönüşmüştür. Bir kabile köyü gibi görünen oyuncu kalesi zamanla üretim tesisleri, maden işletmeleri ve kurumsal binaların yer aldığı büyük bir kent görünümünü almaktadır. Oyunun başlangıcında makineler yoktur ve birliklerin savaş araç gereçleri ilkel aletlerden oluşmaktadır. Yapılan tarım faaliyeti kısıtlı sayıdadır ve üretilen ürünler ilerleyen seviyelere göre daha azdır. Ticaret bölgelerindeki satın alım gücü ve ürün talebi düşüktür. Madencilik yapılmaya başlandığında taş ocağı ile başlanır, altın ve elmas gibi değerli madenlerin çıkartılması seviye ilerledikçe gerçekleşmektedir. Seviye ilerledikçe ise ilkel bir topluluktan medeniyet kurmaya yönelik temadan uzaklaşmış, sanayileşme üzerine kurulu ticaret ve savaş oyunu olmuştur. Birlikler ilkel aletlerle değil gelişmiş makineler kullanmaya başlar, temel ihtiyaçları karşılayan binaların dışında dekoratif amaçlı çeşitli yapılar şehir planına eklenir ve oyuncu arz-talep ilişkisiyle birliklerini sürekli büyütme, daha çok maden çıkartır ve üretim artar. Oyun başında küçük bir köye benzeyen tasarım alanı seviye ilerledikçe kasabaya hatta sanayileşmiş, gelişmiş bir şehre dönüşmektedir. Oyunun temel amacı seviye yükselmek olduğu için oyuncunun da temel amacı kendisine sunulan araziye sanayileştirmek ve geliştirmek ve ordusunu büyütme olmaktadır. Oyunun anlatı yapısı seviye ilerledikçe dönüşüme uğramış, sanayileşme temasını kullanarak tarım ve ordu toplumu kültüründen uzaklaşarak kentleşme kültürünü işlemeye başlamıştır. Böylelikle oyunun anlatısına konu olan tarihî karakterlerin ve unsurların metalaşma süreci gözlemlenmektedir.

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi



Resim 3. Rise of Kingdoms oyununda bir kabile köyü

Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Yan anlam	Gösterge türü
Köy	Ahşap evlerden oluşan küçük bir yerleşim alanı	Rise of Kingdoms oyununda medeniyet dışındaki kabile köyü	Kabile köyleri uygarlıktan uzak gelişmemiş taşra bölgeleridir.	Görüntüsel gösterge

Tablo 3. Kabile köyünün göstergebilimsel analizi

Rise of Kingdoms dünyasında oyuncuların medeniyetlerini temsil eden bölgelerin dışında kabile köyleri yer almaktadır. Bu alanlar oyuncuların medeniyetlerinden farklı olarak ahşap küçük evlerin kümelenmiş köylerdir. Resim 3.10'da görüldüğü üzere kabile köylerinde hiçbir gelişmiş yapı ve askeri bölge bulunmamaktadır. Kullanıcılar bu köyleri ziyaret ederek küçük hediyeler kazanırlar. Savaş ve istilaya kapalı olan bu köyler barış bölgesi olmanın yanında oyunculara kaynak sağlamaktadırlar. Kabile köylerinin kendi birlikleri bulunmasa da köy ziyaretlerinde kullanıcıların birliklerine dahil olmak üzere belirli sayıda savaşçı sunulabilmektedir. Kabile köylerinden alınan savaşçılar alt seviye askerlerdir. Bu savaşçılar oyuncuların medeniyetindeki birliklere dahil olduktan sonra süvari ve yay ustalarının eğitiminde dahil olup çeşitli süreçlerden geçerek ileri seviye asker olabilmektedirler.

Kabile köyleri oyun içerisinde; medeniyet dışında kalan "ilkel ve zararsız" toplulukları temsil etmektedir. Görselin yan anlamında medeniyet dışında bulunan yerleşim bölgelerinin teknolojik gelişmelerden ve uygar toplum düzeyinden uzak olduğu yönünde bir söylem vardır. Kullanıcıları temsil eden medeniyet kalelerinin içerisinde farklı hizmetlerde bulunan çeşitli yapılar yer alırken kabile köyleri yalnızca tek katlı köy evlerinden oluşmaktadır. Rise of Kingdoms oyununda medeniyet ve uygarlık kavramları teknolojik gelişim ve sanayileşme ile özdeşleştirilmiştir. Makineleşme, medeniyetlerin üretimini, birlik gücünü ve kaynağını belirleyen temel unsurdur. İlkel aletlerden makinelere geçmeye başlayan kullanıcıların oyun içerisindeki seviyesi yükselir. Yüksek seviyeli oyuncuların medeniyetleri, bir ulusu temsil eden uygarlığın ötesinde sanayileşmiş bir kenttir. İlkel olmaktan uzaklaşmış ve sanayileşmiş medeniyetleriyle oyuncular varlığını sürdürmektedirler. Rise of Kingdoms dünyasında "sanayileşme, Pandora'nın kutusudur

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) *Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi*

(Meriç, 2018: 23).” Sanayileşme emekte ve üretimde makineleşmeyi getirirken oyun içerisinde tarihî unsurları bağlamından kopartarak metalaştırmıştır. Taşranın varlığı “ilkel ve işlevsiz” olma kavramlarıyla özdeşleşirken makineleşmeden doğan sanayileşme medeniyetin devamlılığın kaynağı olagelmıştır. Böylelikle mobil oyun endüstrisi hâkim ideolojisinin kapitalist ve araçsal söylemlerini yeniden üretmektedir. Bu söylemde gerçek medeniyet sanayileşmedir, kapitalizmdir.



Resim 4. Rise of Kingdoms oyununda barbarlar

Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Yan Anlam	Gösterge Türü
Bir grup savaşçı	Baltalı insanlar ve kurtlar	Rise of Kingdoms oyununda barbarlar	Barbarlar medeniyet dışındaki ilkel topluluklardır, haritadan temizlenmelidirler.	Görüntüsel gösterge

Tablo 4. Barbarların göstergebilimsel analizi

Oyunun haritasında kırmızı balta ile temsil edilen farklı seviyelerde barbarlar bulunmaktadır. Barbar grupları yağmacılar ve istilacılar gibi farklı isimlerle tanımlanmaktadır. Balta ve taş gibi ilkel araçlarla savaşan bu gruplara kurt ve ayılar eşlik etmektedir. Barbar birliklerinde evcilleştirilemeyen “vahşi” hayvanların kullanılması bu grupların saldırgan ve medeniyet dışı olduğuna dair söylemi pekiştirmektedir. Barbar gurupları medeniyetlerdeki düzenli orduların aksine haritada dağınık şekilde görülmektedirler. Ayrıca bir medeniyet birliği yan yana bulunan barbar gruplarından birine saldırdığında diğer barbar grupları savaşa dahil olmamaktadır. Bu nedenle barbar grupları arasında birlik bulunmamaktadır.

Kullanıcıların medeniyetleri etrafında çeşitli barbar grupları görülmektedir. Barbar grupları medeniyet birlikleri saldırıya geçmediği durumlarda saldırı gerçekleştirmezler. Kullanıcılar ise “Afet temizliği” görevleri altında barbar gruplarına saldırmaktadırlar. Yok edilen her barbar grubu için farklı ödüller kazanmaktadırlar. Barbar grubunun elindeki kaynaklar saldırıyı kazanan medeniyet birliğinin eline geçmektedir. Rise of Kingdoms haritasında ilkel aletlerle küçük topluluklar haline ve dağınık biçimde bulunan barbarlar haritadan temizlenmesi gereken yağmacılardır.

Barbar kelimesinin kökenine bakıldığında Antik Roma’da Romalı olmayan (onlardan olmayan) ve Antik Roma Uygarlığının dışındaki toplumlar için kullanılan bir tanımlama olduğu görülmektedir. Görseldeki barbar grubuna yan anlam bağlamında bakıldığında ise

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi

medeniyet dışı kalmış ve düzenli ordudan uzak olan bu gruplar vahşi ve yağmacı olarak tanımlanmıştır. Medeniyetten uzak ve ilkel olarak algılanan bu gruplar aynı zamanda belirli bir yönetim merkezi dışında bulunan ötekileştirilmiş topluluklardır. Çünkü bu topluluklar yabanılık ve vahşet düzeninden çıkamamış, doğada üstünlük kurarak ekonomik ve bilimsel devrimleri gerçekleştirememişlerdir (Childe, 2018: 71). Bilimsel gelişmeler ve sanayileşmeyle topluluklar medeniyet seviyesine yükselmektedir. Medeniyetlerin kendilerini barbarlık kültür düzeyinden ayırt etmesi bu bilimsel gelişmelerle olmuştur (Childe 2018: 172). Eğitilmemiş ve doğal kalan, sanayileşmemiş olan ilkel, yabaniyedir. Medeniyeti bilimsel gelişmeler ve sanayileşme bağlamına indirgeme, kavramı tarihî bağlamından kopartarak araçsallaştırmakta, medeniyeti makineleşme ile bağdaştırmaktadır.

Barbar göstergesi, değişmeyen insan tabiatı miti ve insan tabiatının kusurlu olduğu varsayımından hareketle statükonun korunmasına hizmet etmektedir. Değişmeyen insan tabiatı mitine göre insan tabiatı kusurludur ve vahşi hayvanların saldırganlığını içinde barındırmaktadır, bu güdü ancak ve ancak eğitimle dizginlemektedir. “İnsanın saldırganlığı ile vahşi hayvanların tabiatı arasında bir ilişki olduğuna inanmak, bazı insanlarda görülen kusurları insanların tamamına genelleştirmek, çağdaş toplumu tüm olası toplumların yerine ikame etmek, olana bakarak nelerin olması gerektiği hakkını kendinde görmek sonucunu doğurur (Schiller, 1993: 29).” İlkel olanın kapasitesini var olduğundan daha düşük göstermek için ise yeterli sebep ve büyük bir pazar mevcuttur. Bilim, eğitim ve teknolojik gelişmeden uzak olan, sanayileşmemiş olan vahşidir, barbardır. Barbar olan öteki, yabancı ve medeniyet dışında kalandır.



Resim 5. Rise of Kingdoms oyununda akademi binası

Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Yan Anlam	Gösterge Türü
Kubbeli büyük bir bina	15. yy. Osmanlı medreselerinin kesme taşlarla kaplı kubbeli mimarisinden örnekle oluşturulmuş bina	Rise of Kingdoms oyununda Akademi binası	Araştırma, yüksek öğrenim ve onursal üyelik kurumu olarak görülen akademi medeniyetin gelişim ve dönüşümünün kaynağıdır.	Görüntüsel gösterge

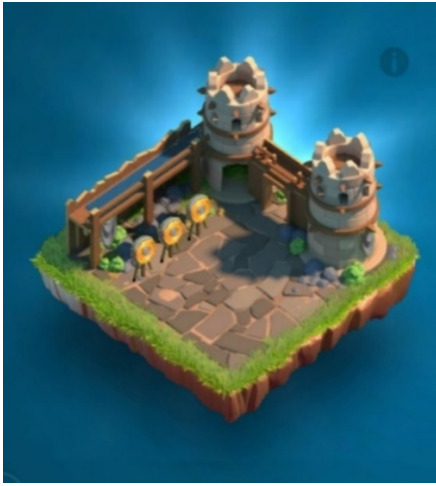
Tablo 5. Akademi binasının göstergebilimsel analizi

Rise of Kingdoms oyunundaki tüm yapıların mimarisi seçilen medeniyete göre farklılık göstermektedir. Görselde bir Osmanlı Medeniyeti oyuncusunun akademi binası

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi

görünmektedir. Bu bina 15. yy. Osmanlı medreselerinin mimarisine benzer biçimde tasarlanmış, kesme taşlarla duvarları oluşturulmuş kemerli ve tek kubbeli bir yapıdır. Yapının önünde açık bir avlu yer almaktadır. Avluda büyük bir kitap heykeli bulunmaktadır. Kitap heykeli eğitim ve bilgiye dair çağrışımında bulunmaktadır. Bu nedenle görseldeki toplumsal ve bilimsel araştırmaların yapıldığı akademi binasının yan anlamı bilginin, medeniyetin ve teknolojinin gelişim kaynağı olduğu yönündedir.

Rise of Kingdoms oyununda akademi sanat, felsefe ve bilimsel düşüncelerden bağımsız olarak yalnızca askeri ve ekonomik teknoloji adı altında eylemlerin devam ettiği bir yapıdır. Askeri teknoloji altında ordu ihtiyaçlarını geliştirecek araştırmalar sürdürülürken ekonomik teknoloji altında ise madencilik ve üretim malzemelerine dair araştırmalar yapılmaktadır. Araştırma için oyuncular herhangi bir eylemde bulunmamaktadırlar. Yalnızca teknolojik araştırma bölümüne tıklayarak ordu ve ekonomik alandaki faaliyetlerini belirli sürelerde geliştirerek seviye atlamaktadırlar. Oyunda akademik araştırma süreci ordu ve ekonomi alanına indirgenmiş ve araçsallaştırılmıştır. Akademik araştırma eleştirel bakış açısı ve sorgulama gerektirmektedir. Ayrıca akademik araştırmalarda doğa bilimlerinin yanında tarihsel ve kültürel bağlamıyla insan davranışlarını temel alan çalışmalar da yer almaktadır. Akademiye yalnızca teknolojik gelişime indirgemek araçsal bilgiyi yüceltmekte, bilginin varlığını ontolojik alanından kopartmaktadır. Gösteri dünyasının ürünleri olan mobil oyunların simülakr evreninde bilim, gerçek dışı çağda iktidarın hegemonik araçlarıyla ve ideolojik söylemleriyle çevrelenmiştir. Oyunda büyük bir ordu ve ekonomideki teknolojik araştırmalar medeniyetin gelişimi için tek yol olmaktadır.



Resim 6. Rise of Kingdoms oyununda okçuluk alanı

Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Yan Anlam	Gösterge Türü
Gözetleme kulesi ve hedef tahtalarının bulunduğu alan	İki gözetleme kulesi arasına yerleştirilmiş hedef tahtaları	Rise of Kingdoms oyununda okçuluk eğitim alanı	İnsanın var olduğu günden beri avcılık için kullandığı bir yöntem olan okçuluk, orduların güç ve askeri becerisini temsil etmektedir.	Görüntüsel gösterge

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: *Rise of Kingdoms* Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi

Tablo 6. Okçuluk alanının göstergebilimsel analizi

Savaş temelli bir oyun olan *Rise of Kingdoms* oyununda askeri birlik kavramı oldukça önemlidir. Askeri birliği büyütme ve geliştirmek oyuncunun seviyesini yükseltmektedir. Birlikleri büyütme için her oyuncunun medeniyetinde okçuluk alanı, kışla ve kuşatma atölyesi gibi eğitim alanları bulunmaktadır. Görselde ise oyundaki okçuluk alanı görülmektedir. Okçuluk eğitiminde; saldırıda basit sapanlar kullanan sapanlılar, kısa yay ve oklar kullanan iyi eğitilmiş askerler, birleşik yay ustaları, yeniçeriler ve seçkin yeniçeriler olmak üzere farklı kademeler bulunmaktadır. Birliklerin eğitim kademeleri medeniyetlere göre farklılık göstermektedir. Örneğin Osmanlı medeniyeti ileri seviye birlikleri Yeniçeriler'den oluşurken; Almanya medeniyetinde Töton Şövalyeleri, Arabistan medeniyetinde Memlük süvarileri, Roma medeniyetinde Lejyonlar ve Mısır medeniyetinde Maryannu gibi özel birimler bulunmaktadır. Bu birimler askeri yetkinlikleri üstün bariyerler olsa da aynı zamanda güç ve kuvvetin bir simgesidir.

İnsanlık tarihinin başlangıcına dek dayandırılan ok ve yay kullanımı avlanma, savunma ve saldırı gibi çeşitli amaçlara hizmet etmektedir. Medeniyetler ok ve yay kullanımını kültürel motifleriyle şekillendirmiş böylelikle ortaya farklı tasarımlar çıkmıştır. Türklerde ise ok ve yay milli silah kabul edilmiştir, bu nedenle güç ve kuvvetin temsili olarak görülmüştür. Osmanlı Medeniyetinde okçuluk eğitimi için Okçular Tekkesi açılmış ve okçuluk düzenli ordunun da parçası haline gelmiştir. Bu bağlamda oyuna dair görselin yan anlamı güç ve düzenli askeri birlik gibi kavramları barındırır. Okçuluğun bir spor olarak uluslararası olimpiyatlara dahil edilmesiyle sportif alanda okçuluk; odaklanma, dikkat ve konsantrasyon gelişimi gibi ifadeleri temsil etmeye başlamıştır.

SONUÇ

Yeni iletişim teknolojileri kapitalist sistemin devamlılığını sağlarken kültürel ve tarihî unsurları araçsallaştırarak meta haline getirmiştir. Toplumların kültürel ve tarihî yapıları yeniden işlenerek bu unsurlar meta üretimi döngüsüne katılmıştır. Mobil oyun içerisindeki tarihî ve kültürel nesnelere meta olarak var olduklarında diğer metalar gibi kullanım değeri taşımayı sürdürmektedirler. Kullanım değeri taşımalarının sebebi "üretim araçlarından yoksun ve ücret ilişkisine bağlı olarak, iş bölümü temelinde birbirlerinden farklılaşmış emekçilerce mübadele amaçlı üretiliyor olmalarından kaynaklanmaktadır" (Kıyan, 2016: 148). Aslında onlara kullanım değeri katan emeğin kendisidir. Bu metaların kullanıcıları eğlence, bilgi ve eğitim gibi sebeplerle mutlak veya keyfi ihtiyaçları dahilinde tüketimde bulunabilir. "Kültürel olsun ya da olmasın, tüm metalar kullanım değeri açısından sahip oldukları özelliklerle insan ihtiyaçlarını, isteklerini ya da arzularını karşılayan dışsal şeylerdir" (Kıyan, 2016: 40). Kültürel ve tarihî metalar bugün; yalnızca ekonomik bir yön taşımanın ötesine geçmiş, gösterge ve sembollerle çevrelenmiştir.

Rise of Kingdoms mobil oyunundaki tarihî ve kültürel nesnelere göstergebilim yöntemiyle incelenmiştir. "Örneklem olarak seçilen oyundaki tarihi ve kültürel öğeler metalaşmaya dair nasıl izler taşımaktadır?" sorusuna cevap arayan araştırma için seçilen göstergelerde metalaşmanın izleri saptanmıştır. Göstergelerin analiz bulgularına göre oyunun anlatı yapısı tarım toplumu ve askeri birlik üzerine kuruludur. Asker ve tarım toplumu söylemlerine dair oyunun anlatı yapısında işlenen motiflerin rekabet ilişkisi ve oyun endüstrisinin ticari bağlarıyla şekillendiği ortaya konulmuştur. Mobil oyun

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergibilimsel Bağlamda Analizi

endüstrisinin bir ürünü olarak Rise of Kingdoms oyununda ‘tarım toplumu’ yaklaşımı ve buna dair kavramlar tarihsel boyutundan tamamen kopartılmıştır. Oyun tarım toplumunu tek parmakla yapılabilen “basit arazi işleri” olarak tanımlarken, gerçeklik ve tarihsellikten tamamen uzaklaşmış simülasyonu ile toprak işlerini eğlence ve paradan ibaret göstermektedir. Dijitalleşmenin getirisiyle zaman ve mekân algısındaki yıkım oyundaki mahsullerin yetiştirme ve madenlerin çıkartılıp işleme sürelerine de yansımıştır. Tüm bu mahsuller ve değerli madenler oyun içerisinde kaynak olarak görülmekte; birliklerin ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla üretilen kaynaklar ise kullanım değeri göz önünde bulundurularak şekillenmiş birer meta olarak kullanıcıya sunulmaktadır. Bu durumda metalar nasıl ki parasal değerleri üzerinden anlamlandırılmaya başlanarak nesnelere değeri kullanım değerinden ayrıldıysa Rise of Kingdoms oyunu dünyasında da eylemler kaynakların değeri üzerinden anlamlandırılarak kaynakların kullanım değerinden ayrıştırılmıştır.

Dünya üzerinde farklı tarihsel dönemlerde varlığını sürdürmüş medeniyetleri anlatısına konu edinen Rise of Kingdoms oyununda medeniyet ve sanayileşmeye dair söylemler geliştirilmiştir. Oyun tasarımında yerleşik hayata, medeniyetlere ve sanayileşmiş topluma dair çeşitli kültürel ve tarihî nesnelere kullanılmıştır. Kültürel motiflerle işlenen bu nesnelere sanayileşmiş-makineleşmiş ve ilkel olan biçiminde ayrıştırılmıştır. Geleneksel ve ‘ilkel’ olan medeniyet dışıdır, sanayileşmiş olan ise güçlü bir medeniyeti temsil etmektedir. Böylelikle tarihî nesnelere bir mit olarak kullanıcıya sunulmaktadır. Rise of Kingdoms oyununda medeniyet ve uygarlık kavramları teknolojik gelişim ve sanayileşme ile özdeşleştirilmiştir. Makineleşme, medeniyetlerin üretimini, birlik gücünü ve kaynağını belirleyen temel unsurdur. Sanayileşme emekte ve üretimde makineleşmeyi getirirken oyun içerisindeki tarihî unsurları bağlamından kopartarak metalaştırmıştır. Rise of Kingdoms dünyasında geleneksel ve tarihî olan “ilkel ve işlevsiz” olma kavramlarıyla özdeşleşirken makineleşmeden doğan sanayileşme medeniyetinin devamlılığının kaynağı olagelmıştır. Böylelikle mobil oyun endüstrisi hâkim ideolojisini, kapitalist ve araçsal söylemlerin yeniden üretilmesi üstüne kurmuştur. Bu söylemde gerçek medeniyet sanayileşmedir, kapitalizmdir.

Göstergelerle çevrili mobil oyun dünyasında metalaşmanın izlerini süren bu araştırma seçilen örnekleme mobil oyunların birer kültür endüstrisi ürünü olduğunu göstermektedir. Kültür endüstrisi kavramını radyo, sinema ve dergi bağlamında ele alan çalışmaların yanında çalışmada yeni medya ürünlerine dair inceleme yapılması araştırmaya yeni bir boyut kazandırmıştır. Mobil oyun endüstrisine her gün yeni bir ürün eklenmesi göstermektedir ki bu alanda inceleme yapılabilecek birçok çıktı bulunmaktadır. Mobil oyun dünyası hala bakir bir alandır. İncelenebilecek ürün yoğunluğunun dışında her oyun araştırmacıları başka bir konuyla karşılaştırmaktadır. Dünyanın büyük bir çoğunluğuna ulaşan mobil oyunlar yaşamımızda da önemli bir yer kaplamakta ve araştırmacılar için yeni örneklemeler oluşturmaktadır.

Çıkar Çatışması Bildirimi: Yazarlar tarafından potansiyel çıkar çatışması bildirilmemiştir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı: 1.yazar % 60 oranında, 2.yazar % 40 oranında katkı sağlamıştır.

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi

KAYNAKÇA

- Adorno, T. (2003). *Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünmek* (B. O. Doğan, Çev.). Cogito.
- Adorno, T. ve Horkheimer, M. (2014). *Aydınlanmanın Diyalektiği* (N. Ülner ve E. Öztarhan Karadoğan, Çev.). İstanbul: Kabalıcı Yayınları.
- And, M. (2022). *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Barthes, R. (1979). *Göstergebilim İlkeleri* (B. Vardar ve M. Rifat, Çev.). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2010). *Nesneler Sistemi* (O. Adanır, Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2018). *Tüketim Toplumu* (N. Tatal ve F. Keskin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2020). *Küreselleşme*. (A. Yılmaz, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Berger, A. A. (2012). *Kültür Eleştirisi*. (E. Özgür Çev.). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Berger, J. (2014). *Görme Biçimleri* (Y. Salman, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bermanbek, B. (2009). *Dijital Oyun Tasarımı* (M. Binark, G. Bayraktutan Sütçü ve I. B. Fidaner (Eds.). *Dijital Oyun Rehberi*). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M., Sütçü-Bayraktutan G. (2008) *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Caillois, R. (1958). *Man, Play And Games-Lesjeux et leshommes*. (M. Barash Çev.). Chicago: Universty of Illinois Press.
- Childe, G. (2018). *Tarihte Neler Oldu?* (A. Şenel, Çev.). İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Debord, G. (2020). *Gösteri Toplumu* (A. Ekmekçi ve O. Taşkent, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Eravşar, O. (2009). *Osmanlı sanat tarihî mimarisi literatürü*. *Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi*, 7(14), 67-96.
- Fiske, J. (2011). *İletişim Çalışmalarına Giriş* (S. İrvan, Çev.). Ankara: Pharmakon Yayınevi.
- Harman, C. (2017). *Halkların Dünya Tarihî* (U. Kocabaşoğlu Çev.). İstanbul: Yordam Kitap.
- Haug, W. F. (2008). *Meta Estetiğinin Eleştirisi: Eleştirel Toplum Kuramı Üzerine İncelemeler* (M. Toprak, Çev.). İstanbul: Felsefe-Logos Yayınları.
- Huizinga, J. (2020). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kerr, A. (2017). *Global Games*. Routledge.
- Kıyan, Z. (2016). *Metalaştırma ve Direnç*. Ankara: Notebe Yayınları.

Araştırma Makalesi: Zıpkın Keskin, M., ve Koyuncu, S. (2024) Mobil Oyunlarda Tarihî Ögelerin Metalaştırılması: Rise of Kingdoms Adlı Oyunun Göstergebilimsel Bağlamda Analizi

- Kulak, Ö. (2011). Karl Marx'ta yabancılaşma, meta fetişizmi ve şeyleşme kavramları, *Doğu Batı Dergisi Karl Marx Özel Sayısı*, (55), 33-61.
- Lilith Games: <https://rok.lilith.com/en> Erişim Tarihi: 03.12.2023
- Lukacs, G. (2006). *Tarih ve Sınıf Bilinci* (Y. Öner, Çev.). İstanbul: Belge Yayınları.
- Marcuse, H. (2008). *Tek Boyutlu İnsan* (A. Yardımlı, Çev.) İstanbul: İdea Yayınları.
- Marx, K. (2018). *Kapital* (M. Selik ve N. Satılğan, Çev.). İstanbul: Yordam Kitap.
- Meriç, C. (2018). *Umrandan Uygarlığa*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Örgel, S. (2022). Modern öncesi dönemde oyun ve sanat kavramlarının ilişkiselliği. *Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, (13), 41-51.
- Özçetin, B. (2018). *Kitle İletişim Kuramları Kavramlar, Okullar, Modeller*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Rafaelli, S. (1988). Interactivity: From new media to communication. In R. P. Hawkins, J. M. Wiemann, & S. Pingree (Eds.), *Advancing Communication Science: Merging Mass And Interpersonal Process*, Newbury Park, CA: Sage, 110-134.
- Rifat, M. (2014). *20. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Sancar, S. (2020). *İdeolojinin Serüveni Yanlış Bilinç ve Hegemonyadan Söyleme*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Sayılgan, Ö. (2014). *Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyun ve 'Etkileşimliliğin İdeolojisi' Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri*. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, TV ve Sinema Anabilim Dalı Doktora Tezi.
- Schiller, H. (1993). *Zihin Yönlendirenler* (C. Cerit, Çev.). İstanbul: Pınar Yayınları.
- Sennet, R. (2019). *Zanaatkâr*. (M. Pekdemir, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- TDK, "Oyun" <https://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi: 16. 12. 2023
- Wayne, M. (2015). *Marksizm ve Medya Araştırmaları* (B. Cezar, Çev.). İstanbul: Yordam Kitap.
- Yaylagül, L. (2016). *Kitle İletişim Kuramları Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Yengin, D. (2011). Digital game as a new media and use of digital game in education. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, 1(1).