T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
DİLBİLİMİ ARAŞTIRMALARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

VİDEO OYUNLARINDA ADLANDIRMA MESELESİ

Buket ERSOY

2501190104

TEZ DANIŞMANI:
Prof. Dr. Erman GÖREN

İSTANBUL - 2024

ÖZ

VİDEO OYUNLARINDA ADLANDIRMA MESELESİ

BUKET ERSOY

Bu tez video oyunlarındaki adlandırma sürecinin, oyun dünyası ve oyuncu etkileşimi üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Video oyunlarındaki adlandırma stratejilerinin oyuncu deneyimini nasıl şekillendirdiği ve oyun dünyası ile oyuncular arasındaki bağları nasıl güçlendirdiği incelenmiştir. Çalışma, özellikle adlandırmanın oyunun temasına, hikayesine ve hedef kitlesine uygunluğunu ele almakta ve bu süreçlerin nasıl iyileştirilebileceğini incelemektedir. Araştırmada *League of Legends* gibi örnekler üzerinden adlandırma stratejileri analiz edilmiş ve bu stratejilerin oyuncu etkileşimi ve oyun deneyimi üzerindeki etkilerini ortaya koymuştur. Nitel bir analiz yöntemi kullanılarak adlandırma süreçlerinin detaylı bir şekilde ele alındığı çalışmada, karakter adları, mekân adları, özel yetenekler ve oyun içi nesnelerin adlandırılması gibi unsurlar incelenmiştir. Araştırmanın bulguları, adlandırmanın oyun temasını ve atmosferini nasıl güçlendirdiğini, oyuncuların oyun dünyasına olan bağlılıklarını nasıl arttırdığını ve adlandırma stratejilerinin oyunun pazar başarısını nasıl etkilediğini göstermektedir. Çalışma, adlandırma sürecinin oyun tasarımı ve oyuncu etkileşimi üzerindeki önemini vurgulamakta ve gelecekteki araştırmalara yönelik önerilerde bulunmaktadır. Sonuç olarak, video oyunlarındaki adlandırma eyleminin, oyunun başarısını ve oyuncu memnuniyetini doğrudan etkileyen temel bir unsur olduğu ortaya konulmuştur. Bu tez, video oyunları ve adlandırma stratejileri üzerine daha fazla bilgi sağlayarak bu alandaki akademik literatüre katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Sözcükler: Video Oyunlar, Adlandırma, Adlandırma Stratejileri, Oyunun Erekleri, Adlandırmanın Parametreleri, Dilbilim.

ABSTRACT

THE NAMING ISSUES IN VIDEO GAMES

BUKET ERSOY

This thesis aims to examine the impact of naming processes in video games on the game world and player interaction. The study investigates how naming strategies in video games shape the player experience and strengthen the connection between the game world and its players. Specifically, it focuses on the alignment of naming with the game's theme, narrative, and target audience, and how these processes can be optimized. The research analyzes naming strategies through examples such as *League of Legends*, exploring their effects on player interaction and game experience. Using a qualitative analysis method, the study examines elements such as character names, location names, special abilities, and in-game objects. The findings reveal how naming enhances the game's theme and atmosphere, increases players' attachment to the game world, and influences the game's marketing success. The study highlights the importance of the naming process in game design and player interaction and provides recommendations for future research. In conclusion, the study demonstrates that the act of naming in video games is a fundamental factor affecting the game's success and player satisfaction. This thesis aims to contribute to the academic literature on video games and naming strategies by providing further insights into this area.

Keywords: Video Games, Naming, Naming Strategies, Game Objectives, Parameters of Naming, Linguistics.

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasında video oyunlarındaki adlandırma sürecinin oyun dünyasıyla oyuncu etkileşimi üzerindeki etkilerini detaylı bir şekilde incelemeyi hedeflemektedir. Video oyunları günümüzde en dinamik ve en etkileşimli eğlence biçimlerinden biri olarak hızla gelişirken adlandırma stratejileri de oyun deneyiminin temel unsurlarından biri haline gelmiştir. Oyun dünyasının inşasında ve oyuncularla kurulan bağların güçlendirilmesinde adlandırmanın rolünü anlamak, bu tez çalışmasının temel amacını oluşturmaktadır.

Çalışmada başta oyunun adı olmak üzere, oyun karakterlerinin, mekanların, nesnelerin ve özel yeteneklerinin adlandırılmasının oyuncuların oyunla ilişkilerini ve bağlılıklarını nasıl etkilediği üzerinde durulmuştur. Bu süreçlerin oyun temasına, hikayesine ve hedef kitlesine nasıl hizmet ettiğini ve bu unsurlar arasındaki uyumun oyun deneyimini nasıl zenginleştirdiği ele alınmıştır. İncelemede *League of Legends* örneği üzerinden adlandırma stratejilerinin detaylarına inilerek oyunların erekleriyle nasıl ilişkilendirildiğini ve bu ilişkinin oyuncu etkileşimine olan etkileri analiz edilmiştir.

Bu tez çalışmasının hazırlanması sürecinde emeği geçen öncelikle kıymetli hocam Prof. Dr. Erman Gören olmak üzere, desteklerini esirgemeyen arkadaşlarım Zeynep Seza Yılmaz'a, Feyza Hilal Selvi'ye, Tuğba Poyraz'a, Beyza Keten'e, Oğuz Özgür Uğur'a, Erim Ergin'e ve sevgili eşim Furkan Ersoy'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Buket Ersoy

İstanbul - 2024

İÇİNDEKİLER

ÖZ ..... **ii**

ABSTRACT ..... **iii**

ÖNSÖZ ..... **iv**

İÇİNDEKİLER ..... **v**

TABLOLAR ..... **x**

KISALTMALAR ..... **xi**

GİRİŞ **1**

BİRİNCİ BÖLÜM

ADLANDIRMA MESELESİ VE OYUN KAVRAMI

1.1. ADLANDIRMA NEDİR? 8

1.2. ADLANDIRMA NİÇİN SIRADAN BİR EYLEM DEĞİL, STRATEJİK BİR EYLEMDİR? 16

1.2.1. ADLANDIRMAYA SİYASİ DEĞERLERİN YANSIMASI 18

1.2.2. ADLANDIRMAYA TOPLUMSAL VE KÜLTÜREL DEĞERLERİN YANSIMASI 20

1.2.3. ADLANDIRMAYA İNANÇ SİSTEMLERİNİN VE DİNİ DEĞERLERİN YANSIMASI 21

1.3. MİTLER VE ADLAR BİRBİRLERİNİ NASIL ETKİLER? 23

1.3.1. MİTLER VE ADLANDIRMA ARASINDAKİ İLİŞKİ 24
1.4. ÖZEL ADLAR VE KİMLİK OLUŞTURMA MESELESİ 26
1.4.1. KİMLİK İNŞASI 26
1.4.2. ÖZEL ADLARIN KİMLİK İNŞASINDAKİ YERİ 29
1.5. OYUN KAVRAMI VE VİDEO OYUNLAR 32
1.5.1. OYUN NEDİR? 32
1.5.2. VİDEO OYUNLARIN GELİŞİMİ 42
1.6. VİDEO OYUNLARDA KİMLİK OLUŞTURMA 47
1.6.1. YARATICININ KİMLİK OLUŞTURMASI 48
1.6.2. OYUNCUNUN KİMLİK OLUŞTURMASI 54

İKİNCİ BÖLÜM

VİDEO OYUNLARDA ADLANDIRMANIN STRATEJİK PARAMETRELERİ

2.1. OYUN KARAKTERLERİNİN GÖRÜNÜŞLERİNE GÖRE ADLANDIRILMASI 59
2.1.1. KIYAFETİNE-SAHİP OLDUĞU NESNELERE GÖRE ADLANDIRILMASI 59
2.1.2. FİZİKSEL ÖZELLİKLERİNE GÖRE ADLANDIRILMASI 61
2.2. OYUN KARAKTERLERİNİN YETENEK-ÖZEL GÜÇ VE ROLLERİNE GÖRE ADLANDIRILMASI 63
2.2.1. OYUNDAKİ ROLÜNE GÖRE ADLANDIRILMASI 64
2.2.2. OYUNDA SAHİP OLDUĞU YETENEK VE ÖZEL GÜÇLERİNE GÖRE ADLANDIRILMASI 65

2.3. OYUN KARAKTERLERİNİN KURGUSAL GEÇMİŞLERİNE GÖRE ADLANDIRILMASI 67

2.4. OYUNLARDAKİ DİĞER ADLANDIRMALAR 70

2.4.1. SİLAH, NESNE, AKSESUAR, KOSTÜM ADLANDIRMALARI 70

2.4.2. MEKÂN, ALAN, COĞRAFİ ADLANDIRMALAR 72

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ÖRNEKLERLE GÜNCEL YAKLAŞIMLARIN TAHLİLİ: *LEAGUE OF LEGENDS* ÖRNEĞİ

3.1. *LEAGUE OF LEGENDS* OYUNUNDA BÖLGELERİN ADLANDIRILMASI 78

3.2. *LEAGUE OF LEGENDS* OYUNUNDA ŞAMPİYONLARIN ADLANDIRILMASI 92

3.2.1. APHELIOS, İTİKATIN SİLAHI 95

3.2.2. AURELION SOL, YILDIZLARIN HAKİMİ 100

3.2.3. BARD, KOZMİK KORUYUCU 104

3.2.4. CASSIOPEIA, YILANIN ŞEFKATİ 108

3.2.5. DARIUS, NOXUS'UN ELİ 113

3.3. *LEAGUE OF LEGENDS* OYUNUNDA YETENEKLERİN ADLANDIRILMASI 116

3.3.1. DARKIN KILICI 118

3.3.2. ÖZ HIRSIZI 119

3.3.3. FIRTINANIN GÖZÜ 122

3.3.4. LANETLİ DOKUNUŞ 125

3.3.5. KAN CİNNETİ 127

3.4. *LEAGUE OF LEGENDS* OYUNUNDA IRK VE TOPLULUKLARIN ADLANDIRILMASI 129

3.4.1. YORDLELAR 130

3.4.2. VASTAYALAR 133

3.4.3. KINKOU TARİKATI 135

3.4.4. GÖLGE TARİKATI 137

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ADLANDIRMANIN DOĞRULUĞU MESELESİ

4.1. OYUNUN EREKLERİ 143

4.2. VİDEO OYUNLARDA YERİNDE BİR ADLANDIRMANIN PARAMETRELERİ .. 146

4.3. PARAMETRELERİ BELİRLEYEN EREKLER 155

SONUÇ 162

KAYNAKÇA 164

TABLOLAR

Tablo 1. *League of Legends* Oyunundaki Roller …… 88

Tablo 2. *League of Legends* Şampiyonlarının Adlandırılma Kıstasları ……. 88

KISALTMALAR

çev.	: Çevirmen
ed.	: Editör
FPS	: First Person Shooter (Birinci Şahıs Nişancı)
LCS	: League of Legends Championship Series (League of Legends Şampiyona Serisi)
LEC	: League of Legends European Championship (League of Legends Avrupa Şampiyonası)
LPL	: League of Legends Pro League (League of Legends Profesyoneller Ligi)
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol-Yapma Oyunu)
MOBA	: Multiplayer Online Battle Arena (Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası)
MÖ	: Milattan Önce
RPG	: Role-Playing Game (Rol-Yapma Oyunu)
RTS	: Real-Time Strategy (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu)
vd.	: ve diğerleri

GİRİŞ

Video oyunları, 1970'lerden itibaren hızla gelişen ve dünya genelinde milyonlarca insanın günlük yaşamının vazgeçilmez bir parçası haline gelen ve eğlence sektörünün önde gelen bir alanı olmuştur. Bu dijital evrenin sunduğu deneyim, yalnızca oyun oynama eylemiyle sınırlı kalmayıp, aynı zamanda oyuncuların bu evrenle kurdukları derin duygusal bağları da içermektedir. Oyunların kendilerinin ya da unsurlarının adları, bu bağlamda, sadece birer kelime ya da ifade olmaktan çok daha öte bir anlama sahiptir. Her bir ad, oyunun kimliğini, anlatısını ve oyuncularla kurduğu etkileşimi şekillendiren kritik birer unsurdur. Video oyunlarında adlandırma süreci, oyunların pazarlama stratejilerinden, oyuncuların oyuna yönelik algılarına kadar geniş bir yelpazede etkili olabilen bir süreçtir. Bu sürecin etkileri, oyunun başarısında ve oyuncuların oyunla olan ilişkilerinde doğrudan hissedilmektedir.

Adlandırma, insanlık tarihi boyunca iletişim, kimlik inşa etme ve anlam üretme süreçlerinin merkezinde yer almış bir kavramdır. Bir ad, yalnızca bir kelime ya da ifade olarak değerlendirilemez; zira her ad, derin kültürel, toplumsal ve siyasi anlamlar barındırır. Bu bağlamda, adlandırma edimi sıradan bir dilsel işlemden ziyade, stratejik bir eylem olarak ele alınmalıdır. Adlandırma süreci, bireylerin ve toplulukların kimliklerini oluşturmalarına, kültürel değerlerini yansıtmalarına ve dünyayı anlama biçimlerine doğrudan etki eden önemli bir araçtır. Video oyunları gibi kurgusal evrenlerde ise adlandırma, bu evrenlerin temel yapı taşlarından birini oluşturur. Oyun içindeki adlandırma süreçleri, oyuncuların oyunla olan bağını derinleştirirken, aynı zamanda oyunun kimliğini ve hikâyesini de güçlendirici bir rol üstlenir.

Bu çalışma, video oyunlarındaki adlandırma meselesini, özellikle *League of Legends* örneği üzerinden detaylı bir şekilde incelemeyi amaçlamaktadır. *League of Legends*, 2009 yılında Riot Games tarafından piyasaya sürüldüğünden bu yana, dünya genelinde geniş bir oyuncu kitlesine ulaşmış ve oyun dünyasında kendine özgü bir yer edinmiştir. Oyunun bu denli büyük bir başarıya ulaşmasında, karakterlerin, bölgelerin, yeteneklerin ve diğer oyun unsurlarının adlandırılmasında kullanılan stratejilerin büyük bir rolü bulunmaktadır. Bu adlar, sadece birer etiket olmanın ötesinde, oyun evreninin kimliğini ve hikâyesini şekillendiren, aynı zamanda oyuncuların oyunla kurdukları duygusal bağı pekiştiren unsurlardır.

Tez çalışmasında, öncelikle adlandırma kavramı geniş bir perspektiften ele alınacak ve adlandırmanın neden stratejik bir eylem olarak değerlendirilmesi gerektiği tartışılacaktır. Bu çerçevede, adlandırma sürecine yansıyan siyasi, toplumsal, kültürel ve dini değerler detaylı bir şekilde incelenecektir. Ayrıca, mitler ve adlar arasındaki ilişki, kimlik oluşturma süreci ile adlandırma arasındaki bağlantı gibi konular da kapsamlı bir şekilde ele alınacaktır. Bu teorik çerçeve, video oyunları ve özellikle *League of Legends* oyunundaki adlandırma stratejilerini anlamak için sağlam bir temel oluşturmayı hedeflemektedir.

Tez, iki ana bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde, adlandırma kavramı ve oyun kavramı geniş bir literatür taramasıyla ele alınacak; adlandırmanın stratejik boyutları, mitlerle ilişkisi ve kimlik oluşturmadaki rolü ayrıntılı bir şekilde ele alınacak. Bu bölümde, adlandırmanın insanlık tarihi boyunca nasıl bir evrim geçirdiği ve toplumsal dinamiklerle nasıl şekillendiği derinlemesine incelenecektir. İkinci bölümde ise, video oyunlarında adlandırmanın stratejik parametreleri incelenecek ve *League of Legends* örneği üzerinden oyun karakterlerinin, bölgelerin, karakterlerin sahip olduğu yeteneklerin ve toplulukların adlandırılması analiz edilecektir. Bu bağlamda, oyun evreninin derinliklerine inilerek, adların oyun deneyimi üzerindeki etkileri detaylı bir şekilde ortaya

konulacaktır. Bu bölümde, *League of Legends* evreninin kendine özgü dinamikleri ve bu dinamiklerin adlandırma süreçleri üzerindeki etkileri her açıdan değerlendirilecek.

Sonuç olarak, bu çalışma, *League of Legends* örneği üzerinden video oyunlarında adlandırmanın stratejik bir eylem olarak nasıl yapılandırıldığını, bu süreçte kullanılan parametreleri ve bu adlandırmaların oyun başarısına olan katkılarını incelemeyi hedeflemektedir. Tez, adlandırmanın video oyunlarındaki rolünü anlamak ve bu süreçlerin oyun dünyasındaki etkilerini değerlendirmek için önemli bir kaynak oluşturmayı amaçlamaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

ADLANDIRMA MESELESİ VE OYUN KAVRAMI

Dilin en temel birimi adlar ya da daha genelleyici bir tabirle kelimeler sayesinde iletişim kurabilir, konuşabilir, düşünebiliriz. Nitekim adlar ile varlık arasındaki ilişkiye dair tartışmanın ana kaynaklarından biri olan Platon'un *Kratylos* diyaloğu bağlamında "ad" manasında kullanılan *onoma* terimi aynı zamanda daha kapsayıcı bir şekilde "kelime" anlamına gelir (Gören, 2016b, 75-76). Adı olmayan bir şeyin varlığından bahsedebilmek mümkün değildir. Bu sebeple adın ne olduğu ve ilk adlandırmanın nasıl ortaya çıktığı meselesi dilin kökeni sorusuyla beraber ortaya çıkmıştır.

Dilin temel yapı taşlarından biri olan adlar ve dolayısıyla adlandırma, tarih boyunca hem felsefecilerin hem de dilbilimcilerin meselesi olmuştur. *Şeyleri* temsil eden kelimeler olan adlar, dilin iletişimdeki ana araçlarından biridir ve insanların düşüncelerini ifade etmesi, dünyayı anlaması ve deneyimlerini paylaşması için elzemdir. Bir *şeyi* tanımlamak, sınıflandırmak ve iletişim sırasında belirli bir anlamın inşa edilmesi adlar vasıtasıyla gerçekleştirilir, dolayısıyla dilin evrimi ve kullanımı çerçevesinde adlandırmanın temsil ettiği *şey* ile arasındaki ilişkinin önemi ortaya çıkar. Dilbilimciler, adlandırmayı dilin yapısal ve semantik özellikleri bağlamında ele alırlar. Dilin evrimi, sesbilimi, sözdizimi, morfolojisi gibi dilin farklı unsurlarını inceleyerek adlandırmanın dil içindeki konumunu, semantik analizler yaparak kelimelerin anlamlarını ve bu anlamların nasıl inşa edildiğini anlamaya çalışırlar. Adlandırmanın dilin işleyişindeki rolü ve nasıl anlam ifade ettikleri, düşüncelerle nasıl etkileşim kurdukları dilbilimciler tarafından araştırılmaktadır. Felsefeciler ise adlandırmayı genellikle dilin doğası ve düşünce arasındaki ilişki bağlamında ele almaktadırlar. Dilin düşünce süreçlerini nasıl şekillendirdiği, dilin sınırlılığı ve dünyayı nasıl temsil ettiği gibi konular üzerinde dururlar. Dildeki ifadelerin

anlamlarını ve anlamın nasıl oluştuğunu anlamaya çalışmışlar, dilin doğruluğu ve mantığı konusunda düşünmüşlerdir. Dilin doğası hakkında farklı teoriler geliştirilmiş, dilin nasıl işlendiği, gerçeklikle nasıl ilişki kurulduğu ve yapısal özellikleri üzerinde çalışmalar yapılmıştır. Adlandırma meselesi, semantik, pragmatik ve dil felsefesi gibi disiplinlerle bağlantılıdır. Daha çok felsefi yönüyle ele alınan adlar için birtakım farklı tanımlar ortaya atılmıştır.

*Türk Dil Kurumu Dijital Sözlüğü*nde (TDK, n.d., "ad" maddesi) adlar ilk olarak bir kimseyi, bir şeyi anlatmaya, tanımlamaya, açıklamaya, bildirmeye yarayan söz, isim, nam olarak açıklanır. Devamında ise herkesçe tanınmış veya işitilmiş olma durumu ve canlı ve cansız varlıkları, duygu ve düşünceleri, çeşitli durumları bildiren kelime, isim tanımları bulunur. Zeynep Korkmaz, *Dilbilim Terimleri Sözlüğü*nde adların tanımına canlı ve cansız varlıklara, çeşitli somut ve soyut kavramlara ad olan kelime türü ve bir oluş ve kılış bildiren fiilin dışında kalan ve ad gibi çekilebilen kelime sınıflarının tümüne verilen ad olarak yer vermiştir (Korkmaz, 2020, "ad" maddesi). Kamile İmer, Ahmet Kocaman ve Sumru Özsoy'un hazırladığı *Dilbilim Sözlüğü*nde adların geleneksel dilbilgisinde kişi, yer ve nesnelerin adı ya da varlıklara ad olan sözcükler biçiminde tanımlandığını belirtmişlerdir. (Kocaman – Özsoy – İmer, 2019, "ad" maddesi)

Diğer dillerde hazırlanan sözlüklerde de adlar benzer şekilde tanımlanmıştır. *Cambridge Dictionary*'de (CD, n.d., "ad" maddesi) adlar için bir kişi, yer veya nesneyi işaret eden kelime ya da kelime grupları ve birinin veya bir şeyin sahip olduğu itibar tanımları kullanılmıştır. Öyleyse adları varlıklara, eylemlere, somut veya soyut *şeylere* işaret eden kelime veya kelime grupları olarak tanımlayabiliriz.

Bir kişiden, bir nesneden, bir duygudan veya bir eylemden bahsederken o *şeyin* adını kullanırız. Bir *şeyin* adı o *şeyi* tanımlar ve o *şeye* işaret eder. Dolayısıyla bir *şeye* ad verilmesi ve artık onun adı ile çağrılması ya da ona işaret edilmesi o *şeyin* varlığının kabul edildiğinin bir göstergesidir. Dilin sembolik birer aracı olarak kullanılan ve nesneleri, varlıkları veya kavramları temsil eden adlar ile temsil ettikleri *şeyler* arasında semantik

bir ilişki bulunur. Görünmeyeni adlandırmak onun varlığını ya da gücünün tezahürünü dile getirmektir (Croft, 2009, 151). Bir başka deyişle bir *şeyin* adını bilmek o *şeyin* varlığını kabul etmek, onu o dilde var etmektir.

Adlar ve dil üzerine gerçekleştirilecek çalışmalarda yaratıcı bir dünyaya, benzersiz bir kültüre, farklı türlere ve fantastik varlıklara sahip olmaları bakımından fantastik edebiyat zengin bir kaynak sunmaktadır. Fantastik edebiyat genel olarak adların dramatik amaçlarla ve karakterin kimliğini belirginleştirmek amacıyla kullanımına büyük önem verir ve dolayısıyla da onomastik çalışmaları için son derece verimli bir alandır. Fantastik edebiyatının en önemli yazarlarından J. J. R. Tolkien ve J. K. Rowling, ad-büyü çevresinde mitik ve folklorik motiflerden özellikle kötü karakterlerin adlandırılması esnasında sıklıkla faydalanırlar (Croft, 2009, 151). Örneğin J. K. Rowling'in kaleme aldığı *Harry Potter* serisinde herkesin korktuğu ve "kötü adam" olarak okuyucunun karşısına çıkarılan Voldemort karakterinin adı Harry Potter evreninde şeytani bir tabudur. Ölümünün üzerinden on iki yıl geçmiş olmasına rağmen büyücülerin büyük çoğunluğu onun adını anmaktan kaçınırlar ve kahramanlar tarafından da seri boyunca kullanılmaktan kaçınıldığı görülür. (Compagnone – Danesi, 2012, 129) Zira onun adını andıkları vakit var edileceğine inanılır ve adını zikretmek yerine ondan *Kim-Olduğunu-Bilirsin-Sen* diye bahsederler. J. J. R. Tolkien'in oluşturduğu Orta Dünya evrenini konu alan *Yüzüklerin Efendisi* serisi ve *Silmarillion* isimli derlemelerde, "kötü adam" olarak karşımıza çıkan karakter Sauron gerçek adından daha çok Mordor, Lugbúrz, ve Barad-dûr adlarıyla anılmaktadır. Yine aynı şekilde kendisi *The Dark Tower* olarak da anılmaktadır (Croft, 2009, 154). Cinler gibi metafizik varlıklar için de benzer bir durum söz konusu olabilir. Halk arasında, cinler için "üç harfliler" ya da "iyi sıhhatte olsunlar" gibi hüsnü tabirlere başvurulup doğrudan cin adının kullanılmasından kaçınılması buna örnek gösterilebilir. Bu davranış, adının zikredilmesiyle cinlerin varlıklarının kabul edilmesi ve çağrılmasına neden olabileceği inanışından kaynaklanıyor olabilir. Bu nedenle, dilin sembolik bir araç olduğunu ve adların da bu sembolizmin bir parçası olduğunu hatırlamak önemlidir. Adlar, bir şeyin varlığına işaret eder ve onu dile getirerek var kılarlar. Adı olan *şeyin* varlığının da bir göstergesi bulunmaktadır.

Dil, yalnızca belirli bir toplumsal bağlamda ortaya çıkar ve ilişkili bulunduğu sosyal bağlamı yansıtır (Cevizci, 2009, 634). Dil, bir topluluğun kültürünü, normlarını, değerlerini ve iletişim tarzını içermektedir. Sadece kelimelerin anlamlarını ifade etmez, aynı zamanda belirli bir düşünce biçimini ve sosyal ilişkileri de yansıtmaktadır. Her dil, konuşulduğu toplumun kültürel değerlerinden, tarihinden, sosyal yapısından ve hatta coğrafyasından etkilenir. Aynı dilin kullanımı sosyal sınıflar arasında dahi değişiklikler gösterebilir. Dilin sosyal bağlamı iletişimde kullanılan ifadeleri, jest ve mimikleri etkilemektedir. Bu sebeple dil, kelime dağarcığından daha fazlasını, bir toplumsal bağlamı da içerir. Dilin evrimi, toplumsal değişimlere ve etkileşimlere bağlı olarak gerçekleşerek dilin dinamik bir yapı olduğunu gösterir.

Öte yandan dil ve adlandırma arasında karmaşık, birbirinden ayrı düşünülemeyecek bir ilişki bulunmaktadır. Dilin temel işlevlerinden biri olarak adlandırma, nesneleri, kavramları, yerleri ve diğer varlıkları ifade etmektir. Dil adlandırmayı mümkün kılar ve adlandırma da dilin işleyişinde önemli bir role sahiptir. Adlar aracılığıyla anlam inşa edilmekte, her bir kelime bir şeyi temsil etmektedir. Dolayısıyla bu süreç, dilin kullanıcılarının dünyayı anlamasına ve tanımlamasına olanak tanır. İletişim adlar aracılığıyla sağlanır, dil kullanıcıları adlar vasıtasıyla şeyi başkalarına aktarabilir. Bireylerin ve toplulukların kimliklerini ifade etmelerine yardımcı olur. Adlar, bireylerin kimliklerinin belirleyicisidirler. Toplumsal, tarihsel olaylar, kültürün belleğinde yer edinmiş önemli kişiler ve diğer kültürel unsurlar adlar vasıtasıyla korunurlar. Bu nedenle dil ve adlar birbirlerini tamamlayan, ayrı düşünülemeyen kavramlardır. Dil, adlandırma eylemi sayesinde bir anlam oluşturur ve iletişim kurulmasına elverişli hale gelir. Öyleyse dilin temel işlevlerinden biri olarak adlandırma, iletişimin sağlanabilmesi için oldukça önemli bir konuma sahiptir.

1.1. ADLANDIRMA NEDİR?

Adlandırma meselesi ilk olarak dilin kökeni üzerine düşünülmeye başlanması ile birlikte gündeme gelmiştir. Özellikle yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren bilim dünyasında dilin kökeniyle ilgili yoğun araştırmalar yapılmaya başlanmıştır. İlki 1996'da Edinburgh'da yapılan "Evolution of Language" (Evolang) konferanslarıyla alana ilgi daha da artmış, bir anlamda 1866'da Paris'te getirilen yasaktan yüzyılı aşkın bir süre sonra dilin evrimi araştırmaları "rüştünü ispat" etmiştir (Fitch, 2002, 278).

Dilin kökeniyle ilgili tarihsel görüşler iki ana gruba ayrılabilir: İlk grup inanç kaynaklı açıklamalardır. Adem'e konuşma yetisinin verilmesi ve onun nesneleri adlandırması ya da Babil Kulesi hikâyesi gibi bilimsel olmayan, inanca dayalı açıklamalar uzun süre dilin kökeni çalışmalarının önüne geçmiş, bir arayışa geçilmemiştir. Ancak 18. yüzyıldan inanç merkezli köken açıklamalarının dışına çıkılmış, ilk çalışmalar belirmeye başlamıştır. 1950'li yıllardan itibaren dilin kökeni ile ilgili çalışmalar hız kazanmıştır. Dilin çok yönlü bir olgu olması onu antropoloji, biyoloji ve dilbilim gibi farklı disiplinlerin ilgi haline gelmiş ve bu konuda hararetli tartışmalar ortaya çıkmıştır. Dilin kökeni konusunu disiplinler farklı yönlerden incelemişlerdir. Gelişimsel psikoloji ve nöropsikoloji dil edinimi ve dil bozuklukları bakımından, ruh dilbilim dil yapısı bakımından, sinirbilim sinirsel ilişkiler bakımından, konuşma bilimleri konuşma fizyolojisi bakımından, arkeoloji ve antropoloji fosiller, endokastlar ve aletler bakımından, primatoloji ve karşılaştırmalı psikoloji hayvan iletişimi bakımından, davranış genetiği genetik ilişkiler bakımından, bilişsel bilimler, robotbilim, popülasyon biyolojisi modeller bakımından, dilbilim dil yapısı, dil değişimi ve evrensellikler bakımından dilin evrimini incelemişlerdir (Christiansen – Kirby, 2003, 303).

Platon'da dil ve düşünce arasındaki ilişki, ilk olarak düşünce ile varlık ve dolayısıyla dil ile varlık arasındaki ilişkiye dayanmaktadır. Ona göre, dil ile varlık arasında ise bir adlandırma ilişkisi vardır. *Kratylos* diyaloğunda varlıklara verilen adların doğruluğu hakkında yapılan tartışmada *idea* ile adlandırma ilişkisi üzerinde durulur (Müldür, 2016, 7). Varlıklara ad verme eylemi gerçekleşirken herkes nesnelere ad veremez, ad vermek aynı zamanda dilsel bir eylemdir. Adlandırma, görünüşteki, nesnelerin gerisindeki ideaların bilgisine sahip olan kişilerin üstesinden gelebileceği bir iştir (Altınörs, 2003, 61).

Dilin evrimi söz konusu olduğunda ise akla iki şey gelmektedir: Dilin biyolojik bir yeti olarak evrimi ve dillerin kültürel-tarihsel evrimi. Chomsky'nin öncülüğünü yaptığı görüş insanın dili edinebilmesi için önce bir dil edinme yetisine sahip olması gerektiğini ileri sürer. Buna göre kültürel olarak dilin ortaya çıkabilmesi için önce insanda biyolojik bir dil yetisinin bulunması gerekir. Öte yandan karşı görüşe göre dil bir biyolojik adaptasyon olgusudur ve doğal seçilim baskısı sonucu evrimsel olarak ortaya çıkmıştır. 1950'lerden sonra Chomsky ile birlikte dilin sonradan öğrenilen kültürel bir olgu olmadığı, biyolojik ve genetik olarak insanların bu yetiye doğuştan sahip olduğu görüşü yaygınlık kazandı. Karşıt görüşlülere göre ise dil, biyolojik bir adaptasyon sonucu ortaya çıkmamıştır, aksine kültürel bir evrim olgusudur. Sonradan öğrenilen ve kültürel olarak aktarılan bir özelliktir. Bunların yanı sıra dilin kökenine dair pek çok farklı teori bulunmaktadır. Bunlardan bazıları yansımaya dayalı, bazıları ise ihtiyaca dayalı teorilerdir. Bu teoriler birçok kelimenin nasıl oluştuğunu açıklasa da bazı kelimeleri açıklamakta yetersiz kalmaktadırlar. Ortaya atılan teorilerin fazlalığına da bakıldığında dilin kökeni meselesine dair kesin sonuçlara ulaşılamadığı görülmektedir.

Yapılan ilk adlandırmalara ilişkin yürütülen tartışmalarda ilk adlandırmaların doğayı taklit yoluyla yapıldığı ya da tamamen rastgele yapıldığı öne sürülmüştür. Doğalcılık ve uzlaşımcılık yaklaşımları arasındaki fark, adların nesnelere verilip

verilmemesi noktasında değil, adların işaret ettiği kalıcı ve aşkın anlamların varlığını kabul edip etmemek noktasında ortaya çıkmıştır (Poyraz, 2004, 228). Doğalcılık yaklaşımına göre adlar, insanların çevrelerindeki *şeyleri* tanımlama ihtiyacından doğmaktadır. Deneyimledikleri dünyayı kavramlaştırmak ve anlamlandırmak için adlara ihtiyaç duymuşlardır. Adlar, şeylerin doğal birer yansımasıdır. İnsanların doğuştan gelen zihinsel yeteneklerinin bir ürünüdür.

Platon için dilin anlamlı en küçük yapısı "ad"dır ve bu yüzden "ad"ın oluşum ilkelerine ışık tutmak ister (Dursun, 2019, 224). Demokritos da Hermogenes ile aynı düşüncededir ve insanların birbirleriyle iletişim kurabilmeleri için, nesnelerin adlarını bir uzlaşı sonucunda oluşturdukları kanısındadır. Fakat Platon buna karşı çıkmaktadır. Herkes için aynı gerçekliklerin olduğunu düşünen Platon, nesnelerin göreceli olduğu düşüncesini kabul etmez. Adlandırmanın konuşma eyleminin bir parçası olduğunu söyleyen Platon, adlandırmanın da bu eylem esnasında gerçekleştiğini söyler (Platon, *Kratylos* 387C; Gören, 2016a, 59-61). Ona göre "ad" adlandırmanın bir aracıdır ve bu nedenle bu aracı doğru kullanmak gerekmektedir (Platon, *Kratylos* 388B; Gören, 2016a, 63). Bu yaklaşıma göre dil yapılandırılmış bir sistem değildir. İnsan zihninin doğal bir ürünüdür ve evrimleşirken insanların zihinsel kapasiteleri, algıları ve düşünce süreçleriyle birlikte şekillenmektedir. Adlar da bu bağlamda ele alınır. Dilin doğal evrimi ve insan zihni arasında etkileşimin bir sonucu olarak ortaya çıkar. Adların evrimini ve doğal kökenini vurgularken dilin yapısını, dilbilimsel kuralları ve dil edinim sürecini daha az ön plana çıkarmaktadır. Bu yaklaşımda dil içsel bir yetenektir ve adlandırma da insanın bu doğal yeteneğine, doğal zihinsel işleyişlerine dayanır. Ortaya atılan yaklaşımlardan biri olan Uzlaşımcılık yaklaşımına göre adların dilin işleyişinin ve adların iletişimde kullanımının sosyal anlaşmalara dayandığını ileri sürer. Adlar ve anlamları toplumun dil kullanımı ve anlaşmalarıyla belirlenmektedir. *Şeylerin* temsilini yaparken adlar, temsil ettikleri

toplumdaki dil kullanıcıları arasında yapılan anlaşmalar, uzlaşımlar sonucunda ortaya çıkmıştır. Platon'a göre adlar, resimler gibi temsilden çok da öte bir şey değildir, resimlerde olduğu gibi nesne adlarında da temsil edilen şeye bazen eklemeler, bazen de çıkartmalar yapılabilir (Platon, *Kratylos* 431C; Gören, 2016a, 181). Anlaşılacağı üzere Platon, seslerle ve hecelerle adları oluşturmayı ve adlarla cümleler kurarak anlatımı tamamlamayı, resim yapma sanatına benzetmektedir (Dursun 2019, 228). Dilin toplumsal boyutunu ve dil kullanıcıları arasındaki anlaşmaları vurgulayarak, dilin doğal zihinsel yeteneklerden ziyade sosyal bir olgu olduğunu savunur. Dil kullanıcıları, adlar ve anlamları üzerinde ortak bir uzlaşı oluşturarak iletişim kurarlar. Yani, bir adın belirli bir nesneyi ya da kavramı temsil etmesi dil kullanıcılarının ortak kabulleri ve uzlaşımları doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Dil kullanımı ve adlandırma konusundaki anlaşmalar, toplumun ortak dil bilgisi ve kültürel normlarıyla şekillenmektedir. Bu yaklaşıma göre adların ve anlamlarının sosyal ve kültürel bağlamlara bağımlıdır. Adlar, toplumdaki insanlar arasındaki anlaşmalar ve kullanımlarla belirlenir ve bu anlaşmalar zamanla değişebilir. Bu nedenle, dilin evrimi ve değişimi adların anlamlarını ve kullanımlarını da etkiler.

Göstergelerin genel bilimi olarak tanımlanan göstergebilim, göstergelerin toplum içindeki varlığını incelemektedir. Ferdinand de Saussure'ün *Genel Dilbilim Dersleri*'nde tanımlandığı üzere dil, toplumsal alana ait dil, göstergelerin ilişkilerinden ve bağlantılarından oluşan bir dizgedir. Dilsel gösterge, gösterilen ve gösterenden meydana gelir. Bu noktada "dil göstergesi bir nesneyle bir adı birleştirmez bir kavramla bir işitim imgesini birleştirir" (Saussure, 1998, 109). Saussure'ün deyimiyle gösteren ve gösterilen hem algılanabilir hem de akla hitap eder niteliktedir. Göstergesi olduğu şeyin ya da nesnenin yönelimsel olarak ikiliğidir. Yapısalcı dil kuramına göre dil göstergelerindeki gösterenler grubu hiçbir zaman gösterilenler grubunun bire bir karşılığı olamazlar:

Gösteren ve gösterilen, "gösterme" ediminde birleşen iki farklı evrendir. Örneğin "ben", "sen", "o" gösterenleri hiçbir zaman aynı gösterilene tekabül etmezler, konuşucuya göre sonsuz miktarda gösterilene aittirler, fakat bu sonsuzluk iletişimi engellemez. Bu sebeple anlaşmanın sağlanabilmesi için bu gösterenlere ihtiyaç duyulur. Bu gösterenler farklı gösterilenlere işaret etseler de bir uzlaşı sonucunda dil temel işlevini de yerine getirebilmekte, iletişimi sağlamaktadır. Göstergebilimin öne çıkan bir diğer ismi ise Charles Sanders Pierce'tür. Ona göre göstergeler bütün olguları kapsarlar ve mantıkla yakından ilişkilidirler. Saussure'ün aksine Pierce göstergeyi ikili karşıtlıklar olarak değil, üçlüklere bölmüştür. Pierce, göstergelerin mantıksal işlevini vurgularken, Saussure toplumsal işlevleri üzerine odaklanmıştır.

Saussure'e göre göstergebilim, dilbilimin bir alt dalı iken Roland Barthes'a göre ise göstergebilim, dilbilimi de bünyesinde barındıran genel bir bilimdir. Barthes, göstergebilim çalışmalarında Saussure'ün aksine yazıya değil moda, mutfak, yazın gibi alanlardaki göstergebilimin rolü üzerinde durmuştur. Ona göre yalnızca dil göstergesi değil, tözü, sınırları ve türü ne olursa olsun her türlü gösterge göstergebilimin kapsama alanındadır. Göstergebilim, olayları meydana getiren en temeldeki ayrılıklar dizgesini betimlemeyi hedefler.

Antik Yunan'a kadar izlerini sürebildiğimiz dil teorilerinin temel varsayımı dil ve bununla birlikte kavramların, insanların dünyadaki nesneleri ve *şeyleri* adlandırmalarına ve etkilemelerine imkân veren bir olgu bir araç olmasıdır (Cevizci 2011, 1227). Bu anlayış çerçevesinde dil, dünyayı yansıtan bir unsur olarak görülmektedir. Bunun temellendiği kavrayış ise bir nesne ile ona verilen ad arasında tözsel bir bağlantının olduğudur (Aygül Özdoğan, 2002, 108).

Rus Biçimcilik akımının ve Prag Dil Okulunun kurucularından biri olan Roman Jakobson, yapısalcılığın gelişmesinde etkili olan isimlerden biridir. Yaptığı çalışmalar Lévi-Strauss ve Roland Barthes gibi isimlerin üzerinde belirleyici bir etkiye sahiptir. Yapısal analizin felsefe ve antropoloji gibi disiplinlere de uyarlanmasını sağlamıştır. Jakobson, dili insanın çeşitli yönleri ve faaliyetleri bağlamında açıklamaya çalışmış, edebiyat, psikoloji, Göstergebilim gibi kültür araştırmalarının alanına girerek disiplinler arası çalışmalara öncülük etmiştir (Nesterova Coşkun, 2023, 327). Jakobson (1972, 73) dili tüm insanlar için zihinsel ile ruhsal bir yaşam aracı ve iletişim aracı olarak görür. Ona göre sözcenin iletişim sürecinde dilin aktarım ve etki potansiyelini betimleyen işlevleri bulunmaktadır. "Dilin işlevleri" olarak adlandırdığı bu işlevler genel olarak dilin ve onun ayrı birimlerinin işleyişinin analizi ve sözel söylem ile yazılı metin üretiminin prensiplerini incelemektedir. Dilin insan yaşamındaki rolünü ve sunduğu olanakları belirlemek için dil işlevi terimini kullanarak çalışmalarıyla dilin toplumsal ve bireysel yaşamdaki rolü üzerinde durur.

Jakobson'un dil modelinde metadil (metalingual) terimi ön plana çıkar. Metadil terimini mantık alanından ödünç alır ve bir yandan dış dünyadan söz eden "nesneye yönelen dil" ve dilin kendisini konu edinen metadil arasında ayrım yapar (Jakobson, 1959, 234). Onun modelinde bu terimin işlevi gönderici ve alıcının iletişim için kullandıkları dilin kendisinin açıklanmasıyla ilişkilidir. İnsanın toplumsallaşma koşulu olarak dilin başta iletişim kurmak, düşünme edimini desteklemek, gerçekliği yansıtmak, kültür dünyasını teşkil etmek, bilgiyi düzenlemek, iletmek ve muhafaza etmek gibi işlevlerinden bahsedilebilir. Roland Barthes, dilin göstergelerden oluştuğunu ve bu göstergelerin sosyal ve kültürel yapılarla ilişkili olduğunu, göstergelerin ise toplumsal anlaşmalarla belirlendiğini savunan yapısalcı bir yaklaşıma sahiptir. Dil, göstergelerin ve işaretlerin karmaşık bir ağı olarak görülür ve anlamlandırma sürecinde önemli bir rol oynar. Barthes,

göstergenin tanımını yapmadan önce Hegel, Wallon, Peirce ve Jung'un göstergeyi ele alış biçimlerini inceler. Barthes (1979, 29), özellikle belirti ile simgeye ilişkin olarak Hegel ile Wallon'un simgenin iki öğesi arasında bir benzerlik ya da nedenlilik bağlantısı kurduğunu, Pierce'e göre ise böyle bir bağlantının olmadığı, üstelik Pierce'de simgenin de varoluşsal olmadığını, Jung'da ise varoluşsal olduğunu vurgular. Saussure'ün gösteren ve gösterilenin diyalektik sonucu göstergeyi oluşturduğu görüşünü eleştirir. Ayrıca gösterge ile gösterenin sıklıkla birbiri yerine kullanılarak yanlışlık yapıldığını vurgular ve göstergenin anlatım düzlemini oluşturan gösteren ile içerik düzlemini oluşturan gösterilenden oluştuğunu ifade eder. Gösterge ona göre dilsel ve göstergebilimsel olarak ikiye ayrılır. Gösteren ve gösterilen bir yandan dilbilimin içindeki biçim, diğer yandan dilbilimin dışındaki töz karşıtlığını verir. Roland Barthes (1979, 31), "biçim"i dilbilim dışındaki hiçbir öncüle başvurmadan dilbilimin tüketici, yalın ve tutarlı bir biçimde betimlenebilecek olgular olarak tanımlarken "töz"ü ise dilbilim dışı öncüllere başvurulmadan betimlenemeyecek dilsel olguların çeşitli görünümlerinin tümü şeklinde tanımlar. Biçim ve töz anlatım ve içerik düzlemlerine yerleşerek yapılan incelemelerin dilbilimsel göstergeden çok göstergebilimsel göstergenin kolay anlaşılmasını sağlar (Bircan, 2015, 22).

Barthes'ın düşünceleri göz önünde bulundurulduğunda adların da göstergelerin bir türü olarak değerlendirilmesi mümkündür. Barthes, göstergelerin anlamının toplumsal ve kültürel bağlamlara bağlı olduğunu vurgulamaktadır. Aynı şekilde adlar da toplumsal ve kültürel anlaşmalarla belirlenmiş bir çeşit göstergelerdir ve belirli bir nesne, kişi veya kavramı, yani *şeyleri* temsil ederler. Çalışmalarını daha çok semiyoloji alanında yürütse de Barthes'ın dilin göstergesel işleyişini, anlamın yapısını ve toplumsal anlaşmalarla göstergeler sistemini anlamaya yönelik çalışmaları göz önünde bulundurulduğunda,

adların göstergelerin bir alt kategorisi olarak görülmesi mümkündür. Barthes'ın göstergeler konusundaki yapısalcı yaklaşımıyla adlar üzerine de eğilinebilir.

Yapısal antropolojinin önde gelen isimlerinden Fransız antropolog Lévi-Strauss da adlar ve adlandırma meselesine antropolojik bir yaklaşımda bulunmuştur. Tıpkı Barthes gibi o da dilin göstergesel bir sistem olduğunu düşünmektedir. Bilimin indirgemeci ve yapısalcı olarak iki farklı işleyiş tarzına sahip olduğunu iddia eden Lévi-Strauss, kompleks fenomenleri basit fenomenlere indirgeyerek açıklama girişimini indirgemeci yöntemin tarzı olarak yorumlayıp bazı fenomenlerin daha basit fenomenlere indirgenemeyecek kadar karmaşık olduğunu söyler. Lévi-Strauss (2013, 42) böyle bir durumda bu fenomenlerin açıklanabilmesi için bu fenomenler arasındaki ilişkinin nasıl orijinal bir sistem oluşturduklarına bakmak gerektiğini, bunun da yapısalcılığın işleyiş şekli olduğunu söyler. Bu sistemde toplumun kültürel göstergelerini ve kategorilerini yansıtan göstergeler olan adların ve dolayısıyla adlandırmanın önemli bir yer tuttuğunu savunur.

Ona göre adlar ve adlandırma, insanların düşünce süreçlerini ve kültürel düzenlemelerini etkilemektedir. Adlar, bir *şeyin* toplumdaki yerini belirler ve toplumsal ilişkilerini şekillendirir. Ayrıca adlar bir *şeyin* evrensel kategorilerle bağlantısını da sağlamaktadır.

Lévi-Strauss'un "yapısal akrabalık teorisi" adlı çalışması, adlandırma sisteminin nasıl kültürel göstergeler ve sosyal ilişkilerle bağlantılı olduğunu açıklamaya çalışır. Akrabalık ilişkileri ve aile yapısı üzerinde yaptığı çalışmalarda, insanların akrabalık bağlarını nasıl adlar aracılığıyla inşa ettiğini ve bu adlar üzerinden toplumsal düzenlemeler gerçekleştirdiğini vurgular. Lévi-Strauss (2012, 82) akrabalık sisteminin bir dil gibi olduğunu ifade eder. Nasıl dilbilimde sesbirimler bir yapı içerisinde anlamı belirtiyorsa akrabalık ifadelerinin de anlam oluşturan ifadeler olduğunu belirtir (Lévi-Strauss, 2012, 61). Bunun yanı sıra Lévi-Strauss, adlar ve adlandırmanın toplumların düşünsel düzenlemelerine, kültürel normlara ve göstergesel sistemlere nasıl katkıda bulunduğunu anlamak için dilbilim, semiyoloji ve yapısal antropoloji arasında bağlantılar

kurar. Adlar, sembolik birer araç olarak işlev görür ve toplumun anlam sistemlerini yansıtır.

Sonuç olarak, Lévi-Strauss'a göre adlar ve adlandırma, toplumun sembolik düzenlemelerini ve kültürel kategorilerini yansıtan önemli sembollerdir. Adlar, insanların düşünce süreçlerini ve toplumsal ilişkilerini etkilerken, aynı zamanda kültürel sembollerin işleyişini anlamak için önemli bir araştırma alanı da sunar.

Antik çağlardan bu yana adlandırma meselesi ile ilgili olarak ortaya atılan çeşitli görüşlere bakıldığında bazılarına göre ilk adlandırmaların ilahi olduğu, dini temellere dayandırıldığı görülmektedir. Bazılarına göre ise dilin kökeni ve adlandırma edimi bilimsel temellere dayandırılmaktadır. Adlandırma hakkında ortaya atılan görüşlerin geneline bakıldığında adlandırma ediminin dil ve düşünce bağlamlarında ele alındığı görülmektedir. Adların kökeni kimi zaman nesnelerin bizatihi kendisine, "varlıklarına" dayandırılırken kimi zamanda düşüncenin varlığına dayandırılmıştır. Bu görüşlere göre nesnenin varlığının ardından ya da var olan bir düşüncenin ardından adlandırma eylemi gerçekleştirilmiştir. Platon'un *Kratylos* diyaloğuna, Jakobson'un meta dil kavramına ve Barthes'ın göstergeler ekseninden adlara yaklaşımına bakıldığında adların ve nesnelerin ya da daha genel bir tabirle *şeylerin* arasında bir neden-sonuç ilişkisi bulunduğu, dilin temel işlevini gerçekleştirebilmesi, aktarım sağlanabilmesi için bir toplumsal uzlaşıya ihtiyaç duyulduğu görülmektedir.

1.2. ADLANDIRMA NİÇİN SIRADAN BİR EYLEM DEĞİL, STRATEJİK BİR EYLEMDİR?

İnsanlar kendilerini adlandırdıkları şeyler üzerinden ifade etmektedirler. Adlar vasıtasıyla bir kimseyi, bir şeyi tanımlar, tasvir eder, açıklar ve bildirirler. Seslendirmek veya hatırlayabilmek için canlılara, yerlere, öznelere ve nesnelere ad verirler (Arifoğlu, 2020, 125). Dolayısıyla adlandırmanın insanın bilme isteği ve iletişim kurma ihtiyacı ile ortaya çıktığı söylenebilmektedir. İnsan, varoluşundan itibaren ilk olarak kendisini, daha

sonra yakın çevresi olmak üzere gittikçe genişleyen bir çember ile tanımaya, dolayısıyla da *şeylere* ad vermeye başlar.

Adlandırma, *şeyleri* yani bir nesneyi, kavramı, eylemi veya olayı temsil etmek için kullanılacak dilsel sembolleri seçme ve kullanma işidir. Bir şeyin adının seçiminde ve dolayısıyla da kullanımında birtakım kıstaslara uyması beklenebilir. Zira adlandırma yalnızca bir dilbilimsel eylem değil, aynı zamanda kültürel, toplumsal ve siyasi etkileşimlerin de bir yansımasıdır. Şeylerin nasıl adlandırıldığı, bir toplumun değerlerinin, tarihçesinin, siyasi görüşlerinin ve kültürel kimliğinin yansımalarıdır ve bu bağlamda ipuçları da sunabilir. Adlandırmada ad, bir tanımlama, sınıflandırma işaretidir. Bu işaretlemeyi yapan ise ad veren kişinin kendisidir. Ad, ad vericiye mahsus, özgür bir yaratımdır ve kendi öznelliğinin geçici bir dışa vurumu olarak ad vericinin kabiliyetiyle ortaya çıkar (Lévi-Strauss, 2016, 238). Ancak adlandırma edimini gerçekleştiren kişinin toplum içerisindeki herhangi bir kişi olmamasına dikkat edilir (Kızıloğlu, 2021, 46). Bir adın toplum tarafından kabul edilmesi için ad verme edimini gerçekleştiren kişinin toplum içerisinde, mensupları arasında bir güvenilirliğe, otorite veya etki sahibi olması gerekmektedir. Adlandırma eyleminin gerçekleştirilmesinde bir başvuru noktasına ihtiyaç duyulabilir ve bu figürün toplumun sıradan mensuplarından biri olması beklenmez.

Adlar, bir toplumun kültürü ve tarihi hakkında bazı ipuçları taşıyabilirler. Bütün bunlar göz önünde bulundurulduğunda yapılan adlandırmaların rastgele değil aksine bazı kültürel, siyasi ya da dini arka planlara dayandığını söylemek mümkündür.

Toplumların belleklerinde yer edinen hikâyeleri hatırlatma, kültürel değerleri canlandırma ve devam ettirme, trajik deneyimleri unutturma veya hatırlatma, kimlik oluşturma veya egemenlik kabul ettirme gibi birtakım amaçlar doğrultusunda yapıldığı söylenebilir.

1.2.1. ADLANDIRMAYA SİYASİ DEĞERLERİN YANSIMASI

Adlandırma, siyasi, kültürel ve toplumsal dinamiklerin dile yansımasıdır ve bu dinamikler sebebiyle zaman içerisinde değişebilir. Bir toplumun kimliği, değerleri ve tarihi hakkında derinlemesine bir bakış açısı sunar.

Örneğin yer adlandırmaları yani ülkelerin ya da bölgelerin adlandırmaları yapılırken çoğunlukla tarihi süreçler göz önünde bulundurulur. Bölgelerin tarih boyunca farklı egemenlikler altına girmesi, o bölge için kullanılan adın değişmesine sebep olabilir. Dört farklı imparatorluğa başkentlik yapan İstanbul için kullanılan adlarda değişiklikler olmuştur. MÖ 7. yüzyılda temelleri atılan şehir ilk olarak *Byzantion* adıyla anılır. Daha sonraları yürütülen Latinleştirme politikaları ile ismi Latince olan *Byzantium* ile değiştirilir. Sonraları adı Büyük Konstantin'in isteğiyle ilk olarak *Nova Roma* olarak anılmaya başlanır ve ölümünün ardından da Büyük Konstantinos'un anısına adı *Konstantinopolis* olarak değiştirilir. Müslüman toplumlarda *Konstantiniyye* adıyla anılan şehir, Rumlarda Yunanca εἰς τήν Πόλι(ν) (/is tin boli/(n)) yani "şehir'e" adıyla anılır. Balkanlar'da *Stambul* adıyla anılırken Ruslarda *Çarigrad* yani "Çar'ın Şehri" olarak kullanılmıştır. Bu bağlamda yer adlandırmaları yapılırken o bölgede egemen olan siyasi gücün belirleyici olduğu ya da yine siyasi ameller doğrultusunda bir adlandırma yapıldığını söylemek mümkündür.

Yalnızca yer adlarında değil, dillerin adlandırmalarında da yine siyasi muktedirin etkili olduğunu söylemek mümkündür. Kırgızca-Kırgız Türkçesi, Azerice-Azeri Türkçesi-Azerbaycan Türkçesi, Türkmence gibi dillerin, kendi başlarına bir dil mi yoksa Türkçenin bir lehçesi mi olduğuna dair bazı tartışmalar süre gelmektedir. Kültürel, siyasi ve dilbilimsel faktörler çerçevesinde şekillenen bu tartışmalar, dilbilimciler tarafından dilin kendi başına yeterli dilbilimsel özelliklere ve karmaşıklığa sahip olup olmaması, farklı bir etnik grubun veya toplumun önemli bir parçası olarak algılanarak ayrı bir dil statüsü kazanıp kazanamayacağı ve siyasi bağımsızlık ve egemenlik göstergesi olarak kabul edilip edilemeyeceği üzerinde durmaktadır. Dolayısıyla bunların "dil" adını mı yoksa "lehçe" adını mı taşıması gerektiğine dair bir uzlaşıya varılamamıştır. Kültürel,

siyasi ve dilbilimsel faktörler çerçevesinde şekillenen bu tartışmalar, dilbilimciler tarafından dilin kendi başına yeterli dilbilimsel özelliklere ve karmaşıklığa sahip olup olmaması, farklı bir etnik grubun veya toplumun önemli bir parçası olarak algılanarak ayrı bir dil statüsü kazanıp kazanamayacağı ve siyasi bağımsızlık ve egemenlik göstergesi olarak kabul edilip edilemeyeceği üzerinde durmaktadır. Dolayısıyla bunların "dil" adını mı yoksa "lehçe" adını mı taşıması gerektiğine dair bir uzlaşıya varılamamıştır.

Ulusal tarihe yansıyan olaylar ve travmatik deneyimler de adlandırma yapılırken etkili olan faktörlerdendir. Belirli olayları hatırlatmak ya da unutturmak amacıyla yer ve bölge adları ya da semboller değiştirilebilir. Sümer (2021, 2633), 1910 yılında İstanbul'da yaşayan 80 bin kadar sokak köpeği hijyen problemleri ve salgın hastalıkların yayılmasını engellemek amacıyla toplatılarak daha sonra Hayırsızada adıyla anılacak Sivri Ada'ya sürgün edildiğinden bahseder. Burada aç ve susuz bırakılan köpeklerin ölümüne kadar halkın daima seslerini duyabildikleri, ölümünün ardından İstanbul'da yaşanan depremler ve Balkan Savaşları ardından yaşanan toprak kayıpları bu trajik olaya bağlanmış, adanın ismi Hayırsızada olarak anılmaya başlanmıştır. Yine aynı şekilde 19 Mayıs Millî Mücadele'nin başlaması, 9 Eylül İzmir'in Kurtuluşu, 18 Mart Çanakkale Zaferi gibi son derece önemli ve toplumun hafızasında yer edinen tarihler yalnızca belli bir zaman dilimini işaret etmek yerine bayramların ya da üniversite, cadde, meydan, sokak veya çeşitli resmi veya kamu kuruluşlarını ifade eden birer ad haline gelmişlerdir. 15 Temmuz darbe girişiminin ardından pek çok şehirdeki cadde, sokak, bulvar ve meydan adlarının, otogarların, okulların, mahallelerin, olayın gerçekleştiği Boğaziçi Köprüsü'nün adının değiştirildiği örnek olarak gösterilebilir. 19 Mayıs tarihi ile olduğu gibi Türkiye Büyük Millet Meclisi'nin açılışı olan 23 Nisan, Büyük Taarruz 'un zaferle sonuçlandığı gün olan 30 Ağustos, Cumhuriyet'in ilan edildiği 29 Ekim ve Mustafa Kemal Atatürk'ün ölüm tarihi olan 10 Kasım'da yine toplumun belleğinde önemli yer tuttuğundan özel gün ve haftalar için birer ad olmuştur.

Toplumsal çatışmalar da adlandırma yapılırken etki eden faktörlerden biri olabilir. Toplumsal hareketler ya da azınlık grupları, adları değiştirerek kendi varlıklarını ve kimliklerini daha iyi ifade etmeye çalışabilir. Bunlar, genellikle geçmişte yaşanan

travmatik tecrübelerin, ayrımcılığın ve baskının birer yansıması olarak ortaya çıkabilirler. Osmanlı Devleti'nin çekilişinin ardından Balkanlar'da kurulan devletlerin kendi milliyetlerini devletlerinin adı olarak belirlemeleri ya da ırkçılıkla mücadele ve eşitlik adına başlayan ve "Black Lives Matter" adıyla anılan hareketi buna örnek olarak gösterebiliriz.

1.2.2. ADLANDIRMAYA TOPLUMSAL VE KÜLTÜREL DEĞERLERİN YANSIMASI

Adlandırma eylemi üzerinde kültürel ve toplumsal arka planların da yansımaları bulunmaktadır. Nesnelerin, kavramların, yerlerin ve hatta kişilerin adları ait oldukları toplumun inançları, değerleri, tarihçesi ve kültürel kimliği hakkında ipuçları sunulabilmektedir.

Geleneksel ritüellerin, kültürel pratiklerin adlandırma üzerinde bazı belirleyici etkilerinin olduğunu söylemek mümkündür. Örneğin yeni doğan bebeklere verilen adlar toplumun değerlerini veya aile ilişkilerini yansıtırlar. Bu da toplumun kültürel mirasını ve kimliğini devam arzusundan kaynaklanabilmektedir. Nair (1972, 37-38), çocuğun doğduğu dönemde ebeveynlerin, içine doğduğu toplumun veya çocuğun kendisinin bulunduğu durumların taşıyacağı ad üzerinde etkili olduğunu belirtir.

Adesanmi (2012, 59), adların kıyıda köşede kalmış anlamları içinde saklayan bir deneyim evi olduğunu söyler. Adların anlamlarının iletilmek istenen mesajlar, dilekler, zihinlerine kaydettikleri tarihler ve duydukları minneti ifade ediş şekilleri olarak yorumlanabileceğini ileri sürer. Eski Türk adlarından Aybike, Çağrı, Bilge, Aybars, Osmanlı Devleti'nin kurucusu ve aynı zamanda müslümanların dört büyük halifesinden biri olan Osman, yine eski padişahların adlarından Mehmet, Mustafa, Selim, Ahmet, Türkiye Cumhuriyeti'nin kurucusu Mustafa Kemal Atatürk'ten dolayı Ata, Kemal gibi adlar; yakın dönem tarihine etki eden Deniz, Mahir, Alparslan, Nihan adları; Yeşilçam yıldızlarının adları olan Filiz, Tarık, Türkan, Gülşen, Ediz, Şener; kültürel değerlerin yeni doğan bebeklere ad verilirken etkili olmasına örnek olarak gösterilebilir. Zaman içerisinde

kültürlerin gelişmesi, birbirleriyle etkileşim içinde olması sebebiyle adlar arasında da birtakım alışverişler yaşanabilir. Örneğin son dönemde kullanımı yaygınlaşan, Lila, Melis, Melisa, Lina, Alya, Arya gibi adlar bunlardan bazılarıdır.

Adlar, gerçekten de bir toplumun kültürüne ve tarihine ışık tutabilmeleri bakımından oldukça önemlidir. Sadece tanımlamakla kalmaz, aynı zamanda somut varoluş gerçeklerinin, kalıplarının son ürünüdürler (Odebode, 2011, 79). Adlar, bireylerin bir yerin, nesnenin ya da topluluğun parçası olarak kendisini görmesini, ona kendisini ait hissetmesini, kültürel kimliklerini ifade etmesini de sağlayabilir. Alperen, Ülkü, Nihal, Gökalp, Devrim, Deniz, Hilal, Eren gibi adlar farklı kimliklere işaret edebilir.

1.2.3. ADLANDIRMAYA İNANÇ SİSTEMLERİNİN VE DİNİ DEĞERLERİN YANSIMASI

Adlandırma yapılırken inanç sistemlerinin ve dini değerlerin de etkisi büyüktür. Yalnızca kişi adlarında değil, yer ve mekân isimlerinde de bu değerlerin yansımalarını görmek mümkündür. Birçok yer, inanç sistemlerine veya dinlere atıfta bulunan isimlerle adlandırılır. İsrail toprakları içerisinde kalan ve üç büyük din için de kutsal kabul edilen şehre İslâm toplumlarında Kudüs adı verilirken Hristiyanlarda *Jerusalem* ve Yahudilerde İbranice telaffuzuyla *Yerushaláyim* adı verilmektedir. İstanbul'da bulunan, MS 6. yüzyılda kilise olarak inşa edilen Ayasofya'nın adı "kutsal" anlamına gelen "Aya" ([H]agia) sözcüğü ile Yunanca bilgelik" anlamındaki *sophia* sözcüğünün bileşkesidir. İstanbul'un fethinin ardından *camii* haline getirilerek böyle adlandırılan yapı, 20. yüzyılın ortalarına doğru "müze" statüsüne geçip bu şekilde adlandırılmış, 2020 yılında yeniden "camii" olarak faaliyete açılmıştır. Yine Ayasofya'nın cami, kilise ya da müze olarak adlandırılmasında da dini ve kültürel değerlerin etkili olduğunu söylemek mümkündür. Yine İslâm toplumlarınca kutsal atfedilen Mekke ve Medine şehirlerinin de İslâmiyetin ardından adlarının günümüzdeki hali aldığını söylemek mümkündür. Mekke'nin eski adı bazı araştırmacılara göre Bekke, Medine'nin ise Yesrib'dir.

İnanç sistemlerinin kutsal metinlerinden veya hikâyelerinden alınan bazı yer ve kişi adları da yine adlandırma üzerinde etkili olmuştur. Kur'an'da kıssaların en güzeli olarak zikredilen Yusuf Kıssası'nın etkisiyle Yusuf adı güzellik ile bağdaştırılarak yeni doğan güzel yüzlü çocuklara verilen bir ad halini almıştır. Yine Adem'den itibaren pek çok peygamberin adı ve dini figürlere ait hikâyelerle ön plana çıkan bazı adlar günümüzde hala daha çocuklara verilmektedir. Bazı peygamberlerle veya dini figürlerle özdeşleştirilen karakteristik özelliklerin de bu adın verildiği çocukların karakterlerinde etkili olduğuna inanılmaktadır. "Yusuf gibi güzel", "Ömer gibi adil" gibi tabirler de bu şekilde dile kazandırılmıştır.

Rasonyi'ye göre Hristiyanlığı kabul eden Macarlarda olduğu gibi İslâmiyeti kabul eden Türklerde de saha itibarıyla kuzeyden güneye inildikçe ve zaman bakımından yeni çağa yaklaştıkça İslâm dininin tesiri altında birinci derecede Arap, ikinci derecede Acem adları yerleşmiştir (Rasonyi, 1971, 26). Bu etkiyi doğrulayan bir diğer kaynak *Divanü Lugat-it Türk*'tür. Divan'da yer alan 110 civarındaki kişi adının %20'si Arap kökenli olup ad sistemine uygun bir yapının izlendiği görülmektedir (Amanoğlu, 2000, 5).

Birçok ad doğrudan ya da dolaylı olarak dini anlam ve değerlere atıfta bulunabilir. Allah'a verilen diğer adlar, peygamberlerin adları ya da onlar için kullanılan sıfatlar da birer ad olarak karşımıza çıkabilir. Bunlara örnek olarak Resul, Ekrem, Emin, Mehmet, Mustafa, Kasım, Muhammet, İsa, Yakup, Musa, Davut, Süleyman gibi adlar örnek olarak gösterilebilir. Yine peygamberlerin eşlerinin ya da diğer aile fertlerinin adları için de aynı şeyi söylemek mümkündür. Özellikle Meryem, Ayşe, Fatma, Hatice, Havva gibi adlar bu durumun örnekleri arasında sayılabilirler. Kutsal metinlerde geçen bazı kelimeler de ad olarak kullanılabilir. Kezban, Beyza, Feyza, Eyüp, Furkan, Gamze, Gazi, Hasan, İhsan, Kadir, Kader, Zehra gibi adlar Kur'an'da geçen ve yaygın olarak kullanılan adlardandır.

Bazı inanç sistemlerine ait doğa üstü varlıklara ve kavramlara verilen adlar da yine adlandırma yapılırken etkili olmaktadır. Örneğin kutsal metinlerde adları geçen melek isimleri de olduğu gibi ya da ufak değişikliklere uğrayarak ad olarak kullanılabilir. Cebrail, Michael, Ezekiel, Mikail, Mâlik bunlara birer örnektir.

Dini mezhepler de yine özellikle yeni doğan çocuklara verilen adlar üzerinde etkili olabilir. Örneğin Alevilerde Ali, Gazi, Songül, Güler, Hıdır, Hasan, Hüseyin gibi adlarla sıklıkla karşılaşılır (Uysal, 2012, 243). Katoliklerde, Isaac, David, Samuel, Elizabeth, Peter, Catherine, Theresa, Gabriel, John, Margeret, Agnes gibi adlarla, Ortodokslarda ise Alexander, Dmitry, Ivan, Marina, Paul, Nicholas, Sophia, Helen, Anastasia gibi adların yaygın olduğunu söylemek mümkündür.

1.3. MİTLER VE ADLAR BİRBİRLERİNİ NASIL ETKİLER?

Mitlerin tanımlarından biri, dünyada bulunanların adlandırılması, sınıflandırılması, anlamlandırılması ve kuşaklar boyunca aktarılmasıyla oluşan ilkel bilimdir (Çobanoğlu, 2001, 21). Genellikle bir toplum veya kültür tarafından oluşturulan geleneksel veya efsanevi hikâyeleri ifade eden bir terimdir. Toplumların geçmişlerini, kökenlerini, tanrılarını, kahramanlarını, evrenin nasıl oluştuğunu ve evrensel temaları anlatan anlatılardır.

Mitler, bir toplumun kültürel kimliğinin bir parçasıdır ve ortak bir anlatıyı paylaşarak toplumun mensupları arasında bağ kurarlar. Bu hikâyeler, toplumsal düzeni ve inanç sistemini sürdürmek, geçmişten gelen kültürel mirası korumak ve toplumsal değerleri aktarmak amacıyla kullanılırlar. Bilimsel veya tarihsel gerçeklere dayanmayabilir; bunun yerine, sembolik, mitolojik varlıklar ve olaylarla dolu kurgusal bir dünyaya odaklanırlar. Genellikle evrenin yaratılışı, tanrılar ve kahramanlar arasındaki etkileşimler, doğa olayları, insanoğlunun kökenleri ve hayatın anlamı gibi evrensel temaları ele almaktadırlar.

Lévi-Strauss, dilbilimci Ferdinand de Saussure'ün dilbilim çalışmalarını antropoloji disiplinine uyarlayarak mit, hediye alışverişi, inanç biçimleri, akrabalık… gibi kültürlere ait özelliklerden elde ettiği verileri toplulukların çözümlemesinde kullanmıştır (Nar, 2019, 31). İnsanlar, nesneleri, varlıkları, yerleri veya kavramları adlandırarak onları tanımlar ve anlamlandırırlar. Adlandırma süreci, dil ve kültürlerin bir parçasıdır ve toplumların kendilerini ifade etmek ve dünyayı anlamak için kullandıkları bir araçtır. Bu iki kavramın

ilişkisi, mitlerin adlandırmayı etkilemesi veya adlandırmanın mitlere dayanması şeklinde ortaya çıkabilir.

1.3.1. MİTLER VE ADLANDIRMA ARASINDAKİ İLİŞKİ

Mitler, bazen belirli bir varlığın veya olayın adlandırılmasına yol açabilirler. Genellikle mitlerdeki karakterler veya olaylar ait oldukları toplumların hafızalarında yer edindiğinden o toplumun değerleri, inançları ve inanışlarıyla etkileşim içerisinde ve yansıtıcısı konumundadır. O toplumun mitlerinde yer alan bir tanrının o mitteki rolü veya bir kahramanın özellikleri göz önünde bulundurularak o tanrıya veya kahramana atfedilen önem ve değer neticesinde, belirli varlıkların veya olayların adlandırılmasında önemli bir rol oynarlar.

Mitlerin etkisi, sadece adlarla sınırlı değildir. Mitlerin kültürlerin diğer yönlerine de etkisi vardır. Mitler, insanların hayatlarını, inançlarını, değerlerini ve davranışlarını şekillendiren hikâyelerdir. Bu hikâyeler, bir toplumun kimliğini ve tarihini yansıtabilir. Örneğin, bir mitte geçen bir karakter, o toplumun değerlerini temsil ediyor olabilir. Bu karakter, başka hikâyelerde de yer alabilir ve bu sayede toplumun değerleri hakkında daha fazla bilgi sağlayabilir. Türk mitolojisinde Umay adı verilen bir ruhun varlığından söz edilir. İlk olarak Orhun Abideleri'nde ismi geçen bu kutsal ruh, Kültigin Abidesi'nin doğu cephesinde "Umay gibi annem hatunun devletine, küçük kardeşim Kül Tigin er adını aldı" olarak geçer (Kaya, 2007, 46). Bu dizelerde Kül Tigin'in topluma yararlı bir iş yapıp yiğitlik sıfatını kazanmasına kadar erginlik adını alana kadar Umay isimli ruh tarafından korunduğundan bahsedilmektedir.

Mitler, aynı zamanda insanların hayatındaki zorluklarla başa çıkmasına yardımcı olan öğütler de içerebilir. Bu öğütler, insanların davranışlarını şekillendirmelerine ve toplumsal normları belirlemelerine yardımcı olabilir. Mitler, adlandırma sürecini önemli ölçüde etkileyebilir, çünkü bir karaktere veya yere verilecek adı etkileyebilirler. Örneğin, bir mitteki bir tanrının veya kahramanın adı, bir kişi, hayvan veya yer için bir isim haline

gelebilir. Ayrıca, mitler bir kültürün değerlerini ve inançlarını yansıtan yeni isimlerin oluşturulmasını da ilham verebilir.

Bazı kültürlerde, isimlerin anlamları önemlidir ve bir kişinin adı onların kişiliği ve karakterleri hakkında ipuçları verebilir. Bu nedenle, adlandırma sadece bir nesneyi tanımlamakla kalmaz, aynı zamanda kültür, inanç ve değerler hakkında da bilgi sağlayabilir. Ancak, adlandırma süreci zaman içinde değişebilir ve bazı adlar artık kullanılmaz hale gelebilir. Bu değişimler, bir kültürün tarihine ve evrimine dair önemli bilgiler içerebilir.

Benzer şekilde, adlandırma da mitlerin oluşturulmasını etkileyebilir. Bir toplum, belirli bir varlığı veya yeri yerel mitlerle ilişkilendirebilir veya belirli mitleri temsil etmek için adlandırma kuralları oluşturabilir. Adlandırma ve mitler arasındaki ilişki, dil, kültür ve mitolojinin temel bir unsuru olarak karşımıza çıkar.

Önemli olan, isimlerin ve mitlerin, bir toplumun değerlerini, inançlarını ve tarihini yansıtan sembolik bir sistem parçası olduğunu anlamaktır. Adlar, sadece nesneleri tanımlamak için üretilmiş etiketler değildir, aynı zamanda kültürel öneme sahiptirler ve bir anlam taşırlar. Benzer şekilde, mitler sadece halk tarafından oluşturulup anlatılan hikâyeler değil, bir toplumun kültürel kimliğini ifade etmenin ve korumanın bir yoludurlar. Bu ilişki, dil, kültür ve mitolojinin birbirini etkileyen unsurları arasında gerçekleşir. Adlandırma, mitlerin anlatımını, paylaşılmasını ve devamını sağlarlar. Mitler ise toplumların adlandırma sürecini etkiler ve adlandırmayı zenginleştirirler.

Sonuç olarak, adlar, adlandırma ve mitler arasında karşılıklı bir ilişki vardır. Adlandırma, mitleri etkileyebilir ve mitler, adlandırmayı şekillendirebilir ve mitlerin aktarılmasında kullanılan adlar toplumun kültürel ve mitolojik mirasının bir parçası haline gelebilir.

1.4. ÖZEL ADLAR VE KİMLİK OLUŞTURMA MESELESİ

1.4.1. KİMLİK İNŞASI

Kimlik, insanların kendilerinin kim olduğu, ne tür insanlar oldukları, ve diğerleri ile nasıl ilişki kurdukları hakkındaki görüşlerini yansıtan kavramdır (Hogg – Abrams, 1988, 2). Geleneksel anlamda kimlik terimi birbirini etkileyen ve gelişen kendilik ve başkası imajlarını ifade etmektedir (Katzenstein, 1996, 59). Kimlik kavramı, insanın doğumu itibariyle başlayan bir süreçtir. İnsanlığın kendisi kadar eski olan kimlik kavramı, insanın başkalarıyla kurduğu ilişkiler sayesinde kendisini tanımlaması, yaşantısına yön vermesi ve aidiyetini göstermesiyle ilişkilidir. İnsanın kendi özünü bilme çabası antik dönemlerden günümüze kadar uzanmaktadır. Kimlik sorunu, Sokrates'in "kendini tanı!" doktrininden yola çıkarak insanın kendisini arayışının, felsefenin öncelikli sorunu olarak görülmektedir (Yılmaz, 2012, 14). Bu süreç içerisinde yapılan değerlendirmeler insanın kendisini ya da diğer insanları koyduğu yeri anlamlandırmak ve ilişkileri şekillendirmek açısından oldukça önemlidir. Bunlar göz önünde bulunduğunda kimlik kavramının da belirgin hale geldiği görülmektedir (Erdem, 2023, 1079). Adlar, bireylerin kimliklerini belirleyen temel unsurlardan biridir ve bu iki kavram birbiriyle yakından ilişkilidir. Oduyoye (1997, 162), bir adın veya bir sembolün kimliğin belirleyicisi olduğunu söyler. Adsız olmak ile kimliksiz olmanın aynı şey olduğunu, adların kişilerin kimliğinin ayırt edilmesinde belirleyici olduğunu vurgular. Ona göre kişi adları, o ada sahip olan kişiyi/adın taşıyıcısını hatırlamak/hatırlatmak için kullanılan birer dilsel semboldür. Bir bireyin adı onun hem bireysel hem de toplumsal ve kültürel kimliği ile yakından ilişkili olabilir. Dolayısıyla adlar, kimlik inşası esnasında son derece büyük bir önem taşır. Haraway (1991, 155), kimliğin ötekilik, farklılık ve özgünlüğü yarattığını öne sürmektedir. Bir kişinin veya bir grubun kendine özgü özelliklerini, inançlarını, kültürel mirasını ve benzersizliğini ifade eden şey kimlikleridir. Kendini tanımlama ve toplum içerisindeki yerini bulma ve belirlemede önemli bir rol oynamaktadır. Aynı zamanda bu grubun veya bireyin toplumun çoğunluğundan farklı olduğu algısını yaratır. Bu durum dil, etnik köken, kültür, din veya diğer benzeri faktörlerle ilişkili olabilir ve diğerleri ile o kişi

veya grup arasındaki ayrımın göstergesi konumunda bulunur. Çeşitliliğin ifade edilmesi noktasında yine kimliğin tanımlayıcı olduğu görülmektedir. Bireyin veya bir grubun kendisine has ve benzersizliğini, özgünlüğünü ifade eden yine onun ya da onların kimlikleridir.

Adlar, bireyin diğerleri arasından sıyrılmasını sağlar. Bir sembol olarak ad, bireyi tanımlayan, tanınır hale getiren şeydir. İnsanlar, adları aracılığıyla tanımlanabilir, kalabalıkların arasından ayırt edilebilir hale gelerek iletişimi de daha kolay hale getirir. Bir bireyin adını bilmek, onun kimliğini belirlemek için önemlidir.

Turkle (1995, 261), kimliğin 'sabit bir varlık' olmadığını ve sürekli iletişim ağı içinde dolaşarak "sınırlarımızı öğrenmemize izin veren içsel bir çeşitlilik" yarattığını iddia eder. Her ne kadar ayırt edici bir işlevi bulunsa da kimlik, sabit bir varlık değildir ve zaman içerisinde değişime uğrayabilmekte, gelişebilmekte ve çeşitlenebilmektedir. Doğası gereği bir bireyin veya bir grubun kendisini tanımlaması, algılaması ve ifade etmesiyle ilgili olan kimlik, bu ifade şeklinin, algıların ve tanımların değişmesiyle birlikte gelişir ve değişime uğrar. Dolayısıyla bireyin veya grupların kendisi sınırlarını öğrenmesiyle, gelişim göstermesi ile birlikte algılayışları ve ifade ediş şekilleri de sabit kalmayarak değişiklik gösterir.

Fearon (1999, 2), kimlik kelimesinin birbiriyle bağlantılı olmak üzere iki anlamda kullanıldığını ifade eder. Bunlar 'sosyal' ve 'kişisel' kimlik olarak adlandırılabilir. İlk anlamda kimlik sadece bir toplumsal kategoriye atıfta bulunabilir, bir etiketle işaretlenmiş ve mensubu olduğu toplumla şekillenen karakteristik özellik ve nitelikleri kazandıran kurallarla belirlenen bir kişiler kümesini ifade eder. Kişisel kimlik, ikinci anlamında bir kimlikle, kişinin gurur duyduğu veya sosyal olarak sonuçları olan ancak daha çok değiştirilemez özelliklerdir.

Mevcut olarak kullandığımız 'kimlik' kelimesinin anlamı, kelimenin daha eski anlamlarını yansıtan sözlük tanımları tarafından iyi bir şekilde karşılanamamaktadır. Şu andaki 'kimlik' anlayışımız oldukça yeni bir toplumsal oluşumdur ve oldukça karmaşıktır (Fearon, 1999, 1-2).

1970'lerde gittikçe popülerleşmeye başlayan kimlik kavramını ilk kez bireysel ve psikolojik bir temelde ele alan Erikson olmuştur (Özdemir, 2010, 15). Ona göre kimlik, bireyin biyolojik özellikleri, psikolojik olarak gereksinim duydukları, ilgi alanları ile içinde yaşadığı kültürün araçları tarafından birlikte şekillenir (Erikson, 1968, 91). Bireylerin cinsiyetleri, fiziksel görünümleri, fiziki ve bilişsel kapasiteleri, bunlarla ilgili kendiliği biyolojik yönleridir. Gleason (1983, 926), şimdiki kimlik anlayışımızın son kırk yılda gelişmiş olduğunu, özellikle Erikson'un 'kimlik krizi' kavramından yola çıkılarak oluşturulduğunu söyler. Erikson'a göre bu krizlerin başarıyla çözümlenebilmesi, sağlıklı bir benlik duygusunun oluşturulabilmesi için oldukça önemlidir. Bu kriz dönemleri, bireyin kişisel bilincini oluşturması, toplumsal gelişimini sağlaması bakımından son derece önemli dönemlerdir. Dolayısıyla kişinin benliğinin bir parçası ve belirleyicisi olarak adı da büyük bir öneme sahiptir.

Oxford İngilizce Sözlüğü (OİS, n.d., ''kimlik''maddesi) kimliği bir kişinin veya şeyin her zaman veya her durumda aynı olma durumu veya gerçeği; bir kişinin veya şeyin kendisi olduğu ve başka bir şey olmadığı durum veya gerçek; bireysellik, kişilik olarak tanımlar.

Turkle (1995, 256) Kenneth Gergen'i alıntılayarak kimliği kişiliklerin bir karışımı olarak tanımlar ve yetkinliğin sınanması, bütünün bütünlüğü değil, doğru temsilin doğru zamanda ve doğru bağlamda ortaya çıkışı olduğunu söyler (Ecenbarger, 2014, 35).

Bu noktada medya kullanıcılarının kimliklerini inşa etmelerinde oldukça büyük bir öneme sahiptir. Van Looy (2015, 2), medyanın kullanıcıların kimlik inşaları esnasında onlara rol model olarak alabilecekleri, davranışlarını taklit edebileceği, düşünce ve görüşlerini benimseyebilecekleri unsurlar sunması bakımından önemini vurgular.

Cohen (2001, 261), bunu "izleyicinin bir karakterin kimliğini, hedeflerini ve bakış açısını üstlendiği yaratıcı bir süreç" olarak tanımlar. Cohen, kimlik inşasını yalnızca karaktere verilen duygusal bir tepki olarak değil, medya tüketicisinin hayali olarak bir karakterin bakış açısını aldığı ve ona karşı değil, onunla birlikte hissettiği bir süreç olarak görmektedir (Van Looy, 2015, 2).

Medya karakteriyle özdeşleştiğinde, izleyici üyeleri kendilerini karakterin düşünceleri ve eylemleri ile ilişkilendirir ve bu nedenle olaylardan doğrudan etkilenmeden dolaylı olarak deneyimleyebilir ve öğrenebilirler (Van Looy, 2015, 2).

Flook (2006, 58), internetin ilerlemesi içerik sağlayıcıların daha karmaşık hizmetler sunmasına olanak sağlayacağını savunmuştur. İnternetin sadece metin okuma ve görüntüleme/izlemeden daha fazlasını yapacağını temellendirir. *World of Warcraft, Second Life* gibi büyük çevrimiçi çok oyunculu oyunların yükselişi bu teorisini desteklemeye yardımcı olur. Günümüzde *League of Legends, Grand Theft Auto V, Metin II* gibi oyunların da bunu destekler nitelikte olduğunu görebilmekteyiz.

Dijital oyun kullanımı ile geleneksel medya kullanımı arasındaki ayırt edici özelliklerden biri, dijital oyunların oyuncuya temsilde aktif bir rol bırakmasıdır (Van Looy, 2009, 60). Geleneksel medyada okuyucu veya izleyici öncelikle bir tanık, görünmez ve masum bir gözlemci iken, dijital oyunlarda oyuncu, oyun içi kimlik üstlenir ve sanal eyleme aktif bir şekilde katılır (Van Looy, 2015, 4).

1.4.2. ÖZEL ADLARIN KİMLİK İNŞASINDAKİ YERİ

Adlar ile kimlik oluşturma arasında yakından bir ilişki söz konusudur. Bir şeyin kimliği ifade edilmek istendiğinde ilk başvurulan o şeyin adı olur. Adlar, şeyleri tanımlamak ve ayırt etmek için kullanılırlar. Dünyadaki her toplum insanlara bir kimlik etiketi vermek için ad verir. Ancak adların neye göre seçildiği toplumlardan toplumlara göre değişiklik gösterebilir (Mutunda, 2016, 75).

Adlandıran, yeni bir ad veren veya halihazırda verilmiş bir adı kullanan kişinin, kullandığı ad ile ad verilen şey arasındaki ilişki adın seçimi ile ortaya çıkar (Croft, 2015, 105). Bir kişiye verilen ad, kişinin kimliği hakkında bazı ipuçları sağlayabilir ve sosyal bağlamda onunla ilişkilendirilir. Örneğin, bir kişinin adı, kültürel veya etnik kökeni, cinsiyeti veya ailesiyle olan ilişkisi gibi bilgileri yansıtabilmektedir.

Etnologlar, adların bir bireyin bireyselleşmesini ve müstakil varlık kazanmasını sağlamanın yanı sıra kişinin aile, kabile ya da topluluk içindeki konumunu, hatta akrabalık

ilişkilerindeki değişikliklerin ayrıntılarına varana dek aktardığını kaydetmişlerdir (Gören, 2015, 87-88). Nitekim Furness, bir ad almanın hayatın başlangıç noktası olduğunu söylemektedir. Ebeveyn tarafından bir adın verilmesi ona göre en önemli anne baba görevlerindendir (Gören, 2015, 87).

Bazı toplumlarda çocuklara verilen adlar ile o toplum mensuplarının kültürel belleklerinde yer edinen bilgiler arasında bir bağ bulunur. Kültürel bellek, bir toplumun geçmiş deneyimlerini, değerlerini, inançlarını ve geleneklerini içeren kolektif hafızasıdır. Adlandırma ise dil ve kültürün bir parçası olarak nesneleri, varlıkları ve kavramları tanımlamak ve ayırt etmek için kullanılan sembolik bir araçtır. Bu sebeple adlandırma, kültürel belleğin aktarılmasında önemli bir rol oynamaktadır.

Kültürel bellekte saklanan hikâyeler, mitler, tarihi olaylar veya kültürel semboller, adlandırmada kullanılan isimlerin kaynakları olabilir. Toplumun geçmişi ve kültürel anlatıları, adlandırmayı şekillendiren ve isim seçimlerini etkileyen bir kaynak olarak karşımıza çıkabilmektedir.

Zawawi (1998, 75), adların bir toplumun üyelerinin kendilerini nasıl gördüğünü gösterdiğini söyler. Ona göre adlar, insanların hayatlarındaki değerleri, gelenekleri ve olayları yansıtmaktadır. Bunlar göz önünde bulundurulduğunda toplumların belleklerinde yer edinen hikâyeler ya da figürler çocuklara ad verilmesi esnasında gün yüzüne gelir ve etkili olur.

Zaman zaman bir toplumda ön planda olan ve medyada yer alan adlar da yine çocuklara o kişiye benzer özelliklere sahip olması umularak verilebilmektedir. Bu da yine o figürlerin toplum üzerindeki etkisinin bir göstergesidir. Yine o ailenin özellikle yaşça büyük fertlerinin ya da atalarının adlarının da sıklıkla çocuklara verildiği, bir çeşit ad geleneğinin devam ettirildiği görülmektedir.

Mohome (1972, 171-172), Sotho kültüründeki adlandırma eylemi üzerine yaptığı çalışmada aile büyüklerinin adının yeni doğan bir çocuğa verildiğinde ikisinin arasındaki ilişkinin daha yakın olduğunu gözlemlediğini bildirmiştir.

Kimlik oluşturmak ise daha geniş bir kavramdır ve adlar, bireyleri tanımlamak ve onlara bir kimlik kazandırmak için kullanılan sembolik bir araçtır. Bir kişinin toplum içindeki yerini, aidiyetini ve bireysel kimliğini yansıtabilmektedir.

Adlandırma, bir bireyin sosyal ilişkilerini, kültürel bağlantılarını ve aidiyetini belirleyen bir faktördür. Bir kişinin adı, ailesinin geçmişine, kültürel köklerine veya inanç sistemine atıfta bulunabilir. Bir topluluğa ait olma duygusunu güçlendirebilir ve kişinin kimlik inşasında önemli bir rol oynayabilmektedir. Mbiti (1970, 76) Afrika dinleri ve felsefesi ile ilgili yaptığı çalışmada Afrika toplumlarındaki adlandırma eyleminin işleyişi üzerinde durmuş, bu toplumlarda adların genellikle karakter ve kişi hakkında bazı ipuçları barındırdığını ileri sürmüştür.

Kimlik, bir bireyin benzersiz niteliklerinin toplamıdır ve yaş, cinsiyet, meslek, ilgi alanları, inançlar, değerler ve deneyimler gibi birçok faktörü de içerebilir. Adlar, bu kimlik unsurlarının bir parçasıdır ve bireyler kendilerini başkalarına tanıtmak için kullanırlar.

Kimliğin çok katmanlı bir kavram olmasına karşın adlandırma bunun bir yönünü karşılamaktadır. Adlandırma bir bireyin sosyal kimliğini, kültürel kimliğini ve kişisel kimliğini etkileyen önemli bir unsurdur, bir kişinin toplumsal rollerini, ilişkilerini ve etkileşimlerini belirleyebilir ve kimlik inşasında bir araç olarak kullanılabilir.

Kişi adları; tarih, felsefe, dilbilim, sosyal antropoloji, edebiyat ve sosyoloji gibi farklı disiplinlerin çalışma alanları içerisinde yer almakta ve her disiplinde farklı yönleriyle incelenmektedir (Uysal, 2012, 239).

Özel adlar, bir bireyin veya topluluğun tanımlanması, ayırt edilmesi ve ifade edilebilmesi için son derece önemlidir. Adlar, bireyin varlığının ve biricikliğinin yegâne kanıtını oluştururlar. Bir kişinin kalabalıktan ayrışmasını, başkalarının arasından sıyrılmasını sağlayan şey ona verilen, taşıdığı addır. Dolayısıyla özel adlar yeni bir kimlik inşası esnasında son derece önemlidir.

Adlandırma eylemi esnasında göz önünde bulundurulan dini, kültürel ya da siyasi bazı yansımalar sonucunda bir bireye verilen ad, onun kimliği hakkında birtakım ipuçları

verebilir. Özellikle bazı kültürlerde isimlerin anlamları ve geleneksel önemi bulunmaktadır, bireyin kimliğine, inançlarına, kültürel kökenleriyle ilişkisini ifade edebilir.

Adlar, dil sosyolojisi bakımından bir toplumda veya grupta sosyokültürel süreç ve yapıların anlaşılmasına yardımcı olur (Çelik, 2005, 21). Dolayısıyla dil ile kimliğin arasındaki ilişkinin en güncel taşıyıcılarından biri de kişi adlarıdır (Uysal, 2012, 238).

1.5. OYUN KAVRAMI VE VİDEO OYUNLAR

1.5.1. OYUN NEDİR?

İnsanın var oluşundan bu yana doğasında var olan *Oyun* ve *Oynama İsteği*; belli bir zaman ve mekân çerçevesinde gündelik hayatın dışına çıkarak, gerilim, denge, tartım, birbirinin yerine geçme, karşıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm gibi özellikleriyle, belli bir zaman ve mekân çerçevesinde hayatın dışına çıkarak gerçekleştirilen bir etkinliktir (Tekerek, 2006, 53). İnsanın en temel gereksinimlerinden biri olarak oyun öncelikle gönüllü bir eylemdir. Bu nedenle insanı özgürleştirdiği gibi insana haz duygusu yaşatır. Gönüllülük temelinde oynanan oyun bütün bu özellikleriyle insanı geliştiren, zenginleştiren, özgürleştiren bir yaşantıdır (Mahalli, 2011, 1).

Ünlü Hollandalı düşünür Johan Huizinga, oyunları ve oynama eylemini kültürel tüm aktivitelerin temeli olarak görmüş ve bu ikilinin sanat, felsefe, adalet ve politika gibi toplumun çeşitli alanlarına nasıl sızdığını incelemiştir. Dinsel törenlerde tekrarlanan danslar ve ayinler ilk oyunların, aynı zamanda ilk sanat eserlerinin sebebi olmuştur. Aynı zamanda oynamak sözcüğü Arapça, Fransızca ile Germen ve Slav dillerinde "bir müzik enstrümanını çalmak" anlamında da kullanılabilmektedir. Dolayısıyla Huizinga, oyunu sadece bir eğlence veya boş zaman aktivitesi olarak değil, insan kültürünün temel bir unsuru olarak ele alır. Ona göre oyunlar, sadece kültürün bir yansıması değil, aynı

zamanda kültürü oluşturan ve şekillendiren önemli bir güçtür. Kendiliğinden, kültürden bağımsız olarak var olan bir özelliğe sahiptirler. İnsan topluluklarının belirgin bir hale gelmesinden de önce var olan bir etkinlik olarak kabul edilir ve Huizinga'ya göre oyun, kültürün bir parçası olmanın ötesine geçen, kültürü etkileyen ve dönüştüren bir güç olarak karşımıza çıkar (Huizinga, 2018, 213). Kendisi, oyunu sadece eğlence ve rekabet amacı taşıyan bir etkinlik olarak görmez, oyun aynı zamanda oyuncunun normalde rasyonel olduğu kabul edilen durumdan çıkarak kuralların ve gerçeklikten farklı bir dünyaya dahil olduğu bir alan sunar. Oyunun içine girdiğinde oyuncu normalde geçerli olan rasyonel düşünce ve davranış kurallarından sıyrılarak irrasyonel bir varlık haline gelir. Ona bunu sağlayan ise oyunun kendisidir. İçine girdiği yeni evren, gerçek dünyasından uzaklaştığı, kuralların gerçek dünyadakinden farklı olduğu, belirli bir bağlam içinde geçerli olan mantıkları ve normları benimsemesine olanak tanır. Oyunun bu özelliği sadece bir eğlence biçimi olarak değil, aynı zamanda toplumsal bir fenomen olarak da değerlendirilmesine sebep olmaktadır. Oyun, topluluklar arasında birleştirici bir güç olarak işlev görebilir ve kültürel normların oluşumunda etkisi olabilir (Huizinga, 2018, 214). Gadamer, bununla ilgili olarak her oyunun nesnel kuralları olduğunu ve bu kurallar tarafından oyunun yönlendirildiğini söyler. Oyunun kendisi bu kuralların nesnelleşmesi değil, aksine, her oyunun bu kuralların ötesinde kendini yeniden gerçekleştirmedir. Aksi halde oyun bir defa oynandıktan sonra bütün kuralları ile gerçekleştirilmiş olacağından oyunu tekrar tekrar oynamanın anlamı kalmayacaktı. Gadamer (1989, 101-110), bu sebeple bir oyunun oyuncuların oyunun kurallarını nesnelleştirmesiyle değil, oyuncuların onun oyun olduğunu, kabul edip kendilerine ait özellikleri de oyuna dahil edebildikleri zaman oyunun anlamlı hale geldiği görüşündedir. Çünkü ona göre oyun bir tecrübedir ve tecrübe edilen şey nesnelleştirilememektedir. Gadamer'in oyunlarla ilgili görüşleri daha çok anlamın dilselliği ve sanat eserlerinin anlaşılması bağlamındadır ancak bu görüşlerini video

oyunlar ile bağdaştırmak da mümkündür. Video oyunları geleneksel anlamda sanat eserlerinin estetiğinden farklı bir estetikle üretilmesine ve sinema gibi disiplinlerden farklı üretim metotlarını kullanmasına rağmen, nihayetinde bir sanat yapıtı gibi gören gözün yorumlayacağı unsurlar barındırır. Gadamer'in Hermeneutik yaklaşımı, video oyunlarının anlaşılması ve değerlendirilmesi konusunda da anlamlı bir sonuç doğurabilir. Gadamer'in oyunları kurallar ve yorumlama arasındaki ilişki üzerinden ele alması, oyun deneyimi ve oyuncunun oyuna dahil olması, sanatsal ve estetik boyutlar bakımından bu meseleye aşağıda, 4.2'de değinilecektir.

İnsanların günlük uğraşlarının dışında kalan zamanda, eğlence, eğitim, sağlık gibi belirli bir amaca yönelik olarak fiziksel ve zihinsel yeteneklere, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, yetenek, zeka, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinliklerdir (Hazar, 2000, 7). Oyunların, insanların sosyal uyum, duygusal olgunluk, beceri geliştirme ve zevk alma gibi ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Genellikle kurallar ve belirli bir bağlam içinde gerçekleşen oyunlar, oyuncuları etkileyerek onlara bir deneyim sunarlar. Yalnızca fiziksel aktiviteleri değil, aynı zamanda zihinsel yetenekleri, stratejik düşünceyi, problem çözme becerilerini ve sosyal etkileşimi geliştirmeye de yardımcı olurlar, gruplar arasında bir bağ kurma ve sosyal ilişkileri güçlendirme konusunda etkilidirler. Dolayısıyla oyunların boş zamanları doldurmaktan ziyade sosyal etkileşimi artıran, zihinsel ve fiziksel yetenekleri geliştiren, eğlenceli ve amaç odaklı etkinler olduğu söylenebilmektedir.

1.5.1.1. OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI

Çok sayıda farklı tür altında değerlendirilen oyunlarla ilgili olarak farklı yaklaşımları esas alan birden fazla sınıflandırmanın da yapıldığı görülmektedir. Özellikle Roger Colliois'nın oyun sınıflandırması, oyun sınıflandırmaları esnasında temel olarak alınır. Colliois'a (2001, 12) göre oyunlar *agôn, alea, mimicry* ve *ilinx* olmak üzere dört başlık altında değerlendirilir. Bu ayrımların tamamıyla kapsayıcı olamayacağını ifade eden Collois, oyunun genel prensipleri bakımından en doğru sınıflandırmanın bu şekilde yapılacağını söyler. Bu oyun sınıflarını Türkçeleştirerek şans oyunları, gösteri-rol oyunları, macera-heyecan oyunları, mücadele-yarışma oyunları olmak üzere dört farklı oyun sınıfı bulunmaktadır. (1) Şans oyunlarını (alea) oyuncunun enerji toplamak veya harcamak yerine oyunun gidişatını talihine bıraktığı oyunlardır. Fiziksel beceri ve strateji önemli değildir. Oyuncu kendi güçlerinden ziyade başka güçlere inanır ve kendisini buna teslim eder. (2) Gösteri-rol oyunları (mimicry) ise oyuncuların kendi kişiliklerini dışında bir rol üstlendiği ve o role uygun olarak oyunu oynamaya çalıştıkları oyunlardır. Oyuncu gerçekte olduğundan daha farklı bir dünyada, hayali bir evrende oyunu oynar. Taklit ve gösteri öğelerini kapsayan, belirli bir karaktere bürünme davranışını esas alan yapıya sahip oyunlardır. (3) Macera-heyecan oyunları (ilinx) ise baş döndürücü, bu vesileyle de oyuncusunu sevindiren, coşturan, heyecan veren ve bundan zevk almasını sağlayan eğlenceler olarak sınıflandırılmıştır. (4) Mücadele-yarışma oyunlarını (agôn) rekabeti ön planda tutan, mücadele gerektiren oyunlar olarak ele almıştır. Motor becerilere ya da zekâ gücüne dayanan stratejik oyunları bu sınıfta incelemiştir. Avedon – Smith ise oyunları fiziksel beceri oyunları, strateji oyunları, şans oyunları olmak üzere üç farklı sınıfa ayırmaktadır (Hazar, 2021, 9-10): (1) Fiziksel beceri oyunlarını fiziksel yeteneklerini söz konusu eden oyunlar olarak tanımlar. Oyun içerisindeki değişimler, rakip takımın avantaj ve dezavantajları, ani ve doğru karar verebilme becerileri oyunun sonunun belirleyicisi

olabilirler; (2) öte yandan strateji oyunları oyuncunun zekâ ve strateji gücüne, doğru karar verme becerisine bağlı olan oyunlar olarak tanımlanır; (3) şans oyunlarıyla ise oyunun gidişatının talihe ve tesadüflere bırakıldığı oyunları ele alır. Bu sınıflamalara karşın, Hazar oyunları klasik oyunlar ve modern oyunlar olmak üzere sadece iki grupta değerlendirmektedir: (1) Klasik oyunları oyuncuların doğada kendiliğinden var olan materyalleri kullanarak oyun araç gereçlerini, oyun alanını ve oyun kurallarını bizzat kendilerinin belirlediği, yaratıcılık ve üretkenliği ön planda tutan, yapıları gereği sınırlı sayıda oyuncunun yer alabildiği oyunlar olarak tanımlamaktadır. (2) Modern oyunları ise oyuncuların kendilerine hazır bir biçimde önceden sunulmuş olan oyun araç gereçleri, oyun alanı, oyun kurgusu ve oyun kurallarının profesyonel bir süreç içinde şekillendiği oyunlar olarak açıklar. Bu oyunların bir açıdan meta değerlerinin olduğunu söyler, oyunların yaratım sürecinde profesyonellerin yer aldığını, dolayısıyla da oyun ve oyuncuların bu meta değerinin bir parçası olarak kabul edildiğini öne sürer. Diğer açıdansa bu oyunların oynanış şekli ve kullanılan araç gereçler açısından da klasik oyunlara göre farklılık göstermektedir. Onlarca kişinin aynı anda oynayabildiği, mekân ve zaman olgusunun ortadan kalktığı, devasa sanal bir dünyanın oyun alanını teşkil ettiklerini söyler. Video oyunların tamamını da bu sınıfın içinde değerlendirmektedir (Hazar, 2021, 13).

Her üç sınıflandırmaya da bakıldığında sınıflandırmaların kapsayıcılıkları konusunda bazı soru işaretleri oluşabilmektedir. Colliois'nın sınıflandırmasına bakıldığında video oyunları bahsedilen dört sınıftan sadece birine yerleştirmek mümkün değildir. Günümüzde video oyunların çeşitliliği ve yaygınlığı göz önünde bulundurulduğunda bir oyun aynı anda bütün sınıflara ait olabileceği gibi yalnızca iki veya üçüne de ait olabilir. Örneğin oyuncu video oyunlarda başka bir karaktere bürünür ve oyun hikâyesi içerisinde farklı bir rol alır. Dolayısıyla video oyunları gösteri-rol oyunları

sınıfına dahil edebiliriz. Fakat başka bir video oyunda ise oyuncunun şans faktörü ön planda bulunabilir. Böylece de aynı anda video oyun her iki sınıfın da mensubu olarak ele alınabilir. Avedon – Smith'in sınıflandırmasında da benzer bir durum söz konusudur. Video oyunlarının yerleştirilebileceği kesin sınırlarıyla birbirinden ayrılmış bir sınıflandırma söz konusu değildir. Bu oyunlar, Avedon – Smith'in yaptığı üç sınıflık sınıflandırmanın bütün sınıflarına aynı anda dahil olabilmektedir. Dolayısıyla doğru bir sınıflandırmanın ve oyun türü adlandırmasının yapılabilmesi için daha kapsayıcı bir *oyun sınıflandırması* yapılmalıdır. Hazar'ın sınıflandırmasına gelinecek olursa klasik oyunlar ve modern oyunlar olarak yapılacak bir sınıflandırmada genel olarak *oyun*un anlam çerçevesi içerisinde kalan bazı türlerin dışarıda kaldığı söylenebilir. Video oyunlar, mevcut halleriyle modern oyunlar sınıfı içerisine alındığında yeni çıkan veya çıkacak olan oyunların bu kategori altında sınıflandırılamama gibi bir durumu söz konusu olabilir. Aynı zamanda video oyunların klasik oyunlar kategorisi içerisinde yer alamayacağı da göz önünde bulundurulunca ortaya oyunların sınıflandırılması meselesi çıkmaktadır. Bu sebeple oyunların sınıflandırılmasında kıstas olarak kabul edilebilecek unsurların yeniden yorumlanması ihtiyacı doğmaktadır. Dolayısıyla yeni bir oyun sınıflandırmasının yapılması gereklidir.

Huizinga (2018, 20), oyunun herkes tarafından gözlenebilir bir olgu olarak aynı anda hem hayvanlar alemini hem de insanlar alemini kapsadığını söyler. Doğru bir oyun sınıflandırılması yapılabilmesi için hayvanlar aleminde var olan oyun kavramını da göz ardı etmemek gerekmektedir. Hayvanların da aynı insanlar gibi oyun oynadıklarının altını çizen Huizinga'ya göre oyunun bütün temel çizgileri hayvan oyunlarında çoktan gerçekleştirilmiştir. Bütün bu çizgileri gözlemleyebilmek için ise yavru köpeklerin birbirleriyle oynaşmalarını dikkatlice izlemenin yeterli olacağını düşünmektedir. İlk bakıldığında iki köpeğin kavga ediyor gibi görünüyor olmasına karşın aslında zevk

aldıkları ve eğlendikleri, oyun oynadıkları açıktır. Coşku içindeki yavru köpeklerin bu tür oyunlarının yine de hayvan eğlencesinin en ilkel biçimleri olduğunu da kabul etmektedir. Ayrıca Huizinga bu noktada oyunun en basit biçimlerinde ve hayvan hayatının içinde bile tamamen fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden daha fazlasının olduğunun da altını çizmekte ve oyunun anlam bakımından zengin bir işlevi olduğunu belirtmektedir. Oyunun varlığının insanın evrendeki yerinin mantıksal olanın ötesinde konumlanan karakterini sürekli ve en yüksek anlamıyla ortaya koyduğunu ileri süren Huizinga, hayvanların oyun oynayabilmeleri sayesinde sadece mekanik şeyler olmanın ötesinde varlıklar olduğunu, insanın da oyun oynadığına ve bunun bilincinde olduğuna göre insanın da sadece akıllı varlıklar olmasının ötesinde olduğu kanısına vararak oyunun irrasyonel olduğunu iddia eder (Huizinga, 2018, 17-22). Dolayısıyla hayvan oyunlarının da oyun sınıflandırılması içerisinde konumlandırılması gerekmektedir.

Oyunu biçim açısından olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve kurmaca ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem olarak tanımlayan Huizinga oyunun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış eylem olduğunu belirtir. Bu eylemin bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda gerçekleştiğini, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan ettiğini, kendilerini gönüllü olarak esrarengiz bir havayla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkilerini doğurduğunu söyler. Oyunun üst biçimler altındaki işlevinin iki esasa indirgenebileceğini buna göre oyunun bir şey için mücadele veya bir şeyin temsili olduğunu belirtmektedir. Ayrıca bu iki esasın bir şey için olan mücadelesini temsil etmesi veya bir şeyi en iyi temsil edecek mücadele olması anlamında iç içe girebileceğini de göz ardı edilemeyeceğini ifade eder (Huizinga, 2018, 33). Bu iç içe geçme durumunun, hem video oyunlar hem diğer tüm oyunlar için geçerli olduğu

söylenebilir. Bu da doğru bir sınıflandırma yapılmasını zorlaştıran bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunlar son derece geniş bir kapsamı olması ve farklı etkinlikleri içerebilmesi sebebiyle sınıflandırılması oldukça zordur. Yine de bir sınıflandırma yapılacağı zaman oyunların temel özelliklerini ve türlerini göz önünde bulundurmak gerekmektedir.

"Oyun" terimiyle adlandırılan pek çok *şey* bulunmaktadır. Tarih boyunca birçok kültürde ortaya çıkmış ve çeşitli evreler geçiren, sahne üzerinde canlı performanslarla seyircilere hikâyeler anlatan tiyatro eserleri oyun olarak adlandırılmaktadır. Tiyatro oyunları genellikle bir senaryo veya metin üzerine kuruludur ve oyuncular, karakterler aracılığıyla izleyicilere duygusal ve düşünsel bir deneyim sunarlar. Kendi benliklerinden sıyrılarak başka kimliklere bürünen oyuncuların sergiledikleri performanslar, gerçeklikte var olmayan, kurgusal bir gerçekliği gösterirler. Bahsedildiği gibi oyunlarda gerçek dünyadan ayrılma, oyuncu ya da oyunu yöneten kişiler tarafından oluşturulmuş kurgusal bir dünyanın içerisine girerek yeni kimlikler kazanma söz konusudur. Bu gibi metinler de birer oyun olarak adlandırılırlar. Bir topluluğun kültürüne ve geleneklerine özgü olan, genellikle belirli bir bölge ye veya etnik gruba ait olan ve bu grupların müziklerini de içeren geleneksel dansları da oyun olarak adlandırılmaktadır. Halk oyunları, genellikle grup halinde oynanır ve topluluk üyelerinin birbirleriyle etkileşimlerini ve iletişimlerini geliştirir. Hem genel anlamda dünyanın farklı bölgelerinde hem de ulus içerisinde daha minimal topluluklarda farklı halk oyunları bulunabilir. Çocukların eğlenirken öğrenmelerine, sosyal becerilerini geliştirmelerine ve fiziksel aktivite yapmalarına yardımcı olan çeşitli faaliyetler de yine oyun olarak adlandırılmaktadır. Genellikle yaratıcılığı teşvik eder, dayanışma duygusunu artıran ve çocukların dünyayı keşfetmelerine olanak tanıyan bu oyunlar bazen doğada kendiliğinden var olan materyalleri kullanarak çeşitli stratejiler geliştirmeleri üzerine kuruludur. Bazen de

çevrelerinde gördükleri şeyleri oyunlaştırarak taklit ettikleri, yeni bir kimlik oluşturdukları oyunlar olabileceği gibi yalnızca fiziksel aktivitelere dayanan oyunlar da olabilir. Çeşitli spor müsabakaları da yine oyun olarak adlandırılmaktadır. Spor faaliyetleri genellikle rekabetçi bir ortamda gerçekleşen ve belirli kurallar içinde oynanan bir aktivite türüdür. Spor müsabakaları iki veya daha fazla takımın veya bireyin belirli bir hedefe ulaşmak için, belli kurallar çerçevesinde birbirleriyle mücadele etmesidir. Sadece fiziksel becerileri değil aynı zamanda bazı stratejileri ve taktikleri de kapsayan bu müsabakalarda rakipler birbirlerine üstünlük kurmaya çalışırlar. Eğlence, rekabet, strateji ve fiziksel aktivitelerin birleşimini içeren bir oyun formu olarak ele alınabilirler. Bütün bu saydığımız oyun türlerinde herhangi bir teknolojik alete ihtiyaç duyulmaması, sözlü veya fiziksel aktivitelere ve insan davranışlarına bağlı olarak ortaya konulması sebebiyle Analog Oyunlar adını verebiliriz. Genel olarak eğlenceli, rekabetçi veya işbirlikçi etkileşimleri içeren bu oyun türleri olan masa oyunları, kart oyunları ve kutu oyunları gibi oyunları da yine bu sınıfa, *Analog Oyunlar* içerisine dahil edebiliriz. Masa oyunları genellikle bir masa veya düz bir yüzey üzerinde oynanan çeşitli oyunları ifade ederler. Bu oyunlarda tahta parçaları, kartlar, zarlar veya diğer özel oyun parçaları kullanılır. Masa oyunlarında strateji, şans, rekabet ve iş birliği öğeleri birleşebilmektedir. Kart oyunları ise oyunun temelinin kartlar üzerine kurulduğu oyunlardır. Bir veya birden fazla desteden kartlar kullanır ve strateji, şans, zekâ, hafıza, taklit veya matematik becerileri gibi bazı becerilerin kullanılmasını gerektirebilir. Kutu oyunları ise genellikle özel olarak tasarlanmış kutularda oyuncunun önüne sunulan ve oyunun oynanması için gerekli materyalleri içeren, genellikle birden fazla oyuncunun arasında oynanan, geniş bir konsept yelpazesine sahip oyunlardır. Bu üç kategori arasındaki sınırlar bazen belirsiz olabilmektedir. Her kategori, kendi içinde geniş bir çeşitliliğe sahip olabilmesinin yanı sıra birbirlerinin özelliklerini de taşıyabilirler. Örneğin bir kutu oyunu oyun kartlarını

içerebilir ya da oynanması için bir masa ya da düz bir yüzey etrafında toplanmasını gerektirebilir. Dolayısıyla bu kategoriler arasında bir iç içe geçmişlik durumunun söz konusu olduğu görülmektedir. Bu sebeple bunları ayrı birer sınıf olarak kabul etmek, doğru ve kapsayıcı bir sınıflandırmanın yapılmasında engel teşkil edebilmektedir. Oyunların sınıflandırılması esnasında daha önce oyunun gereksinim duyulmasına sebep olduğu becerilere göre bir sınıflandırma yapılması yoluna gidilmesi de bu sebeple doğru bir yaklaşım olmayacaktır.

Yukarıda bahsedilen oyunların haricinde kalan, oynanabilmesi için herhangi bir teknolojik alete ihtiyaç duyan oyunları ise *Dijital Oyunlar* olarak adlandırabiliriz. Dijital oyunlar altında elektronik cihazlar üzerinde oynanan bütün oyunları sayabiliriz. 1.5.2'de daha detaylı ele alınacağı gibi bu oyunların oynanabilmesi için bilgisayarlar, oyun konsolları, telefonlar, tabletler veya diğer dijital platformlara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu aletler üzerinde çalışan uygulamalar belli bir yazılım geliştirme sürecinin ardından ortaya çıkar. Analog oyunlardan ayrı olarak bir tasarım sürecini ve beraberinde yazılım sürecini de talep ederler. Bütün bu süreçlerin sonunda ise artık oyun, oyuncunun karşısına çıkmak için hazır hale gelir. Dijital oyunlar, oynanabilmesi için ihtiyaç duyulan teknolojik aletlere ve oyun mekaniklerine göre çeşitlilik göstermektedir. Yalnızca cep telefonları ve tabletler üzerinde oynanabilen oyunlar olan mobil oyunlar, sanal gerçeklik gözlük veya başlıkları ile oynanabilen Virtual Reality (VR) oyunları, yalnızca internet tarayıcıları üzerinde oynanabilen çevrimiçi oyunları, çeşitli bilgisayar ve konsollarda oynanabilen video oyunları Dijital Oyunlar sınıfında yer almaktadır. Analog Oyunlar için geçerli olan iç içe geçmişlik durumu Dijital Oyunlar için de geçerlidir. Bazı oyunlar yalnızca tek bir platform üzerinde oynanabilir iken bazıları da aynı anda hem mobil platformlarda, hem çeşitli konsollarda hem de VR cihazlarında oynanabilmektedir. Dolayısıyla doğru bir

sınıflandırmanın yapılabilmesi için oyunları daha kapsayıcı bir başlık altında ele almak gerekmektedir.

Dijital oyunlar, birçok farklı oyun türünde olabilirler. Temaları, atmosferleri oynanış mekanikleri, oyunun geçtiği evren, oyuncunun gereksinim duyulan becerileri, oyunu aynı anda oynayabilen oyuncu sayısı, hikâyesinin sunuluş tarzı gibi pek çok unsura bağlı olarak oyun türleri de çeşitlilik göstermektedir. Gereksinim duyulan cihazlara ulaşım ve taşınabilirlikleri açısından mobil oyunlardan konsol oyunlarına kadar bütün oyunlar farklı oyun türlerinde olabilirler. Geniş bir yelpazede farklı türleri kapsayan çeşitli özelliklere ve unsurlara sahiptirler. Bu türler arasında aksiyon, macera, rol yapma (RPG), strateji, simülasyon, spor ve yarış, korku, bağımsız (indie), çevrimiçi ve çok oyunculu, sanal gerçeklik, bulmaca, eğitici oyunlar gibi türler bulunmaktadır. Oyun geliştiricileri genel olarak bir başlık altında oyunlarını gösteriyor olsa da oyun mekanik ve unsurları göz önünde bulundurulduğunda bir oyun yalnızca tek bir unsur üzerinden tanımlanamamaktadır. Dolayısıyla dijital oyunlar arasında da bir iç içe geçmişlik durumu söz konusudur. Gelecek çalışmalarda bu konuda daha detaylı bir inceleme gerçekleştirilebilecek olup bu çalışmanın devamında Dijital Oyunlar sınıfında yer alan video oyunlar üzerinde durulacaktır.

1.5.2. VİDEO OYUNLARIN GELİŞİMİ

M.Ö. 3500'lü yıllara kadar tarihlendirilebilen, bilinen en eski oyunlardan biri olan Senet ile birlikte 4000 yaşına yakın olduğu düşünülen Go ve 1000 yılı aşkın süredir oynanan Satranç gibi oyunlara bakıldığında insanlık tarihi boyunca oyunların insanların hayatlarında yer aldığı görülmektedir. Video Oyunlar ise 1960'lı yıllarda ortaya çıkan ve yaklaşık on yıl sonra 1970'lerde yaygınlık kazanan atari oyunları, 1980'li yıllarda bilgisayarlar sayesinde evlere kadar girmeye başlarlar. Ancak 1990'lı yıllara gelindiğinde

gerçekçi görseller ve işitsel özellikleriyle bir eğlence mecrası olarak önemsenmeye başlanan oyunlar, 2000'li yıllarda internetin yaygın olarak kullanılmaya başlanmasıyla dünya çapında çevrimiçi oynanabilecek bir hale gelmiştir. Sinema sektörünün popülerliğini dahi geride bırakmayı başaran oyun sektörü, ilk oyunlarla karşılaştırıldığında son derece yeni icatlardır (DeMaria – Willson, 2004, 76). Günümüz dünyasında önemli bir kullanıcı trafiğine ve büyük bir sektöre sahip olan oyunlar sebebiyle oyun kavramı üzerinde de pek çok çalışma gerçekleştirilmeye başlanmıştır. İlk video oyununun ortaya çıktığı 1970'li yıllardan bu yana oyunlardaki bazı unsurlar, demografik yapıya göre oyun tercihleri, oyunların eğitsel alanda kullanılabilirliği gibi alanlarda hala devam ettirilen çalışmalar yürütülmeye başlanmıştır. Yapılan bu çalışmalar, bilgisayarların evlere girmesinin ardından 1980'li yıllarda yaygınlık kazanmıştır (De Aguilera – Mendiz, 2003, 3). Video oyunlarının macerası analog video oyunlarıyla başlamış, 1970'lerde dijital video sistemlerinin temellerinin atılması ve 1990'lı yıllarla birlikte yaygınlaşmasıyla devam etmiştir (Sarpkaya, 2021, 159). Commodore 64, Amiga, geliştirilen kişisel bilgisayarlar, atariler, Nintendo'nun konsol ve el konsolları, Playstation, Xbox gibi çeşitli platformlar, cep telefonu ve tablet gibi taşınabilir cihazlar, çevrimiçi oyunlar, internet üzerinden oyun satın alınabilecek Steam, Epic Games Store, GOG, Humble Store gibi platformlar, Electronic Arts ve Ubisoft gibi şirketlerin yalnızca kendi oyunlarının satışını gerçekleştirdiği çevrimiçi mağazalar, çeşitli *resaller* siteler, geniş bir oyun yelpazesi ve büyük bir oyuncu kitlesi ve yüksek bütçeleri ile bu oyunların günümüzde oldukça çeşitli seçenekler sunduğu ve büyük bir endüstri haline geldiği söylenebilir. Türkiye'deki bilinen ilk oyun örnekleri, 1985 yılında, Mevlüt Dinç adlı bir oyun geliştiricisinin çalışmalarıyla başlamıştır. 1986 yılında yayınlanan "Keloğlan", 1992'de yayınlanan "Hançer", 1994'te yayınlanan "İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları" gibi oyunların ardından 2000'den sonra "Koridor", "Pusu", "Hükümran Senfoni", "Kâbus

22", "Kaptan-ı Derya Barbaros Hayrettin Paşa", "İstanbul Kıyamet Vakti", "Mount and Blade", "Umaykut ve Uruz: Er Kişinin Dönüşü", "Zula" gibi oyunlarla gelişim devam etmiştir (Sarpkaya, 2020, 192-196). Hem çevrimiçi sitelerde, hem çeşitli sosyal medya ağlarında, hem de yukarıda bahsedilen diğer platformlarda oynanabilen, oyun türünde öncülük eden pek çok oyun da Türkiye'de geliştirilmekte, oyun pazarında bulunmaktadır.

Video oyun çalışmaları farklı disiplinlerin bir arada çalışmasını gerektirmektedir. 1980'lerde ve 1990'larda dijital oyunların psikoloji ve sağlık alanlarında incelenmesinin devamında 1990'ların sonu ve 2000'lerin başıyla birlikte medya çalışmaları ile şekillenmiş, bu çalışmaların devamında ise birçok araştırma alanı dijital oyun çalışmalarında söz söyler hâle gelmiştir (Wolf – Konzack, 2012, 672-674). Video oyunları yaratıcıları, düzenli olarak oyuncuların kendi yollarını çizmelerini, gizli içerikleri keşfettirmelerini ve farklı sonlar elde etmeyi, oyunun akışını etkileyici kararlar almayı, oyun evreninde karşılaştıkları sorunlara farklı çözümler üretmelerine teşvik etmeyi hedeflerler (Sarıgöl, 2020, 44).

Video oyunlar ve taşıdıkları adlar da bu yarım asırdan fazla bir geçmişe sahip olan, binlerce farklı örneği bulunan oyunlar arasından sıyrılabilmesi, oyuncu tarafından ayırt edilebilmesi; oyunun özelliklerini, atmosferini ve hikâyesini ihtiva edebilmesi bakımından önemlidir. Video oyunların adları genellikle ilgi çekici ve akılda kalıcı, unutulması zor adlar arasından seçilmektedir. Oyunun geliştirici ekibinin yaratıcılıklarını sergileme ve potansiyel oyuncuları kendisine çekme amacını taşımaktadırlar. Oyuncunun ilk göreceği şey, oyunun adı olacağından oyunun adının oyunun türüne, hikâyesine, atmosferine ve hedef kitlesine uygun olması gerekmektedir. Bir aksiyon oyununun heyecan verici ve adrenalin dolu temasına atıfta bulunması, bir korku oyununun karanlık ve gerilimli atmosferini yansıtması beklenmektedir. Aşağıda, 2. Bölümde bahsedildiği gibi oyun içerisindeki adlandırmalar belli parametrelere göre yapılmaktadır. Bu

adlandırma parametreleri kimi zaman oyunun unsurları için etkili olabileceği gibi kimi zamanda oyunun bizatihi taşıyacağı adın belirlenmesinde de etkili olabilmektedir. Oyun adları aynı zamanda markalaşmayı da desteklemektedir. Popüler oyun serilerinin adları, oyuncular arasında tanınırlık ve bağlılık oluştururlar. Böylece oyun serisinin diğer oyunları da aynı ad ile dikkat çeker ve oyunun oyuncu kitlesinde yankı bulurlar. Potansiyel oyuncuları cezbetmek için de ilginç, anlamlı ve hatırlanabilir oyun adları, oyun geliştiricileri tarafından bir pazarlama aracı olarak da tercih edilir.

Yaratım süreçlerinin önemli bir aşaması olarak kabul edilen adlandırma aşaması, oyunun başarısının, marka bilinirliğinin ve oyuncu deneyiminin üzerinde önemli bir etkiye sahip olmasıyla kritik bir rol oynar. Oyunlarda kullanılan adlar, karakterler, yerler, nesneler ve hatta oyunun kendisi oyunun başarısıyla doğrudan ilişkilidir. Genellikle kendisine has bir evrenin içerisinde geçen oyunlar, adların vasıtasıyla temel temasını, atmosferini ve vaatlerini oyuncuya aktarır. Sahip olduğu karakterler, taşıdıkları adlar ile tanımlanırlar. Taşıdığı ad, karakterinin kişiliği, geçmişi veya rolü hakkında ipuçları taşır. Bu da oyuncunun karakterlerle arasında bağ kurmasını, oyun evreninin içine daha kolay girmesini sağlar. Oyun evreninde oyuncunun karşılaştığı yaratıklar, düşmanlar veya çeşitli rakipler de yaratıcı bir ad ile unutulmaz hale gelerek oyuncunun deneyimini artırırlar. Aynı zamanda aşağıda “League of Legends” oyunu üzerinden ayrıntılı bir şekilde örneklendirildiği gibi özel yetenekler, güçlendirmeler veya farklı özellikler de yaratıcı bir adla ifade edilerek oyuncuların özellikleri daha iyi anlamalarına ve kullanmalarına yardımcı olmaktadır. Keza, oyundaki karakterler dışındaki unsurlarının taşıdığı adlar, oyunun hikâyesini de destekler niteliktedirler.

Video oyunların adları, aynı zamanda oyunun marka değerini de belirler. Dolayısıyla bu adların oyunun markalaşmasının önemli bir bileşeni olarak oyunun genel temasını ve odak noktasını yansıtması beklenilmektedir. Seçilen ad, oyunun ne hakkında

olduğu, oyunculara neler vaat ettiği, nasıl bir deneyim sunacağı konusunda oyuncuya bir izlenim sunmalıdır. Hedef kitlesinin ilgi alanlarına uygun olmalıdır, anlaşılması ve hatırlanması kolay bir ad seçerek hedef kitleyle etkileşimi artırmak amaçlanır. Benzer oyunlardan ayrıştırılması ve oyunun kendine özgü niteliklerini de vurgulanmalıdır. Oyunun pazarlanması için hazırlanan stratejilerle de adın uyumlu olması beklenmektedir. Yerinde, gözetilen amaçlara hizmet eden bir adlandırma yapılması, oyunun hedef kitlesinin yanı sıra daha geniş kitlelere de ulaşmasına imkân sağlamaktadır. *League of Legends*, *Assassin's Creed*, *World of Warcraft*, *Battlefield*, *Call of Duty* gibi oyunlar, oyunun atmosferini ve temasını anlatma konusunda oldukça başarılı ve kendi markasını oluşturmuş oyunlara birer örnektirler.

Genellikle renkli grafikler, animasyonlar, müzikler, ses efektleri ile görsel ve işitsel unsurları içeren video oyunlar oyuncuya zengin bir deneyim sunarlar. Video oyunlar çoğunlukla belli bir hikâye etrafında şekillenir ve oyuncular da bu hikâye içerisinde belirli bir karakter bürünerek, hikâyenin ve oyunun ilerleyişini yönlendiren bir unsur olarak oyun evrenine dahil olurlar. Oyuncular bir kontrol cihazı kullanarak oyun dünyasıyla etkileşime geçerler, bu etkileşim ise genellikle oyunun ana mekaniğini ve oynanışını belirler. Klavye, oyun kolu ya da fareyle oynanabileceği gibi çeşitli taşınabilir cihazlarla da oyun oynanabilir. Bazı oyunlar, çevrimiçi veya aynı ortamda bulunan oyunlar arasında olmak üzere sağladığı birbirleriyle rekabet etme ve iş birliği kurma imkanını sunan çok oyunculu modlara sahiptirler. Bu oyunlar genellikle oyuncular arasında bir topluluk oluşturur. Oyuncular, oyun içerisinde veya çeşitli forumlar vasıtasıyla sohbet edebilir, etkileşimde bulunabilir veya deneyimlerini paylaşabilirler. Bu da oyunlarla oyuncuları arasındaki bağın kuvvetlenmesine olanak sağlamaktadır.

1.6. VİDEO OYUNLARDA KİMLİK OLUŞTURMA

Oyun, kendi içinde belirli bir düzeni ve kuralı olan, katılımcısının özgür iradesiyle içerisinde bulunduğu ve üstlendiği rolün gereklerini yerine getirdiği, eğlenceli veya eğitici vakit geçirdiği bir kavramdır (Özsoy – Turan, 2021, 636). Oyunlar, birçok farklı biçimde ortaya çıkabileceği gibi kültürden kültüre, bireyden bireye değişiklikler de gösterebilmektedir. Genellikle her oyunun kendisine ait birtakım kuralları bulunmaktadır. Bu kurallar, oyunun düzenini korur, rekabeti artırır veya belli bir amaca ulaşmasına hizmet eder, oyuncunun kendi stratejisini oluşturabilmesine olanak sunar. Çeşitli spor faaliyetleri, masa oyunları, kart oyunları, bulmacalar, strateji oyunları, oyunların ortaya çıktığı biçimlere örnek olarak gösterilebilir. Teknolojik gelişmelerin artmasıyla birlikte ortaya dijital ortamlarda oynanabilen, video oyunları da çıkmaya başlar.

İlk video oyunları çoğunlukla üniversite veya endüstriyel amaçlı bilgisayar laboratuvarlarında hazırlanmıştır. 1958 yılında New York'ta bulunan Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda görevli William A. Higinbotham tarafından iki kişilik tenis oyununa benzer bir oyun yapılmıştır (Özsoy – Turan, 2021, 636). Etkileşimli olarak oynanabilen ilk oyun ise 1962 yılında Steven Russell tarafından Massachusetts Institute of Technology'de geliştirilen Spacewar'dır. Araştırmacı Frasca video oyun ifadesini, "dijital yazılımın üstünde bir veya birden fazla bireyin oyunun araçlarına kurulu şekilde yapay zekaya karşı tek başlarına ya da bir arkadaşları ve/veya tanıdıklarıyla karşılıklı online ortam aracılığıyla gerçekleştirilen bir boş vakit geçirme aktivite yazılımı" biçiminde açıklamaktadır (Frasca, 2001, 168). Video oyunları bünyesinde kısıtlama bulundurmayan ve boş vakitleri değerlendirmeye yarayan bir etkinlik şeklinde tanımlayan Juul'un (1999, 18) yanı sıra Ellerbrock ise, teknolojik sistem ile uyum içerisinde olan bireysel "eğlence, eğlenme" ya da eğlenme maksadı adına kullanılabilen bütün bir materyal sistemi şeklinde tanımlamıştır. Bir diğer tanım ise teknolojinin ortaya koyduğu araçların aracılığıyla

kullanıcıların çeşitli görevleri yerine getirme, sonuçlara ya da hedeflere ulaşabilmek için mücadele ya da yarışma olarak video oyunları ifade etmiştir (Deterding vd., 2011, 8).

Öyleyse video oyunları elektronik bir cihaz vasıtasıyla çevrimiçi veya çevrimdışı olarak erişilebilen, tek başına, yapay zekayla birlikte veya yapay zekaya karşı, başka oyuncularla birlikte veya başka oyunculara karşı gerçekleştirilebilen eğlenceli bir boş zaman etkinliği olarak tanımlamak mümkündür. Her ne kadar boş zaman etkinliği olarak tanımlasak da günümüzde bunun bir meslek kolu haline geldiğini de söylemek yanlış olmayacaktır. Özellikle çevrimiçi olarak oynanabilen bazı oyunların dünya çapında büyük hayran kitlelerinin oluşmasıyla beraber hem yine çevrimiçi video ve/veya yayın platformlarında bu oyunlar hakkında videolar çekip canlı yayınlar yapan içerik üreticilerinin yanı sıra yeni bir spor kolu da oluşmuştur. E-spor (elektronik spor) adıyla anılan bu spor dalı video oyunlarının rekabetçi bir şekilde bireysel veya bir takım olarak katılan lisanslı oyuncular tarafından oynandığı ülkeler arası turnuvalar düzenlenmekte, bu etkinliklerden de bir gelir elde edilmektedir.

1.6.1. YARATICININ KİMLİK OLUŞTURMASI

Genel olarak *oyun* adına bakıldığında çeşitli karşılıkları bulunabilmektedir. Türk Dil Kurumu sözlüğünde: "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence; baziçe", "Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi", "Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü", "Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser; temsil, piyes", "Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma", "Şaşkınlık uyandırıcı hüner" gibi şekillerde yer almaktadır. Bütün bunlardan yola çıkarak oyunu zekâ veya yetenek geliştirme ile beraber güzel zaman geçirmeyi sağlayan etkinlik olarak ifade etmek mümkündür.

Oyun yaratıcıları, kurdukları oyun evreni için de, bu evrende geçecek hikâye için de, bu hikâyeleri oyuncuya aktarmak için kullanacakları karakterleri için de pek çok

kimlik inşası sürecinden geçerler. Oyuncunun nezdinde karakterlerin kimliği de en az hikâyenin kendisi ve içinde geçtiği evren kadar önemlidir.

Genel olarak anlatı Aristoteles'in *Peri Poiētikēs* eserinde ifade ettiği gibi epik, trajedi ve komediden oluşmaktadır. Bahsi geçen bu farklı yapılar için Aristoteles, "şiirsel süreç sanatsal açıdan tatmin edici olduğunda, olay örgüsünün de ne şekilde inşa edilmesi gerektiğini ifade etmektedir" şeklinde bir yorumda bulunmuştur (Else, 1957, 33). Aristoteles'in anlatı sınıflandırması bugün video oyunları da dahil olmak üzere pek çok alanda geçerliliğini korumaktadır. Buna göre herhangi bir anlatının deneyimlenecek kadar ilginç olması için izlenmesi gereken bazı kurallar olduğuna işaret etmektedir. Aristoteles'in anlatı teorisinden hareket ile 20. yüzyıla doğru Vladimir Propp *Morphology of the Folktale* (1928) adlı eserinde halk hikâyeleri üzerinde çalışarak anlatıların yedi karakterini ve bu karakterlerin etrafında dönen otuz bir maddelik işlevi (anlatı birimi) derlemiştir. Probb, anlatıları metnin yapısına göre değil anlatıda tekrar eden karakterlerin ve bu karakterlerin eylemlerine göre bir sınıflandırma yapmıştır (Sarıgöl, 2020, 43). Bu bağlamda özellikle hikâye tabanlı oyunların da karakterlerinin oyun hikâyesi anlamında son derece önemli olduğunu söylemek mümkündür.

İnsanlar "kontrol," "rekabet," "meydan okuma," "hayali ortam" "sosyal iletişim," "yenileyici etki" "çeşitlilik" ve "merak" gibi faktörler nedeniyle oyun oynamayı tercih ederler (Erol – Çırak, 2020, 185). Hızla gelişen teknolojinin günden güne daha karmaşık ve simüle edilmiş ortamları mümkün kılmasıyla bu ortamlar eğlence, eğitim ve sosyal etkileşim için kullanılmaya başlanmıştır. İnternetin daha erişilebilir hale gelmesi, pek çok oyun ortamının ve sanal dünyanın da doğmasına yol açmıştır. Bu ortamlar giderek daha çekici hale gelmiş, çeşitli etkinliklere ve sosyal davranışlara imkân sağlamıştır (Ryan vd., 2006, 344).

Oyun yaratıcısının tüm bunları göz önünde bulundurarak kurduğu oyun evreninde oyuncunun da kendisinin bizzat var olabilmesini sağlayan şey oyunlar arasında değişiklik göstermesine karşın oyun yaratıcısının yarattığı, oyuncunun da kontrol ettiği

karakterlerdir. Bu karakterler *Tomb Raider* (1996), *Red Dead Redemption* (2010), *Life is Strange* (2015), *The Last of Us* (2013), *Grand Theft Auto* (1997) gibi serilerde de gördüğümüz gibi bir insan olabilir ya da *Stray*'deki (2022) gibi bir kedi, *God of Wars* (2005) serisindeki gibi bir tanrı, *The Witcher* (2007) serisindeki gibi doğaüstü bir varlık, *It Takes Two*'daki (2021) gibi herhangi bir nesne, *Ratchet & Clank* (2002) ve *Astro's Playroom*'daki (2020) gibi bir robot olabilirler, fakat hepsinin o evrendeki hikâyelerinde bir rolleri, bir görevleri vardır ve oyuncunun kontrolü ile o görevlerini yerine getirmeleri gerekmektedir.

Oyun yaratıcıları, oyundaki temaları, hikâyeyi ve oyunun ana odak noktasının belirlendiği fikir geliştirme aşamasında oyuncuya nasıl bir deneyim sunulmak istendiğini, nasıl bir kitleye hitap edilmek istendiğini kararlaştırır. İkinci aşamada ise oyunun janrası, temel mekanikleri, oynanışı ve kuralları belirlenir. Oyundaki karakterler ve oyun hikâyesinin geçtiği dünya tasarlanır. Farklı oyun janraları, farklı yetenek ve becerilere sahip karakterler barındırabilirler, bu sebeple oyunun mekaniklerine, hikâyenin anlatım biçimine ve ilerleyişine en uygun kahramanlar seçilir. Bu noktadan itibaren oyun yaratıcısının kimlik inşa etme süreci başlar.

Kimlik inşası esnasında birtakım kıstaslar belirlenerek oyun karakteri oluşturulmaya başlanır. Bu kimlik inşası süreci, oyun geliştirme sürecinin en önemli adımlarından biridir ve oyunun kalitesi ile çekiciliğinin belirleyiciliği görevini üstlenir.

Oyun yaratıcısının kimlik inşası esnasında dikkat ettiği bazı kıstaslar bulunmaktadır. Oyunun temel taşlarından biri karakterleri olduğundan oyun yaratıcısı ilk olarak oyun karakterlerinin kişiliklerini, hedeflerini ve geçmişlerini tasarlar. Karakterlerin içsel çatışmalarını ve motivasyonlarını belirleyerek oyuncular tarafından daha rahat anlaşılmasını sağlar. Karakterin hikâyesi belirlenirken ana tema, hikâye ilerledikçe karakterlerin gelişimi ve olayların sırası gibi faktörler hikâyeyi şekillendirir. Bu aşamada karakterin hangi adı taşıyacağını belirlemek de son derece önemlidir. Karakterin adı vasıtasıyla, geçmişine, kültürüne, hikâyenin akışına yön verme şekline, yeteneklerine ve kimliğine dair ipuçları elde edilmesini mümkün kılar. Bu bağlamda oyun yaratıcısının

oyundaki karakterlerin kimliklerinin inşa edilmesinde son derece önemli bir yerinin bulunduğu söylenebilir. Özellikle karakterlere verilen adların çoğu zaman kimliklerinin inşasında ve karakterlerin diğer karakterler arasından ayırt edilebilmesinde büyük bir önemi vardır.

The Last of Us (2013) mutasyon geçirmiş *cordyceps* adlı bir mantarın insanlara bulaşması ile Amerika Birleşik Devletleri başta olmak üzere bütün dünyada bir salgına yol açtığı, post-apokaliptik bir evrende geçmektedir. Bahsi geçen *cordyceps* mantarı insanlara bulaşır ve onların bedenlerini ele geçirir ve ele geçirdiği bedenlerin yamyamlaşmasına sebep olur. Oyunun konusu işlenirken birkaç farklı bölüme ayrılmıştır ve oyun, ana karakterimiz Joel'in kızı Sarah ve kardeşi ile şehirden kaçmaya teşebbüs etmeleriyle başlar. Kaçmaya çalışırlarken Joel'in kızı Sarah, hızla yayılan salgının çevre yerleşim yerlerine sıçramasını engellemek için uğraşan askerler tarafından vurularak ölür. Bu kısımdan sonra hikâyede bir zaman atlaması yaşanır ve yirmi yıl sonraya gidilir. Joel, bu yirmi yıllık zaman diliminde hayatta kalmayı başarmıştır. Askerler tarafından yönetilen bir karantina bölgesinde yaşamaktadır ve ortağı Tess'le kaçakçılık yapmaktadırlar. Onlara ihanet eden bir silah kaçakçısının peşine düştükleri sırada yolları yaşadıkları karantina bölgesindeki asiler ile kesişir. Asilerin lideri, mantara karşı bağışıklığı olduğunu iddia ettiği, Joel'in yirmi yıl önce ölen kızı Sarah'ın yaşlarındaki Ellie'yi güvenli olduğunu düşündükleri bir bölgeye götürürken ona eşlik etmelerini isterler. Hikâyenin bir diğer bölümüne de bu şekilde geçilir ve Joel ile Ellie'nin macerası da böylece başlamış olur.

Oyun boyunca enfekte olmuş insanların bedenleri de mantar sebebiyle deforme olmaya başlar. Ortaya çıkan bu deforme olmuş bedenlere oyun boyunca Joel ve Ellie'nin bulundukları farklı bölgelerde farklı adlar verildiği görülmektedir. Bu farklı adlandırmalar bütün enfekte olmuş insanları kapsayacak bir tür adı olarak da çeşitlilik gösterebileceği gibi enfekte olmuş insanları enfeksiyon boyutlarına ve geçirdikleri mutasyon seviyelerine göre de çeşitlilik göstermektedir. İnsan bedenindeki deformenin az olduğu, enfeksiyonun ilk evresinde saldırmak için oyuncuya doğru koşan bedenlere *Runner,* daha ileri bir evredeki mutasyon geçirmiş ve oyuncuyu gizlice takip eden gelişmiş bir zekaya sahip olan enfektelere *Stalker,* mutasyon sonucunda görme yetilerini tamamen kaybetmiş, ses

yoluyla insanları bulmaya ve onlara saldırmaya çalışan, ‘click’ sesi çıkaran enfektelere *Clicker,* enfeksiyonun en ileri evresindeki, vücutları büyük, şişkin ve mide asidi salgılayan enfektelere ise oyunda *Bloater* adı verilmektedir.

Temellerini Yunan ve Nordik mitolojilere dayandıran *God of War* (2005) serisi ise birçok tanrı, yarı-tanrı ve mitolojik varlık barındırır. Serinin 2005 yılında piyasaya çıkan ilk oyununda ana karakter savaş tanrısı Kratos, eski efendisi ve Yunan mitolojisinde savaş tanrısı olarak geçen Ares’in kandırmasıyla ailesini öldürmüştür. Bu olay ile birlikte mitolojik varlıklar arasında geçen bir savaş başlamıştır. İlk oyunları daha çok Yunan mitolojisiyle temellendirilen serinin Kratos'un Olympos tanrılarının oyunları nedeniyle öç alma yolunu takip etmesi üzerine kurulmuştur. Kratos’un oğlu Atreus'un da yer aldığı serinin devam oyunlarında ise oyun hikâyesinin daha çok Nordik mitoloji üzerine kurulduğu görülmektedir.

Oyunda adı gerçek pek çok karakter göz önünde bulundurulduğunda özellikle öne çıkanlara baktığımızda kahramanların adları, kimlikleri ve oyun hikâyesi boyunca bulundukları eylemler arasında bir bağlantı olduğunu söylememiz mümkündür. Ares’in ardından savaş tanrısı olan ve oyunda kullanıcının kontrol ettiği *Kratos*, Yunan mitolojisinde *Cratus* ve *Cratos* adlarıyla da bilinmektedir. Eski Yunancada *güç* (Liddle – Scott – Jones, 1996, “kratos’’ maddesi) anlamına gelen Kratos (κράτος), oyunun en güçlü karakterlerinden biridir. Kratos’un oğlu olarak karşımıza çıkan Atreus ise yine Yunan mitolojisindeki önemli bir ailenin reisinin adıdır. Troia Savaşı’nda Akhaioları komuta eden Mykenai kralı Agamemnon’un babasıdır. Atreus oyun boyunca babası Kratos’un babalık görevleriyle yüzleşmesinde ve karakterinin gelişmesinde etkili olmuştur.

Oyunun büyük bir bölümünde Kratos ve Atreus’un yanlarında taşıdığı Mimir, Nordik mitolojide Odin’in danışmanı olarak bilgeliğiyle nam salmıştır. Oyunun hikâyesine bakıldığında Mimir’in yalnızca bedeninden ayrılmış bir baş olarak bulunduğunu görürüz. Odin, bir büyüyle onun başının bedeninden ayrılmasına rağmen hayatta kalmasını sağlamıştır ve oyun boyunca Kratos ve Atreus’un ne zaman ihtiyaç duyarlarsa danışabildikleri bir karakter olarak karşımıza çıkmıştır. Mimir, yalnızca bir baş

olduğundan Kratos ve Atreus onu beraberlerinde her yere götürmüşlerdir. Nordik mitolojide de danışman olarak yer alan Mimir'in bu oyunda da aynı rolünü devam ettirdiğini, hikâyenin şekillenmesinde Kratos ve Atreus'a faydalı bilgiler sağlayarak devam ettirdiğini söylemek mümkündür.

Corvo Attano *Dishonored* (2012) serisinin baş karakteridir. İtalyancada Corvo kelimesi "kuzgun" anlamına gelirken, Attano kelimesi de "yüce, yüksek" anlamlarına gelmektedir. Oyunun hikâyesine bakıldığında Corvo, İmparatoriçe Jessamine Kaldwin'in koruması olarak karşımıza çıkmaktadır. İmparatoriçenin öldürüldüğü, kızı Emily Kaldwin'in ise kaçırıldığı bir olayın ardından Corvo haksız yere suçlanır. Sorgusu esnasında aslında bir darbenin ortasında kaldığını anlar ama hapse girmekten de kurtulamaz. Hapishanede geçirdiği birkaç ayın ardından eski bir suikastçı olan Daud'un yardımıyla firar eder ve oyunun hikâyesi de bu şekilde başlamış olur. Hikâyenin devamında Corvo bir dizi suikast görevi alarak İmparatoriçenin ölümünün ardındaki sır perdesini aralamaya ve onun ölümünün intikamını almaya çalışmaktadır.

Corvo'nun karakter özellikleri ve hikâyenin akışındaki rolleri göz önünde bulundurulduğunda kuzgunlara atfedilen özellikler ile uyum içerisinde olduğunu görmek mümkündür. Nordik mitolojide Odin'in iki kuzgunu bulunmaktadır ve Odin onları bir bilgi alma aracı olarak kullanmaktadır. Kızılderililerde ise kuzgun yaratılış ile ilişkilendirilmiştir. Kelt mitolojisinde ise kuzgunlar savaşın, ölümün ve dönüşümün sembolü olarak kabul edilmişlerdir.

Serinin bir diğer kahramanı ise "The Outsider" adıyla karşımıza çıkan son derece gizemli bir karakterdir. The Outsider, yaratıcılar ve insanlar arasında bir aracıymış gibi davranır ve insanlara doğaüstü güçler verir. Karakterin adı, insanlardan farklı olduğunu, bir yabancı olduğunu vurgulamakta, karakterin gizemli havasının korunması ve sürdürülmesine katkı sağlamaktadır.

Halflife-2 (2004) adlı oyun, Combine adı verilen yabancı bir ırk tarafından işgal edilen post-apokaliptik bir dünyada geçmektedir. İnsanlar Combine hükümetinin esirleri olarak, baskı altında bir polis devleti içinde yaşamaya zorlanmaktadırlar. Oyunun baş

karakteri ve eski bir bilim adamı olan Gordon Freeman, G-man adı ile bilinen gizemli bir figür tarafından göreve çağrılır. Oyun boyunca Gordon, insan direnişi ile iş birliği yaparak Combine hükümetini devirmeye ve dünyayı kurtarmaya çalışır. Oyunun özellikle geçtiği atmosfer ve hikâyesi göz önünde bulundurulduğunda hikâyenin merkezinde olan ve hikâyeyi onun gözünden gördüğümüz karakterin adı oldukça önemlidir. Bir isyan hareketinin içerisinde yer alan ve Gordon Freeman'ın adı da "özgür adam" anlamına gelmektedir.

Bu bağlamda, oyun karakterlerinin kimlikleri ve adları, oyunlar için temel bir bileşen olarak kabul edilebilir ve karakterlerin adlarının oyunun hikâyesini, oyuncu ile oyun arasındaki duygusal bağları ve oyuncu deneyimini şekillendiren önemli unsurları olduğunu söylemek mümkündür.

1.6.2. OYUNCUNUN KİMLİK OLUŞTURMASI

Video oyunu oynayan oyuncular üzerinde yapılan çalışmalara göre kullanıcıların kendi kullanıcı adlarını seçmesi, oyun evrenlerindeki varlıklarını temsil eden bir ada sahip olmaları açısından önemlidir. Kimi zaman kendilerine seçtikleri ve taşımak istedikleri ad, yalnız bir oyunun evreninde değil, pek çok oyunun evreninde de aynı kimlikle var olmalarını sağlamaktadır. Dolayısıyla kullanıcının ad seçebildiği oyunlarda iki farklı kimliğin var olduğunu söylemek mümkündür. Bunlardan ilki oyunun yaratıcısının oluşturduğu kimlik, ikincisi ise oyuncunun kendisinin yarattığı, idealize ettiği kimlik olarak ele alınabilir.

Yaratıcının yarattığı kimlik, *League of Legends* (2009), *Dota 2* (2013), *Tekken* (1994), *Mortal Kombat* (1992) gibi oyunlarda olduğu gibi kullanıcıya hazır bir karakter verir. Oyuncunun karşısına çıktığında bu karakterin adı, yapabilecekleri, görünüşü, kullanabilecekleri oyun tarafından belirlenmiş ve sabittir. Oyuncu, kendisine sunulan bu karakterlerden birini seçerek yönlendirir.

Video oyunlarda oyuncunun kendi karakterini, oyun avatarını ve oyuncu kimliğini oluşturabilmesi, kısaca kendisini oyunun bir parçası haline getirebilmesi bakımından

önemlidir. Bu kimlik oluşturma süreci oyuncuya kendisinin o oyun evreninde nasıl görüneceğini, hangi yeteneklere sahip olacağını ve oyun hikâyesi içerisinde nasıl bir rol üstleneceğini belirlemesine olanak tanır.

Bunların yanı sıra oyuncunun bir de kendi yarattığı kimlik, özellikle kendisine seçtiği adla oyun evrenindeki varlığını temsil eden bir kimlik söz konusudur. Oyunun oyuncuya sağladığı imkânlar doğrultusunda oyuncunun sesli ya da yazılı olarak konuşma tarzı, oynanış ya da hareket şekli, eğer oyun oyuncuya bu imkanları sunduysa karakterinin taşıdığı silahlar, zırhlar veya diğer büyü torbaları, cüppeler, aksesuarlar, gibi kişiselleştirilebilir özellikler de kullanıcının kimliğinin birer parçası olabilir. Fakat bunların, karakterin kişiselleştirdiği görsel özelliklerin oyunlardan oyunlara fark etmesine karşın oyuncunun kendisine seçtiği kullanıcı adıyla bir tanınırlık, diğer oyuncular arasında ayırt edilebilirlik kazandığını söylemek mümkündür.

Crenshaw – Nardi (2014, 67) çevrimiçi video oyunlarında yeni bir kimlik inşa etmeleri arasındaki ilişkiye dair yaptıkları araştırmada bu mesele üzerinde durmuşlardır. Bu araştırmaya göre çevrimiçi video oyun oyuncularının adları, oluşturdukları bu yeni kimlik için son derece önemlidir.

Oyuncunun kontrol ettiği karakterler her zaman yaratıcı tarafından da belirlenmeyebilir. *Sims* (2000), *Hogwarts Legacy* (2023) gibi oyunlarda oyuncu kendi avatarını oyunun ona sağladığı imkanlar izninde kendisine göre kişiselleştirebilir ve kendine özgü olarak yaratabilir.

Bessiere – Seay – Kiesler (2007, 531), kullanıcıların oluşturdukları karakterlerin kendileri tarafından idealize edilmiş, fiziksel ya da psikolojik olarak olmak istedikleri karakterler olduğunu ileri sürerler. Buna göre oyuncuların oyun dünyası içerisinde kendi yarattıkları karakterlerin kendilerinin idealize ettiklerinin bir yansıması olduğunu söylemek mümkündür. Oyuncuların bu idealize etme eylemleri psikolojik ya da fiziksel olarak gerçekleşebilir. Karakterin görünüşü, giyim tarzı, vücut tipi gibi dış görünüş ile alakalı çeşitli şeyler olabilir. Oyunlar, kendilerinden daha farklı görünen, daha ilgi çekici buldukları, idealize ettikleri bir karakter yaratabilirler. Yine yarattıkları karakterlerin

kişilik özelliklerini, sahip oldukları yeteneklerini veya karakteristik özelliklerini kendi idealleri doğrultusunda seçebilirler. Bu oyunculara kendilerini gerçek hayatlarında olduklarından daha farklı bir görünüşe ve kişiliğe sahip olma imkânı sağlamaktadır.

Video oyunları başta olmak üzere oyun dünyası oyunculara kendi kimliklerini dönüştürme, geliştirme ve idealize ettikleri karakterleri ortaya çıkarma imkânı sunmaktadır. Oyunculara böyle bir platform sunmaları, yaratıcılıklarını geliştirme ve kişisel tatmin sağlamaları bakımından önemlidir. Kendilerine sunulan bu platform aracılığıyla kendilerini ifade edebilme imkânı bulup, yarattıkları bu karakterlere yaşam alanı sunabilirler.

Oyuncu ödüller elde etme veya oyun içerisindeki diğer kıymetli sonuçları elde etme çabasıyla, başka bir kişinin düşünce kalıplarını, duygusal tepkilerini ve davranışlarını uyarlamak amacıyla kendi düşünce kalıplarını, duygusal tepkilerini ve davranışlarını değiştirir (Hoffner – Buchanan, 2005, 326).

Dijital oyunlar, günümüzde giderek daha fazla yer edinmekte ve bu oyunların bireyler üzerinde oluşturduğu etkiler, akademik araştırmaların da önemli bir konusu haline gelmektedir. Özellikle dijital oyunlar aracılığıyla yeni bir kimlik oluşturmak gittikçe yaygınlık kazanmaktadır. Ancak bu alanda ortak bir kavramsal çerçeve oluşturma ve standartlaştırılmış ölçüm araçlarını kullanma konusunda önemli eksiklikler bulunmaktadır. Kimlik oluşturma bir başka deyişle kimlik inşası süreci, video oyunlar bağlamında yeni bir bakış açısıyla ele alınmakta ve oyun deneyiminin bireylerin özsaygısını, kendini ifade etme biçimlerini, benlik algısını ve toplumsal ilişkilerini kapsamaktadır. Bu alanın kavramsallaştırılması açısından, Klimmt vd., (2009, 197-221) tarafından yayımlanan teorik makale ile önemli bir ilerleme kaydedilmiştir; bu makalede kimlik oluşturmayı oyuncunun özsaygısında zaman içinde bir değişiklik olarak tanımlamışlardır (Van Looy vd., 2012, 205). Bununla beraber oyun deneyiminin oyuncunun kendini ifade etme, benlik algısı geliştirme ve toplumsal ilişkilere dahil olma gibi unsurlarıyla ilişki içerisinde olduğu ortaya konmuştur. Video oyunlardaki kimlik oluşturmanın kavramsal çerçevesinin daha da geliştirilmesi hem teorik hem de uygulamalı

araştırmaların önünü açacaktır. Özellikle oyuncu davranışlarının daha detaylı şekilde izlenmesi ve analiz edilmesi, oyuncuların oyun evrenindeki kimliklerini nasıl inşa ettikleri ve bu kimlikleri nasıl yaşattıkları bu vesileyle ortaya çıkarılarak bu konuya dair olan bilginin derinleştirilmesini sağlayacaktır. Bunun yanı sıra, oyun tasarımında kimlik oluşturma süreçlerini destekleyen mekanizmaların belirlenmesiyle oyunculara daha geniş bir ifade alanı sunarak dijital oyunların bireylerin üzerindeki psikososyal etkilerini anlamak adına yeni bir bakış açısı kazanılmasına önayak olacaktır. Bu tür çalışmalar, dijital oyunların sosyal bilimler içerisindeki yerini sağlamlaştırmakla birlikte oyunların toplumsal ve bireysel kimlik inşa edilmesi sürecindeki katkıları göz önüne serilecektir.

İKİNCİ BÖLÜM

VİDEO OYUNLARDA ADLANDIRMANIN STRATEJİK PARAMETRELERİ

Video oyunlarda başta oyunun kendi adı olmak üzere, karakterler, mekânlar, nesneler ve benzeri oyun öğeleri için yapılan adlandırmalar, oyunun başarısı ve oyuncuların oyun deneyimi üzerinde önemli bir etkiye sahip olabilir. Oyuncuların oyunla aralarındaki bağın kuvvetlenmesinde karakterler, mekânlar, eşyalar ve diğer oyun öğeleri hakkında kolayca iletişim kurabilmeleri, bu öğeleri hatırlayabilmeleri son derece önemlidir ve dolayısıyla da oyun hakkında konuşulabilir kılmak için yapılan adlandırma da önemli ve stratejik bir eylemdir.

İlk olarak bahsi geçen adlandırmalarda dikkat edilmesi gereken bazı hususlar bulunmaktadır. Oyunun teması ve hikâyesiyle uyumlu adlar seçilmesi, adların karakterlerin, nesnelerin veya mekânların özelliklerini tanımlayıcı olması, oyundaki farklı karakterler veya öğeler arasında benzersiz isimlerin kullanılması, isimlerin, oyunun içeriği veya hikâyesiyle anlam ilişkisi taşıması, oyuncuların oyun dünyasını daha iyi anlamalarına yardımcı olmaktadır. Oyun hikâyesinin görsel olarak sunulmasının yanı sıra anlatılış şekli, hikâye akışında önemli rollere sahip adların sürprizleri ve gizemleri koruması da video oyunlarda adlandırma yapılırken göz önünde bulundurulmaktadır.

Video oyunlarda karakterlerin adlandırması yapılırken birtakım özellikleri göz önünde bulundurulur. Karakterin oyuncu tarafından tanınır olması, diğer karakterler arasından ayırt edilebilir olması için oyun geliştirilmesi ve hikâyenin oluşturulması esnasında karakterlerin adlandırılması aşaması son derece önemlidir.

Oyun geliştiricisinin oyun karakterlerinin adlarını belirlemesi esnasında göz önünde bulundurduğu kıstasları, karakterlerin diğerlerinden seçilebilir ve tanınabilir olması için bazı ayırt edici özelliklerine göre yapılır. Özellikle çok oyunculu rol yapma oyunları başta olmak üzere bütün oyunlar için bunu söylemek mümkündür. Karakterlerin adları, oyunun hikâyesinin ilerleyen süreçlerinde belirleyici konumunda olabilir. Bu bağlamda oyun

karakterlerinin adları, oyunun görselleri, mekanikleri, hikâyesi ve sesleri gibi oyun geliştirmesi esnasında son derece önemlidir. Bu kıstaslar karakterlerin görünüşlerine göre olabileceği gibi karakterlerin yeteneklerine, hikâyelerine göre de belirlenebilir. Adlandırma eylemi esnasında bu kıstasların hepsi göz önünde bulundurulabileceği gibi bunlardan yalnızca birine de odaklanılabilir.

Oyun karakterlerinin adlandırılması ile kurmaca bir metnin içerdiği karakterlerin adlandırması arasında paralellikler kurmak mümkündür. Her ikisinde de karakterlerin taşıyacağı adlar hikâyenin gidişatında, sunuluş şeklinde ve hikâyenin mesajının yerinde bir şekilde vurgulanmasında oldukça etkili olabilir. Kurmaca metinlerde yazar, karakterleri, mekânları veya diğer nesneleri semboller veya sembolik isimler aracılığıyla temsil etmeye çalışabilir. Bu metinlerde metnin derinliğini artırmak ve okuyuculara daha fazla düşünme ve yorum yapma fırsatı sunmak amacıyla yapılırken video oyunlar için de bunun benzer olduğunu söylemek mümkündür.

Oyun yaratıcıları da karakterlerinin isimlerini dikkatlice seçerek, karakterlerin kişilikleri, özellikleri veya rolü hakkında oyunculara bazı ipuçları sağlayabilirler. Oyun hikâyesinin geçtiği mekânları sembolik olarak adlandırabilir, adlar yoluyla alegori yapabilir, karakterlerin veya nesnelerin adlarını, metaforlar ya da ironik adlar vasıtasıyla daha derinlikli ve akılda kalıcı bir şekilde oyuncuya sunabilirler.

2.1. OYUN KARAKTERLERİNİN GÖRÜNÜŞLERİNE GÖRE ADLANDIRILMASI

2.1.1. KIYAFETİNE-SAHİP OLDUĞU NESNELERE GÖRE ADLANDIRILMASI

Birçok karaktere sahip oyunlarda karakterlerin adlandırması yapılırken oyun geliştiricisi karakterlerin kıyafetine, beraberinde taşıdığı çeşitli nesnelerine ve silahlarına göre adlandırma yapabilir. Bunlar büyü torbaları, çeşitli ateşli silahlar, kılıçlar, bıçaklar, kalkanlar, baltalar, çekiçler olabilir.

Oyun karakterinin zırh, kostüm, pelerin, şapka, miğfer, taç, maske, ateşli silahlar, kılıçlar, bıçaklar gibi kıyafet ve aksesuarları, bu aksesuarların renkleri, desenleri ya da üretildikleri malzemeler karakterlerin adlandırılmasında etkili olabilir.

Dota 2 (2013)[1] adlı oyunda büyük bir baltaya sahip, kırmızı renkli bir çeşit dev olan "Axe" adlı karakter, taşıdığı ve aynı zamanda oyun içerisindeki saldırı çeşitlerini de belirleyen baltası sebebiyle İngilizcede balta anlamına gelen "Axe" adına sahiptir. Axe, oyundaki savaşçı karakterlerden biridir ve büyük bir balta ile savaşmaktadır. *Shovel Knight* (2014)[2] adlı indie oyun, oyunun ana karakteri ile aynı adı taşımaktadır. Hem oyunun hem de karakterinin adı, karakterin oyun içerisinde kullandığı ve beraberinde taşıdığı kürekten gelmektedir. İngilizcede kürek anlamına gelen "shovel" kelimesi ve karakterin giydiği şövalye zırhına gönderme yapan "knight" kelimesi ile karakterin adı belirlenmiştir. *Metal Gear Solid* (1998)[3] adlı oyunun bir bölümünde oyuncunun karşısına çıkan Sniper Wolf adlı karakter kullandığı keskin nişancı tüfeği sebebiyle İngilizcede keskin nişancı anlamına gelen "sniper" kelimesiyle adlandırılmıştır. *Duke Nukem 3D* (1996)[4] adlı oyunda ana karakter olan Duke Nukem'in çatışmaya girdiği karakter olarak karşımıza çıkan Grenade T. Baumann karakterinin adı el bombaları fırlatma yeteneğine vurgu yapar. *Final Fantasy* (1987)[5] oyun serisindeki Barret Wallace bir kolunda büyük bir makinalı tüfek taşımaktadır. İngilizcede "namlu" anlamına gelen "barret" vasıtasıyla karakterin görünüşü ile adı arasında bir ilişki kurulmuştur. *Batman: Arkham Asylum* (2009)[6] oyununda yer alan karakterlerden biri olan Scarecrow, oyunun geçtiği kurgusal

[1] Valve Corparation tarafından geliştirilen ve 2013 yılında piyasaya sürülen ücretsiz bir çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası (Multiplayer Online Battle Arena-MOBA) oyunu.

[2] Yacht Club Games tarafından geliştirilen ve 2014 yılında piyasaya sürülen bir platform video oyunu.

[3] Konami tarafından geliştirilen Metal Gear serisinin 1998 yılında piyasaya sürülen üçüncü aksiyon- macera video oyunu. Bu oyundan sonra seri *Metal Gear Solid* adıyla devam etmiştir.

[4] 3D Realms tarafından geliştirilen ve 1996 yılında piyasaya sürülen birinci şahıs nişancı(First Person Shooter - FPS) oyunu.

[5] Square tarafından geliştirilen ve 1987 yılında ilk oyunu piyasaya sürülen rol yapma oyunu serisi (Role-Playing Game - RPG).

[6] Rocksteady Studios tarafından geliştirilen ve Eidos Interactive, Warner Bros. Interactive Entertainment tarafından piyasaya sürülen, DC Comics çizgi romanlarına dayanan aksiyon-macera oyunu.

Gotham şehrindeki bir profesördür. Psikolog olarak çalışan karakter kendisini korku ve dehşetle ilişkilendirir. Kötücül yanını gizlemeyi bıraktıktan sonra kendi kendisine İngilizcede "korkuluk" anlamına gelen "Scarecrow" adını vererek kendisine özgü bir kostüm giymeye başlamıştır. Karakterin korku ve dehşeti kullanarak insanları etkilemeye ve onları korkutmaya çalışması ve giydiği kostüm sebebiyle Scarecrow adını almıştır. Oyun evreninde karşımıza sıklıkla çıkan Scarecrow karakterinin adlandırılmasında görünüşünün ve kostümünün de karakteristik özellikleri ile beraber etkili olduğunu söylemek mümkündür.

Oyun yaratıcısının oyun karakterlerini adlandırması esnasında karakterlerin sahip oldukları ateşli silahları, kesici aletleri, zırhları, kostümleri, maskeleri, pelerinleri gibi çeşitli nesne, kıyafet ve aksesuarlarının karakterin taşıyacağı adın belirlenmesine, oyun evreninde karakterin ayırt edilebilirliğinin sağlanmasına katkı sağlayabilmektedir. Böylece karakterin taşıdığı ad ile özellikleri hakkında oyuncuya ipuçları sunulabilir, karakterin bilinirliği arttırılabilir ve çağrışımlar aracılığıyla tanımlanabilir.

2.1.2. FİZİKSEL ÖZELLİKLERİNE GÖRE ADLANDIRILMASI

Karakterlerin sahip oldukları fiziksel özellikler, saç rengi, göz rengi, ten rengi, fiziksel yapısı, yara izleri, eksik veya fazla uzuvları, kuyruk, boynuz, dövme, çeşitli semboller gibi şeyler karakterlerin taşıyacakları adların belirlenmesinde etkili olabilir. Bu özellikleri karakterin sahip olduğu yeteneklerle, saldırı şekilleriyle, özel yetenekleriyle, oyun içerisindeki eylemleri ile de ilgili olabilir.

Batman: Arkham City (2011)[7] oyununda ana karakterin düşmanı olarak karşımıza çıkan *Two-Face,* aynı zamanda Batman çizgi romanlarında da bulunmaktadır. Two-Face, ilk başta oyunun içerisinde geçtiği kurgusal bir şehir olan Gotham'daki başarılı bir savcıdır. Bir patlama sonucunda yüzünün bir tarafı yanar ve yaşadığı bu kazadan sonra tıpkı yüzü gibi kişiliği de ikiye bölünmeye başlar. Two-Face'in asıl adı olan Harvey Dent,

[7] Rocksteady Studios tarafından geliştirilen ve Eidos Interactive, Warner Bros. Interactive Entertainment tarafından piyasaya sürülen, DC Comics çizgi romanlarına dayanan aksiyon-macera oyunu.

karakterin iyi ve adalete inanan tarafını temsil ederken yanmış, ikinci tarafı da kötü taraftır ve adaleti bozmaya çalışan kötü tarafın bir temsilcisidir. Two-Face adı, karakterin yaşadığı kimlik değişimini ve fiziksel olarak ikiye ayrılmış görünüşünü temsil etmesinin yanı sıra, aynı zamanda adaletin iki yönünü, iyiyi ve kötüyü dengelemeye çalışan bir simge olarak da görülebilir. Bu bağlamda Two Face adının hem karakterin görünüşünün hem de adalet kavramının çelişkilerini iki farklı yönden göstermesi bakımından özenle seçilmiş bir ad olduğunu söylemek mümkündür. *Dota 2* (2013) adlı oyunun savaşçı kahramanlarından biri olan Centaur Warruner, alt bedeni bir atın bedenine, üst bedeni ise normal bir insan bedenine sahiptir. Yunan mitolojisinde yer alan "Kentauros" ile benzer bir görünüşe sahiptir. Ayrıca kahramanın adından geçen "Warruner" da onun savaşçı özelliğini ve onu ön plana çıkaran güçlerini vurgulamaktadır. *Starcraft* (1998)[8] adlı serinin karakterlerinden biri olan Sarah Kerrigan, oyunun evreninde "terran" olarak anılan insan kökenlilerden biridir. Sarah düşmanları tarafından kaçırılmış ve Zerg adı verilen uzaylı ırkına dönüştürülmüştür. Dönüşümünün ardından Sarah'ın gösterdiği bazı başarılar onun bu ırkın liderlik rütbesini üstlenmesini sağlamıştır. Zerglerin vücutları ve uzuvları bıçak benzeri bir çeşit pençe ve sivri çıkıntılar ile kaplıdır. Sarah da bıçaklara benzer uzuvlara sahip olması bakımından bu ırkın fiziksel özelliklerini taşımaktadır. Aynı zamanda bu ırkın liderliği sıfatını da üstlenmesiyle de "bıçakların kraliçesi" anlamına gelen "Queen of Blades" olarak adlandırılmıştır. *Dungen Keeper* (1997)[9] oyun serisinin en güçlü yaratıklarından biri olan "Horned Reaper" başındaki ve omuzlarındaki boynuzlarla dikkat çekmektedir. Temel amacı oyuncuların tuzaklarla dolu bir zindanı yönetmesi ve savunması olan oyunda Horned Reaper oyuncunun yardımcısı konumundadır. Oyun hikâyesinde Horned Reaper kötülüğün bir sembolü olarak tasvir edilmektedir. Karakter hem bu kötücül doğası hem de fiziksel görünüşü sebebiyle "boynuzlu katil" anlamına

[8] Blizzard Entertainment tarafından geliştirilen ve 1998 yılında piyasaya sürülen gerçek zamanlı strateji (Real-Time Strategy) oyunu.

[9] Bullfrog Productions tarafından geliştirilen ve Electronic Arts tarafından 1997 yılında yayınlanan strateji oyunu.

gelen "Horned Reaper" adını taşımaktadır. *The Witcher* (2007)[10] adlı oyunun ve temellerinin dayandığı aynı adlı kitap serisinin ana karakteri olan Geralt Rivia oyun içerisinde *White Wolf* (Beyaz Kurt) olarak da adlandırılmaktadır. Geralt, Witcher olabilmek için *Kaer Morhan* ya da *School of the Wolf* (Kurt Okulu) adı verilen bir yerde eğitim almıştır. Neredeyse beyaz olan saçları sebebiyle "beyaz" ve aynı zamanda yetenekleri ve karakteristik özellikleri bakımından da kurtları andırdığından "kurt" adını taşımaktadır.

Buna göre oyun yaratıcısının karakterlerinin hangi adları taşıyacağını belirlerken gerek karakterlerin diğerleri arasından kolayca seçilebilmesi, gerek de oyuncular tarafından daha kolay hatırlanabilmesi için karakterlerin fiziksel özelliklerine uygun bir adlandırma yapmayı tercih ettiği söylenebilir. Yukarıdaki örneklerde de görüldüğü üzere karakterlerin fiziksel özellikleri o karakterin oyun içerisinde görsel olarak ayırt edilmesini kolaylaştırdığı gibi fiziksel özelliklerinin vurgulandığı bir ad taşımasıyla oyun evrenindeki diğer karakterler arasından ayrılması, seçilebilmesine olanak sağlamaktadır. Starcraft oyununda da gördüğümüz gibi karakterlerin doğuştan ya da kurgu içerisindeki ilerleyiş doğrultusunda sahip olduğu fiziksel özellikler, karakterin aldığı adın karakter ile arasındaki ilişkinin pekişmesine imkân verebilir.

2.2. OYUN KARAKTERLERİNİN YETENEK-ÖZEL GÜÇ VE ROLLERİNE GÖRE ADLANDIRILMASI

Çok oyunculu rol yapma oyunları başta olmak üzere özellikle çok karakterli video oyunlarda karakterlerin adlandırması yapılırken; karakterlerin eylemlerine, oyun içerisindeki rollerine, oyunun türüne bağlı olarak saldırı şekillerine veya elde ettikleri başarılara bakılarak karakterlerin adları belirlenebilir.

[10] CD Projekt Red tarafından geliştirilen ve temelleri Andrzej Sapkowski'nin kaleme aldığı aynı adlı kitap serisine dayanan, 2007 yılında piyasaya sürülen aksiyon-rol yapma oyunu.

2.2.1. OYUNDAKİ ROLÜNE GÖRE ADLANDIRILMASI

Karakterlerin oyun hikâyesi içerisinde sahip olduğu suikastçı, nişancı, büyücü, kral, savaşçı, yönetici, yardımcı gibi rolleri, karakterin taşıyacağı ad ya da lakapla yakından ilgili olabilir. Bu roller oyun yaratıcısı tarafından belirlendiği gibi, oyunun türü ve mekaniklerinin elverdiği ölçüde çeşitlilik de gösterebilir. Bu rol sistemi, genel olarak kullanıcının oyunu oynamak için seçtiği karakterlerin, oyun evreninde neler yapabileceğini, oyuncunun kendi oynayış şeklini belirlemesi imkânını da sağlayabilir. Oyunlar arasında karakterlerin rollerinin belirlenmesi için farklı yollar izlenebilir. Karakter, oyunun türüne bağlı olarak oyun boyunca aynı role sahip olabileceği gibi oyun içerisinde farklı rollerde de bulunabilir. Oyun hikâyesinin akışını etkileyecek, hikâyenin gidişatını değiştirecek olayları gerçekleştiren bu karakterlerin eylemleri, onların taşıyacakları adın, aldığı lakap vesilesiyle sonradan değiştirilmesinde ya da karakterin o ada oyunun başlangıcından itibaren sahip olmasında da etkili olabilir.

The Elder Scrolls V: Skyrim (2011)[11] adlı oyunda oyuncular, oyun evreninde ejderhaların hükmettiği bir dünyada bir karakteri kontrol ederler ve bu karakter ejderha ruhu taşıdığı için "Dragonborn" olarak adlandırılır. İngilizcede "ejderha [olarak] doğan" anlamına gelen bu ad oyunun evreninin temelini oluşturmaktadır. Dragonborn'un Thu'um veya Ejderha Çığlığı olarak adlandırılan güçlü ses büyülerini kullanma yeteneği vardır ve bu sayede ejderhalarla savaşabilme kapasitesine sahiptir. Oyuncu hikâyenin devamında ejderhaları avlamak ve dünyayı tehlikelerden kurtarmak için bu yeteneğinden faydalanır. Dolayısıyla karakterin oyun hikâyesi boyunca sahip olduğu rolün aldığı adın seçimi esnasında etkili olduğunu söylemek mümkündür. *Ghost of Tsushima* (2020)[12] adlı oyun Japonya'daki Tsushima adı verilen bir adada geçmektedir. Oyunun Jin Sakai adlı ana karakteri, adanın Moğol istilasından kurtarılması için çabalayan bir samuray olarak oyuncuya sunulmaktadır. Adanın lordu olan amcası Shimura'nın öğrencisidir, oyunun

[11] Bethesda Game Studios tarafından geliştirilen ve Bethesda Softworks tarafından 2011 yılında piyasaya sürülen The Elder Scrolls oyun serisinin beşinci aksiyon-rol yapma oyunu.

[12] Sucker Punch Productions tarafından geliştirilen ve Sony Interactive Entertainment tarafından 2020 yılında piyasaya sürülen aksiyon-macera oyunu.

başlangıcında Moğollar adayı ele geçirirler ve aynı zamanda oyuncunun da yönlendirdiği ana karakter Jin Sakai bu işgale karşı savaşmaya başlar. Samuray gelenek ve değerleriyle savaşan Jin Sakai, Moğol savaş taktikleri ile bu değerler arasında bir denge bulamadığından Samuray öğretilerini terk ederek hayalet olarak bilinen, gizli bir savaşçıya dönüşür. Adı insanlık, iyilik, erdem, yardımseverlik gibi anlamlara gelen ana karakterin oyun içerisindeki rolü ile taşıdığı ad arasında bir ilişki kurulmuştur. Ayrıca gizli, hayalet bir savaşçı olarak karşımıza çıkan Jin Sakai'nin oyundaki rolünün oyunun bizatihi kendisinin adlandırılması esnasında da etkili olduğu söylenebilir. *Hitman* (2000)[13] serisinin ana karakteri olan Agent 47, genetik olarak değiştirilmiş bir tetikçidir. Oyun, Agent 47'nin aldığı görevlerle farklı hedefleri etkisiz hale getirmesi üzerine odaklanmaktadır. Dünyanın farklı bölgelerinde ve farklı senaryolarda gerçekleşen bu görevler esnasında karakterin mükemmel fiziksel yetenekleri, olayları hızlıca analiz edebilmesi ve stratejik düşünebilmesi, ileri düzey dövüş becerileri, keskin nişancılık ve farklı kamuflajlarla gizlenme yetenekleri, stres altında soğukkanlılığını koruyabilmesi gibi becerileri ön plana çıkmaktadır. Oyuncu da oyunda karakterin bu yetenekleri doğrultusunda hedefine ulaşmaya ve onu etkisiz hale getirmeye çalışır. Karakterin oyundaki rolünde yola çıkarak oyun da "tetikçi" anlamına gelen "Hitman" olarak adlandırılmıştır.

Oyun yaratıcısı oyun hikâyesi içerisinde karakterlerin sahip olduğu suikastçı, nişancı, büyücü, tetikçi, kral, yönetici, kurtarıcı gibi rolleri, oyunun adını, karakterin taşıyacağı adı ya da sahip olacağı lakabı belirlerken göz önünde bulundurabilir.

2.2.2. OYUNDA SAHİP OLDUĞU YETENEK VE ÖZEL GÜÇLERİNE GÖRE ADLANDIRILMASI

Oyun karakterinin sahip olduğu görünmez olma, uçabilme, elementleri kullanabilme, geleceği görme, şekil değiştirme, başka varlıkları kontrol edebilme gibi

[13] IO Interactive tarafından geliştirilen ve Eidos Interactive tarafından 2000 yılında piyasaya sürülen gizlilik oyunu.

çeşitli doğa üstü özellikleri o karakterlerin taşıyacakları adların belirlenmesinde etkili olabilir. Aynı zamanda karakterin sahip olduğu saldırı gücü de yine karakterin taşıyacağı ad konusunda belirleyici bir unsur olarak görülebilir. Bu özelliklerin doğuştan sahip olunan ya da sonradan edinilen beceriler olarak ortaya çıkış şekilleri de yine karakterlerin taşıyacakları ad konusunda belirleyici bir etkiye sahip olabilir.

Dark Souls (2011)[14] karakterlerinden "Artorias the Abysswalker"*,* Gwyn ordusunun dört büyük komutan şövalyelerinden biridir. Yıkılmaz bir iradeye sahip olan Artorias adını Abyss (uçurum) kenarında yürüme yeteneğini keşfettiğinde alır. *Avatar: The Last Airbender* (2006)[15] oyununun hikâyesi aynı adlı bir çizgi diziye dayanmaktadır. Bu oyunun evreninde dünya 4 elementten, ateş (fire), hava (air), su (water) ve topraktan (earth) oluşmaktadır. Bu evrende iki ana grup bulunmaktadır, bunlardan bazıları bu 4 ana elementi *bükme,* yönlendirme yeteneğine sahiptirler. Bu yeteneğe sahip olanlara *airbender, earthbender, waterbender, firebender* olmak üzere hangi elementi bükme yeteneğine sahiplerse o elementin adını ve bükücü anlamına gelen *bender* kelimesini alarak adlandırılırlar. Elementleri bükme yeteneğine sahip olmayanlara ise *nonbender* denilmektedir. Her yüz senede yalnızca bir kişi yalnızca tek bir element yerine bu dört elementi bükme yeteneğine sahip olabilir ve bu kişi de Avatar olarak adlandırılmaktadır. Avatar, doğuştan yalnızca bir bükücülük yeteneğine sahip iken belirli eğitimlerden geçerek dört elementi de bükme yetisine sahip olabilirler. Çizgi dizinin ve dolayısıyla hikâyesinin temelleri bu çizgi diziye dayanan oyunun da ana karakteri olan Aang, bir hava bükücüdür ve diğer üç elementi nasıl bükeceğini öğrenmek için bazı eğitimlerden geçer ve çeşitli maceralara atılır. Tüm bu süreçlerin sonunda nihayet dört elementi de bükme becerisine eriştiğinde Avatar olur.

[14] FromSoftware tarafından geliştirilen ve Bandai Namco Entertainment tarafından 2011 yılında piyasaya sürülen aksiyon-rol yapma oyunu.

[15] THQ Studio Australia tarafından geliştirilen ve THQ tarafından 2006 yılında piyasaya sürülen aksiyon-macera oyunu.

Street Fighter (1987)[16] oyunun ana karakterlerinden biri olan Ryu'nun adı Japoncada *ejderha* anlamına gelmektedir. Birçok farklı dövüş tarzını öğrenen Ryu, bir savaş sanatları ustasıdır. Ryu'nun saldırı şekli, içindeki ejderha enerjisini serbest bırakarak gücünü artırmaya dayanmaktadır. Oyun yaratıcısının adlandırma esnasında hem oyundaki rolünü hem de karakterin karakteristik özelliklerini göz önünde bulundurduğunu söylemek mümkündür. *Assassin's Creed: Syndicate* (2015)[17] oyununun hikâyesi Victoria Dönemi Londrası'nda geçmektedir. Oyunun ana karakterlerinden Evangeline Frye, oyun boyunca Londra'nın suç dünyasına ve Templar örgütüne karşı özgürlük, adalet ve eşitlik için mücadele etmektedir. Yunancada "iyi haber getiren/müjdeci" anlamına gelen "evanjel" kelimesinden gelen adı ile Evangeline adının hem karakterin kişiliğine hem de oyun hikâyesindeki rolüne uygun olduğu görülmektedir.

Bu bağlamda oyun yaratıcısının oyundaki karakterleri adlandırması esnasında karakterlerin kişiliklerinin ve sahip oldukları özel güç ve yeteneklerin göz önünde bulundurduğu söylenebilir.

2.3. OYUN KARAKTERLERİNİN KURGUSAL GEÇMİŞLERİNE GÖRE ADLANDIRILMASI

Oyunun hikâyesini etkileyen ana karakterlerin ya da yardımcı karakterlerin adlandırması yapılırken o karakterin oyunculara sunulmadan önceki geçmiş hayatlarının da o karakterin taşıyacağı adın belirlenmesinde etkili olduğu söylenebilir. Doğduğu ya da yetiştiği yer, geçmiş hayatındaki eylemleri, ailesi, kültürel değerleri, ait olduğu topluluk, ait olduğu sınıf gibi etkenler karakterin hem kimliğinin hem de kimliğinin belirleyicisi durumundaki adının seçilmesi esnasında son derece önemlidir. Karakterlerin önceki hayatlarında dahil oldukları savaşlar, aldıkları başarılar, kayıplar, geçirdikleri hastalıklar, şahit oldukları felaketler gibi olaylar taşıyacakları adların belirlenmesinde etkili olabilir.

[16] Capcom ve Dimps tarafından geliştirilen, Capcom tarafından arcade bir oyun olarak 1987 yılında piyasaya sürülen bir dövüş oyunu.

[17] Ubisoft Quebec tarafından geliştirilen ve Ubisoft tarafından 2015 yılında piyasaya sürülen, Assassin's Creed oyun serisinin dokuzuncu aksiyon-macera oyunu.

The Wolf Among Us (2013)[18], masal karakterlerinin kendi evrenlerinden kovulduktan sonra modern dünyada yaşamaya başlamalarını konu edinmektedir. Temelleri "Fables" isimli bir çizgi roman serisine dayanan oyun, New York'ta, kurgusal ve gizli bir mahalle olan Fabletown'da geçmektedir. Oyunun ana karakteri, Kırmızı Başlıklı Kız ve Üç Küçük Domuzcuk gibi masallarda görünen büyük kötü kurttur, oyuncu da kasabanın şerifi rolündeki Bigby Wolf adıyla karşımıza çıkan bu karakteri kontrol eder. Karanlık bir atmosfere ve masal kahramanlarının modern birer yorumuna sahip olan oyunun hikâyesinde Bigby Wolf suçları çözmeye çalışmaktadır. Masal dünyasındaki kötü karakter olarak şekillenen varlığına rağmen bu evrende iyi bir kahraman olma yolundaki ilerlemeye çalışmaktadır. Karakterin adı ise masal dünyasında "büyük kötü kurt" anlamına gelen "The Big Bad Wolf" olarak geçerken bu oyunun evreninde yine benzer bir anlama sahip "Bigby Wolf" halini almıştır. Yine masal dünyasında kötücül bir karakter olarak karşımıza çıkan, "mavi sakal" anlamına gelen "Bluebeard" de bu oyunda yer almaktadır. Oyunda zengin ve toplumda önemli bir etkiye sahip olan bir iş adamı olarak oyuncuya sunulmaktadır ve eski kötücül ve suçlu kimliğinden sıyrılmış bir karakter olarak varlığını sürdürmektedir.

Temelleri Andrzej Sapkowski'nin aynı isimli kitap serisine dayanan oyun serisi *The Witcher* (2007) adını oyunun ana karakterinden almaktadır. *Witcher*, Witcher evreninde bulunan canavar avcılarını ve karakter tipini ifade eder. Witcher'lar, doğaüstü yeteneklere sahip mutant avcılardır. Genç yaşta büyü ve zehirlerle değiştirilen bu avcılar, canavarları avlamak ve toplulukları korumak amacıyla eğitilirler. Fiziksel olarak dayanıklı, refleksleri keskin ve bazı büyülü becerilere sahip olan bu avcılar özel Witcher okullarında eğitilirler. Oyunun hikâyesi, bir Witcher olan Geralt Rivia'nın maceralarını ve yaşadıkları etrafında

[18] Telltale Games tarafından geliştirilen, temelleri Bill Willingham'ın Fables adlı çizgi roman serisine dayanan, 2013 yılında piyasaya sürülen video oyunu.

şekillenir. Oyunun evreni farklı yaratıklarla, büyülülerle ve siyasi çatışmalarla doludur. Bir canavar avcısı olan Witcher'lar birçok tehlikeli varlıkla savaşırlarken aynı zamanda insanların ve canavarların arasındaki karmaşık ilişkilere de tanıklık ederler. Oyunun ana karakteri olan Geralt Rivia adını kitaptaki ve dolayısıyla oyun hikâyesini etkileyen önemli bir olaydan almaktadır. Kitap serisinin sonunda Rivia'da gerçekleşen katliamda hayatını kaybetmişken oyunun başında Geralt bu katliamdan 5 yıl sonrasında hafızasını kaybetmiş şekilde, neresi olduğunu bilmediği yerde uyanır. Tıpkı kendisi gibi Witcher olan birkaç kişi tarafından bulunduktan sonra kendisinin de eğitim aldığı Witcher okuluna götürülür. Okul Geralt'ın gelişinden kısa bir süre sonra bir grup tarafından bir saldırıya uğrar ve oyunun hikâyesi de böylelikle başlamış olur. Gerek oyun süresince gerek de Geralt Rivia'nın karakterinde Rivia'da yaşanan katliamın etkili olduğunu söylemek mümkündür. Rivia'da manevi kızını ve sevgilisini kaybeden Geralt, oyun hikâyesi boyunca yollarının ayrı düştüğü sevgilisini ve kızını aramaktadır. Aynı zamanda aldığı Witcher'lık eğitiminin ve oyun hikâyesi boyunca yaşadıklarının karakterini şekillendirdiğini, karakterinin de oyunun ilerleyişini yönlendirdiğini söylemek mümkündür.

İlk kez *Batman: Arkham City* (2011) oyununda yer alan kötü karakter Dr. Freeze, kriyojeni bilimiyle ilgilenmektedir. Asıl adı Dr. Victor Fries olan karakter ölümcül bir hastalığı olan eşi Nora Fries'ı tedavi edebilmenin yollarını aramaktadır. Uygun tedaviyi bulana kadar eşini hayatta tutabilmek için kriyojeni deneyleri yapan Gothcorp adlı bir şirkette çalışmaktadır. Çalıştığı laboratuvarda yaşanan bir kazanın ardından insan yaşamının sürdürülmesinin mümkün olmadığı sıfırın altındaki derecelerde hayatta kalabilmesi için kriyo-sıvı adı verilen bir kimyasala maruz kalır. Bu kazadan sonra Dr. Freeze normal oda sıcaklığında hayatta kalamaz hale gelir ve bu yüzden onu hayatta tutacak özel bir kriyojenik kostüme bağımlı hale gelmiştir. Hâlâ daha eşini iyileştirmenin peşinde olan Dr. Freeze, iyi ya da kötü her türlü yolu denemeye başlar ve böylece karanlık

tarafa da adım atmış olur. Oyunun gelişim çizgisinde önemli bir yere sahip olan Dr. Freeze karakterinin adlandırması yapılırken hem karakterin kurgusal evrendeki geçmiş hikâyesi, hem de geçirdiği kazayla beraber mecbur kaldığı kriyojenik kostümü ile normal bir insanın hayatta kalamayacağı kadar düşük bir sıcaklıkta yaşamını devam ettirebiliyor olması arasında bir ilişki bulunmaktadır.

Yukarıdaki örneklerden yola çıkarak oyunlardaki karakterlerin adlandırılması yapılırken karakterlerin kurgusal evrendeki geçmiş hayatlarında tecrübe ettikleri deneyimlerin, başlarına gelen felaketlerin karakterlerin taşıyacakları adların seçiminde belirleyici olduğunu söylemek mümkündür.

2.4. OYUNLARDAKİ DİĞER ADLANDIRMALAR

2.4.1. SİLAH, NESNE, AKSESUAR, KOSTÜM ADLANDIRMALARI

Oyun karakterlerinin sahip oldukları çeşitli nesneler, aksesuarlar, kostümler ya da silahlar yalnızca karakterin adının belirlenmesinde değil aynı zamanda kendi taşıdıkları adlar bakımından da önem teşkil edebilirler. Bu nesnelerin adları karakterlerin adının belirlenmesinde önemli bir kıstas olabileceği gibi oyunun ilerleyen aşamalarında, hikâyenin sunuluş şeklinde belirleyici olabilirler. Oyunun hikâyesi ve içinde geçtiği dünya inşa edilirken nesnelerin sahip oldukları adlar önemli yapı taşları olabilirler. Karakterlerin gelişiminde, oyunun içindeki bulmaca ve bilmecelerin çözümünde, oyundaki ana ya da yan görevlerin yerine getirilmesinde, düşmanların ayırt edilmesinde, oyun evrenindeki etkileşimlerde ya da genel olarak oyunun ilerleyiş ve ödüllendirilmesinde önemli bir yere sahip olabilirler. Oyunların derinliğini, karmaşıklığını ve temel amacı olan eğlenceyi

sağlamaları bakımından oyun içerisindeki nesneler ve dolayısıyla da bu nesnelerin adları ve adlandırılması son derece önemlidir.

Crysis (2007)[19], özel kuvvetler askeri olan Nomad ve Alcatraz'ın aldığı çeşitli görevleri anlatmaktadır. Bu oyunda oyuncular "Nanosuit" adı verilen özel bir kostüm giyerler ve oyun içerisinde bu kostüm onlara bazı özel yetenekler sağlar. Oyunun temel mekaniklerinin bazılarını oluşturan bu kostüm *Crysis'*in diğer oyunlar arasından ayırt edilmesindeki önemli simgelerden biri olmuştur. "Nanosuit" adı nanoteknolojiye atıf yapan "nano" ve "giysi, takım" anlamına gelen "suit" kelimelerinin birleştirilmesiyle oluşturularak ileri teknoloji giysi, kostüm olduğu konusunda oyuncuya ipuçları vermektedir. Nanosuit'i giyen oyuncu oyunun ilerleyen aşamalarında bu kostümü geliştirebiliyor olsa da ilk etapta da son derece etkileyici özelliklere sahiptir. Zırh Modu (Armor Mode) ile oyuncu kurşun ve diğer düşman saldırılarından bu mod sayesinde hasar almadan kurtulabilir. Güç Modu (Strenght Mode) ile bir insanın sahip olamayacağını kadar büyük bir güce sahip olabilir, Hız Modu (Speed Mode) ile normal bir insandan çok daha hızlı koşabilir, Görünmezlik Modu (Cloak Mode) ile görünmez olarak düşmanlarından gizlenebilir. Bunun gibi özellikler Crysis'i oyuncuların gözünde çok daha ilgi çekici ve diğer oyunların arasından sıyrılabilir bir hale getirmiştir.

The Witcher (2007) serisinde Witcher'ların eğitimleri sırasında kullanılan ve Witcher'ların pek çok iksire ve büyüye bağışıklık kazanmasını sağlayan "Witcher İksirleri" oyun içerisinde yine önemli bir yere sahiptir. Witcher adaylarının yetişmesinde, eğitimlerini tamamlamasında önemli bir etkiye sahip olan bu iksirler Witcher'ları Witcher yapan önemli bir etkendir. Bu iksirleri serinin ilk oyununda olayların başlangıcını

[19] Crytek tarafından geliştirilen ve Electronic Arts tarafından 2007 yılında piyasaya sürülen birinci şahıs nişancı (FPS) oyun serisi.

tetikleyen unsur olarak da görmekteyiz. Geralt Rivia eğitim aldığı okula getirildikten sonra gerçekleşen saldırıda Witcher eğitiminde kullanılan iksirler düşmanları tarafından ele geçirilir ve Geralt bu iksirlerin peşine düşer. Yine bu oyunda gördüğümüz kılıçlar da Witcher'ların canavarlarla savaşırken kullandıkları özel bir silahtır. Oyun içerisindeki çoğu yaratığın gümüşe karşı bir zayıflığı bulunması ile Witcher'ların gümüş kılıçlar kullanması arasındaki ilişki oyuna derinlik katmaktadır. Witcher'lar aynı anda iki kılıç taşımaktadırlar. Bunlardan ilki olan gümüş kılıçları ölüyiyiciler, hayvansılar, lanetliler, şekil değiştirenler, heyulalar ve vampirler gibi belirli yaratık türleri ve doğaüstü yaratıkları avlamak için kullanırken daha sert, fiziksel güç gerektiren bir yaratıkla karşılaştığında çelik kılıcını kullanırlar. Böylece Witcher'ların beraberlerinde taşıdıkları bu iki kılıç türü onların kimliğinin bir belirleyicisi, oyunun ilerleyen aşamalarında bir etken ve oyunun derinliğini sağlayan bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyunlardaki nesnelerin oyunun gerçek dünyada ve oyuncunun de oyundaki başarısına etki edebilen önemli rolleri bulunmaktadır. Dolayısıyla oyunlardaki bu silahların, büyü torbalarının, zırhların, çeşitli kostümlerin, kitapların, anıtların, diğer çeşitli nesne ve aksesuarların taşıdıkları adların da oyuncular tarafından hem diğer *şeyler* arasından seçilebilir, hem de akılda kalıcı olmasını sağlamaları bakımından önem teşkil ettiğini söylemek mümkündür.

2.4.2. MEKÂN, ALAN, COĞRAFİ ADLANDIRMALAR

Oyun hikâyesinin şekillendirilmesi sırasında oyunun geçtiği mekânlar, bölgeler ve alanların adlandırılması da oyun hikâyesi açısından son derece önemlidir. İster gerçekten var olan, isterse yalnızca oyun için kurgulanmış olsun, karakterlerin adları gibi mekânların, bölgelerin ve alanların adlandırılması da oyunun ilerleyişine, hikâyenin işleyişine etki edebilmektedir.

Fallout 4 (2015)[20] post-apokaliptik bir dünyada geçen, açık dünya keşifleri üzerine kurulu ve oyuncunun seçimlerinin oyunun hikâyesini etkilediği bir oyundur. Oyunun hikâyesi gerçek bir yer olan Amerika Birleşik Devletleri'nin Massachusetts eyaletinin Commonwealth adı verilen bir bölgesinde geçmektedir. Oyuncu, "hayatta kalan tek kişi" ya da "kurtulan tek kişi" anlamına gelen "The Sole Survivor" adı verilen ana karakteri kontrol etmektedir. Bütün dünyayı etkileyen ve "büyük savaş" anlamına gelen "Great War" adı verilen bir nükleer saldırı sonrasında geçmektedir. Oyunun ana karakteri, bu saldırı sebebiyle "Vault 111" adı verilen bir yeraltı sığınağında dondurulmuş ve yaklaşık iki yüz yıl kadar sonra uyanmıştır. Bu sığınaktan çıkan ana karakter, bu yeni post-apokaliptik dünyada hayatta kalmaya ve ailesini bulmaya çalışmaktadır. Oyunun ana hikâyesi boyunca oyuncu Commonwealth olarak adlandırılan bu bölgeyi keşfeder, farklı gruplar ve yaratıklarla etkileşime girerek olayları çözmeye çalışır. Ana hikâyesinin yanı sıra oyuncular çeşitli yan görevlerle oyunun dünyasını daha derinlemesine keşfetme imkânı da bulabilirler. Kapsamlı bir hikâye ve oyuncuların sonuçlarına odaklı bir rol yapma oyunu deneyimi sunan oyunun geçtiği mekânlara bakıldığında yapılan adlandırmaların oyunun hikâyesine ve oyun hikâyesinin işleyişiyle ilişkili olduğu söylenebilir. "Ortak zenginlik" anlamına gelen "Commonwealth" gerek Great War öncesi gerek sonrasında önemli bir merkezdir. Oyun evreninde burası nükleer savaş sonrasındaki dünyayı temsil etmektedir. Oyunun genel atmosferinde şehirler yıkılmış, binalar tahrip olmuş ve radyasyon büyük bir tehlike oluşturmaktadır. Bölgenin en büyük şehirlerinden biri "elmas şehir" anlamına gelen "Diamond City" adıyla adlandırılmaktadır. Bir zamanlar Fenway Park olarak bilinen bir stadyumun etrafında inşa edilen bu şehir oyunun pek çok önemli karakterini de barındırmaktadır. Yüksek çitlerle çevrili şehir nüfusunu korumak

[20]Bethesda Game Studios tarafından geliştirilen ve Bethesda Softworks tarafından piyasaya sürülen aksiyon ve rol yapma türündeki Fallout adlı serinin dördüncü ana oyunu.

için büyük yeşil bir elmas şeklindeki bir yapıyla tanınmaktadır. Oyuncu, oyunun ana hikâyesi boyunca aldığı görevlerle beraber şehri keşfederken çeşitli karakterle etkileşime girer. Oyunun en tehlikeli bölgelerinden biri olan "The Glowing Sea" radyasyonla kaplı topraklardan ve manzarasının radyasyon sebebiyle "parlayan deniz" gibi görünmesinden almaktadır. Great War adıyla anılan büyük nükleer savaş sebebiyle ortaya çıkan bölge oyundaki en büyük radyasyon seviyesine sahip bölgelerinden biridir. Bu sebeple oyuncular bu bölgeye girmeden önce birtakım ilaçlar ve özel kostümler giymelidirler. Ayrıca bölgede "Deathclaw", "Glowing One", ve "Feral Ghouls" gibi çeşitli düşmanlar da bulunmaktadır. Oyuncular bu bölgeden oyunun ilerleyişi için son derece önemli, kilit bilgilere ulaşabilirler.

Grand Theft Auto (1997)[21] adlı genellikle büyük ve açık bir dünyada geçen bir aksiyon-macera oyunu serisinde kullanılan şehirler oyunun ana hikâyesinin geçtiği mekânlardır. Oyundaki şehirler tasarlanırken günümüzde Amerika Birleşik Devletleri'nde bulunan bazı şehirlerden etkilenildiği gibi bu şehirlerin adlandırılması esnasında da yine bu şehirlerin göz önünde bulundurulduğunu söyleyebiliriz. Serinin *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004)[22] adlı oyunundaki şehirlerden Los Santos, günümüzdeki Los Angeles şehrine benzer bir yapıya sahiptir. Ayrıca şehrin adlandırması esnasında da yine Los Angeles ile aralarındaki benzerliğin korunması hedefinin güdüldüğü görülebilmektedir. "Melekler Şehri" anlamına gelen "Los Angeles" yerine oyunda şehre "Azizler Şehri" anlamına gelen "Los Santos" adı verilmiştir. Oyun evreninde Los Santos şehri, suç dünyasının merkezi olarak tasvir edilir, çetelerin hâkim olduğu bir şehirdir ve çete

[21] Rockstar North tarafından geliştirilip 1997 yılında Rockstar Games tarafından piyasaya sürülen aksiyon-macera oyunu.

[22] Rockstar North tarafından geliştirilip Rockstar Games tarafından 2004 yılında piyasaya sürülen serinin devam oyunu.

savaşları, büyük soygunlar, çeşitli hırsızlıklar yoluyla şehir ele geçirilmeye çalışılır. Los Santos'taki bazı bölgeler de yine gerçekte var olan bölgelerden esinlenilerek adlandırılmıştır. Vinewood bölgesi gerçek dünyadaki Hollywood, Vespucci Beach bölgesi gerçek dünyadaki Venice Beach, Rockford Hills bölgesi gerçek dünyadaki Beverly Hills benzeri bir bölgedir. Los Santos şehrinin oyunda bir suç merkezi olarak var olmamasına karşın şehrin adının "Azizler Şehri" olması ile bir ironi yapılmıştır. Yine serinin bu oyunundaki bölgelerinden biri olan "Las Venturas" gerçek dünyadaki "Las Vegas" şehrinden esinlenerek oluşturulmuştur. Las Vegas, dünyaca ünlü kumarhaneleri, çeşitli eğlence mekânları ve gökdelenleri ile tanınmaktadır. Oyunda da yine aynı şekilde Las Venturas şehri de kumarhaneleri, yarış pistleri ve diğer şans oyunları mekânlarının yoğun olduğu bir şehirdir. Oyuncular burada blackjack, rulet, poker ve at yarışları gibi çeşitli şans oyunlarını oynayabilirler. Ayrıca, "casino" soygunları gibi kumarhane odaklı görevler de bu şehirde bulunur. Oyunun hikâyesi doğrultusunda oyuncular görevlerini yerine getirirken de ziyaret edilen bir bölgedir ve burada kapsamlı bir deneyim yaşayabilirler. Şehrin çeşitli şans oyunlarıyla ön plana çıkmasının İspanyolcada "şans" anlamına gelen "Las Venturas" adıyla adlandırılmasında bir etken olarak görülebilir.

Oyun hikâyesinin geçtiği mekânlar, bölgeler ya da alanlar oyunun atmosferini desteklemesi, oyundaki görevlere ev sahipliği yapması, doğrudan hikâyesini işlenişi, oyunun oyuncuya sunuluş şeklinin belirlenmesi veya oyunun temel mekaniklerinin belirlenmesi bakımından büyük bir öneme sahiptir. Bu nedenle video oyunlardaki mekânların, bölgelerin, şehirlerin ya da çeşitli alanların taşıdıkları adların doğrudan ya da dolaylı olarak oyunun kendisine bir etkisi olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bu alanların taşıyacakları adların oyuncuya sunulacak içerik ile bağdaşması önemlidir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ÖRNEKLERLE GÜNCEL YAKLAŞIMLARIN TAHLİLİ: *LEAGUE OF LEGENDS ÖRNEĞİ*

League of Legends (2009)[23] her biri kendisine has bir tasarıma ve oynayış tarzına sahip şampiyonlarla oluşturulmuş iki takımın çeşitli haritalar ve oyun modlarında birbirleriyle savaştığı, rol yapma oyunlarının ve gerçek zamanlı strateji oyunlarının elementlerini de bünyesinde barındıran çok oyunculu bir çevrimiçi savaş arenası oyunudur. Oyunun ana oynanış mekanikleri çevrimiçi oyuncular arasından oluşturulan iki takımın seçtikleri oyun modunda ve oyun alanında karşı karşıya gelmesi ve rakip takımın ana üssünü yok eden takımın galip gelmesi üzerine kuruludur. Her takımda oyun yaratıcısı tarafından özellikleri, oynama şekilleri, rolleri ve yetenekleri belirlenmiş "şampiyon" (champion) adı verilen beşer karakter bulunur. Oyuncular oyuna başlamadan önce bu *şampiyonlar* arasından bir tanesini seçmek zorundadır ve oyun esnasında seçtikleri şampiyona göre bir oynama stratejisi belirlerler. Oyunun temel amacı rakip takımdan önce ana üslerini yok etmek, kendisine bir karakter seçerek oyuna başlayan kullanıcı da kendi ana üssünü rakip takımın şampiyonlarına karşı savunma ve hücum stratejileri geliştirmektir. Bunun için oyuncular haritalarda ilerleyerek önce rakip takımın kulelerini yıkar, şampiyonlarını öldürür ardından da ana üslerine saldırırlar. Oyun oyuncuya, strateji, takım işbirliği ve reflekslere dayalı hızlı tempolu bir oynanış deneyimi sunmaktadır.

Oyun, piyasaya sürüldüğü 2009 yılından itibaren sürekli olarak güncellenmesi, oyuna yeni şampiyonlar eklenmesi, oyun deneyimindeki iyileştirmeler ve görsel yükseltmeler ile gittikçe genişleyen bir hayran kitlesine sahip olmuştur. E-spor faaliyetlerinin gelişmesinde ve popülerleşmesinde League *of Legends* ve benzeri takım oyunlarının katkısı yadsınamaz bir büyüklüktedir.

[23] Riot Games tarafından geliştirilen ve 2009 yılında piyasaya sürülen bir gerçek zamanlı strateji(Real-Time Strategy - RTS) ve rol yapma (Role-Playing Game - RPG) öğeleri barından çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası (MOBA) oyunu.

League *of Legends*, dünya genelinde profesyonel *League of Legends Championship Series* (LCS), *League of Legends European Championship* (LEC), *League of Legends Pro League* (LPL) gibi profesyonel oyuncuların rekabet ettiği ve büyük ödüllerin dağıtıldığı e-spor liglerine sahiptir. Aynı zamanda Dünya Şampiyonası adı verilen, ciddi bir izleyici kitlesini çeken ve büyük ödüllerin dağıtıldığı e-spor turnuvasına da ev sahipliği yapmaktadırlar. Ayrıca uluslararası olarak düzenlenen farklı turnuvaları da bulunmaktadır. Düzenlenen liglere ve turnuvalara canlı yayınlarla dünya genelinde milyonlarca izleyici katılmaktadır. Bu lig ve turnuvalarda çeşitli sponsorluk anlaşmaları ve reklam kampanyalarına da bir platform sunulur. E-spor alanında ilerlemek isteyen genç yetenekler için alt yapı ligleri hazırlar ve eğitim programları sunmaları bakımından da *League of Legends* ve e-spor arasındaki bu yakın ilişkinin hem oyunun hem de e-sporun büyümesi ve geniş kitlelere yayılmasını sağladığını söylemek yanlış olmayacaktır. *League of Legends*, e-sporun uluslararası camiada tanınırlık elde etmesinde oldukça etkili oyunlardan biridir.

League of Legends evreni farklı bölgelerin ve karakterlerin karmaşık hikâyeleriyle dolu bir oyundur. Bu hikâyeleri daha geniş kitlelere duyurmak, oyunun hikâyesini ve karakterlerini daha derin ve anlaşılır kılmak için "Arcane" adlı bir televizyon dizisine de sahiptir. *Arcane* (2021)[24] *League of Legends* evreninde iki kardeş olan Vi ve Jinx adlı şampiyonlarının hikâyesini anlatan bir televizyon dizisidir. *League of Legends* evrenindeki Zaun ve Piltover şehirlerinde geçen hikâye ile bu şehirlerde yaşayan karakterlerin geçmişlerine ışık tutarak yalnızca oyunun hayranlarına değil, aynı zamanda daha geniş kitlelere de ulaşmayı hedeflemişlerdir. *League of Legends: Wild Rift* (2020)[25] ise *League of Legends* oyununun mobil aygıtlarla oynanan versiyonudur. Bilgisayar üzerinde oynanan oyunun mobil versiyonu da piyasaya çıkarılarak yine kitlesini

[24] Christian Linke ve Alex Yee tarafından Netflix için oluşturulan, *League of Legends* oyunundaki bazı şampiyonların hikâyesini konu edinen, 2021 yılında yayınlanan dizi.

[25] Riot Games tarafından geliştirilen, *League of Legends* oyunun 2020 yılında piyasaya sürülen mobil versiyonu.

genişletme, daha kolay erişilebilir bir oyun olma amacının güdüldüğünü söylemek yanlış olmayacaktır.

League of Legends oyununda her şampiyon kendisine özgü bir karakteri, oynama stili ve oyun içerisinde çeşitli rolleri bulunmaktadır. Oyuncular kendi favori şampiyonlarını seçme imkânına sahiptirler ve bu, oyuncuların şampiyonlar ile aralarında bağ kurmasına olanak tanımaktadır. Şampiyonların adları ve tasarımları, oyuncuların kendi belirledikleri oynayış tarzına ve kurdukları stratejiye uygun olduğunu anlamalarında onlara yardımcı olmaktadır. Şampiyonların kendi arka plan hikâyeleri ve karakterlerin birbirleriyle bağlantılı oluşu ile oyuncuya karmaşık bir evren olarak sunuluşu oyunun derinliğinin artmasına ve oyuncuyla oyun arasındaki bağların kuvvetlenmesine katkıda bulunur.

Bu bağlamda, karakter odaklı bir oyun yapısına sahip olan *League of Legends* oyununun şampiyonları için belirledikleri adları, oyun ve oyuncu arasında bağ kurulması, oyun evreninin genişlemesi, oyun hikâyesinin derinleşmesi ve sunuluş şekli bakımından son derece önemlidir. Bu çalışmada *League of Legends* oyununda şampiyonların adlandırılması başta olmak üzere oyunun kendisinde ve içeriğinde adlandırma eylemi gerçekleştirilirken hangi parametrelerin göz önünde bulundurulduğu üzerinde durulacaktır.

3.1. *LEAGUE OF LEGENDS* OYUNUNDA BÖLGELERİN ADLANDIRILMASI

Çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası oyunu olan *League of Legends* son derece geniş ve karmaşık bir oyun evrenine sahiptir. *Runeterra* olarak adlandırılan oyun evreni bünyesinde çeşitli bölgeler, krallıklar ve ırklar barındırmaktadır. Sıklıkla güncellenen bir hikâyeye sahip olmakla beraber *Runeterra* evreninde 2024 yılı itibariyle 165 şampiyon bulunmaktadır ve oyunun hikâyesi de bu şampiyonların kendi hikâyelerini, birbirleriyle olan ilişkilerini ve kurgusal geçmişlerini içermektedir.

Runeterra evreninin derinliğini artırmak ve oyunun oyuncularına daha geniş bir bağlam sağlamak amacıyla oyunun geliştiricisi Riot Games, çeşitli çizgi romanlar, kısa hikâyeler, animasyonlar ve benzeri medya türleri aracılığıyla birçok yan içerik de yayınlamaktadır. Bu sayede oyuncuların bu evrende geçen olayları daha iyi anlamaları ve şampiyonların kurgusal geçmişlerini keşfetmelerini hedeflemektedir.

Runeterra evreninin başlangıcında yalnızca *Hiçlik* (Void) bulunmaktadır. Tam olarak hangi zaman dilimine konumlandırıldığı belli olmayan bu dönemde dev *Gözcüler* (Wards) boşlukta ses ve düşünce olmadan süzülmektedirler. Daha sonra ortaya *Varlık* çıkar ve Uzay Ejderhaları evreni yıldızlarla donatırlar. Kozmik varlıklar, Aurelion Sol'ün elinden çıkan bir güneş sisteminde güçlü dünya *rün*'lerini (*rune*) kullanarak *Runeterra* adı verilen bir gezegen oluştururlar ve *Runeterra*'da yaşam başlar.

İlk diyar olarak bilinen Ionia'da -9000 yılında ölümlüler ve kim oldukları, nereden geldikleri ya da ne istedikleri o dönemde bilinmeyen Gök Devleri arasında büyük bir savaş çıkar. Hem ruh aleminde hem de fiziksel düzlemde varlık gösteren *Vastayashal'rei* ırkının bu savaşa müdahale etmesiyle bu savaş kazanılır. Daha sonrasında ise bu güçlü varlıklar, Vastaya'lar ve insanların türemesinden yarı büyülü, yarı insan Vastayalar ortaya çıkar.

Başlangıçtaki Gözcüler tarafından sessizce takip edilen Freljord'daki üç kız kardeş -8000 yılına gelindiğinde eski tanrıları alt ederler. Gözcüler ise daha sonra kendilerinin de gözlendiğini fark ettiklerinde durumdan hiç hoşlanmazlar ve bu yüzden hiçbir şeyin olmadığı döneme bir özlem duymaya başlarlar. Böylece varlığı ortadan kaldırmaya, hiçbir şeyin olmadığı eski zamanlara dönmeye karar verirler. Bu sırada eski tanrılarla girdiği savaşta birinin pençesiyle gözünü kaybeden Lissandra, rüyalar aleminde dolaşırken Hiçlik'le karşılaşır. Kaçınılmaz bir yok oluşun onları beklediğini gören Lissandra, Gözcülerle bir anlaşma yapar. Bu anlaşmaya göre ölümsüzlük karşılığında dünyayı

hiçliğin gelişine hazırlayacaktır. Bu anlaşmanın sonucunda Lissandra ve kız kardeşleri ilk Buzdoğanlar olurlar. Fakat Hiçlik dünyaya düşünülenden çok daha erken gelir ve Lissandra fikrini değiştirerek kız kardeşlerini feda etmek pahasına Gözcüleri gerçek buza hapsederek dünyanın derinliklerine gömer. Böylelikle Gözcüler daha öncesinde ne olduğunu bilmeseler bile birdenbire ihanetle, ısıyla, zamanla ve acıyla tanışırlar. Bu sebeple dünyayı tanımak ve daha sonra istilalarını gerçekleştirmek için bilgi toplayacak canavarları gönderirler. Lissandra ise bu karanlık olayları tarihten silmek için bazı yalanlar ve bir din uydurur. Böylelikle Lissandra, Buz Muhafızları'na göre iyi kalpli bir kurtarıcı rolüne bürünmüş olur.

Yaklaşık 2000 yıl sonra, -6000 yılı civarında uzak doğudan gelen halk, Shurima ve Valoran'a yayılırlar ve böylelikle Büyük Shurima uygarlığının temelleri atılmış olur. 1000 yıl kadar sonra, -5000 yılına gelindiğinde Targon'un kudretli kozmik varlıkları, gelecek bir savaşa hazırlanmak için Shurima'ya Yükseliş'in sırlarını verirler. Ixtalli element büyücüleri ve suretlerin rehberliğiyle dev Güneş Kursu inşa edilir. Bu Güneş Kursu'nun gücüyle yükselen insanlar adeta birer yarı tanrı halini alırlar. Shurima, halkın taptığı bu yarı tanrıların ışığında gelecek yüzyıllar boyunca büyür ve gelişirler.

Dev Shurima uygarlığına karşı -2500 yılı civarında Icathia adındaki özerk devletlerinden biri ayaklanır. Tanrı Savaşçılara karşı bir zafer kazanmalarının imkânsız olduğunu bilen Icathialı büyücüler, rakiplerini yok etmesini umdukları kadim bir gücü uyandırırlar. Bu güç ise Hiçlik'tir. Fakat bu büyücüler Hiçlik'i bir an için bile kontrol edemezler ve büyük bir felaket yaşanır. Icathia'nın tüm başkenti Hiçlik tarafından anında tüketilir. Yükselmiş Tanrı Savaşçılar, Hiçlik'in ilerleyişini durdurmak ve geçitleri kapatmak için yıllar boyunca savaşırlar. Bu savaşlar sırasında sahip oldukları dehşet ise bedenleri tanrısal olsa da bir ölümlünün zihni olan zihinlerini ağır yaralamıştır.

Hiçlik'in Icathialılar tarafından serbest bırakılmasının ardından 500 yıl kadar sonra Yükseliş'e ermeye çalışan Azir, kölesi Xerath'ın ihaneti yüzünden Güneş Kursu ile beraber yok edilir. Güneş Kursu'nun yok edilmesi, artık yeni Tanrı Savaşçıların dünyaya gelemeyeceği anlamına gelmektedir. Ayrıca imparatorun soyu da yok edilmiştir ve bu, Shurima'nın kalbinin bir darbe alması demektir. Shurima halkı çaresizlik içinde onları koruması ve yönlendirmesi için yaralı Tanrı Savaşçılar'a dönerler. Fakat artık onların da başlarında bir lider, koruyacakları bir başkent, takip edecekleri bir ideal kalmamıştır. Zihinleri Hiçlik yüzünden karanlığa sürüklenen Tanrı Savaşçılar yavaş yavaş birbirlerinden koparlar. Kendilerine ölümlülerden oluşan ordular kurarlar ve her biri kendi düşünce ve ideallerinin ışığında dünyayı ele geçirmek için savaşmaya başlarlar. Bir zamanlar taptıkları fakat sonradan yoldan çıkan bu Tanrı Savaşçılara halk Darkin adını verir. Böylece bütün dünyanın savaşa sürüklendiği Darkin Dönemi başlamış olur.

Darkin Savaşı'nın sonu ise -550 yılına gelindiğinde Nasus, Zoe ve artık pişman olmuş bir Darkin olan Ta'anari'nin işbirliği yapmasıyla son bulur. Ta'anari, aslında bir tuzak olan bir Darkin toplantısı düzenleyerek Ay'ın Büyüsü'nü kullanır ve herkesi öldürür. Toplantıya katılmayan ya da bir şekilde sağ kurtulmayı başaran Darkinleri yine Yükselmişler ve Vastayalar birlik olarak kendi silahlarına hapsederler. Oyun evreninde günümüze gelindiğinde bu Darkinlerin bazılarının uyanmış olduğu bilinmektedir. Bu Darkinler eski güçlerine sahip olmasalar bile hâlâ son derece tehlikeli olarak görülmektedirler.

Darkinlerin öldürülmesi ve hapsedilmesinden yaklaşık olarak 150 yıl kadar sonra -400 yılında eski imparator Sah-Uzal, ölüm diyarından gönderdiği fısıltılar ile büyücüleri kandırır ve Mordekaiser adıyla geri dönerek yeniden dünyayı fethetmeye başlar. Mordekaiser'in durdurulması neredeyse 300 yıl kadar sürer. Onun tarafında olanların ihanet etmesi, Noxai kabilelerinin ortak çalışmalarıyla dev hortlak sonunda durdurulur.

Fakat Mordekaiser, dünyaya geri döndüğü 300 yıl boyunca öldürdüklerinin ruhu ile Ölüm Diyarı'nı ele geçirmeye çalışmaya devam etmektedir. Mordekaiser'in yeniden Ölüler Diyarı'na gönderilmesinin üzerinden geçen birkaç yüzyıl Runeterra evreninde sakin geçmiştir.

Kutlu Adalar olarak bilinen, oldukça gelişmiş, barışçıl ve büyülü bir uygarlık vardır. -25 yılına gelindiğinde artık adı unutulan bir ülkenin kralı, ölen eşini hayata geri döndürebilmek için Kutlu Adalar'ı felakete sürükler. Ruhlar alemi ile fiziksel alem arasındaki duvarı parçalar ve bu sebeple ölümlüler Kara Sis'in içinde sonsuz bir ıstıraba hapsolur. Ayrıca Başkent Helia'nın kasalarındaki büyülü nesneler de ortaya çıkar. Kutlu Adalar'ın halkı yaşanan felaketin ardından ya artık Gölge Adalar olarak bilinen toprakları terk etmişler ya da hayatlarını kaybetmişlerdir. Bu dönemde yaşanan olaylar, 12 yıl sonra, -12 yılında gerçekleşen Rune Savaşları'nın çıkması için de bir sebep olmuştur.

Helia şehrinin yıkımıyla birlikte başkentin kasalarında saklanan büyülü nesneler de yanlış kişilerin eline geçmeye başlar. Büyücü Tyrus ve çırağı Ryze, karşılaştıkları dehşeti aradan bin yıl da geçse unutamayacakları Rune Savaşları'nın ilk büyük saldırısına şahit olurlar. İlk saldırının üzerinden geçen 13 yıl sonra ise Rune Savaşları, dünyayı mahvetmiş, Runeterra'nın topraklarını kıyamete sürüklemiştir. Hayatta kalmaya çalışan Noxii kabileleri zamanında Mordakaiser'in kurmuş olduğu Ölümsüz Hisar'a sığınmak zorunda kalırlar. Bir şekilde hayatta kalmayı başaran Noxii kabileleri birleşerek artık Noxusluları oluştururlar. Noxuslular, farklı kabileler olarak girdikleri Ölümsüz Hisar'dan Rune Savaşları'nın bitimiyle tek bir halk olarak çıkarlar. Hisar'dan çıktıkları günü Milat olarak ele alan Noxuslular, takvim tutmaya başlarlar.

Noxus'un batısında kalan topraklarda ise Rune Savaşlarından kaçan mülteciler Orlon'un önderliğinde büyü geçirmeyen bir ormana sığınırlar. Kalbinde iyilik taşıyan ve

çoğunluğun menfaatini düşünen herkese kucak açacaklarını söyleyen bu topluluk zaman içinde büyür ve genişler. 292 yılına gelindiğinde artık Demacia adını alan bu krallığın ilk kralı tahta çıkar. Tahta çıkan kral, sınırlarındaki insanları sonsuza kadar büyüden ve büyünün beraberinde getirdiği yıkım ve felaketten koruyacağı üzerine yemin eder. Büyüyü soğuran petrisitten (petricite)[26] duvarlar ve kaleler inşa eden, fakirlere ve zor durumdakilere yardım etmek için kurumlar oluşturmalarının yanı sıra büyüden korunmak için büyücüleri avlayıp hapseden bir krallık haline gelirler.

Yaklaşık olarak 60 yıl sonra, 349 yılına gelindiğinde Noxus, boyun eğdirdiği uluslar ve yaptıkları fetihlerle beraber dev bir uygarlık haline gelmiştir. Soylu aileler, bunu başarmaları bin yıl sürecek olsa da tüm Runeterra'yı tek bayrak altında birleştirmek gibi bir amaç gütmektedir. Uluslarını yönetmesi için Noxuslular yüce bir general seçerler. Güçlü olduğu ve Noxus'u bir adım ileriye taşıdığı sürece herkese kapılarını açarlar. Bu uygarlıkta doğru ve yanlış değil güçlü ve güçsüz anlayışı hüküm sürmektedir. Noxus, soy göstermeksizin çabaladığı takdirde herkesin yükselebileceği bir uygarlık haline gelmiştir.

Doğu ve batı denizlerinin ortasında, Shurima ve Valoran kıtalarının birleştiği noktada kurulan Zaun ise konumu dolayısıyla son derece önemli bir ticaret merkeziydi. Daha sonraları 772 yılına gelindiğinde gemilerini kıtanın etrafından döndürmek yerine yeni geçitler açmaya karar verirler. Böylece Güneş Kapısı denilen geçitler inşa etmeye başlarlar. Bu geçitlerin inşası sırasında Zaun'un birçok kısmı sel altında kalır ve yer altına doğru sürüklenirler. Janna, rüzgârlarını kullanarak bu felaketin bir kısmını önlemeyi başararak birçok Zaunlunun hayatını kurtarır. Günümüzde Piltover, zamanında Zaunluların inşa ettikleri bu Güneş Geçitleri sayesinde zenginleşirler. Zaun ise özgür

[26] Oyun evreninde Demacia bölgesinde üretilen büyülü bir materyal. Yapısı gereği büyüyü soğurabildiğinden Demacia bölgesinin her yerinde kullanılır. Detaylı bilgi için bakınızi: https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Petricite

olmalarına karşın yer altında bir yaşam sürmektedir. Piltover'ın *Hextech* teknolojisi, kanunlarla düzenlenmiş bir düzenli yönetimi ve temiz sokaklarıyla Zaun'un kontrolsüz teknolojisi, insan deneyleri ve zehirli havası ile kaçakçılar arasında simbiyotik bir ilişki oluşturur. Şehirler arasındaki geçişler ise genellikle asansörler vasıtasıyla sağlanmaktadır.

Yılan Adaları'nın kıyılarına 700'lü yılların sonuna doğru gidildikçe daha çok hazine avcısı vurmaya başlar. Bu adaların yerel halkı Buhru ise bir süre sonra bu insanlara güneydeki adalarda sığınma sağlamaya başlarlar. Uzun süren kültürel karışıklıkların sonunda Bilgewater canlı bir liman kenti olmaya başlar. Pek kaynak bulunmayan adalarda gemi parçalarından evler yapılır ve zaman içerisinde nüfus artarak daha çok kaçakların ve korsanların diyarı haline gelir. Herhangi bir merkezi hükümetin ya da kanunun bulunmadığı bu bölge daha çok yağma, ticaret ve deniz canavarlarının avlanması ile geçimini sağlayan, son derece tehlikeli bir bölgedir.

Noxus'un yüce generali Boram Darkwill, 984 yılına gelindiğinde Ionia'nın işgaline başlanmasını emreder. Ruhlar alemiyle, büyüyle ve doğayla iç içe yaşayan Ionia halkından başka çok direnç görmezler. Ionialılar o kadar dünya ile barış halindedirler ki evlerini yapmak için bile ağaçları kesmezler, ağaç dokuyan adıyla anılanlar tarafından ağaçlarla konuşularak ev şeklinde yönlendirilmesiyle ev sahibi olurlar. Ionia'da işgal ilerledikçe Zed'in Gölge Tarikati gibi işgale direnç gösteren gruplar ortaya çıkmaya başlar. Placidium Savaşı sonrasında Irelia liderliğinde ciddi anlamda organize bir savunma oluşur. Irelia, bu savaşta Swain'in kolunu keser. 989 yılına gelindiğinde ise bir komployla ordudan ihraç edilmiş olan Swain, Ölümsüz Hisar'ın derinliklerinde anlaşma yaptığı bir iblisin gücünü de kullanarak yıllardır planladığı darbeyi gerçekleştirir ve Boram Darkwill'i öldürerek tahtı ele geçirir. Ardından da tahtı parçalara ayırarak yok eder. Bir yıl içerisinde Ionia'nın işgaline son verir ve soylu ailelerin gücünü kısıtlar. Kendi ailesini de dahil ederek hain olan kim varsa idam eder ve imparatorluğu yönetmesi için

Trifarix'i kurarak güçler ayrılığını sağlar. Böylece Noxus artık tek bir general tarafından değil, kuvvetin ilkelerini temsil eden üç yönetici tarafından yönetilmeye başlar. Swain geniş düşünüşü, Darius gücü ve gizli bir üye de kurnazlığı temsil eder.

League of Legends evreninde Bandle ve Ixtal adında iki bölge daha bulunmaktadır. Bunlardan Bandle şehri bu düzlemde değil, ruhlar aleminde yer almaktadır ve ancak Yordlelar özel geçitler aracılığıyla bu iki alem arasında geçiş sağlayabilirler. Ixtal şehri ise Darkin çağını, Hiçlik istilasını ve Rune Savaşlarını görmüş bir uygarlık olarak kendilerini diğer dünyadan soyutlamanın hayatta kalmak için yapılacak en mantıklı şey olduğu kararını vermişlerdir. Ormanların arasında gizlenmiş Ishaoika şehrinin varlığı bile Runeterra evreninin mensubu pek çok kişi tarafından bilinmemektedir.

Yukarıda bahsi geçen bölgelerin dışında hala gelişmekte ve genişlemekte olan *League of Legends* oyununda yeni bölgeler, yeni şehirler ve yeni hikâyeler de oyuna dahil edilmektedir. Gelecekte mevcut olan haritalar tamamen değişebileceği gibi daha ufak çaplı değişiklikler de yaşanabilir. Bu çalışmada 2019 yılında yapılan güncelleme ile oyunculara sunulan Runeterra haritasına göre etkinleştirilmiş bölgeler ele alınacaktır. Runeterra evreninde oyunun hikâyesinde önemli olaylara ev sahipliği yapan, şampiyonların kurgusal geçmişlerinde sözü edilen Noxus, Freljord, Demacia, Shurima, Ionia, Gölge Adalar, Piltover, Zaun, Ixtal, Bilgewater gibi bölgeler olduğu gibi, haritada ismi belirtilmiş ancak henüz oyunda etkinleştirilmemiş pek çok bölge de bulunmaktadır.

Hem oyun evrenini hem de oyunun geçtiği dünyayı temsil eden "Runeterra" adını, eski zamanlardan kalma bir yazı sistemi olan "runik alfabe" ve "rune" terimi ile ilişkilendirmek mümkündür. Runik alfabesi gerçek dünyada çeşitli Kuzey Avrupa kültürlerinde, özellikle İskandinav ve Germen toplumlarında kullanılan bir yazı sistemiydi. Bu alfabede her bir sembol, belirli bir sesi veya kelimeyi temsil ederdi.

Genellikle bu sembollerin her birini veya runik yazının bizatihi kendisini ifade etmek için kullanılan "rune" adı, taşlara, ahşap levhalara veya diğer malzemelere kazınarak yazılan yazı anlamının yanı sıre farklı kültürlerde mistik veya büyüsel anlamlar da taşıyabilmektedir. Özellikle fantastik hikâyelerde veya oyunlarda "rune" adı büyü veya büyüsel güçleri temsil etmek için de kullanılabilmektedir. *League of Legends* oyununun muhtevasına bakıldığında oyundaki dünyanın ve oyun evreninin adı olan "rune"un bu ikinci anlamında kullanıldığını söylemek yanlış olmayacaktır. "Terra" kelimesi ise "kara", "toprak" gibi anlamlara gelmektedir. Dolayısıyla "runeterra" adının "büyülü toprak" "büyülü dünya" gibi bir anlam taşıdığını söyleyebiliriz. Yukarıda anlatıldığı üzere *League of Legends* evreni büyü pratiklerinin kullanımı bakımından son derece zengindir. Gerek büyü gücüne sahip kahramanları gerek büyülü ya da büyüye karşı olan toprakları gerekse büyünün etkisiyle şekillenen hikâyesini, oyun yaratıcısının oyun evreninin ve oyundaki gezegenin adını belirlerken göz önünde bulundurduğunu söylemek mümkündür.

League of Legends oyunundaki bölgelerden biri olan Noxus, sınırlarını genişletme politikası izleyen, oyun evrenindeki diğer bölge halklarına göre zalim ve tehditkâr bir olarak görünmesine karşın savaşçı görünümünün altında halkın becerilerine saygı duyan, bunların geliştirilmesini destekleyen, alışılmışın dışında bir kapsayıcılıktaki bir toplum yapısına sahiptir. Noxus'un temelleri bir zamanlar vahşi, barbar bir kavim olan Noxii kabilelerine dayanmaktadır. Etrafları tehditlerle çevrili olan Noxii (Noxus ahalisinin ataları), oyun evrenindeki düşmanlarına şiddetle saldırarak sınırlarını korumuş ve genişletmişlerdir. Noxusluların verdikleri hayatta kalma mücadelesi bu halkı son derece gururlu ve gücü her şeyden daha üstün tutan bir halk haline getirmiştir. Noxus bölgesinde işinde başarı gösteren herkes, mensubu olduğu sosyal sınıf gözetilmeksizin yüksek mevkilere getirilebilmiştir. Büyü yapabilenler topluluk içinde büyük saygı görüp el üstünde tutulmuş, özel yeteneklerinin geliştirilmesine imkân sağlanmıştır. Bu yeteneklere

sahip olanlar yalnızca imparatorluk sınırları içinde değil, özellikle imparatorluk sınırları dışında da aranmış ve Noxus bünyesine katılmaya çalışılmaktadır. Noxuslular, sahip olunan gücün korunmasının tek yolunun o gün sıklıkla test edilmesi gerektiği kanısındadırlar. Bu sebeple Noxus halkının rekabetçi bir yapıya sahip olduğunu söylemek mümkündür. Gücünün zirvesinde olsa dahi zayıflık göstermekten, zayıf düşmekten korktukları için sıklıkla birbirleriyle rekabet etmek için yeni yollar bulurlar. Eğer bu rekabet ortamını koruyamazlarsa güçlerini koruyamayacaklarını, güçsüz düşeceklerini düşünürler. Noxuslular hayranlık duydukları bu güç yalnızca fiziksel güç ya da dövüş sonundaki maharetleri değil, aynı zamanda ülkelerini ileriye taşıyacakları, geliştirecekleri her türlü uzmanlıklardır. Bu uzmanlıklar politika, ticaret ya da herhangi bir meslek dalında da becerikli olmak anlamına gelebilir. Aynı zamanda Noxus İmparatorluğu, yalnızca altıda biri bilinen Runeterra evreninin en büyük ordusuna da sahiptir. Bu özellikleri yayılmacı politikalarının da bir göstergesi olarak ele alınabilmektedir. Bu imparatorluğun en saygın, en tecrübeli askeri gücü "Trifarian Legions" adı verilen bir askeri lejyondur. Bu lejyon, Noxus'un eli tarafından yönetilmektedir ve bu birliğin bir parçası olmak için yalnızca en iyi askerler değil aynı zamanda imparatorlarına ve liderlerine de son derece sadık olmak gerekmektedir. Noxus, *League of Legends* evrenindeki Darius, Draven, Katarina, Kled, Leblanc, Mordekaiser, Rell gibi pek çok şampiyonunun ilişkili olduğu ya da geldiği yer olarak da öne çıkmaktadır.

Latincede "gece", "karanlık", "belirsizlik" gibi anlamlara gelebilen "noxa" kelimesi ile "zararlı", "suçlu" gibi anlamlara gelebilen "noxius" kelimesi, *League of Legends* evrenindeki "Noxus" imparatorluğunun yayılmacı politikası sebebiyle diğer bölge halklarının gözündeki durumları düşünüldüğünde bir ilişki olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bu evrende Noxus, genellikle karanlık ve savaşçı bir kültürü temsil etmekte, evrenin diğer bölgeleriyle bir çatışma halindedir. Yayılmacı ve agresif politikaları

sebebiyle diğer bölge halkları tarafından tehditkâr ve tehlikeli bir güç olarak görülmesi oyun yaratıcısının bu bölgeyi temsil edecek adı seçmesi esnasında, bölgenin sosyokültürel özelliklerine çağrışımda bulunan bu adı seçmiş olabileceğini söylemek yanlış olmayacaktır. Adlandırma eylemi sırasında ad verilecek olan *şeyin,* taşıyacağı adın kapsayıcılığı, diğer *şeylerin* arasından ayırt edilebilir olması bakımından önemlidir. Oyun evrenindeki bir bölgenin adlandırılması, oyunun hikâyesi, dünyası ve atmosferi üzerinde derin bir etkiye sahip olabilir. Oyunun atmosferini belirlemesi açısından yapılan adlandırmanın ne kadar kapsayıcı olduğu, oyunculara bu bölgede nasıl bir ortamın içerisine gireceği, nasıl karakterlerle karşılaşacağı ya da oyuncunun üzerinde nasıl bir izlenim bırakacağı konusunda bazı ipuçları sağlayabilir. Oyunun hikâyesini ve dünyasını desteklemesi bakımından da o bölgenin taşıdığı ad önemlidir. Noxus adının çağrışımları vesilesiyle oyuncu, bu bölgeden gelen şampiyonların ona oyun evreninde neleri sağlayabileceğini ya da rakibi olarak karşısına çıkan bir Noxusun ne gibi özelliklere sahip olabileceğini kestirmesini sağlayabilir.

Oyun evreninde Noxusluların kıyafetleri de yine bu karanlık atmosferlerini yansıtmaktadır. Ağırlıklı olarak siyah, kırmızı, mor ve gri gibi renklerde giyinmektedirler. Bu da yine bölgenin taşıyacağı adın seçilmesi sırasında karanlık, gece çağrışımları yapan bir kelimenin seçilmesinde etkili olabilir. Dolayısıyla bölgenin taşıdığı ad, hem bu bölgenin genel atmosferini hem de gündelik yaşamını dahi kapsamaktadır.

Runeterra evrenindeki bir diğer önemli bölge de Ionia'dır. Oyun içerisindeki pek çok kişinin İlk Diyar olarak adlandırdığı devasa bir takımadaya yayılmış ve birbirleriyle ittifak yapmış çok sayıda eyaletten oluşmaktadır. Ionia kültürü maddi dünya ile ruhlar alemi arasındaki dengeyi korumak üzerine kuruludur. Ionialıların dengeyi korumak konusundaki bu çabaları sonucunda özellikle dağlık bölgelerde ve yabani ormanlarda bu iki âlem arasındaki sınırın inceldiği söylenmektedir. Dolayısıyla bu topraklardaki

yaratıklar devasa, dengesiz, vahşi ve tehlikelidirler. Buna rağmen Ionialılar yüzyıllar boyunca bolluk ve bereket içinde yaşamışlardır. Savaşçı keşişler, eyaletlerden gelen milis kuvvetler ve ülkenin bizatihi kendi büyüsü ülkeyi ve halkını korumak için fazlasıyla yeterli gelmiştir. Bu korunaklı hal Noxus'un Noxus takvimine göre 13. yılda İlk Diyar'a saldırmasıyla son bulur. Bilinen dünyanın en büyük ordusuna sahip olan Noxus, Ionia'yı tarumar eder ve ancak yıllar sonra ödedikleri ağır bedellerin ardından işgalden kurtulabilir ve Ionia, huzursuz bir barış dönemine girer. Noxus ile verilen savaşa Ionia halkı farklı tepkiler vermiş ve böylece bölgenin birliği de bozulmuştur. Shojin Keşişleri ve Kinkou Tarikatı gibi gruplar kendi içlerine kapanmış, savaş karşıtlığını ve kırsal geleneklere dönmeyi tercih etmişlerdir. Navari Kardeşliği ve Gölge Tarikatı gibi radikal oluşumlar Noxus'tan intikam alabilecek ulusallaşmış bir ülke kurulması için bölgede bulunan büyünün bir silah olarak kullanılması gerektiğini savunmuşlardır. Bu yaklaşımları Ionia gibi insanların doğa ve büyüyle iç içe, bir denge içerisinde sürdürdükleri yaşam isteklerine ters düşmektedir.

Ionia'nın adı, batı Anadolu'da, günümüzde İzmir sınırları içerisinde bulunan ve antik dönemde birçok Yunan kolonisinin de yer aldığı bölgeye verilen ad olan "Ionia"dan gelmektedir. Orta Yunanistan'dan, özellikle Attika'daki Atina ve Boiotia kentlerinden gelen kavme İon adı verildiğini Asur tabletlerinden görürüz (Kurt, 2010, 77). Asur dilinde Yav(a)naya ve Babil dilinde Yam(a)naya'dan hareketle Luwice ile ilişkilendirilen halkın denizci bir topluluk olduğu bilinmektedir. M.Ö. 8. Yüzyılda Panionia adı verilen dini bir konfederasyon tarafından kurulan İon kenti (Herodotos, 1983, 62), tarihsel olarak Yunan kültürünün de bir parçası olan ve antik dönemde önemli bir yerleşim yeridir. Ionia, *League of Legends* oyununda da antik Yunan etkisinden ilham alınarak tasarlanmış bir bölge olarak karşımıza çıkar.

League of Legends evrenindeki bir diğer şehir olan Zaun, Piltover adlı şehrin altındaki derin kanyon ve vadilerde uzanan, geniş bir alt şehirdir. Zaun ve Piltover, eskiden tek bir şehir olsa da artık iki farklı şehir haline gelmiştir. Günümüzde iki farklı şehir olarak varlıklarını sürdürmeye devam etseler de birbirlerine bağlıdırlar. Zaun, sonsuz ve puslu bir alacakaranlığa mahkûm olmuş halde olsalar da enerjik halkı ve zengin kültürü ile *League of Legends* evreninde her geçen gün ilerleyişini sürdüren bölgelerden biridir. Piltover şehrinin zenginliğinden ve refahından faydalanarak yukarıdaki şehrin bir gölgesini andırmakta, Piltover şehrine gelen malların dönüp dolaşıp düştüğü bir karaborsa kenti olarak varlığını sürdürüyor. Ayrıca Piltover'ın aksine denetimsiz bir bölge olduğundan yukarıdaki şehirden kaçan mucitler Hextech teknolojisini geliştirmek için araştırmalarına Zaun'da devam etmektedirler. Zaun şehrinin pek çok bölgesi, her türlü teknolojinin kontrolden yoksun bir şekilde geliştirilmesi sebebiyle zehirli bir kirliliğin esiri olmuş ve son derece tehlikeli bir hal almıştır. Şehrin alt mahallelerinde ne tarafa bakılırsa zehirli atıklarla dolu durgun derelerle karşılaşılır, fakat Zaun halkı böyle bir durumda bile yaşayıp ilerlemenin bir yolunu bulmuştur. Zaun'un genel atmosferi de bu zehirli kimyasal atıklar sebebiyle "gri" adını verdikleri yoğun, ölümcül kimyasallarla dolu bir hava halini almıştır.

Oyun geliştiricisinin böyle bir atmosfere sahip olan bölgenin taşıyacağı adın belirlenmesi esnasında bu endüstriyel, alt dünya atmosferine çağrışımlarda bulunacak bir ad seçiminde bulunmaya dikkat etmiş olabilir. "Zaun" adı sıklıkla bir sınırlama veya bölme unsuru olarak kullanılmaktadır. Standartize edilmiş Almancada "çit", "tel örgü", "bariyer" gibi anlamlara gelen Zaun kelimesi, İngilizcede de kasaba, aşağı bölge, kum tepesi gibi anlamlara gelmektedir.

League of Legends evreninde, bir zamanlar asil ve aydın bir uygarlığın yaşadığı bölge iken "Kutlu Adalar" adıyla anılan "Gölge Adalar" bölgesi, Noxus takvimine göre

yaklaşık bin yıl kadar önce eşi benzeri görülmemiş bir büyü felaketi ile karşı karşıya kalmıştır. Henüz bilinen dünyanın sınırlarının dışında bir ülkenin kralının kaybettiği eşini hayata geri döndürmek için yaptığı bazı eylemlerin sonucunda ruhlar alemi ile fanilerin dünyası arasındaki duvar kırılır. Bu olayın ardından İngilizce de "Blessed Isles", Türkçeleştirilirken de "Kutlu Adalar" olarak anılan bölgenin adı, şahit olanların bu bölgede yüz yüze geldikleri dehşet ile beraber "kutsanmış adalar" anlamına gelen ilk adı yerine İngilizce de "Shadow Isles" olarak geçen bölge Türkçeleştirilirken de "Gölge Adalar" adını almıştır.

Bu bölgeye verilen ilk ad göz önünde bulundurulduğunda bir Kut anlayışının bulunduğundan bahsetmek yanlış olmayacaktır. Kut anlayışı bir bireyin, toplumun veya kültürün değerlerini, inançlarını ve davranışlarını açıklayan düşünce biçimini ifade etmektedir. Bu, toplumun ya da bireyin sahip olduğu değerleri, normları, idealleri ve yaşam tarzını kapsayabilir. Kut kavramı, kültür, din, tarih, gelenekler ve diğer sosyal etkenlerle şekillenmektedir. İnsanlar arasındaki etkileşimleri, sosyal ilişkileri ve toplumsal yapıyı etkileyen temel prensipleri yine kut kavramı içermektedir. Eski Türkçeden günümüze kadar kullanılmakta olan "kut" kelime anlamı olarak Eski Türkçede "ilâhî tecellî," "ilâhî lütuf" gibi anlamlara gelirken günümüzde "uğur", "baht", "talih", "mutluluk" gibi bir anlama da sahiptir. Runeterra dünyasındaki Kutlu Adalar'ın yaşadığı felaket öncesindeki durumu göz önünde bulundurulduğunda oyunun hem yerelleştirilmesi esnasında hem de ad seçimi sırasında bölge özelliklerine, oradaki yaşama ve kültüre uygun bir adlandırmanın yapıldığını söylemek mümkündür. Gerçekleşen felaket sebebiyle bölge halkının yaşadığı trajedinin ardından oyun evreninde Kutlu Adalar adı Gölge Adalar olarak değiştirilmiştir. Oyun yaratıcısının bu bölgenin taşıyacağı adı belirlemesi esnasında toplumun belleğinde yer edinen travmatik bir olaydan faydalandığını söyleyebiliriz.

3.2. *LEAGUE OF LEGENDS* OYUNUNDA ŞAMPİYONLARIN ADLANDIRILMASI

İki takımın çeşitli haritalar ve oyun modlarında birbiriyle savaştığı gerçek zamanlı bir strateji ve rol yapma oyununun özelliklerini barındıran çevrimiçi arena oyunu olarak *League of Legends*'ın her biri kendisine has tasarımlara ve oynayış tarzına sahip olan şampiyonları oyunun en önemli elementlerinden biridir. Oyuncular oyuna başlarken bu şampiyonlar arasından bir şampiyon seçerek oyun evrenine giriş yaparlar. Dolayısıyla oyuncuların Runeterra evrenindeki varlıklarının bir temsili, oyunun temel mekaniklerinin ekrandaki yansıması olarak bu şampiyonların taşıdıkları ad ve lakaplar, oyundaki birçoklarının arasından ayırt edilmesi, oyuncular arasında bilinirlik sağlaması ve oyun hikâyesinin derinleşmesi bakımından oyunun yaratılışı esnasında önemli bir yer tutar. Oyuncunun oyundaki temel amacı şampiyonlardan oluşan rakip takımdan önce onların ana üslerini yok etmek, kendi ana üssünü rakip takımın şampiyonlarından korumak ve rakibine karşı ataklar yapmaktır. Oyuncu, oyuna başlarken seçtikleri oyun modunda ve haritada ilerleyerek önce rakibinin kulelerini yıkmayı ve şampiyonlarını öldürmeyi, ardından da ana üslerini yok etmeyi hedefler. Bu oyun esnasında oyuncuya gerçek zamanlı bir strateji belirleme, kendi takımıyla işbirliği yapma ve reflekslere dayalı hızlı tempolu bir oyun deneyimi yaşatılmaktadır.

League of Legends oyununda her bir şampiyonun kendisine özgü bir karakteri ve geçmiş hikâyesi bulunmaktadır. Geçmiş hikâyeleri ve karakterlerine bağlı olarak da bir oynayış tarzları, oyun içerisinde oyuncunun kullandığı yetenekleri ve rolleri bulunmaktadır. Oyuncuların oyuna başlarken kendi favori şampiyonlarını seçme ayrıcalığına sahip olmaları, oyunun sağladığı bu özellikler vesilesiyle seçtikleri şampiyonla aralarında bağ kurmalarına olanak sağlamaktadır. Şampiyonların adları ve lakapları, oyun hikâyesinin gelişmesinde ve zenginleşmesinde, hikâye anlatımının

güçlenmesi ve şampiyonların kişiliklerini ifade etmeleri bakımından önemlidir. Şampiyonların taşıdıkları adlar oyunculara karakterin kimliğini ve temsil ettiği özellikleri belirleme imkânı sağlayıp şampiyonun kültürü, güçleri ve kişisel özellikleri hakkında ipuçları sunmaktadır. Oyun evrenindeki hikâyeleri anlamak ve takip etmek için de şampiyonların adlarından faydalanılmaktadır. Özellikle şampiyonun sahip olduğu lakap o karakterin geçmişi veya içinde yetiştiği kültüre dair ipuçları sağlayıp o evrendeki yerini ve önemini vurgulamaktadır. Aynı zamanda oyunun genel atmosferine uygun olarak şampiyonlar için seçilen adların o atmosfere uygun olması ya da hikâyenin ve dolayısıyla oyunun ilerleyişine uyumlu bir ada sahip olması oyuncuyu oyun evreninin içine çekerek oyun deneyiminin geliştirilmesini oyuncu ile oyun arasındaki bağın kuvvetlendirilmesinde etkili olabilir.

League of Legends oyununda karakterlerin, başka bir deyişle şampiyonların adlandırılması esnasında o şampiyonun görünüşünden, sahip olduğu nesnelerden, oyundaki rolünden, yetenek veya özel gücünden ya da geçmişinden yola çıkılarak bir ad seçiminde bulunulmuştur. Bu çalışmada yer verilen şampiyonlar da 165 şampiyonun arasından adlandırma esnasında en az iki ortak parametreye sahip ve oyun evreninden ziyade oyunun oynanışı esnasında sahip oldukları farklı rollerde yer alan şampiyonlar seçilmiştir.

Şampiyonlar:	**Lakap:**		**Oyundaki Rolleri**					
	Orjinali	**Türkçesi**	Assassin (Suikastçı)	Fighters (Dövüşçü)	Mages (Büyücü)	Marksmen (Nişancı)	Support (Destek)	Tanks (Tanklar)
Aphelios	The Weapon of The Faithful	İtikatın Silahı				X		
Aurelion Sol	The Star Forger	Yıldızların Hâkimi			X			

Bard	The Wandering Caretaker	Kozmik Koruyucu			X		X	
Cassiopeia	The Serpent's Embrace	Yılanın Şefkati			X			
Darius	The Hand of Noxus	Noxus'un Eli		X				X

Tablo 1. *League of Legends* oyunundaki roller

	Lakap:		**Adlandırılması**				
Champions:	**Original**	**Çeviri**	Görünüş	Silah/ Aksesuar	Rol	Yetenek/ Özel Güç	Kurgusal Geçmiş
Aphelios	The Weapon of The Faithful	İtikatın Silahı	X		X		X
Aurelion Sol	The Star Forger	Yıldızların Hâkimi	X		X		X
Bard	The Wandering Caretaker	Kozmik Koruyucu	X		X		X
Cassiopeia	The Serpent's Embrace	Yılanın Şefkati	X		X		X
Darius	The Hand of Noxus	Noxus'un Eli			X		X

Tablo 2. *League of Legends* şampiyonlarının adlandırılma kıstasları

Tablo 1.'de görüldüğü üzere *League of Legends* oyununda şampiyonlar 6 farklı rolden birine sahiptirler. Bazı şampiyonlar tabloda da görüldüğü üzere oyun içerisinde aynı anda iki farklı role de sahip olabilirler. Tablo 2.'de ise seçilen karakterlerin adlandırılması esnasında hangi kıstasların ön plana çıktığı görülmektedir. Tablo 1. ile Tablo 2. de bahsedilen roller birbirine karıştırılmamalıdır. İlk tabloda şampiyonların

oyunun oynanışında sahip oldukları roller göz önünde bulundurulurken ikinci tabloda oyun hikâyesi içerisinde, hikâyenin akışına etkileri bakımından şampiyonların sahip olduğu roller ele alınmıştır.

3.2.1. APHELIOS, İTİKATIN SİLAHI[27]

League of Legends oyundaki şampiyonlardan biri olan Aphelios, birden fazla silah kullanabilme yeteneği sayesinde diğer şampiyonların arasından sıyrılır. Sahip olduğu adları Calibrum, Severum, Gravitum, Infernum ve Crescendum olan her bir silah farklı bir oynayış tarzlarını temsil etmektedir. Oyuncu oyun esnasında Aphelios'un silahları arasında geçiş yaparak çeşitli yeteneklerini etkinleştirebilir ve çeşitli kombinasyonlar ile farklı taktikler geliştirebilir. Aphelios'un bir diğer özelliği de oyuna başlarken oyuncunun belirlediği iki silahla başlaması ve oyun boyunca belirli bir sırayla diğer silahlarını da kullanması zorunluluğudur. Böylece Aphelios'u şampiyonu olarak seçen kullanıcıların taktiklerini önceden planlamaları ve karşılaşabilecekleri çeşitli durumlara uygun silah kombinasyonlarını seçmeleri gerekmektedir. Aphelios, oyundaki nişancı şampiyonlardan biridir fakat dayanıklılığı diğerlerine göre daha düşüktür. Bu nedenle doğru silah kombinasyonlarını kullanabilmek ve takım savaşlarında doğru bir pozisyonda bulunabilmek bu şampiyonu seçen oyuncu için son derece önemlidir. Gelecekteki güncellemeler ile bu şampiyonun özelliklerinde çeşitli değişimler, geliştirmeler bulunabilir ancak 2023 yılı itibariyle karakterin oyun içerisindeki özellikleri anlatıldığı gibidir.

Aphelios'un adı, oyun içerisindeki rolünden ziyade oyun evrenindeki varlığı ile ilişkilidir. Runeterra evrenindeki en yüksek bölge olan Targon Dağı, sıradağların

[27] https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/champion/aphelios/

arasındaki en heybetli olanıdır. Bu dağ, medeniyetten uzakta, ücra bir bölgede yer almaktadır ve ona ancak hedefleri konusunda en kararlı olanlar ulaşabilmektedir. Efsaneleşmiş bir mekân olan Targon Dağı diğer tüm efsanelerde de olduğu gibi yalnızca hayalperestlerin ve maceraperestlerin bir umut ışığı konumundadır. Targon Dağı, gökyüzünden inen ve inanılmaz güçlerle donatılmış savaşçıların canavarlarla mücadelelerini konu edinen destanların ve çeşitli fantastik hikâyelerin ev sahipliğini yapmaktadır. Bu bölgeye giden insanlar, zorlu coğrafya koşullarına karşın hayatta kalmayı başarabilmiş çeşitli kabilelerle karşılaşabilirler. Targon Dağı'nın halkı, bu bölgede yaşamanın gizemli güçlerin bir çağrısı olduğu inancı etrafında birleşmişlerdir. Dağın etrafında farklı kabilelerde farklı inanç sistemleri de gelişmiştir fakat bu sistemler, güneşe tapınan ve öğretileri bölgede hâkim olan Solari inancının himayesi altındadır. Targon Dağı'nın etrafındaki gökyüzü çeşitli gök isimleri sebebiyle parıldamaktadır, Güneş ve gezegenin uydularının yanı sıra takımyıldızlar ve diğer gezegenler görülebilmektedir. Targon Dağı'nın eteklerinde yaşayan kabilelere göre bunlar çoktan yok olmuş kadim ve insan aklının alamayacağı semavi varlıkların suretleridirler. Bölgede asıl hâkim olan Solari inancına göre güneş, tüm yaşamın kaynağıdır, diğer bütün ışık kaynakları yanlıştır ve insanlığın geleceği için bir tehdittir. Tapınak rahipleri tarafından yönetilen bu inanışta güneş bir gün solarsa dünyanın karanlık tarafından yutulacağına inanılır. Bu yüzden Solari savaşçıları kutsal ışığı söndürmeye çalışan herkese karşı savaşmaktadırlar. Solariler tarafından kafir olarak adlandırılan Lunari'ler ise ay ve onun gümüşi ışığına tapmaktadırlar. Lunari inancına sahip olanlar kendi inanışlarını gizlice sürdürürler. Runeterra'daki bazı inanışlara göre Solari ve Lunari inanışına sahip olanlar eski zamanlarda barış içinde yaşıyor olsalar da günümüzde birbirlerine düşman kesilmişlerdir. Aphelios ve kız kardeşi de bu Lunari inancına sahip olan şampiyonlardandır.

Aphelios ve kız kardeşi Alune, Targon Dağı'nda bulunan Lunari Tapınağı'nda yaşayan iki Lunari şövalyesidir. Lunari inancı mensuplarına göre maddi ayın ruhlar âlemindeki yansımasının gölgesinde kaldığını düşündükleri ve "Ay Kavuşması" adını verdikleri nadir bir ay tutulması esnasında doğmaları sebebiyle Aphelios ve Alune'yi yazgının çocukları olarak görmektedirler. İki kardeşin kaderin işaretini taşıdığını, bu sebeple Aphelios'un taş gibi sağlam bir yapıya, Alune'nin de ayın ruhani yansımasını hatırlatan büyük bir sihir gücüne sahip olduğuna inanırlar. Son derece inançlı olan iki kardeş gizem, derin düşünceler ve keşif üzerine kurulu bir inancın içinde yetişmişlerdir. Bu sebeple karanlığı sadece içinde yetiştikleri inanç sebebiyle değil, onları koruyabilecek tek şey olduğu için de benimsemişlerdir. Dolayısıyla karanlığına karşı savaşan ve yaşamın tek kaynağı olarak Güneş'i ve onun kutsal ışığını kabul eden Solariler Lunarileri kafir kabul etmiş ve onları gizlenmeye mecbur bırakmıştır. Böylece Lunari mensupları gölgelere çekilerek Solarilerden uzak, tapınaklarda ve mağaralarda yaşamaya başlamışlardır.

Lunari tapınaklarında yetişen Aphelios, fiziksel gücü ve dayanıklılığı sebebiyle diğer Lunarilere örnek olma zorunluluğu hissetmektedir. Tılsımlı ay taşlarından yapılma silahlarıyla durmaksızın çalışıyor, başkalarının kanını dökebilmek için kendi kanını dökerek inancını korumaya çalışıyordu. Hassas ve şiddetli duygulara sahip olan yapısı sebebiyle başka arkadaşlıklar kurmak yerine kız kardeşi Alune ile yakınlaşmayı seçtiğinden iki kardeşin arasında son derece kuvvetli bir bağ kurulmuştur. Aphelios, Lunarileri korumak amacıyla günden güne çok daha tehlikeli görevlere gönderilirken kız kardeşi Alune de kahinlik eğitimleri alıyor ve parlak sihrini kullanarak gizli kalan şeyleri ayın ışığıyla birlikte ortaya çıkarıyordu. Alune zaman içinde eğitimi vesilesiyle tapınaktan ayrılana kadar önemli bir Lunari şövalyesi olan Aphelios'un inancı zayıflar ve kendisine yeni bir amaç bulma arayışına girer. Sonunda Karanlık'ın içerisine yapılan bir törensel

yolculuk için gönüllü olur. İnanışa göre Lunariler bu törensel yolculuk ile hayattaki amaçlarını bulmaktadırlar. Aphelios da bu törende ayın ışığını takip ederek bir su kenarına ulaşır. Bu su birikintisinin içinde noctum çiçeği adı verdikleri zehirli fakat damıtıldığında içenlerin gecenin güçlerine açık hale getiren bir sıvı elde edebildikleri çiçeklerin açmış olduğunu görür. Aphelios bu çiçeklerin özünü içer ve büyük bir acıdan başka bir şey hissedemez haline gelir. Bundan kısa süre sonra ise yüzyıllardır ruhlar aleminde bulunan ve ilk kez maddi aleme geçmeye başlayan, Mars Omegnum adlı kadim bir tapınak ortaya çıkmaya başlar. İnanışa göre bu Mars Omegnum adlı kadim tapınak her ortaya çıktığında büyü gücü yüksek bir kişiyi içine kabul etmektedir. Semavi döngünün ilerleyişini izlemek için gizlendikleri gölgeler arasından çıkan Lunariler, semavi döngü kendi lehlerine dönmüş olsa da bir Solari ordusu tarafından saldırıya uğrarlar. Lunarilerinin en önemli savaşçısı Aphelios bile yaşanan çarpışmada yenilmiş, ayın tılsımlı taşlarından yapılan silahları parçalanmış halde yerde yatmaktadır. Kız kardeşi Alune ise hala daha savaş devam ediyor olsa da ruhlar aleminden maddi dünyaya geçmekte olan tapınağın derinliklerine doğru yürümektedir, kadim tapınağın merkezine ulaştığında ise gerçek büyü potansiyeli ortaya çıkar. Aphelios noctum çiçeklerinin ona verdiği acının içinde kız kardeşi Alune'nin gücünün onu sarmaladığını hisseder ve Alune büyü ile Aphelios'un parçalanan silahlarının yerini alır. Aphelios'un savaş becerileri ile Alune'in büyü gücü birleştiğinden Solari ordusunu bozguna uğratmayı başarırlar. Alune, gücü arttıkça kadim tapınağı Solarilerden korumak amacıyla kendisi de içindeyken ruhlar alemine geri iter. Tapınağın etkisiyle artan büyü gücünü her yere yansıtabilen Alune, kardeşi Aphelios'un damarlarında akan zehrin ideal bir hedef olduğuna karar verdi. Kaderlerinin ne olduğunu ancak anlamışlar, Aphelios acıyla kendi gücünü yitirirken ayın gücüyle dolacak, kardeşi Alune ise tapınağın içinde tek başına yaşayarak kardeşinin gözlerinden görebilecek ve ona rehberlik edecektir. Yaptıkları fedakârlık sayesinde birbirlerine bağlanacak, birlikte

mensubu oldukları Lunari inancının ihtiyaç duyduğu silah haline geleceklerdi. Aphelios'un savaş becerileri ve Alune'nin büyüsüyle tamamladıkları çeşitli görevler, saldırıdan kurtulup tekrar dağın gölgelerine çekilen Lunariler için mükemmel bir silah haline gelmelerini sağlamıştır.

Yunan mitolojisinde Helios, dünyanın etrafında gezinen, adaletin işleyişini izleyen, iyiye ve kötüye ışık tutan tanrı olarak tasvir edilmektedir (Theodossiou vd, 2011, 100). Helios, ilahi bir varlık olsa da 12 Olimpos Dağı tanrısından biri değildir. Antik Yunan mitolojisinde Helios güneşin tanrısıdır ve güneşin gökyüzündeki doğudan doğup batıdan batışına kadarki hareketlerinin sebebi olarak görülür. İnanışa göre Helios, arabasıyla birlikte güneşi taşır, böylece günün bölümleri ortaya çıkar. Dolayısıyla Helios 'un adıyla güneşin ışığı, sıcaklığı ve yaşamın kaynağı oluşu arasında bir ilişki kurulmaktadır. Bu, "Helios" adı ile bütün bu anlamların arasında mitolojik bir bağıntının olduğunun göstergesidir. *League of Legends* oyunundaki şampiyonlardan biri olan ve yukarıda karakterin hikâyesinden bahsedilen Aphelios ile eski Yunan mitolojisindeki titanlardan biri olan Helios arasında bir bağlantının olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Aphelios ve Helios 'un her ne kadar karakteristik ve geçmiş hikâyeleri bakımından aralarında büyük bir benzerlik bulunmasa da ışık unsurlarının kullanılması bakımından birbirleri ile ilişkilidirler. Aphelios ismi, Yunancadaki "ἀφήλιον" (*aphēlion*) kelimesiyle benzerlik göstermektedir. "ἀφήλιον," "ἀπό" (*apo*, "uzak") ve "ἥλιος" (*hēlios*, "Güneş") kelimelerinden türetilmiş olup, "Güneş'ten uzak" anlamına gelir. Bu bağlantı, Aphelios'un oyun içindeki ayla ilgili karakteri dikkate alındığında, onun karanlık doğasını simgelemektedir.

Şampiyonun sahip olduğu lakap da yine karakteristik özellikleri ve oyun evrenindeki rolü ile de yakından ilişkilidir. Takma adı "İtikatin Silahı" olan Aphelios'un içinde yetiştiği toplum göz önünde bulundurulduğunda Lunari inancının sıkı bir takipçisi

ve aynı zamanda neferi olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Kız kardeşi Alune ile birlikte Aphelios, Lunarilerin savunuculuğunu yapmış, Lunarileri gelecek tehlikelere karşı savunmak için kendi canlarını ortaya koymuşlardır. Aldıkları eğitimler ve kadim Mars Omegnum'un Alune'yi içine kabul etmesiyle iki kardeşin tam bir silah halini alması ile de Aphelios'un sahip olduğu lakap pekiştirilmiştir. Aphelios'un inançlarının zayıfladığı noktada hayatının amacını öğrenmek için çıktığı yol, onun inançlarını kuvvetlendiren ve bir silah olarak kendi benliğini tamamlaması ve kabul etmesi ile sonuçlanmıştır. Ayrıca şampiyonun lakabının yerelleştirilmesi esnasında da esasına bağlı kalınmıştır.

Oyun yaratıcısının şampiyonun taşıyacağı adı belirlemesi esnasında mitolojide yer alan karakterlerden biri olan Helios 'tan her iki karakterin de ışık unsurları ile ilişkileri bakımından faydalanırken şampiyonun sahip olacağı lakabın belirlenmesi hususunda geçmiş hikâyesinden ve oyundaki rolünden faydalandığı söylenebilmektedir.

3.2.2. AURELION SOL, YILDIZLARIN HAKİMİ[28]

Runeterra evreninde Aurelion Sol olarak bilinen ilah, Runeterra'daki fani ırklar ortaya çıkmadan önce kadim bir varlıktır. Varoluş ile beraber ortaya çıkmıştır ve ona benzeyen varlıklar ilahların Hiçliğinde dolaşıyor, ışıklarına tanık olanlara mutluluk getirecek mucizelerle doldurmak istiyordu. Yolculuğu esnasında Aurelion Sol nadiren kendi kudretine denk düşebilecek varlıklarla karşılaşırdı. Suretler, nam-ı diğer Targon Dağı'nın etrafındaki ışık saçan gezegenler ve yıldız kümeleri kayıtsız ve hissiz şeylerdi, varoluşa bir katkıları bulunmazdı ve sadece yaratılışın doğasına dair çeşitli benmerkezci felsefeler üretmekle uğraşırlardı. Aurelion Sol, çağlar öncesinde hayat verdiği önemsiz bir

[28] https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/champion/aurelionsol/

güneşin ışığının altında yatan bir şeyi, Runeterra gezegenini keşfeder. Bu gezegeni kimin canlandırdığını bilmiyordur fakat kendisinin yapmadığından emindir. Runeterra'ya sıradışı bir şekilde ilgi gösteren Suretler, Aurelion Sol'ün bu gezegene yaklaşmasını diliyorlardı. Bu gezegendeki varlıklar, hayat, sihir ve kendilerinden daha yüce bir varlığın rehberliğini bekleyen taze medeniyetlerdir. Aurelion Sol, bu medeniyetlerin kendisini haşmetli bulmasıyla ve kendisine duydukları hayranlıkla mest olarak bunun tadını çıkarmak için büyük ve acımasız bir ejderha suretinde dünyaya iner. Targon adlı önemsiz topraklarda yaşayan ufak insanlar Aurelion Sol'ü güneşin bahşettiği altın ışık olarak adlandırırlar ve Suretler bu kişilere ejderhalar için uygun bir adak sunmalarını buyurur. Faniler bölgedeki en yüksek yere, Targon Dağı'nın zirvesine tırmanırlar ve ona sihirden özenle ve kurnazca yapılmış, semavi alemin gizemli motiflerinin işlendiği gösterişli bir taç sunarlar. Aurelion Sol bu tacı taktığı anda bunun sıradan bir taç olmadığını, aksine bir tuzak olduğunu anlar. Taç, Aurelion Sol'ün başına öyle bir yerleşir ki bir ejderhanın gücü bile onu çıkarıp atması için yeterli gelmez. Güneş ve onun oluşumuna dair sahip olduğu bütün bilgilerin kendisine göre çok daha düşük zeka seviyesine sahip varlıklar tarafından çalındığını hisseder. Ayrıca başına takılan tacın gücü onu geldiği yere, gökyüzüne geri fırlatarak bir daha o dünyaya yaklaşmasını engellemektedir.

Ejderha bedenindeki Aurelion Sol, çaresizce Targon Dağı'nın sahtekar Suretler'inin fani varlıklara devasa ve parlak bir kurs inşa ettirişini izler. Bu yapıyı kullanan insanlar, bilinmeyen ve bir gün gerçekleşeceğine inanılan bir savaşta başarılı olabilmek için Aurelion Sol'ün semavi gücünden faydalanarak ölümsüz ilahlar olan savaşçılar yetiştirmek için kullanılacaktır. Aurelion Sol, ilgisiz kalan yıldızların gök kubbeden birer birer kaybolduğunu görebiliyordu. Başına yerleştirilmiş taçtan kurtulabilmek için çabalıyor, onların ışığını bu evrene bahşeden kişi olarak kendisinden alçak olan varlıkların esiri olmaktan hoşlanmıyordu. Güneş Kursu başarısız olduğunda Aurelion Sol çok mutlu

olur ama ondan çok daha güçlü ikinci bir kurs inşa edilir. Ortaya çıkan ilah savaşçıların önce rakiplerini, sonra saf karanlıktan doğan yaratıkların ve en sonunda da birbirini öldürmesini izler. Daha sonra dünya sihir felaketleriyle sarılır ve Aurelion Sol sonunda Targon'un ve nefret ettiği Suretlerin savunmasız kaldığını, onu sürgün edenlerin sihrinin zayıfladığını fark eder. Başının üzerindeki taçtan altın parçacıklar düşmeye başlar ve Aurelion Sol, sonunda özgürlüğüne kavuşur. İntikam hayalleri kuran Aurelion Sol, artık kendisinin yarattığı bu Runeterra gezegenini öfkesiyle yakıp yıkmak istemektedir, bu dünya onun kozmik dengesinin bir kez daha onun lehine döneceği yer olacaktır. Ardından Yıldızların Hâkimi'nin gücünü çalmaya cüret eden herkesin nasıl bir sona sahip olacaklarını tüm evrene gösterecektir.

League of Legends evreninde şampiyonun sahip olduğu bu role ve geçmiş hikâyesine bakıldığından oyun yaratıcısının şampiyonun taşıyacağı adı belirlemesi esnasında etkili olduğu söylenebilir. Şampiyonun sahip olduğu ad, gökyüzü, yıldızlar ve evren temaları ile uyumludur. Latince kökenli bir ad olan "Aurelion", altın veya altın renginde gibi anlamlara gelmektedir. Genellikle değer, ışıltı veya lüksle ilişkilendirilen pozitif niteliklere atıfta bulunmak için kullanılan Aurelion adı, oyunun evrenindeki karakteri ile göz önde bulundurulduğunda bir uyum içerisindedir. İspanyolca'da güneş (Lewis – Short, 1879, ''sol'' maddesi) ve Türkçede olduğu gibi bir notanın adı olarak kullanılan "Sol" kelimesi ile birlikte kullanılan ve *League of Legends* evrenindeki şampiyonlardan birinin adı olarak karşımıza çıkan "Aurelion Sol", karakterin hikâyesi ve sahip olduğu özelliklere bakıldığında oyun yaratıcısının şampiyon için seçtiği ad ile o adın taşıyıcısı arasında bir uyum olduğu görülmektedir. Yine şampiyonun sahip olduğu rakiplerini yıldız tozuna çeviren Kozmik Hâkim (Cosmic Creator) yeteneği, püskürttüğü ejder nefesi ile rakiplerine hasar veren, ve bunu yaparken yıldız tozu toplayan Işığın Nefesi (Breath of Light) yeteneği, oyun alanında bulunan yüzey şekillerinin üzerinden

uçarak geçmesini sağlayan ve bu esnada diğer özelliklerini de kullanabildiği Astral Seyahat (Astral Flight) yeteneği, rakiplerini merkezine doğru çekerek onlardan yıldız tozu elde etmesini sağlayan bir karadelik oluşturan Çekim Kuvveti (Singularity) yeteneği, gökyüzünden bir yıldız indirerek rakibine ciddi hasarlar vermesini sağlayan Yıldız Kayması/Gök Yıkılırken (Falling Star/The Skies Descend) gibi yetenekleri ve bu yeteneklerin adları da şampiyonun adının ve hikâyesinin destekleyicisi konumundadır. Dolayısıyla şampiyonun taşıyacağı ad seçilirken oyun yaratıcısının karakter için oluşturulan geçmiş hikâyesinden, karakterin sahip olacağı özelliklerden ve oyun içerisindeki rolünden faydalanılmıştır.

Şampiyonun sahip olduğu, taşıdığı bir diğer ad olan "Yıldızların Hâkimi" takma adı da yine bunu destekler niteliktedir. Orijinal dilinde *The Star Forger* olan takma adı yerelleştirilirken de aslına uygun olarak kalmış, Aurelion Sol'ün *League of Legends* evrenindeki varlığını ve rolünü desteklemiştir. Aurelion Sol, yıldızların koruyucusu ve dünyaların yaratıcısı konumundadır. Onu Runeterra gezegenine çeken şey yaratıcısını bilmediği farklı bir gezegen oluşudur ve oyun evrenindeki serüvenini de bu kimliğini bilmediği yaratıcının yarattığı bu gezegene ve bu gezegende yaşayanlara karşı duyduğu meraktır. Aynı zamanda Aurelion Sol'ün sahip olduğu, oynanış şekillerini belirleyen ve oyuncular tarafından tercih edilmesinde etkili olan yeteneklerinin de yine sahip olduğu ad ile uyum içerisinde olduğu görülmektedir. Dolayısıyla şampiyonun taşıyacağı adın, oyun hikâyesi içerisinde sahip olduğu geçmiş ve rolün etkisiyle belirlendiği söylenebilir.

3.2.3. BARD, KOZMİK KORUYUCU[29]

League of Legends şampiyonalarından Bard için gökyüzü, benzersiz bir güzelliğe sahip bir senfoni gibidir. Zamanın başlangıcında Bard, sessiz bir evrende bir gayesi olmaksızın dolaşmaktadır. İlerleyen vakitlerde içinde bulunduğu boşluğun bir şekilde dolacağına dair büyük bir beklentiye sahiptir. Evrendeki ilk yıldızların işlenmesiyle Bard'ın içinde süzüldüğü sessizlik bozulur ve yaratılışın ilk notları Bard'ın kulağına çalınmaya başlar. Bard, yıldızların arasında yankılanan armonilerle gezinir ve yıldızların doğumlarından geriye kalan düşünce kırıntılarını ve yaratılışlarının ilhamlarını dinlemeye başlar. Bard, bu senfoniye ne zaman yeni bir ses eklense o sese doğru çekilir ve kusursuzluğuyla mest olur. Bu senfoniyi yaratan Bard olmasa da bu eserle gururlanmadan da edemez. Bilinmeyen bir zaman sonra Bard'ın her notasını ezbere bildiği senfoni bir bozulmaya, uyumsuz sesler araya sızmaya başlar. İlk başta neredeyse Bard'ın gözden kaçıracağı kadar küçük olan bu sızıntılar artmaya ve hayranı olduğu senfoniyi deforme ederek kulaklarını tırmalamaya başlar. Bard, semavi alemin altını üstüne getirir ve sonunda bu bozulmaların kaynağına ulaşmayı başarır. Karşısına kendi şarkısını söyleyen bir dünya, Runeterra çıkmıştır. Runeterra'nın sihirleriyle ortaya çıkan müzik, içinde yaşayan faniler gibi ilkel ve kaotiktir. Her ne kadar Bard'ın hayranı olduğu senfoniyi bozuyor olsa da bu müziğin kendi başına da bir güzelliği vardır. Yine de Bard bu müziğin yıkıcı bir etkisinin olduğunun da farkındadır ve bu hususta bir şey yapması gerektiğini düşünür.

İlk Diyar olan Ionia'ya inen Bard ile ona eşlik eden, Micin adı verilen ara ton enerjileri de semavi alemden maddi dünyaya geçer. Bard'ın kulakları bir göz biçimini alır ve kozmik müzisyen kendisine Runeterra'da edindiği birkaç nesne ile bir vücut, üç delikli

[29] https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/story/champion/bard/

bir maskeden de kendisine bir yüz yapar. Bard, dünyada bir çağ boyunca gezinerek karşılaştığı herkesin aklını karıştırarak onlara neşe verir. Bu sırada da Runeterra gezegenini tanır ve aslında işlerin düşündüğünden de karmaşık olduğunu fark eder. Etkileri öncesinde kestirilemeyecek pek çok güçlü cismin bir hata sonucunda bu gezegene düştüğünü, kainatın doğal düzenini bozduğunu görür. Bu hatanın arkasında bir semavi gücün olduğu sonucuna varır fakat bu gücün neyi hedeflediğini kestiremez. Yine de bu sorunu çözmeye kararlıdır, bu sebeple yanlış yerde olan nesneleri alarak daha fazla zarar vermelerine engel olmaya başlar. Ona göre bu yaptığı evrenin akordunu düzeltmenin ilk adımıdır. Runeterra'yı kurtarmayı kendisine görev edinen Bard, kurtuluş için başka bir yol daha olmayabileceği kanısındadır. Bard, büyük bir çatışmanın yaklaşmakta olduğunu da hisseder ve bu savaş kapısına dayandığında bir taraf tutması gerektiğinin de farkındadır.

Rol yapma oyunlarında ve fantastik oyunlarda bir sınıf adı olarak da karşılaşabileceğimiz Bard, genellikle müzikle ilişkilendirilmiş bir karakter olarak karşımıza çıkar. Enstrüman çalma, şarkı söyleme gibi müzikal yeteneklerinin yanı sıra hikâye anlatıcılığı da yapabilmekte, çeşitli büyü yeteneklerine de sahip olabilmektedir. Rol yapma oyunlarında Bard karakterleri oyuncuya eğlenceli ve çeşitli deneyimler sunabilmektedirler. Sahip oldukları enstrüman çalma veya şarkı söyleme gibi yetenekleriyle diğer karakterlere destek sağlayabilir veya oyundaki düşmanları etkisi altına alabilirler. hikâye anlatma veya oyun hikâyesinin akışını etkileme yetenekleriyle tanınırlar. Diğer karakterleri etkileyerek onları yönlendirebilir veya olayın akışını oyuncu lehine değiştirebilirler. Büyü kullanabilme yeteneklerine sahip oldukları oyunlarda saldırı, iyileştirme veya düşmanı zayıflatan çeşitli büyülerle donatılmış olabilirler. Bu sayede oyuncuya ya da varsa takımına destek sağlar ve koruma büyüleri kullanabilirler. Oyuncuyu ya da takım arkadaşlarını iyileştirebilir, düşmanlarının saldırılarını

yavaşlatabilir, takımının savunmasını güçlendirebilirler. Genellikle çok yönlü karakterler olmaları savaş, keşif veya diplomatik ilişkiler söz konusu olduğunda farklı roller üstlenmelerini sağlar. Oyuncunun ya da takımın gücünü artırma, zayıf yönlerini perdeleme, oyuncuya ya da mensubu olduğu takıma destek olması bakımından oyun içerisinde önemli bir rol oynamaktadırlar. Bu özellikleri oyunlar arasında ya da farklı hikâyeler arasında değişiklikler gösterse de özellikle fantastik veya rol yapma oyunlarında Bard sınıfına mensup olan ya da adı Bard olan karakterler yukarıdaki gibi özellikler gösterebilirler. *League of Legends* oyununda da bir şampiyon olarak karşımıza çıkan Bard karakteri, oyun içerisinde destek rolüne sahiptir. Oyundaki mücadeleleri destekleyen ve takım arkadaşlarına yardım etme gibi bir rolle oyunun dinamiklerine katkıda bulunur. *League of Legends* oyununda Bard sıradışı yetenek setlerine ve benzersiz bir oynanış tarzına sahiptir. Oyun içindeki temel rolü takım arkadaşlarını desteklemek ve taktiksel avantajlar elde etmelerini sağlamaktır. Bunları da Kozmik Bağlama (Cosmic Binding) adı verilen düşman şampiyonlarına hasar verip onları birbirine bağlayarak takım savaşlarında rakip üzerinde etkili bir kontrol sağlama, Koruyucunun Mabedi (Caretaker's Shrine) adı verilen takım arkadaşlarını iyileştirme ve sağlık seviyeleri düşük olan müttefiklerinin sağlık seviyelerini yükseltme, Sihirli Yolculuk (Magical Journey) adı verilen haritadaki duvarlardan takım arkadaşlarının geçmelerini sağlayarak hızlı rotalar oluşturmak, yardımına ihtiyacı olan müttefiklerine daha hızlı ulaşma, beklenmedik yerlere kaçma veya saldırma, Kader Birliği (Tempered Fate) adı verilen güçlü bir etkileme büyüsü ile belli bir alandaki tüm birlikleri durdurarak savaşın dengelerini değiştirme, kurtarma veya düşman saldırısını durdurma gibi yetenekleri ile sağlamaktadır. Esnek bir oynanış tarzı, gerçek zamanlı bir strateji oyunu olarak oyun esnasında haritada hareketlilik sağlayarak stratejik üstünlükler kazandırma potansiyeli, destek rolü için benzersiz ve önemli bir karakter olması Bard'ın tercih edilen bir şampiyon olmasını sağlamaktadır. Bard şampiyonunu

yönlendiren iyi bir oyuncu takımın koordinasyonunu sağlaması ve taktiksel bilincinin gelişmesi ile oyunun ilerleyişini büyük oranda etkileyebilmektedir.

Kelt kültüründe de aynı adla yer alan bardlar, özellikle İrlanda ve Galya mitolojilerinde önemli bir rol oynayan şair, şarkıcı ve hikâye anlatıcısı sanatçılar olarak karşımıza çıkmaktadır. Genel olarak geçmişte yaşanmış ve toplumun belleğinde yer edinmiş tarihi olayları hatırlatan, kahramanlık hikâyeleri anlatan ve kabileler arasındaki iletişimi sağlayan kişiler olarak kabul görmüşlerdir. Eski Keltçe *bardos* kelimesinden gelmekte olan "Bard" adı, Kelt mitolojisinde gezgin müzisyenleri ifade etmek için kullanılmaktadır. Toplum içinde özel bir konuma sahip olan bardlar, şair, hikâye anlatıcısı veya sanatçı kimliğine sahiptirler. Türk kültüründeki halk ozanları gibi şiirde ve müzikte ustalık kazanmışlardır. Türk kültüründen farklı olarak Kelt ve Gallerde kabileler arasında kültürel mirası canlı tutmak, iletişimi sağlamak gibi görevlerinin olduğunu söylemek de mümkündür. Bardlar, bir çeşit büyücüdürler. Anlattıkları hikâyeler, şiirler ve müzikler bardların büyü gücünü oluştururlar (Rowan, 2003, 2-3). Geçmişe ait hikâyeleri, çeşitli efsaneleri ve mitleri anlatma konusunda uzmanlaşmışlar, topluluklarda saygın bir konuma sahiptirler. Sanatçı kimliklerinin yanı sıra bilge kişilikler olarak da kabul edilirler. Liderlere danışmanlık yapabilirler ya da onların himayesinde bulunabilirler. Kendi içlerinde de farklı sınıflara bölünür, usta-çırak ilişkisi doğrultusunda farklı seviyelerde bulunabilirler. Dolayısıyla bardların hem Kelt mitolojisinde hem kültüründe sanatsal ve toplumsal öneme sahip olan çok yönlü figürler olduğunu söylemek mümkündür. Kelt kültürünü ve kimliğini oluşturan önemli unsurlardan biri olarak bardlar göz önünde bulundurulduğunda, *League of Legends* oyunundaki benzer özelliklere sahip olan şampiyonun taşıyacağı adın belirlenmesinde bu kültür ve mitlerdeki bardlardan faydalanıldığı söylenebilir. Oyundaki Bard adlı şampiyonun da müzik ile arasındaki bağ göz önünde bulundurulduğunda Kelt kültüründeki bardlar ile arasında bir ilişki olduğu

söylenebilir. Bard geleneği varlığın bütünüyle gerçekleştirilmesine yönelik bir arayıştır. Bu, hedefe ulaşma yollarından biri de sanatsal keşiftir. Bard, sanatı aracılığıyla varoluş algılarını keşfedebilir ve çeşitli olasılıklara işaret edebilir. Bununla bağlantılı olarak mit ve folklorun rolü de şiir ve hikâyelerinki kadar önemlidir. Kültür mensuplarının ihtiyaçları doğrultusunda şekillenir ve sembolleştirilir (Rowan, 2003, 2). Bardların ellerinde tuttuğu bir diğer güç de müziğin zenginliğidir. Müzik, doğrudan bilinçaltının en derinlerindeki kelimelere ihtiyaç duymadan konuşmasına imkân sağlar. Bu seviyedeki bilinç, saf duygu ve deneyime dayanan farkındalıklardan oluşur ve dolaylı yollardan buraya hitap eden kelimeler yerine müzik doğrudan burasıyla konuşmaktadır. Dolayısıyla Kelt ve Gal kültürlerinde karşılaştığımız bard ile *League of Legends* oyunundaki Bard adlı şampiyon arasındaki benzerlikler göz önünde bulundurulduğunda bazı paralelliklerin olduğu ortaya çıkmaktadır. Oyundaki Bard'ın karakter tasarımına bakıldığında da şampiyon ile müzik arasındaki bağlantının vurgulandığı görülmektedir. Sahip olduğu aksesuarlar ve oyun esnasında kullandığı silahı, oyun evreninde sahip olduğu geçmiş hikâyesi karakterin müzik ile yakından ilişkili olduğunun göstergesidir. Dolayısıyla oyun yaratıcısının şampiyonunun kimliğini inşa ederken Kelt kültüründeki bardlardan faydalandığını söylenebilir.

3.2.4. CASSIOPEIA, YILANIN ŞEFKATİ[30]

Runeterra evreninde yer alan Noxus şehrindeki varlıklı ailelerin arasında, General Du Coutaeu'nun en küçük çocuğu olarak dünyaya gelen Cassiopeia, ayrıcalıklı ve geniş imkânlara sahiptir. Ablası Katarina babasının izinden giderken Cassiopeia da annesi Soreana'yı takip edecektir. Noxus'un Shurima kıtasına yayılmasında önemli bir role sahip

[30] https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/story/champion/cassiopeia/

olan General Du Coutaeu bir süre sonra ailesini Urzeris adlı bir kıyı şehrine yerleştirir. Kendisine tamamen yabancı bir dünyaya geldiğinden Cassiopeia annesinin yanından hiç ayılmaz ve bu sayede de politika, diplomasi ve gizlice etki kurma hakkında pek çok şey öğrenme şansı yakalar. Cassiopeia büyüdükçe annesinin yalnızca imparatorluğun durumu hakkında değil, başka gizli endişelere de sahip olduğunu fark eder. Soreana, birlikte yaşadıkları evde bir gün yere yığılıp kalır ve birisi onu zehirlediğinden ölümün eşiğine gelir. Hala çocuk denecek yaşta olan Cassiopeia, annesinin hasta yatağının başından hiç ayrılmaz. Aylar süren iyileşme sürecinin ardından Cassiopeia ile annesinin arasındaki bağ çok daha güçlenir. General Du Coutaeu, Ionia'nın işgalinin hazırlıkları için Noxus'a çağrıldığından beraberinde büyük kızı Katarina'yı da götürür ve Cassiopeia ile annesi Soreana'yı Uzeris şehrinde bırakır. General Du Coutaeu'nun şehirden ayrılmasının ardından Soreana gözle görülür şekilde rahatlar ve bazılarının "Kara Gül" olarak adlandırdığı, dışarıya kapalı bir bölüğün üyesi olduğunu kızı Cassiopeia'ya söyler. Yüzlerce yıl boyunca İmparatorluğa rehberlik eden bu bölük sonunda Shurima'ya da yayılmaya başlamıştır ve General Du Coutaeu'nun dikkatli gözleri üzerinde olmadığından Soreana asıl çalışmalarına başlayacaktır. Cassiopeia, annesinin dikkati ile birlikte son derece güzel, kurnaz ve akıllı bir kadına dönüşür fakat empati yönünden son derece zayıftır. Çevresindeki insanları amaçlarına ulaşmasına yardımcı olan birer araç olarak görür ve onlarla işi bittiğinde hepsini bir kenara atmakta bir sorun görmez. Henüz daha genç bir kız olmasına karşın vaktiyle annesini zehirleyenlerin kim olduğunu bulup onları cezalandırarak genç yaşına rağmen Kara Gül bölüğünün bir üyesi haline gelir. Cassiopeia'nın yetenekleri çoğu zaman annesi Soreana'nın bile hayret etmesine sebep oluyor, Cassiopeia işini bitirdiğinde ardında ne kendisine ne de kullandığı aracılara dair hiçbir iz bırakmaz. Cassiopeia kendisini kanıtladıktan sonra Kara Gül'ün Shurima için kurduğu geniş çaplı planları öğrenme ayrıcalığına sahip olur ve ailesinin kaynaklarını

kullanarak çölün derinliklerine keşif gezileri düzenlemeye başlar. Bu gezilerde ise Shurima'lı bir paralı asker olan Sivir'den aldığı yardımla antik kentin kalıntılarını yağmalar. O sırada başkentten Jericho Swain'in Yüce General Boram Darkwill'i devirdiği haberi geldiğinden işlerini hızlandırması gerekiyordur. Swain'in yaptığı darbeyi bazı soylu aileler tanımaya karar verir ve bu ailelerin arasında Cassiopeia'nın kendi ailesi, Du Coutaeu'lar da vardır. Kocasının ihaneti, Kara Gül üyesi Soreana'yı öfkelendirir ve bir yandan da bölüğünün bütün üyelerinin artık tehlike olduğundan korkmaya başlayarak telaşa kapılır. Kızı Cassiopeia'yı Shurima'nın antik çağlarda tüm dünyaya üstünlük kurmasını sağlayan ilahi gücü bulması ve yaklaşmakta olan gizli savaşta kullanılmaya hazırlaması için gönderir. Cassiopeia da bu hususta gerekirse geri dönmeyeceğini söyleyerek yemin eder fakat bu yemini tutma pahasına sonsuza kadar değişeceğinden habersizdir. Yükseliş'e ermişlerden birinin çok uzun zamandır kayıp olan mezarını bulduğu vakit Cassiopeia elde etmeye çalıştığı gücün kıyısında olduğunu anlar ve bu gücü elde etmeden önce tüm şahitlerini ortadan kaldırmaya karar verir. İlk olarak rehberi olan Sivir'i öldürecekken mezardaki taştan yapılmış kadim bir mezar muhafızı tarafından ısırılır ve muhafızın büyülü zehrine dayanamayıp yere yığılır. Beraberinde bulunan paralı askerler onu çöl boyunca taşıyarak evine, annesi Soreana'ya götürürlerken Cassiopeia korkunç bir dönüşüm geçirerek yeni bir hal alır. Soreana'nın güzel kızı gider ve yerine gölgelerde sinsi sinsi gezinen, zehirli ve bir taş parçasını eliyle kırabilecek canavarımsı bir sürüngen gelmiştir. Umutsuzluğa kapılan Cassiopeia ilkin isyan etse de daha sonrasında kaderini kabul etmekte kararlılık gösterir. İstediği gibi Yükseliş'e erememiş olsa da antik Shurima ilahlarının gücünü de açığa çıkarmıştır. Böylece annesiyle planladıkları gibi Cassiopeia'nın sahip oldukları gücü Kara Gül bölüğünün lehine kullanmaya başlarlar. Üstelik Cassiopeia'nın sahip olduğu bu güç günden güne büyümektedir.

League of Legends oyununda Cassiopeia, özellikle yüksek hasar veren büyüleriyle düşmanlarına karşı etkili olan bir büyücü rolündedir. Oyuncular genellikle rakipleri ile yakından savaşmak yerine aradaki mesafeden faydalanmak istediklerinde büyücü karakterleri seçmektedirler. Oyundaki mesafe avantajından faydalanabilmek için seçilen şampiyonun büyü gücünü ve hareket kabiliyetlerini doğru şekilde kullanabilmelidirler. Oyun içerisinde bir büyücü rolüne sahip olan Cassiopeia'nın "Zehirli Patlama" (Noxious Blast) adı verilen, tek bir hedefe yüksek hasar verebilen, Miasma adında zemine zehrini yayarak rakibini zehirleyip yavaşlatabilen, "Çift Diş" (Twin Fang) adında düşman birimlere yüksek hasar verebilen, "Taşlaştırıcı Bakış" (Petrifying Gaze) adı verilen düşmanlarından bakışına maruz kalanları kısa bir süreliğine taşlaştırabildiği yetenekleri mevcuttur. Ayrıca oyuncular, şampiyonlarının yeteneklerinin güçlenmesi ve dayanıklılığının artması için çeşitli eşyalar arasında da bir seçim yapabilirler.

Yunan mitolojisinde Etiyopya kraliçesi Cassiopeia'nın hikâyesinde kibri vurgulanır. Kendisinin ya da kızı Andromeda'nın güzelliği ile fazlasıyla övünür, Cassiopeia'ya göre en güzel varlıklar olarak görülen *nymphē*'lerden ve tanrılardan bile ileridedir ve Nereus'un kızları deniz *nymphē*'leri Nereidlerden daha güzel olduğunu iddia ederek denizlerin hükümdarı Poseidon'un öfkesini kazanır. Bu mesele ile ilgili olan hikâyeler, Poseidon'un bütün ülkeyi sular altında bırakmaya karar vermesi ya da deniz canavarı Ketosu onları yok etmesi için yönlendirdiği konusunda çeşitlilik göstermekle beraber her iki durumda da Kassiopeia ve kral Kepheos'un krallıklarını kurtarmaya çalıştığı yönündedir. Ketos tarafından verilen hasarın önüne geçmek isteyenler Poseidon'a giderler ve canavarı durdurmak için ne yapılması gerektiğini sorarlar. Poseidon, Cassiopeia'nın deniz *nymphē*'lerinin ondan daha güzel olduğunu kabul etmesi karşılığında bu yıkıma bir son vereceğini söyler ancak Cassiopeia kibri sebebiyle bunu reddeder. Bu yüzden insanlar yeniden Poseidon'a giderler ve felaketi durdurmanın başka bir yolu olup olmadığını

sorarlar. Poseidon, Cassiopeia'nın tek kızı Andromeda'nın Ketos'a kurban edilmesi halinde yıkımı durduracağını söyler. Bazılarına göre ise Andromeda'nın kurban edilmesi gerektiğini söyleyen Poseidon değil, Cassiopeia ve Cepheus'un başvurduğu Ammon kahinidir. Böylece Andromeda kurban edilir ve deniz kenarındaki bir kayaya zincirlenerek deniz canavarı tarafından öldürülmeye terk edilir. Perseus, bir torbada taşıdığı ve daha önce öldürdüğü Medusa'nın başı ile Ketos'u taşa çevirir ve Andromeda'yı kurtarmasının karşılığında onunla evlenir. Efsanenin diğer varyasyonlarında ise Perseus Ketos'u bıçaklayarak öldürmüştür (Grimal, 2012, 64). Poseidon, Cassiopeia'nın cezadan kaçmasını istemez, bu sebeple onu gökyüzünde bir tahta zincirler ve böylelikle Cassiopeia gökyüzünde baş aşağı duran bir takım yıldızı halini alır.

League of Legends evrenindeki Cassiopeia da tıpkı Yunan mitolojisindeki Cassiopeia gibi kibrinin kurbanı olur ve güç elde etmek için çıktığı maceranın sonunda güzelliğini kaybederek bir yılana dönüşür. Aynı zamanda Yunan mitolojisindeki Cassiopeia'nın kızının kurban edilmesine karşı olan umursamaz duruşu ile *League of Legends* evrenindeki Cassiopeia'nın vurdumduymazlığı da benzerlik göstermektedir. Aynı zamanda Cassiopeia'nın sahip olduğu taşlaştırma yeteneği de Yunan mitolojisindeki Medousa'nın sahip olduğu taşlaştırma yeteneğini çağrıştırabilir. Saçları birer yılan olarak tasvir edilen Medousa gibi kendisinin de bir uzvu yılan halini almıştır. Cassiopeia'nın sahip olduğu olumsuz karakteristik özelliklerin yine olumsuz çağrışımlara sahip olabilen yılanla özdeşleştirildiği yanlış olmayacaktır. Dolayısıyla hem bu evrendeki hem de Yunan mitolojisindeki Cassiopeia'nın benzer bir hikâye akışına sahip olduğunu, oyun yaratıcısının şampiyonun taşıyacağı adı belirlemesi esnasında da bu kibirlerinin kurbanı oluşlarından yola çıktığını, her iki karakterin de kendilerinden başkaları için umursamaz tavırları, hikâyeleri arasındaki bu paralellikten faydalanmış olabileceğini söylemek mümkündür.

3.2.5. DARIUS, NOXUS'UN ELİ[31]

Darius ve kardeşi Draven, Basilich adlı bir liman kentinde büyüyen iki yetimdir. Darius, kardeşinin ve kendisinin karnını doyurabilme işini üstlenmiştir. Kardeşine zarar vermeye çalışanlarla ve kendisinden büyük sokak çocuklarıyla hatta şehir muhafızlarıyla bile kavga eder, sokaklarda sürdürdükleri hayatlarının her gününü hayatta kalmaya çalışarak geçirirdi. Sürekli genişleyen Noxus İmparatorluğu sonunda yaşadıkları şehir Basilich'i ele geçirdiğinde ordunun komutanı Cyrus bu iki kardeşin sahip oldukları gücü fark eder ve Darius ile kardeşi Draven'i kendi birliklerine katar. Yıllar boyunca dünyanın dört bir yanına yapılan birçok seferde yer alır ve imparatora karşı çıkarılan pek çok ayaklanmayı bastırırlar. Noxus'ta herkesin geçmişinden bağımsız olarak hiç elde etme şansı olmayan insanların güce kavuşabilmesi, Darius'un güce ve üne ulaşma isteğini cezbeder. Bu sebeple ona verilen görevleri büyük bir itinayla yerine getirdiğinden rütbesi de sıklıkla yükselir, disiplini ve hiçbir konuda taviz vermeyen agresif yapısıyla büyük saygı toplar. Gittiği bir savaşta geri çekilme emri veren korkak bir Noxus generalini infaz eder, dağılan savaş birliklerini toplar ve kendi ordusundan çok daha kalabalık bir orduya karşı beklenmedik ve görkemli bir zafer kazanır. Bunun karşılığında onu kendisine ait bir tümen komutanı yaparak ödüllendirirler. Noxus İmparatorluğu'nun her yerinden insanlar akın akın onun ordusuna katılmak için gelirler. Darius ise bunların arasından en güçlü, disiplinli ve iradeli olanları kendi birliğine dahil ederek çoğunu geri çevirir. Darius, istediği ünü elde ettiğini düşünür, öylesine göz korkutucu bir ünü bulunmaktadır ki onun sancağını gören şehirler savaşmadan teslim olmaya başlarlar. Noxus'un yıllardır fethedemediği bir şehri de sonunda Darius fethetmeyi başardığında bizzat imparator Boram Darkwill ona Noxus'un Eli unvanını verir. Ardından ona birliklerini toplayıp

[31] https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/story/champion/darius/

Freljord'da yaşayan barbar kabileleri dize getirme görevini verir. Darius'un düzenlediği sefer yıllarca uzar ve sonunda taraflardan biri üstünlük sağlayamadığından bölgenin yabancısı olan Noxuslular açmaza düşerler. Darius, çeşitli suikastlerden kurtulmayı hep başarmışmıştır fakat hava koşullarıyla da birlikte bitmek bilmeyen bu savaştan artık bıkmaya başlar. Askeri güçleri yeniden bir araya getirmek için Noxus'a döner ve başkente girdiğinde Jericho Swain'in bir darbe yaptığını öğrenir. Darius, kız kardeşi Draven de dahil pek çok müttefikinin bu darbeyi desteklediğini öğrenir. Noxus'un Eli olarak Darius'un Darkwill'in intikamını almasını bekleyen pek çok soylu aile bulunmaktadır ama Darius, itibarı zedelenmiş de olsa general Swain'i tanımakta ve ona saygı duymaktadır. Herhangi bir yöneticiye değil, Noxus'un kendisine Noxus'un Eli olarak yemin eden Darius, imparatorluğun geleceği için yaptığı planları anlatan Swain'in komutasında yer almaktan gurur duyacağını düşünmektedir. Swain'in ise Darius'la ilgili başka planları bulunmaktadır. Kurduğu Trifax sistemiyle Noxus'u üç kişi birlikte yönetecektir ve Darius'un bunlardan biri olmasını istemektedir. Bu görevi seve seve kabul eden Darius, elit bir askeri güç kurma işini üstlenerek Trifaria Lejyonunu kurarak imparatorluğa en sadık ve en prestijli savaşçıları bir araya toplar. Noxus ordularının yapacağı yeni fetihler için Darius öncülük edecektir.

League of Legends evrenindeki Darius'un adı, Antik Pers İmparatorluğu'nda önemli bir hükümdar olan Darius'a (Eski Yunanca telaffuzuyla Dareios) atıfta bulunmaktadır. MÖ 530 yılında imparator Cyrus'un (Eski Yunanca telaffuzuyla Kyros) ölümünün ardından oğlu Kambyses Pers İmparatorluğu tahtına oturur. MÖ 525 yılında Mısır'ı işgal eden Kambyses ve erkek kardeşinin gizemli ölümünün ardından tahta Ahamenid kökenli kuzeni I. Darius geçer. Seleflerinin yaptığı gibi mevcut idari yapıları kabul etmek yerine kendisinden önceki düzeni değiştirerek sınırlarını genişletmekte olan Darius, imparatorluğu her biri kendi akrabalarının yönetiminde olan 20 satraplığa yahut eyalete

böler. Verimli bir hükümet sağlamak için en meşhuru olan Kral Yolu gibi yollar inşa ettirir ve altın Darie parasına dayalı, düzenli bir vergilendirme sistemi kurar. M.Ö. 512 yılında İndus eyaletini imparatorluğa katarak Trakya'yı Pers hâkimiyeti altına alır ancak Tuna bölgesindeki İskitlere yaptığı saldırıda başarısız olur. MÖ 499'da Kıbrıs ve Küçük Asya kıyısındaki Yunan şehir devletleri isyan eder. Kıbrıs'ın hızla Pers egemenliğine girmesine karşın Yunan isyanı MÖ 493 yılına kadar devam eder. Darius ve halefi I. Kserkses'i anakaradaki Yunanlıları desteklemesinden dolayı cezalandırmak için gönderdiği görevler, M.Ö. 490, 480 ve 479'daki Pers yenilgileriyle sonuçlanır. İmparatorluğun geri kalanı Büyük İskender tarafından fethedilinceye kadar ise ayakta kalmayı başarmıştır (O'Brien – O'Brien, 2002, 42-43).

Darius'un oyun içerisindeki rolü göz önünde bulundurulduğunda karakter özellikleri ile tarihte yer almış olan imparator I. Darius arasında bazı benzerlikler göze çarpar. Her iki karakter de savaş becerileri bakımından ön plana çıkarlar ve ülkelerinin sınırlarını genişleten birer fatihtirler. Her ne kadar *League of Legends* evrenindeki Darius doğuştan kazanılmış bir hak ile hükümdar olmasa da komutan Swain'in teklifiyle beraber yeni kurulan yönetim düzeninde en tepedeki isimlerden biri halini almıştır. Aynı zamanda I. Darius'un yaptığı siyasi düzenlemeler gibi *League of Legends* evrenindeki Darius da bazı askeri düzenlemeler yapmıştır. Hem tarihi kişiliğin hem oyun karakteri olan Darius belli bir mevkiye geldikten sonra kendi idealleri doğrultusunda, ülkelerinin istikballerini de göz önünde bulundurarak, mevcut düzeni değiştirerek kendi güçlerini pekiştirmeyi amaçlamıştır. Darius'un sahip olduğu takma ad ise doğrudan oyun hikâyesindeki rolünden gelmektedir. Devrik kral General Darkville'in ona gösterdiği başarılar sonrasında verdiği Noxus'un Eli unvanı, Komutan Swain'in gerçekleştirdiği darbenin ardından da lakabı olarak kullanılmaya devam etmiştir. Dolayısıyla şampiyonun oyun evreni içerisindeki

bilinirliğinin artmasında, diğer şampiyonların arasından ayırt edilmesinde, adının ve takma adının belirlenmesinde etkili olmuştur.

3.3. *LEAGUE OF LEGENDS* OYUNUNDA YETENEKLERİN ADLANDIRILMASI

Farklı yeteneklere sahip karakterlerin oyun içerisindeki dengeyi sağlaması için bu karakterlerin güçlü yanları olduğu gibi güçsüz yanları da bulunmaktadır ve bu sayede oyuncuların oyun için kurdukları stratejilerinde daha dikkatli olmaları, daha gerçekçi bir oyun deneyimi yaşamalarını sağlamaktadır. Oyuncuların kurdukları stratejileri dengeleyen çeşitlilik, oyun geliştiricilerinin oyun karakterlerini ve onların rollerini belirlemesi esnasında son derece dikkatli olmalarını gerektirir. Oyuncuların karakterlerini geliştirmek ve daha güçlü hale getirmek için çeşitli görevleri tamamlamaları ve belli deneyim seviyelerine ulaşmalarını isteyerek oyun motivasyonlarını ve oyuna bağlılıklarını artırmaya, oyun ile aralarındaki ilişkiyi güçlendirmeye çalışırlar. Oyuncuların seçtikleri karakterleri yükseltebilmesi ve geliştirebilmesi oyunculara ilerleme hissi vermesi ve oyunu daha uzun süreli oynamaları için onları motive eder. Oyuncuların seçtikleri oyun karakterlerinin sahip olduğu yetenekler, strateji geliştirmelerini ve varsa takımları ile işbirliği yapmalarını sağlayarak oyunun zorlu bölümlerinin geçilmelerini ya da güçlü rakiplerinin mağlup etmelerini sağlar. Aynı zamanda oyuncular, oyun içerisindeki varlıklarını temsil eden karakterlerinin yeteneklerini kişiselleştirerek kendi oyun hikâyelerini de oluşturabilirler. Bu da yine oyunun dünyası ile oyuncu arasındaki bağın kuvvetlenmesini, oyuncuların oyun evreninde kendi eşsiz varlıklarını oluşturmalarını sağlamaktadır. Özellikle MMORPG ve RPG oyunlarında oyun karakterlerinin sahip olduğu yetenekler oyunun temelini oluşturur.

Diğer oyunlarda olduğu gibi *League of Legends* oyununda da şampiyonaların sahip olduğu yetenekler, oyunun temelini oluşturan ve karşılaşmaların dinamiklerini belirleyen kritik unsurlardır. Her şampiyonun farklı yetenek setlerine sahip olması, oyuncuların kuracakları stratejiler için bir çeşitlilik sağlar. Savaş esnasında hangi yeteneklerin seçileceği, oyuncuların savaşta alacakları rolleri ve nasıl bir oyun ortaya koyacaklarını belirler. Bu da oyuncuların oyun esnasındaki stratejilerin çeşitlenmesi sebebiyle benzersiz ve heyecan dolu bir oyun deneyimi yaşamalarını sağlar. Şampiyonların yetenekleri, oyuncuların oyun içerisinde bir esnekliğe sahip olmalarını sağlar, belirli durumlarda o duruma uygun olan yeteneklerini kullanırlar. Bu beceri oyun içerisinde oyuncuların yükselmesine ve başarılı oyuncuların diğerleri arasından ayrılmasını sağlar. Oyuncuların anlık kararlar alabilmesini ve oyunun gidişatını etkileyen de sağlayan yine bu oyun içerisinde yetenekler vasıtasıyla oyunculara sunulan esnekliktir. Takım savaşları sırasında oyuncunun şampiyonunun yeteneklerini doğru zamanlamayla kullanması maçın sonucu üzerinde belirleyici olabilmektedir. Şampiyonların yetenekleri, karşılaşmaların dinamiklerinin de belirleyicisi noktasında son derece önemlidir. Oyuncular da şampiyonlarının sahip oldukları yetenekleri oyun boyunca geliştirme şansına sahiptirler, bu vesileyle şampiyonlarını olduklarından daha güçlü bir hale getirebilirler. Karşılaşma esnasında olduğu gibi şampiyonların bu yeteneklerini yükseltmeleri bakımından da oyuncunun stratejik davranması gerekmektedir ve bu, oyunculara çeşitli avantajlar sağlar. Dolayısıyla oyun dinamikleri açısından bu derece bir öneme sahip olan şampiyonluk yeteneklerinin adlandırılması da diğer oyun öğelerinin taşıyacağı adların belirlenmesi kadar önemlidir.

League of Legends evreninde 2023 yılı itibari ile toplamda 165 adet şampiyon bulunmaktadır. Her bir şampiyonun toplamda 5 özel yeteneği bulunur ve bu yetenekler şampiyonların şahıslarına özgüdür. Çalışmamızın bu bölümünde de bu özel yeteneklerin

bazıları üzerinden *League of Legends* evreninde şampiyonların sahip olduğu yeteneklerin adlandırılması esnasında adlandırmanın hangi hususlarından faydalandıkları, belirlenen adların nelere göre seçildiği, yetenekler ve şampiyonlar arasındaki ilişkiler üzerinde durulacaktır.

3.3.1. DARKIN KILICI

League of Legends oyununda Darkinler[32], 3.1'de anlatıldığı gibi eski zamanlarda Shurima İmparatorluğu'nda ortaya çıkan ve inşa edilen Güneş Kursu sayesinde büyük bir güç elde eden, Shurima halkı tarafından fazlasıyla sevilen Tanrı Savaşçıların, Güneş Kursu'nun yok edilmesi, imparatorun ve hanedanının katledilmesinin ardından başıboş kalıp yollarından saparak güçlerini kötüye kullanan savaşçı bir ırktır. Darkinler, çok güçlü varlıklardır ve genellikle savaş, şiddet ve yıkımı beraberlerinde getirirler. Vaktiyle Suretler'e hizmet etmiş ancak kendi özgürlüklerini bu süreçte kaybetmişlerdir. Darkinler'in çoğu, kendi benzersiz savaş sanatlarına sahip, büyülü silahlara sahip varlıklardır. Bu silahlar Darkinlerin kendi güçlerini artırmak ve düşmanlarını yok etmek için kullanılmaktadır.

Shurima imparatorunun ve ailesinin uğradıkları ihanet sonucu ölümü, Yükseliş'e ermek için kullanılan Güneş Kursu'nun yok edilmesinin ardından takip edecekleri bir ideal kalmayan Tanrı Savaşçıların yoldan çıkması, kendilerine ölümlülerden birer ordu kurup güç için birbirleri ile savaşmaları ile halk tarafından Darkin olarak adlandırılan bu ırk, koruyucu kimliklerinden sıyrılmış, beraberlerinde yıkım ve şiddeti getirmişlerdir. Kendi özel silahları sayesinde çeşitli yeteneklere ve güçlere sahip olabilen Aatrox[33],

[32] https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/race/darkin/

[33] https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/champion/aatrox/

Varus, Kayn gibi şampiyonlar Darkinlerin temsilcileridirler. Oyuncular bu şampiyonlar ile oynarken Darkinlere ait olan güçlerini kullanabilirler.

Eski bir Darkin ve karşılaşma esnasında dövüşçü rolüne sahip olan Aatrox da oyun içerisinde Darkin yeteneklerini kullanan şampiyonlardan biridir. *Darkin Kılıcı* adlı yeteneği ile devasa kılıcını yere çarparak rakiplerine fiziksel hasar verebilir ve kılıcı üç kez farklı yöne, farklı etki alanına doğru savurabilir. Şampiyonun sahip olduğu yetenek, oyun evrenindeki geçmiş hayatına bir gönderme yapmaktadır. Aynı zamanda şampiyonun takma adı olan Darkin Kılıcı da yine bu yeteneği ile aynı adı taşımaktadır. Şampiyonun tasarımında da bulunan bu devasa kılıç, şampiyonun taşıyacağı adda etkili olduğu gibi görünüşünde de etkili olduğu görülmektedir. Öyleyse Aatrox'un sahip olduğu *Darkin Kılıcı* yeteneğinin hem kendisine ait olan hem de diğer şampiyonların sahip olduğu çeşitli yeteneklerin arasından sıyrılması ve akılda kalıcı olması için, oyun yaratıcısının adlandırma esnasında şampiyonun geçmiş hayatına bir gönderme yaptığı, kimliğine ve oyundaki rolüne dair bir ipucu verdiği söylenebilir.

3.3.2. ÖZ HIRSIZI

League of Legends oyununda büyücü rolünde yer alan şampiyonlardan biri olan Ahri[34], ruhlar aleminin sihrine doğuştan sahiptir. Avının duygularını yönlendirebilen ve özünü tüketebilen, tilki görünümüne sahip bir Vastaya'dır. Tükettiği her ruhtan parça parça hatıralar ve çeşitli bilgiler edinebilir. Bir zamanlar güçlü, ancak son derece dik başlı bir avcıydı fakat oyun evrenindeki güncel zaman diliminde atalarından ona yadigar kalanları bulmak için dünyayı dolaşmaya ve bir yandan da özel yetenekleri sayesinde edindiği, başkalarının hatıralarının yerine kendi hatıralarını koymaya çalışmaktadır.

[34] https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/story/champion/ahri/

Ahri'nin hayat hikâyesine bakıldığında hayatının çoğunu kökeninin nereye dayandığını bilmeden geçirdiği görülmektedir. Vastaya kabilesinden geriye ömrü boyunca yanından hiç ayırmadığı birbirinin aynısı iki değerli taştan başka bir şey kalmadığından Ahri kendi geçmişine dair bil bilgiye sahip olamamıştır. İlk anıları, Shon-Xan'ın kuzey sınırlarında, kar tilkileri ile beraber yaşadığı zamanlara aittir. Ahri, kar tilkilerinden biri olmadığını bilse de tilkiler tarafından kabul görmüş ve sürülerine dahil edilmiştir. Buna rağmen Ahri, bu yabani yaşam tarzında çevresindeki ormanlarla arasında derin bir bağ olduğunu hissetmektedir. Zaman içerisinde ormanlar ile arasındaki bu bağın varlığına işlenmiş olan Vastaya sihrinden ve içinde yaşadığından başka bir dünya olan ruhlar aleminden kaynaklandığını anlar. Ancak çevresinde ona gücünü nasıl kullanacağını öğretecek kimse bulunmaktadır, bu yüzden kendi kendisini eğitmiştir. Büyü gücünü genellikle avlandığı sırada reflekslerini hızlandırmak için kullanır. Ayrıca dikkat ettiğinde avlarının duygularıyla oynayabileceğini de fark etmiştir. Ölümlüler dünyası kar tilkilerine olduğu gibi onların sürüsünün bir parçası olan ve bütün ömrünü onlarla geçiren Ahri için de yabancı ve kaygı verici gelmektedir. Fakat Ahri, sebebini bilmese de oraya, ölümlülerin dünyasına çekildiğini hissediyordu. O zamana kadara gördüğü insanların kaba saba ve hoyrat yaratıklar olduğunu düşünüyordu ancak bir gün bir grup avcı, yaşadıkları yerin yakınlarında kamp kurdular ve Ahri de onları uzaktan izlemeye başladı. Avcılardan birinin yaralanması ile birlikte canının yavaş yavaş bedeninden ayrıldığını hissedebildiğini fark eden Ahri, bir yırtıcı olmaktan başka bir şey bilmediğinden bu hisle heyecanlanarak adamın bedeninden yayılan ruh özünü içine çekmiş, bu sayede de adamın hatıralarından kısa kesitler görmeye başlamıştır. Bu olayın ardından Ahri insan dilini artık kolayca anlayabildiğini fark eder ve böylece tilki sürüsünden ayrılma vaktinin geldiğine karar verir. İnsan toplumunun en uç noktalarında gezinirken Ahri kendisini daha canlı hissetmektedir. Avcı tabiatı değişmemiş olsa da kendini Ionia'nın her yerinde yeni

deneyimler yaşamaya ve yeni duygularla tanışmaya kaptırmıştır. Bu esnada Ahri'yle karşılaşan ölümlüler de ona epey ilgi göstermeye başlamışlardır, o da bu ilgiyi kendi çıkarına kullanıyor, onları güzel anılarla ve derin arzularla dolu rüyalarla büyüleyerek özlerini emiyordu. Zamanla Ahri, başkalarının hayatlarına karşı bağımlı hale gelmiş, kurbanlarının hissetmesine neden olduğu mutsuzluk ve kederin bilincinde olsa da onların yaşamlarına son vermekten büyük bir heyecan duyuyordu. Kısacık hatıralarda hem kalp kırıklıklarını hem de coşkuları yaşadıkça daha fazlasına sahip olmayı arzuluyordu. Buna sahip olmak kolay değildi ancak Ahri gücünün bunlarla birlikte arttığını fark ettiğinden uzak kalamıyordu. Nihayet Ahri ölümlülerin onu bir canavar olarak gördüğünü görmeye başlar. Bir gün bir sanatçı onunla karşılaşana dek bu böyle sürüp gider. Onu tam da avlanırken, bir adamın hayat özünü emerken gören sanatçı kaçmak yerine orada kalmış, Ahri'nin sevgisi karşılığında kendi hayat özünü Ahri'ye sunmuştur. Bunun üzerine Ahri, kurbanlarının hatıralarında karşılaştığı bir şeyle, sevme ve sevilmeyle tanışmış olur. Fakat güzel geçen günlerinin ardından Ahri bir gün kontrolünü kaybeder ve sevgilisinin özünü sonuna kadar emer. Onu seven ilk ve tek insanı kaybetmenin kederiyle kahrolan Ahri, kendini toplumdan iyice soyutlar ve yeteneklerini kontrol etmesine yardımcı olacağı umuduyla kökenleri hakkında bir şeyler öğrenmeyi saplantısını haline getirir. Kabilesinden ona kalan iki değerli taşını da alarak Ionia'dan ayrılır ve Runeterra'nın dört bir köşesini dolaşmaya başlar. Sonunda kabilesinin Vesaniler adı verilen bir Vastaya kabilesi olduğunu öğrenir. Bu kabile yok olmadan önce dünyayı iyilik ve sihirle buluşturmuştu. Bundan ilham bulan Ahri'nin yolculuğu da kabilesinin geride bıraktıklarını bulmanın peşine düşer. Kabilesi Vesanilerin mirasını onlar gibi dünyaya yaymayı hedeflemektedir. Bu vesileyle omzundaki pişmanlıkların ağır yükünden de kurtulmakta, başkalarının hatıralarını geride bırakarak kendi hatıralarını oluşturmaktadır.

Ahri'nin Öz Hırsızı adlı yeteneği de ona has olan diğer yetenekleri olduğu gibi karakteriyle ve oyun evreni içerisindeki geçmiş hikâyesiyle uyum içerisindedir. Yeteneklerini kullanarak düşmanlarına hasar verdiğinde enerji biriktirmesini ve bu birikmiş enerjiyi kullanarak kendi sağlığını artırmasını sağlar. Bu, Ahri'nin sürdürülebilirliğini artırmak için oyuncular açısından oldukça önemlidir. Savaş sırasında daha uzun süre hayatta kalmasına ve düşmanlarına karşı daha etkili olmasına yardımcı olur. Oyuna başlarken Ahri karakterini seçen oyuncu şampiyonun bu özelliğini de göz önünde bulundurarak bir strateji oluşturur ve düşmanlara karşı daha dayanıklı olmaya çalışırlar. Oyun evreninde Ahri'nin sahip olduğu geçmişe bakıldığında ölümlülerin özlerini emerek uzun bir süre geçirdiği görülmektedir. Hatta şampiyonun karakteri için bir dönüm noktası olan sevgilisini kaybetmesi hadisesi yine Ahri'nin bu öz emme yeteneği ile alakalıdır. Şampiyonun hayat hikâyesinde bu derece önemli bir yere sahip olan yeteneğinin taşıdığı *Öz Hırsızı* adı da Ahri'nin kendi adı kadar önemlidir. Hem şampiyonun hem de yeteneğinin diğer onlarcası arasından sıyrılabilmesi, bilinirlik kazanması ve hatırlanabilir olması bakımından adlandırılması esnasında şampiyonun oyun evrenindeki geçmiş hayatından faydalandığını söylemek mümkündür.

3.3.3. FIRTINANIN GÖZÜ

League of Legends evreninde sahip olduğu gücü Runeterra gezegeninin rüzgârlarından alan Janna[35], Zaun bölgesinden gelmektedir. Zaun'un yardıma muhtaçlarını koruyan gizemli, elementel bir rüzgâr ruhudur. Runeterralıların bazılarına göre denizcilerin duaları sonucu varlık bulduğuna inanmaktadır. Dolayısıyla yardıma muhtaç olan herkesin ettiği dualar onun umudun sembolü haline gelmesini sağlamıştır.

[35] https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/story/champion/janna/

Janna'nın ne zaman ortaya çıkacağı bilinmese beklenmedik anlarda yardımına ihtiyaç duyanlara yardım etmek için ortada belirdiğini söyleyen çok fazla Zaunlu da bulunmaktadır.

Şampiyonun hayat hikâyesine bakıldığında büyük bir gizeme sahip olduğunu söylemek mümkündür. Diğer pek çok şampiyonda olduğu gibi nereden geldiğinin, kökenlerinin, geçmiş hayata dair detayların kesin olduğu söylenemez. Şampiyonun ortaya çıkışı daha çok mitlerin ortaya çıkışı gibidir. Kökenleri rüzgârlardan medet uman insanların, özellikle de denizcilerin değişim rüzgârlarına bel bağlaması ile ilişkilendirilmektedir. Bazı denizciler pupa rüzgârı çıkmadan önce gökyüzünde gördükleri bir kuş olduğunu iddia etmişler, bu kuşun onlara diledikleri rüzgârı getirdiğine inanmışlardır. Bazılarına göre de fırtına çıkmadan önce havada onları uyarmak ister gibi bir ıslık sesi duyduklarını iddia etmişlerdir. Bu 'alametler' yayıldıkça da rüzgâra hükmeden birinin ya da bir şeyin varlığı yayılmış, ilkin kuş formunda olsa da sonraları bu kuşun bir kadına dönüştüğü inancı yayılmıştır. Bu kadının ucu sivri kulakları, upuzun saçları olduğu, suyun üzerinde ve havada durabildiği, asasını savurduğunda rüzgâra yön verebildiği ortaya atılmıştır. Kulaktan kulağa yayılan bu söylemler ise tıpkı bir mitin ortaya çıkışı gibi Janna'nın da ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Nasıl mitlerdeki kahramanlar toplumun ihtiyaçlarına ve değerlerine cevap verecek şekilde ortaya çıktılarsa Janna da aynı şekilde ona ihtiyaç duyanların ihtiyaçlarına cevap verecek bir ruh olarak ortaya çıkmıştır. Söylentilere inananlar ona en çok ihtiyaç duydukları anda ortaya çıkan bu rüzgâr ruhuna antik Shurima dilinde "koruyucu" anlamına gelen Jan'ahrem adını vermişler, zamanla da bu isim kısalarak Janna halini almıştır. Zamanla tüm Shurima kıtası Janna adlı ruhtan haberdar olur. En inançlı savunucuları ise ona en çok ihtiyaç duyan denizciler olur. Janna, Zaun halkına o kadar yardımcı olmuştur ki şehre onun heykelleri dikilir ve adına sunaklar hazırlanır. Shurima İmparatorluğu şehrin etrafını sardıktan bir

süre sonra dahi hala Janna'ya büyük bir saygı gösterilmiştir fakat Shurima İmparatoru'nun sahte ilahlara tapılmasını yasaklaması ile Janna'nın heykelleri yıkılır. Yine de Tanrı Savaşçılar'ın onları fırtınadan korumaya yetmeyeceğini söyleyenler gizli de olsa Janna'ya inanmaya devam ederler. Bu esnada ise Janna onun yardımını dileyenlere yardımcı olmaya devam etmektedir. Shurima İmparatorluğunun çöküp diyarları çöle dönmüş olsa da Janna Zaun şehrini koruyup kollamaya devam etmiştir. Fakat aradan yüzyıllar geçtikten sonra Zaun gittikçe artan hırsına kurban olmaktadır ve Janna'ya inananların sayısı gittikçe azalmakta, unutulmaktadır. Zaun'un yer altına inmesine sebep olan kanal kazıları ile şehrin temelleri yerinden oynayarak büyük bir felaket yaşanır. Bu felaket esnasında ölümle burun buruna gelen insanlar kurtulmak için unutulan Janna'ya dualar etmeye başlar ve Janna, her daim yaptığı gibi ona muhtaç olanların yardımına koşar. Janna'nın vücut bulduğu anda şehirde şiddetli bir rüzgâr çıkar ve deniz seviyesinin altına düşen şehri basan suları durdurur. Bu sayede felaketten sağ kurtulmaya başaran insanlar Janna'nın himmetine şahit olurlar. Bundan sonra da bir daha Janna'nın varlığı unutulmaz ve oyun evrenindeki güncel zamanda bile ona inananlar saygılarını bir madalyon takarak gösterirler.

League of Legends oyunundaki Janna adlı şampiyon da yukarıda bahsedildiği gibi tasvir edilmiş, sivri kulakları, upuzun saçları ve elinde tuttuğu asasıyla oyun içerisinde yer almıştır. Şampiyonun sahip olduğu yetenekler de hakkında bilinenlerle uyumlu olarak şekillendirilmiştir. *Fırtınanın Gözü* yeteneği sayesinde Janna, bir takım arkadaşına veya korudukları kulelerden birine bir kalkan vererek hasar almasını engelleyerek saldırı gücünü artırır. Janna'nın oyun hikâyesindeki rolü ile oyun içerisindeki yeteneklerin bu bağlamda paralellik gösterdiği söylenebilir. Orijinalinde *Eye of the Storm* olan yeteneğinin adı yerelleştirilirken aslına sadık kalınmış, şampiyon hakkında bilinenlerle uyum içerisinde bir ad seçilmiştir. Rüzgârlarla ve fırtınalarla ilişkilendirilen şampiyonun

kendisine has yeteneklerinin diğer yetenekler arasından ayırt edici olabilmesi için seçilen adların genel olarak adlarıyla, takma adlarıyla ve diğer özellikleriyle desteklendiği görülmektedir.

3.3.4. LANETLİ DOKUNUŞ

League of Legends evreninde tank rolünde bulunan şampiyonlardan biri olan Amumu,[36] Shurima'lı, yalnız ve melankolik bir karaktere sahiptir. Kendisine bir arkadaş bulabilme umuduyla dünyayı dolaşır ve etkisi altında bulunduğu eski bir lanet sebebiyle dokunduğu ve sevdiği her şeyin felaketi olur ve bu sebeple sonsuza kadar yalnız kalmaya mahkumdur. Amumu'yu gördüğünü iddia eden kişiler onun ufak, yosun renginde ve bir mumya gibi sargılarla kaplı olduğunu, yaşayan bir cesede benzediğini söylerler. Şampiyonun tasarımı da buna uygun olarak yeşil sargılara sahip küçük bir mumya şeklindedir. Runeterra evreninde Amumu hakkında öyle çok hikâye anlatılmaktadır ki hangilerinin gerçek hangilerinin uydurma hikâyeler olduğunu ayırt etmek imkansız bir hal almıştır. Bazı söylentilere göre Shurima'yı yöneten en eski ailenin bir ferdi olduğu ve etlerini çürüten bir hastalığının bulunduğu yönündedir. Ailesinin en küçüğüdür ve odasında karantinada yaşamaktadır. Ona duvarların arkasından arkadaşlık eden küçük bir hizmetçi kız vardır ve Amumu'ya dışarıdan haberler getirmektedir. Ona son kardeşinin de öldüğü ve artık taht sırasının geldiğini haber vermek için Amumu'nun odasına girer. Birbirlerine sarıldıklarında hizmetçi kız Amumu'nun lanetinden etkilenir ve ölür. Kızın büyükannesi torununun ölümünden Amumu'yu sorumlu tutarak ona lanetler okur. Büyükannenin laneti etkisini gösterdiğinde Amumu o ıstırap dolu anda hapis kalır. Bir başka hikâyeye göre ise kibirden, zalimlikten ve zorbalıktan bahsedilmektedir. Genç

[36] https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/story/champion/amumu/

yaşında Shurima İmparatoru olan Amumu güneşin onu kutsadığına inanarak halkını onu tanrı kabul etmeye ve tapınmaya zorlar. Angor'un Gözü adı verilen ve ona gözlerini kaçırmadan, cesurca bakabilenlere sonsuz yaşam bahşedildiği söylenen, bir yeraltı mezarında gömülü olan kadim bir eşyanın peşindedir. Bütün kölelerini kullanarak bu eşyayı bulmak için kullanmaktadır ve nihayet hedefine ulaştığında kölelerinin onu o yeraltı mezarına kilitlediği söylenir. Bazılarına göre çocuk yaştaki imparatorun uzun yıllar karanlığa mahkum olduğunu, yalnızlıktan delirip kendi derisini parçaladığını, bu yüzden de her yerinin bandajlarla sarılı olduğunu söylerler. Amumu, Angor'un Gözü sayesinde uzun yıllar hayatta kalmayı başarır. Peş peşe yaşanan şiddetli depremlerin etkisiyle anıt mezar parçalandığında nihayet özgür kalan Amumu, mahpusluğu esnasında yaptığını fark ettiği hatalarını telafi etmenin peşinde düşmüştür. Bir başka hikâyeye göre ise Amumu Shurima'nın tek yordle hükümdarıdır ve insan kalbinin saflığına olan inancıyla tanınmaktadır. Onu hakir görenlere karşın gerçek bir arkadaş edinene dek bir dilenci olarak yaşamak üzerine yeminler eder. Fakat görünüşü dolayısıyla kimse ona elini uzatmaz ve en sonunda Amumu kalp kırıklığı ve keder içerisinde ölür. Ancak ölüm onun için bir son olmaz. Kimilerine göre hala geceleri çölde dolaşmakta ve insanlara olan inancını tazeleyecek birilerini aramaktadır. Amumu'nun geçmişine dair kesin bir bilgi bulunmasa da farklı farklı hikâyelerinin ortak noktaları olduğu da görülebilmektedir. Her ne yaşarsa yaşasın Amumu her seferinde boşluğa düşmeye, ebedi bir yalnızlığa mahkum olmaktadır.

Amumu'nun yeteneklerine bakıldığında her birinin hem karakterin hikâyelerinin belli parçalarını, hem de adını destekler nitelikte olduğu görülmektedir. Şampiyonun pasif yeteneği olan, orijinalinde Cursed Touch olarak adlandırılan ve yerelleştirilirken de aslını bağlı kalarak Lanetli Dokunuş da buna örnek gösterilebilir. Lanetli Dokunuş yeteneği tıpkı hikâyelerinde bahsedildiği gibi rakiplerini lanetleyerek büyü hasarına maruz kalmalarını

ve gerçek hasar almalarını sağlar. Dolayısıyla oyuncunun oyundaki varlığını temsil eden şampiyonunu seçerken sahip olduğu yetenekleri hatırlayabilmeli ve oyundaki stratejisini de buna göre belirleyebilmelidir. Bu sebeple şampiyonun sahip olduğu ad gibi yeteneklerinin adlarının da şampiyonun kendisiyle uyum içerisinde olması gerekmektedir. Yukarıda da görüldüğü gibi şampiyonun yetenekleri adlandırılırken oyun yaratıcısının şampiyonun sahip olduğu hikâyelere göndermeler yapmakta, yeteneklerinin adları şampiyonun kimliğine ve oyundaki rolüne dair ipuçları taşımaktadır.

3.3.5. KAN CİNNETİ

League of Legends evreninde "Bastırılmış Açlık" takma adıyla da anılan Briar,[37] Kara Gül organizasyonuna bağlı kan büyücülerinin yaptığı deneyler sonucunda ortaya çıkan canlı bir silahtır. Yaratılış amacı bir suikastçı olması olan Briar, yemeğe ya da suya ihtiyaç duymadan savaşması için yaratılırken beklenmedik bir şekilde sadece açlık ve kan arzusu duymaktadır. Ona verilen ilk görevlerde Briar kontrolünü kaybederek başarısız olduğundan Kara Gül onun kullanılmak için fazlasıyla tehlikeli olduğuna karar verirler. Fakat yok etmek için de Briar'ın muazzam bir güce sahip olduğunu düşündüklerinden onu yok da etmezler. Bunun yerine onu kontrol etmek ve sakinleştirmek için Briar'ın boynuna bir boyunduruk geçirirler. Boyunduruğun kilidine kan taşından bir taş koymuşlar, bu taş sayesinde de onu kontrol edebilmişlerdir. Kara Gül'ün yarattığı diğer canlı silahlarla beraber bir süreliğine Jericho Swain'in Darkwilll'e karşı gerçekleştirdiği darbede kullanılan Briar'ı kontrol etmesi için bir terbiyeci atanır. Ancak Briar, boyunduruğundan kurtulduğu anda hem terbiyecisini hem de etrafındaki herkesi yemiş, fakat asıl hedeflediği Swain'e sıra geldiğinde muhafızları tarafından yakalanmış ve bir zindana kapatılmıştır.

[37] https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/story/champion/briar/

Briar zindanda geçirdiği süre boyunca açlığından başka bir şey düşünmemiştir. Açlıktan ölmesi mümkün olmamasına karşın taze kandan mahrum kaldığından zaman geçtikçe zayıflamıştır. Zindanda geçirdiği yılların ardından bir gün tesadüfen boyunduruğundaki kan taşını gevşetmeyi başarır, fakat orada geçirdiği süre zarfında kana açlıklarıyla akıllarını yitiren diğer canlı silahlar gibi olmak da istemediği için boyunduruğunu tamamen çıkartmaz. Gardiyanlarından birini hücresinin yakınına çekerek önce onu öldürüp kanını içmiş, sonra da hücresinden kaçmıştır. Sonunda özgür kalan Briar, ilgi duyduğu zindanın dışındaki yaşama, Noxus'un sokaklarına çıkabilmiştir. Kontrol altında olmanın da en az kontrol dışında olmak kadar kötü olduğunu öğrendiğinden boynundaki boyunduruğu çıkarmamış ve kendi kendisini kontrol etmeye başlamıştır. Kara Gül organizasyonu bu beklenmedik gelişmeyle birlikte Briar'ı izlemeye başlamışken Briar da dış dünyaya alışmaya ve onu keşfetmeye çalışıyordur. Şampiyonun özelliklerine bakıldığında bu şampiyonun oyun içerisinde kullandığı yeteneklerin de bu özellikler ile uyum içerisinde olduğunu görmek mümkündür. Briar'ın karakteristik özellikleri ve oyun evrenindeki geçmişi onun taşıyacağı *Bastırılmış Açlık* adını destekler niteliktedir. Sahip olduğu yetenekler de yine bu Bastırılmış Açlık adıyla ilişkilendirilmiş, onun ayırt edici özelliklerini vurgulamaktadır. *Kan Cinneti* adlı yeteneği ile Briar oyun içerisinde İleri doğru atılarak boyunduruğunu parçalar ve Kan Cinneti'ne girerek yakınındaki rakip şampiyonlara öncelik verecek şekilde düşmanlarının peşine düşer. Cinnet halindeyken saldırı hızıyla beraber hareket hızı da kazanır ve hedefine hasar verir. Eğer Briar cinnet anındayken bir kez daha bu yeteneğini etkinleştirirse bir sonraki saldırısında hedefini ısırarak ilave hasar verir ve verdiği hasarın miktarına bağlı olarak da iyileşir. Buradan yola çıkarak şampiyonun yeteneklerinin adlandırılmasında oyun yaratıcısının şampiyonun sahip olduğu kimlikle, oyun evrenindeki geçmişiyle uyumlu olduğunu, desteklendiğini söylenebilir.

3.4. *LEAGUE OF LEGENDS* OYUNUNDA IRK VE TOPLULUKLARIN ADLANDIRILMASI

Video oyunlarda bulunan farklı ırklar, mezhepler, tarikatlar veya topluluklar, oyun evrenini zenginleştirir ve oyunculara daha çeşitli bir deneyim sunar. Oyunun evrenini zenginleştirir, farklı kültürler, tarihler ve yaşam tarzlarını temsil ederek oyun evrenine derinlik katar. Farklı ırklardan ya da topluluklardan gelen karakterler, oyuncuların farklı oyun tarzları geliştirmesine, farklı beceriler sunmasına ve çoğu zaman gerçek hayatta deneyimleyemeyecekleri şeyleri deneyimleme fırsatı sunar. Oyun yaratıcıları farklı yetenek setleri ve oyun tarzları tasarlayarak oyuncunun oyun ile arasındaki ilişkiyi kuvvetlendirme imkanı bulurlar. Kendi tercihine göre bir karakter oluşturabilen ya da seçebilen oyuncuların oyuna ve oyun evrenine karşı ilgisi artar ve oyun deneyimleri zenginleşir. Çeşitli kültürlerin ve toplulukların çatışmaları, işbirlikleri ve etkileşimleri vasıtasıyla oyunun hikâyesi gelişir, ilginçleşir ve daha gerçekçi bir hale gelir. Oyun evrenindeki bu çeşitlilik, oyuncu kitlesindeki çeşitliliğin de temsili olabilir. Irk, cinsiyet, din veya diğer önemli konularda toplumsal mesajları işleyerek oyunculara düşündürücü deneyimler sunarak toplumsal temaları işleyebilir ve oyuncuya bir mesaj verebilirler.

Dolayısıyla oyun dünyasının inşasında, oyunun hikâyesinin kurgulanması ve geliştirilmesinde oyundaki diğer öğelerin olduğu gibi bu toplulukların da adlandırılması önemlidir.

Video oyunlarında ırk ve toplulukların adlandırılması, oyunun temel temasına ve evrenine bağlı olarak büyük ölçüde değişebilir. Bu adlandırmalar genellikle oyunun hikâyesi, karakterleri, dünyası ve kültürleriyle uyumlu olarak seçilirler. Oyunun hikâyesinin geçtiği evrenin genel geçer özelliklerine göre adlandırmalar yapılabileceği gibi oyun yaratıcısı ya da yaratıcıları tamamen kendilerine özgü bir evren kurarak kendi

ırk, mezhep, tarikat veya topluluk adlandırmalarını yapabilirler. Oyunun temasına ve türüne bağlı olarak, ırk ve toplulukların adlandırılması değişebilir. Bilim kurgu oyunlarında uzaylı ırklar veya farklı galaksilerdeki toplulukların çoğunluk tarafından kabul görmüş adları, fantastik oyunlarda elfler, cüceler gibi mitolojilerde ya da masallarda kullanılan farklı ırkların adları kullanılabilir. Irk ve toplulukların taşıyacağı adlar, oyunun ana hikâyesi ve karakter gelişimine hizmet etmeleri, oyunun evrenindeki ilişkileri, çatışmaları ve ittifakları oyuncunun anlayabilmesi bakımından önemlidir.

League of Legends oyununda da çeşitli ırklar, tarikatlar, mezhepler ve topluluklar bulunmaktadır. Oyun evrenindeki şampiyonların bazılarının hayatlarında büyük öneme sahip olmaları, geçmiş hikâyelerini etkileyebilmeleri, oyunun gidişatında belirleyici olabilmeleri sebebiyle taşıdıkları adların seçimi önem teşkil etmektedir. Bunlardan bazıları aşağıda listelenmiş olup adları ve özellikleri arasındaki ilişki üzerinde durulacaktır.

3.4.1. YORDLELAR[38]

League of Legends evreninde çeşitli rollerde bulunan, neşeli, haylaz ve sevimli yaratıklar olan Yordlelar çoğunlukla nerede olduğu bilinmeyen Bandle Şehri'nde yaşasalar da Runeterra'nın farklı köşelerine de dağılmışlardır. Oyun evrenindeki Teemo, Tristana, Lulu, Poppy gibi şampiyonalar Yordle ırkının mensubudurlar. Yordlelar genellikle etraflarındaki dünya ile alay eden, şakacı bir yapıya sahip olmalarıyla tanınırlar. Adlarında genellikle harf tekrarı bulunmaktadır ve kulağa şirin gelen bir tınıya sahip olmasına dikkat edilmektedir. Runeterra halkının bazı insanların inanışlarına göre Valoran'ın tarih öncesi zamanlarında Yordleların var olduklarını söylemektedirler. O

[38] https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Yordle?so=search

zamanlar göçebe bir hayat süren Yordle ırkı Valoran'ın bir ucundan diğer ucuna seyahat etmektedirler. Kaydedilen tarihlerine göre Yordleların Eski Freljord'da var olduklarını göstermektedir. Kabileler halinde düzenli bir şekilde yaşadıkları ve ilk insanların var olduğu esnada orada bulundukları kaydedilmiştir. Fiziksel olarak daha küçük bir yapıları olduğundan birçok hayvan tarafından avlanmışlardır. Tarih öncesi dönemlerde kuyruklarının ve ön köpek dişlerinin bulunduğu düşünülmektedir. Zaman içerisinde uygarlık geliştikçe Yordleların görünümleri de gelişim gösterir. İnsanların arasına kolaylıkla karışabilmeleri için Glamour adı verilen bir yetenek geliştirmişler, bu yetenek sayesinde kısa bir insan görünümü kazanmışlardır. Runeterra evrenindeki güncel zaman diliminde Yordlelar nadiren mistik, büyülü Bandle Şehri'nden ayrılmaktadırlar.

Yordle'ları diğer sihirli yaratıklardan ayıran en önemli özellikleri fizyolojik olarak kendi ırkları içinde daha benzer olmalarıdır. Cinsiyetler arasında farklılık gösterir ve insanlardan çok daha kısa boyludurlar, boyları nadiren bir metreyi aşmaktadır. Derileri hafif tüylerden tamamen kürkle kaplı olmaya kadar değişkenlik gösterebilir. Ellerinde dört parmak bulunur ve ayak boyları da kişiden kişiye değişkenlik göstermektedir. Kürk tonları geniş bir renk skalasına sahiptir. Bazılarına göre Runeterra'nın sihirli doğasına uyum sağlama şekilleri bu iken bilim adamlarına göre ise bu bir evrimsel özelliktir onlara göre genellikle daha fazla kürke ve biraz hayvansı bir görünüme sahip olan erkek Yordleların dişi Yordleları çekmek için kullanmaktadırlar. Gözlerinin büyük, dairesel olduğu, dikey göz bebekleri ile genellikle insanlardan daha düşük görme yetisine sahiptirler. Buna rağmen büyük tilki kulakları sayesinde işitme yetenekleri çok gelişmiştir. İnsanların göremediği kızılötesi ışık spektrumunu görürler. Dil kullanımları ise karmaşık yapılar yaratmaları ve kullanmaları ile karakterize edilmektedir. Yordlelar ruhlar aleminin yaratıkları olduklarından maddi dünyadaki varlıklar gibi yaşlanmazlar, dolayısıyla yaşlanma kavramları daha farklı, bir nevi ölümsüzdürler. Ruh dünyasına özgü olmaları

sebebiyle nefes almaya ihtiyaç duymazlar ve bir canlıdan ziyade ruh olarak kabul edilirler. Yordleların daha az bulunduğu bölgelerde görünüşleri ölümlülere korkutucu ve gerçek dışı gelebilmektedir. Uyum sağlama konusundaki yetenekleri ve doğaüstü cazibeleri ile korunabilir, karşılarındaki insanlar fark etmeden bir insanın suretine bürünebilirler. Yordlelar, cana yakın ve girişken bir yapıya sahiptirler. Sosyal etkileşime insanlardan çok daha fazla ihtiyaç duyarlar. Genellikle barışçıl, neşeli ve şakacı bir yapıları vardır ve çoğunlukla iyilikseverliğe işaret ederler. Ruh sağlıkları gibi sosyal etkileşim arzuları da etkileşime girdikleri kişilerin pozitifliğine ihtiyaç duymaktadır. Runeterra kültürlerinden etkilenir ve belirli insan ideallerine uygun olmaktan hoşlanırlar. Bulundukları kültürün veya bölgenin özelliklerini üstlenme eğilimindedirler. Bu nedenle yardımseverliğe yatkın olmalarına karşın her zaman aynı neşelilikte ve naziklikte olmayabilirler. Tecrit altında tutulan Yordlelar ya da kötücül bir kültürde yaşadıklarında çevrelerinin olumsuz özelliklerini benimseyebilirler.

Yordle kelimesi, Yıldız Savaşları[39] evrenindeki Yoda ve Yaddle adlı karakterlerden gelmektedir. Yıldız Savaşları serisinin en ünlü karakterlerinden biri olan Yoda, 900 yıl yaşamış bir Jedi ustasıdır. Güç ile arasında güçlü bir bağ bulunmaktadır. Yeşil bir deriye, büyük kulaklara ve küçük bir boya sahip olan Yoda, evrenin ve filmlerin en önemli kahramanlarındandır. Yaddle adlı kahraman da yine Yoda ile fiziksel olarak benzerlikler gösteren başka bir Jedi karakterdir. *League of Legends* evrenindeki Yordle ile Yıldız Savaşları evrenindeki Yoda arasında da bazı benzerlikler bulunmaktadır. Her ikisi de küçük, minyatür yaratıklardır. Bu da her iki evrendeki diğer karakterlerle karşılaştırıldığında daha sevimli ve komik görünmelerine katkıda bulunmaktadır. Yordlelarda olduğu gibi Yoda'nın da büyük kulakları vardır ve bu özellikleri karikatürize

[39] George Lucas tarafından 1977 yılında serisinin ilk filmi vizyona giren bir bilim kurgu film serisi.

edilmiş tasarımlarına katkıda bulunmaktadır. Geniş bir renk skalasında ten renklerine sahip olabilen Yordlelar, Yoda gibi yeşil ten rengine sahip olabilirler. Yine Yoda'nın Yıldız Savaşları evreninde yeşil ten rengi ile tanınırlık sağlaması gibi Yordlelar da *League of Legends* evreninde renkli ten renkleri sayesinde tanınırlık sağlamaktadırlar. Hem Yoda hem de Yordlelar sevimli ve komik tasarımlarıyla dikkat çekerler. Bunun da hem izleyicilerin hem de oyuncuların karakterler ile aralarında duygusal bir bağ kurmalarını sağlamak için kullanılan bir tasarım stratejisi olduğu söylenebilir.

League of Legends'ın Yaratıcı Oyun Yapımı Direktörü Paul 'Pabro' Bellezza, bu ırka ad verirken Yıldız Savaşları serisindeki Yoda ve Yaddle karakterlerinin adlarından faydalandığını belirtmiştir. Her iki karakter farklı evrenlerde öne çıkmış yaratıklar olmalarına karşın aralarında bir paralellik, benzerlik olduğu görülmektedir. George Lucas tarafından yaratılan ve 1977 yılında ilk filmi vizyona giren Yıldız Savaşları serisinin, *League of Legends* evrenindeki Yordle adlı ırkın yaratılması esnasında oyun yaratıcısının esin kaynaklarından biri olduğu görülmektedir. Hem Yordle şampiyonlarının fiziksel özellikleri hem de bulundukları evrende diğer ırklar arasından ayırt edici olabilmeleri bakımından taşıdıkları adlar da yine bir benzerlik göstermektedirler.

3.4.2. VASTAYALAR[40]

League of Legends evreninde Vastayalar melez yaratıklardır. Ionia'nın kuzeyinde yaşayan bu yaratıklar çoğunlukla birbirlerine benzer bir görünüşe sahip olsalar da farklı kabileleri ve aile grupları bulunmakta, dolayısıyla da çeşitli görünüş ve davranışlara sahiptirler. Runeterra evrenindeki insanların dilini konuşabilirler. Kökenlerinin Büyük Hiçlik Savaşı'nın yaydığı dehşetten kaçarak Ionia'nın saklı köşelerine sığınan bir grup

[40] https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Vastaya?so=search#General

insana dayandığı düşünülmektedir. Burada dünyanın doğal büyüleriyle aralarında bağ bulunan ve şekil değiştirebilen yaratıklarla karşılaşırlar. Bu iki grubun birlikteliğinden ise Vastaya olarak adlandırılan yaratıklar meydana gelir. Sonrasında Ionia'dan Shurima'ya, Shurima'dan Freljord'a kadar çeşitli bölgelere dağılarak birçok farklı biçime bürünmüşlerdir. Vastayaların insanlara nazaran çok daha uzun bir yaşamları olduğu, binlerce yıl yaşadıkları ya da ölümsüz olduklarına dair bazı rivayetler bulunmaktadır. Ionialıların "hayaliler" adını verdiği bu ırkın adı daha sonra Vastayalar olarak değiştirilmiştir. Tam anlamıyla ölümsüz olmayan fakat ölümlü de olmayan Vastayalar, Runeterra gezegeninin sihrine uyum sağlayan mistik varlıklardır. Zamanla alemler arasındaki denge yeniden sağlandıkça Vastayalar kendi kabilelerini başlatmışlar ve farklı soy adları almışlardır. Dokuz Kuyruklu Tilki Ahri, Gönülçelen Rakan, Dalga Çağıran Nami, Meraklı Bukalemun Neeko gibi şampiyonlar farklı farklı Vastaya kabilelerine mensupturlar, bu Vastaya kabilelerine Vesani, Lhotlan, Marai, Kiila, Chyr gibi çeşitli adlar verilmiştir.

League of Legends evreninde Vastayaların adı, doğa üstü ataları Vastayashai'rei adının kısaltmasından gelmektedir. *League of Legends* evreninde Vastayaların adı, doğa üstü ataları Vastayashai'rei adının kısaltmasından gelmektedir. Vastayashai'reiler, bilinmeyen bir zamanda İlk Diyar'da gökyüzünden gelen bir ırk olan titanlarla yapılan savaşta ortaya çıkmışlardır. İnsanlar atalarının bilgeliğini çağırarak ruh aleminin gücünü kendilerine katarak Vastayashai'reiler haline gelmişlerdir. Bu ölümsüz şekil değiştirebilen varlıklar, doğal dünyayı kendi silahları olarak kullanma yeteneğine sahiptirler. Titanların mağlup edilmesinin ardından Vastayashai'reiler çağın kahramanları olarak kabul edilirler ancak onlar kendilerini soydaşlarından üstün kabul etmezler ve birlikte yaşamaya devam ederler. Onların soyundan gelenler ise sonrasında Vastayashai'rei adını kısaltarak Vastaya adını kullanmaya başlamışlardır. Oyun yaratıcıları tarafından bu terimin kökeni hakkında

tam olarak bir açıklama yapılmamış olmakla beraber *League of Legends* evrenine özgü bir ad olduğunu söylemek mümkündür. Oyunun kendi evreni içerisinde, kendi mitolojisinde özel bir anlam taşımakta, bir *şeyin* adı olmaktadır.

Bununla beraber oyun yaratıcısı Vastaya adlandırmasını yaparken bu ırkın mensubu olan şampiyonların fiziksel özelliklerine, büyü yeteneklerine ve oyun evrenindeki geçmişleri göz önünde bulundurmuştur. Vastaya ırkına mensup olan şampiyonların genellikle insanların yoğunlukta olmadığı, daha sınır hatlarından olduğu, şekil değiştirme ve büyü ile görünüşlerini manipüle edebildikleri, doğuştan gelen bir büyü yetenekleri olduğu, doğal hallerinin büyüden yaratıldığı gibi ortak noktaları olduğu tespit edilmiş, kökenleri Vastayashai'reilere dayandırılarak bir ad verilmiştir.[41]

3.4.3. KINKOU TARİKATI

Orijinal dilinde Kinkou Order olarak bilinen Kinkou Tarikatı, kendilerini fiziksel dünya ile ruhani alem arasındaki dengeyi sağlamaya adayan, Ionia'nın en eski örgütlerinden biridir. Tarikatın sadık takipçileri bu dengeyi sağlamak için iki alem arasında gezinmekte, ortaya çıkan sorunları çözmekte, çatışmalarda arabuluculuk yapmaktadırlar. Bu ruhani alem ile maddi dünya arasındaki dengeyi sağlamaya kendilerini adayan Kinkou mensupları, Alacakaranlığın Gözü adlı tek bir lideri takip ederler. Alacakaranlığın Gözü'nün en önemli görevi yıldızları izlemektir ve bu Kinkou mensupları arasında kutsal kabul edilmektedir.

Japonca kökenli bir terim olan Kinkou kelimesi denge ve uyum anlamlarına gelmektedir. "Ki" kelimesi enerji veya ruhu temsil ederken nou kelimesi de yetenek veya güç anlamlarını taşımaktadır. Dolayısıyla Kinkou ifadesi enerji veya ruh ile güç veya

[41] https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2017/04/dev-on-vastayan-evolution/

yetenek arasındaki dengeyi anlatan bir terim olarak kullanılmaktadır. Gerek Ionialıların özelliklerini, gerek de Kinkou tarikatının takip ettikleri prensipleri göz önünde bulundurduğumuzda Kinkou adının bütün bunlarla ilişkilendirilebilir bir ad olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Ionia halkı doğa ve ruhlar alemi arasındaki dengeyi korumaya büyük önem verirler, onlar için bu, kutsal bir prensiptir. Doğayla iç içe bir yaşam sürerler ve çeşitli doğa unsurlarına büyük önem verirler. Ruhlar ve mistik güçler, Ionialı kültürünün temelini oluşturmaktadır. Spiritüel öğretiler ve doğanın enerjileri ile uyum Ionialıların yaşam biçimidir.

Doğa ve spiritüel öğretiler bu derecede iç içe olmalarının yanı sıra Ionialılar savaş sanatlarında da son derece beceriklilerdir. Kinkou Tarikatı da onların savaş tekniklerini öğrettikleri, Ionia'nın inanışlarına ve tarikatın dengeyi sağlama prensiplerine uygun savaşçılar yetiştirdikleri oluşumlardan biridir. Birçok tapınakları ve mabetleri bulunmaktadır. Ionia'nın kutsal dengesinin koruyucusudurlar. Tarikat, üç temel felsefesini temsil eden birer kişi tarafından yönetilmektedir. Her birinin kendi rolleri ve temsil ettikleri öğreti dolayısıyla bazı görevleri, sorumlulukları bulunmaktadır. Yıldızları izleme görevine sahip olan Alacakaranlığın Gözü, ön yargısız bir şekilde hüküm verme sorumluluğunu taşımaktadır. Ağacı Budama kutsal göreviyle görevlendirilmiş Gölgelerin Yumruğu, Ionia'nın dengesini tehdit edenleri ortadan kaldırmayı ve tarikatın gelecekteki suikastçılarını eğitme görevine sahiptir. Güneş'i İzleme kutsal görevine sahip olan Fırtınanın Kalbi ise Kinkou tarikatının adaletinin uygulayıcısı, ileticisi rolüne sahiptir. Kinkou, ilk başta Alacakaranlığın Gözü ve Gölgelerin Yumruğu tarafından kurulur. Daha sonrasında bu ikili oluşumun başka bir yön daha gerektirdiğini fark ederler. Savaşçı Gölgelerin baskısını engelleyecek ve Göz'ün sürekli gözleminden Gölgeleri felç etmeyecek bir uzlaşmacı, bir Fırtınanın Kalbi'ne ihtiyaç duyulduğu görülmüş, sonrasında üçlü bir yönetim şekli belirlenmiştir. Kinkou Tarikatına yakından bakıldığında

bulundukları bölge olan Ionia'nın temel felsefelerinin kabul edildiği, bunların korunması için çalışıldığı görülmektedir. Dolayısıyla Ionia'nın dengeyi korumak ile olan ilişkisi Kinkou'nun temel prensibini oluşturmaktadır. Bu nedenle oyun yaratıcısının da tarikatın taşıyacağı adı belirlediği esnada bu ilişkiyi vurgulamak istediğini, bu sebeple de Kinkou adını seçtikleri söylenebilir.

3.4.4. GÖLGE TARİKATI

League of Legends evreninde Ionia bölgesinde yer alan Gölge Tarikatı ile Kinkou Tarikatı birbiriyle yakından ilişkilidir. Gölge Tarikatının kurucusu olan Zed[42] adlı şampiyon, uzun yıllar boyunca Kinkou'da eğitim almıştır. Zed, tarikatın önde gelen isimlerinden Kusho tarafından yetiştirilmektedir. Kendisini Kinkou Tarikatının ruhani prensiplerini anlamaya adamış ve hem savaş meydanlarında hem de çalışmada yaşıtlarını hızla geride bırakmıştır. Fakat Zed, ustasının oğlu Shen tarafından gölgede bırakıldığını düşünmektedir. Zed her beceride kendisini mükemmelleştiriyor olsa da hiçbir zaman Shen'in ruhsal dengesine sahip olamamıştır. Bir gün Shen ve Zed, birlikte Golden Demon adı verilen bir katili yakalamak için birlikte göreve çıkar. Nihayet katili yakaladıklarında bu iblisin aslında bir insan olduğu ortaya çıkar. Zed, katilin idam edilmesi gerektiğini düşünür fakat kendisi müebbet hapis cezasına çarptırılır. Tapınaklarına geri döndüğünde hapis cezasını yetersiz bulan Zed'in kalbi kinle dolmaya başlar ve yaptığı çalışmalarda artık zorlanmaya başlar. Ionia ve Noxus arasındaki çatışmalar, Notusun emperyalist politikası Zed'in hayal kırıklığını daha da kötüleştirdi. Red, kötülüğü cezalandırmanın yüksek denge kavramlarına engel olmasına izin vermez. Bir gün Zed, tapınağın gizli yerlerinden birinde süslü, siyah bir kutu bulur. Tarikatın ustalarından başkasına yasak

[42] https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/champions/zed/

olmasına rağmen Zed kutunun içine bakmaya cesaret eder. Kutunun içerisindeki gölge Zed'in zihnini sarmaya, onun acziyetini küçümseyerek acısını besler ve eski karanlık bir sihrin işaretini verir. Ustası Kusho ile yüzleşen Zed, Kinkou'nun Noxus saldırganlarına karşı ellerindeki her şeyle saldırmasını istediğinde Kusho reddedince Zed onu büyüten düzenden ayrılır. Böylece Gölge Tarikatının da temelleri atılmaya başlar. Zed, Kinkou'dan ayrıldıktan sonra Noxus'a karşı direnişi yönlendirmek için savaşçılardan oluşan bir takipçi kitlesi toplar. Vatanını tehdit eden veya savunmasız kılan her ruh, bağışlama olmadan ölüme mahkum edilir. Zed, takipçilerine savaşın coşkusunu kucaklamalarını öğütlemektedir. Ancak kısa sürede siyah kutu olmadan hedeflerine ulaşmanın mümkün olmadığını fark eder. Takipçilerini toplayarak Kinkou tapınağına geri döner ve kutuyu elde etmeye çalışır. Zed, bu uğurda ustası Kusho ve eski yoldaşlarını katletmekten geri durmaz. Sonrasında tapınağı da ele geçirdikten sonra orijinal adı Order of Shadow olan ve yerelleştirirken aslında sadık kalınan Gölge Tarikatı'nı kurar. Gölge Tarikatı'nda Zed, çıraklarını gölgelerin yolunda eğitmeye başlar. Bedenlerini gölgeli dövmeler yaparak kendileriyle kendi gölgeleri arasında savaşmayı öğrenirler. Gölgelerin sanatlarında ustalaşanlar bedenlerini sihir kullanımıyla fiziksel olarak değiştirmeye başlarlar. Bazıları diğerlerine göre bundan daha fazla etkilenmektedir. Gölgenin Özü adı verilen bir sihirli özden güç almaktadırlar, gölge sihrini manipüle etme yeteneğini onlara kazandıran bir dövme veya o özden içerek kullanabilmektedirler. Bu özün kaynakları sınırlıdır ancak bu kaynak çok çok yavaş bir şekilde yeniden oluşmaktadır da. Zed'in düzenin büyüklüğü de bu öze bağlı olarak sınırlıdır. Gölge Tarikatının takipçileri, suçluluk ve nefretleri tarafından yönlendirilebilirler. Gölgeleri kullanan üyeler, sürekli olarak gölgeler tarafından tüketilme tehditi altındadırlar. Şeytani yaratıklara dönüşebilir veya ruh alemindeki şeytanlar tarafından tüketilebilirler. Gölgelerin vücutlarından temizlenmesine

zincirler ve birtakım yazıların yardımıyla müdahale edilebilir ve bazı büyücüler tarafından vücuttan atılma süreci hızlandırılabilmektedir.

Gölge Tarikatının kuruluşuna ve takip ettikleri yola bakıldığında Zed'in hikâyesi ile iç içe geçtiği görülmektedir. Evrendeki varlığı ve onu en ayırt edici özelliklerinden belki de birincisi kılan Gölge Tarikatı, karakterin oyun içerisindeki rolünün belirleyicisi olmuştur. hikâyesine ince ince işlenmiş hep bir başkasının gölgesinde kaldığını hissetmesi, tapınakta bulduğu kutunun ardından zaten tarikat öğretilerine uygun düşmeyen düşüncelerinin tamamen gölgeler tarafında hissetmesi gibi detaylar, tarikatın Gölgeler'in gücünü kullanması, Kinkou'dan ayrıldıktan sonra kurduğu tarikatın da adlandırılmasında etkili olmuştur.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ADLANDIRMANIN DOĞRULUĞU MESELESİ

Adlandırmanın doğruluğu meselesi, başka sözlerle bir nesneye, bir olaya ya da kavrama verilen adın o *şeyi* doğru şekilde karşılık gelip gelmediği meselesi, tartışma konusu olarak köklü bir geçmişe sahiptir. Antik Yunan'dan başlayarak günümüze kadar çeşitli gelenekler ve düşünürler tarafından farklı bakış açılarıyla ele alınmıştır. Özellikle Platon'un *Kratylos* diyalogunda Sokrates, Hermogenes ve Kratylos arasındaki konuşmalarda dilin doğası ve kelimelerin doğruluğu meselesi üzerinde durulur.

Hermogenes ve Kratylos'un hararetli bir şekilde adların doğruluğu hakkında başlattıkları tartışmaya Sokrates'in de davet edilmesiyle konuşma iki farklı yaklaşım ekseninde sürdürülür. Bir adı doğru yapan şeyin ne olduğu sorusuyla başlayan tartışma, doğalcı ve uylaşımcı perspektiflerden yanıtlanmaya çalışılır.

Kratylos'taki adların doğruluğu tartışması birbiriyle bağlantılı ve birbirini tamamlayan dört temel sav etrafında, adların işlevleri, adlar ile adlandırdıkları şeyler arasındaki ilişkinin yapısı, bir şeyin kaç doğru adı olabileceği ve ilk adlandırmalar etrafında dönmektedir. Bu diyaloglara bakıldığında adların, dolayısıyla adlandırmaların doğruluğu hususunda bir şeyin tek bir doğru adı olabileceği kanısında oldukları görülmektedir.

Diyalogun hemen başlarında Hermogenes, bir şeyin Yunanlılarda ve yabancılarda tek ve aynı olduğunu öne sürer, ona göre bir şeyin özü herkes için ortak, tek bir ad olarak gösterilebilir. Ancak bu sav birbirini tamamlayan iki önemli savı daha içermektedir. Kratylos, "bir kimse söylediği şeyi söylediğinde nasıl olur da var-olanı söylememiş olur? Yoksa yanlış bir şey söylemek, var-olanı söylemek değil midir'' der (Platon, *Kratylos* 429B-C; Gören, 2006a, 173-175). Çünkü yanlış olan bir şey söylemek olmayan bir şeyi

söylemektir. Yani yanlış olan bir şey söylendiğinde hem bir şey söylenmiş hem de söylenmemiş olur ki bu da Kratylos için olanaksızdır (Platon, *Kratylos* 429C-D; Gören, 2006a, 175). Bu düşünceler ise bir şeyin ancak tek doğru adı olabileceği savını içeren ikinci bir sava götürür, eğer yanlış olan bir şey söylemek olanaklı değilse, adlar tanımları gereği doğru olmak zorundadırlar. Kratylos da bir adın eğer o bir adsa doğru olduğunu iddia eder. Hermogenes ise bir şeye verilen her adın doğru olduğunu düşünür. Kendi uylaşım kavramının bir sonucu olarak bir şeye yabancıların verdiği ad ile Yunanlıların verdiği aynı oranda doğru olduğunu savunur. Ona göre bir şeye verilen her ad doğrudur.

Diyalogların devamında Sokrates, adların doğruluğunu temellendirmeye çalıştıktan sonra bu doğruluğun nasıl ortaya çıktığını adların bizatihi kendisini inceleyerek örneklemeye çalışır. Kratylos ve Sokrates'in adın doğruluğu meselesinde farklı görüşleri olsa da ikisi de "Adın doğruluğu tam da şeye/olguya gönderme yapabilmesidir" (Platon, *Kratylos* 428E; Gören, 2006a, 173) önermesinde uzlaşmışlardır.

Platon'un *Kratylos* diyalogunun ardından dile, dil felsefesine ve diyalektiğe dair Batı dünyasında bir çatı görevi üstlendiği görülmektedir. Bu diyalogun tartışma sahasını temel alanlar arasında en önde gelen yapıtlardan biri de Aristoteles'in *Peri Hermeneias*'ıdır. Aristoteles, adlandırma konusunda uylaşımcılığı temellendirmektedir. Uylaşımcılığını ve adı ad yapanın ne olduğunu açıklarken adın zamana bağlı olmaksızın sözleşmeye dayanan anlamlı bir ses olduğunu, onun hiçbir kısmının ayrı bir anlamı olmadığını öne sürer. Çünkü ona göre adların hiçbiri doğal değildir ancak simge oldukları zaman meydana gelirler. Nitekim yabani hayvanların çıkardıkları anlaşılmaz selenler de bir şeyi ifade ederler ancak kendileri birer ad değildirler (Gören, 2016b, 50). Aristoteles, *Kratylos*'un sorunsalına doğrudan temas etmesine rağmen, adların doğruluğu meselesine değinmemektedir; zira ona göre doğruluk ya da hakikâtten yalnızca önerme bağlamında söz edilebilmektedir.

Kratylos diyaloguna bakıldığında ad vericinin rolleri, adların nesnelerin doğasını yansıtması gerektiği fikri etrafında şekillenmektedir. Ad verici, dilin ve adların doğru bir şekilde aktarılması için gerekli olan kuralları ve kavramları iyi bilmeli ve tayin edebilmelidir. Bu bağlamda ad verici, kelimelerin insanlar arasında anlamlı bir iletişim kurmasını sağlamak konusunda kritik bir rol üstlenmektedir. Adlar, sadece bir işaretleyici olarak değil, aynı zamanda varlığın doğasına dair bilgi taşıyan unsurlar olarak değerlendirilmektedir. Bu yüzden ad koyanın rolü, dilin ve anlamın yapı taşlarını oluşturmak ve korumak bakımından büyük bir öneme sahiptir. Ad koyan, adlandırma sürecinde bir nesnenin veya kavramın özünü doğru bir şekilde kavrayarak ona uygun adlar verir ve böylece adların yalnızca yüzeysel bir etiket olmaktan çıkıp derin bir anlam taşımasını sağlar. Dilin doğru ve etkili bir şekilde kullanılabilmesi için ad koyanın kelimelerin gerçek anlamlarını ve bunların iletişimdeki yerini doğru tayin etmesi gerekmektedir. Bu süreç, ad koyanı sadece bir adı belirleyen birinden ziyade dilin ve iletişimin yapılandırıcısı konumuna getirir. Ad koyan dilin zenginliğini ve derinliğini koruyarak, kültürel ve sosyal bağlamda anlamlı bir iletişimin devamlılığını sağlar. Dilin ve adların toplumsal ve kültürel bağlamda işlevsel olmasını sağlamak, ad vericinin sorumluluklarından biridir. Bu rol, dilin canlı ve dinamik yapısını koruyarak, kültürel ve sosyal iletişimin sürekliliğini temin eder ve toplumların dil yoluyla bir arada kalmasını destekler.

Doğru bir adlandırma edimi, iletişimde karışıklık çıkmasına engel olur. İnsanların iletişim esnasında birbirlerini anlamasını, iletilmek istenilen düşüncenin doğru şekilde aktarılmasına olanak sağlar. Yapılan doğru adlandırma *şeyin* ne olduğunu, sınırlarını belirler ve anlam karmaşasına mahal vermez. Şeyleri doğru tanımlamak, doğru sınıflandırılmalarını da sağlayarak bilginin düzenlenmesine ve anlaşılmasına olanak tanır. Bundan hareketle video oyunların başta kendilerinin taşıdığı adlar olmak üzere oyun

içeriğine ait unsurların sahip olduğu adlar da en az oyunların diğer unsurları kadar önemlidir. Oyuncuların oyun ile aralarında kurmaları ve kuvvetlendirmeleri beklenilen bağın destekleyicisi, oyunun bilinirliğini sağlayıcı, etrafında şekillenecek topluluğun ya da toplulukların iletişimini güçlendirici bir etkiye sahip olacak olan bu adlar oyun yaratıcıları bakımından büyük bir öneme sahiptirler. Bir oyunun adı, o oyunun kimliğini belirler ve potansiyel oyunlar için ilk izlenimi oluşturur. Yapılan doğru ve yerinde bir adlandırma, oyunun temasına dair ipuçlarını oyuncuya yansıttığı gibi oyunun pazarlanmasını da kolaylaştırır ve oyuncular arasındaki etkileşimi de teşvik eder.

Sokrates, Hermogenes ile tartışması sırasında Kratylos'un adları doğal bir şekilde şeylere dayandığını ve herkesin adların ehli olamayacağını, ancak sadece doğaya göre olan ada bakışlarını yönelten ve her bir şeye harfler ve hecelerle kendi biçimine göre ad koyan birinin bunu yapabileceğini söylediğini (Platon, *Kratylos* 390E-D; Gören, 2006a, 69-71) hatırlatarak bunu onaylar. Oyun yaratıcısının da bu bahsi geçen kabiliyetlere sahip olması ve gerçek dünyada olduğu gibi oyun evreninde de buna göre rolünün gereklerinin yerine getirmesi beklenmektedir. Video oyunlarda ad verici rolünde bulunan oyun yaratıcısın yukarıda da bahsedildiği üzere göz önünde bulundurduğu parametreler ile oyunun erekleri arasında bir ilişki bulunmaktadır. Bu bölümde de adın doğruluğu ve oyunun arasındaki ilişki ele alınacaktır.

4.1. OYUNUN EREKLERİ

Video oyunlarının erekleri, oyunun türüne ve hedef kitlesine bağlı olarak değişiklik gösterebilir. Bununla beraber, birçok farklı türdeki oyun göz önünde bulundurulduğunda, bazı ereklerin ortak olduğu görülmektedir. Oyun yaratıcılarının oyunu yaratması ve geliştirmesi esnasında eğlence unsurlarının, oyuncular arasındaki sosyal etkileşimin, meydan okuma hissiyatının ve rekabetin sağlanmasının başlıca hedefleri arasında olduğu

görülmektedir. Oyun yaratıcısı bu erekleri yerine getirmek için oyun yaratımı esnasında oyuncunun doğrudan karşılaşacağı şeylerle ilgili özel bir mesai harcamaktadır.

Oyunun temel eğlence kaynağı olan oynanış mekanikleri kullanıcı deneyimini doğrudan etkilemektedir. Eğlenceli ve sürükleyici bir oyun deneyimi sunabilmesi için tatmin edici ve akıcı bir oynanış sunmak elzemdir. Çarpıcı grafikler ve etkileyici ses tasarımı, oyunun atmosferini ve oyuncunun oyun dünyasında varlık kazanması hissiyatını güçlendirir. İyi yazılmış bir hikâye ve derinlemesine işlenmiş karakterlerin gelişimleri, hikâyenin sunuluş şekli oyuncuların karakterlerle özdeşleşmesini ve oyunla ve oyun çevresinde olan sosyal etkileşimlerini artırır. Özellikle çok oyunculu çevrimiçi oyunlar için bu sosyal etkileşim, oyun çevresinde şekillenen bir topluluk veya topluluklar için büyük bir önem teşkil etmekte, dolayısıyla da oyunun ticari başarısını doğrudan etkilemektedir.

Oyunun zorluk derecesinin iyi ayarlanmış olması oyuncuların rekabetçi yanını uyarması ve meydan okuma hissiyatını yaşamasını sağlayarak yine eğlence ereğini yerine getirmesinde etkilidir. Oyuncuların ilgisini çekmek ve sürekli olarak eğlenceli bir deneyim sunabilmek için çeşitlilik sağlamak da oldukça önemlidir. Oyuncuya yeni bir içerik veya içerikler sunmak da oyunun ticari başarısı üzerinde doğrudan bir etkiye sahiptir. Aynı zamanda oyun etrafında şekillenen topluluklar için de bu durumun geçerli olduğunu söylemek mümkündür. Oyunun özellikle belirli bir seviyeye ulaşmış, oyun evreninde belli bir zaman geçirmiş bir oyuncunun oyuna olan ilgisinin canlı tutulması ve oyunla arasındaki bağın güçlenmesi bu yeni içeriklerle sağlanabilir. Yine oyun içerisinde oyunculara sunulan içerik çeşitliliği, o oyun ile yeni tanışmış oyuncular için de aralarında bir ilişki kurulması, daha kuvvetli bağların oluşması için önem taşımaktadır.

Öyleyse oyunun erekleri (1) eğlence, (2) sosyal etkileşimler ve (3) rekabet olarak üç ana maddede listelenebilir. Oyuncuların oyunlardan elde ettiği temel deneyimleri ve motivasyonları yansıtan bu maddelerin video oyunlarda gözetildiği görülmektedir. Bunların yanı sıra pek çok alt başlıktan da bahsedilebilir; ancak bu başlıkların bütün ana erekleri destekleyici boyutta olduğu unutulmamalıdır.

Ana erekleri destekleyen diğer erekler arasında öğrenme ve gelişim, yaratıcılık, keşif, gerçeklikten kaçış, kendini ifade etme ve duygusal tatmin yer alır. Öğrenme ve gelişim, oyuncuların strateji geliştirme, problem çözme, reflekslerini artırma ve yeni beceriler öğrenme gibi bilişsel yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olur. Yaratıcılık, oyuncuların hayal güçlerini kullanarak kendi içeriklerini oluşturabilmeleri, oyun içindeki yaratıcı çözümlerle ilerlemeleri ve sanatsal yeteneklerini sergileyebilmeleri anlamına gelir. Keşif, oyuncuların sanal dünyaları keşfetme, yeni yerler ve karakterlerle tanışma arzularını tatmin eder, onlara macera duygusu tecrübe ettirir. Gerçeklikten kaçış ise, oyuncuların günlük hayatın stresinden uzaklaşarak rahatlama ve eğlenme fırsatı bulmalarını sağlar.

Kendini ifade etme, oyuncuların avatarlar, karakter tasarımı ve oyun içi seçimlerle kişiliklerini ve tercihlerini yansıtabilmelerine imkan tanır. Bu, özellikle çok oyunculu oyunlarda ve çevrimiçi platformlarda belirgin bir şekilde görülür. Son olarak, duygusal tatmin, oyuncuların başarılar elde ederek kendilerini iyi hissetmelerini, zor görevleri tamamlayarak tatmin duygusu yaşamalarını ve oyun içi hikâyelerden duygusal olarak etkilenmelerini kapsar. Tüm bu erekler, oyuncuların oyun deneyimini zenginleştirir ve onları oyunlara daha bağlı hale getirir, bu da oyun endüstrisinin sürekli olarak büyümesini ve gelişmesini sağlar. Sonuç olarak, video oyunlarının erekleri, oyunun türüne ve hedef kitlesine bağlı olarak değişiklik gösterse de, eğlence, sosyal etkileşimler ve rekabet gibi temel motivasyonlar birçok oyun türünde ortak olarak görülmektedir.

Ayrıca, oyunların öğrenme ve gelişim, yaratıcılık, keşif, gerçeklikten kaçış, kendini ifade etme ve duygusal tatmin gibi ereklerini destekleyen pek çok yan ereği daha bulunmaktadır. Bu yan erekler, oyuncuların oyun içindeki deneyimlerini zenginleştirir, onların oyuna olan bağlılıklarını artırır ve oyun topluluklarının büyümesine katkı sağlar. Bu unsurlar, aynı zamanda oyunların ticari başarısını da doğrudan etkileyerek, oyun endüstrisinin sürekli olarak büyümesine ve gelişmesine yardımcı olmaktadır. Bu şekilde, oyunlar sadece bir eğlence aracı olmaktan çıkarak, oyuncuların hayatında önemli ve değerli bir yere sahip olmaktadır.

4.2. VİDEO OYUNLARDA YERİNDE BİR ADLANDIRMANIN PARAMETRELERİ

Video oyunlarda etkili ve doğru bir adlandırma, oyuncuların oyun dünyasıyla aralarında güçlü bir bağ kurmalarında ve deneyimlerini daha anlamlı bir hale getirmelerinde önemli bir yere sahiptir. Oyunun teması, hikâyesi, oynanış özellikleri, hedeflediği kitle ve oyuncusuna sunduğu rekabetçi ortam gibi unsurlar, adın seçiminde önemli bir rol oynarlar. Adın benzersizliği ise oyunun biricikliğini işaret eden bir başka göstergedir ve bu oyunun kolay ulaşılabilir olmasına da katkı sağlar. Dolayısıyla oyunun başarısı için gerek kendisinin taşıdığı ad gerek içeriğinde yer verdiği karakter, nesne, olay, yer gibi unsurların taşıdıkları ad kritik bir öneme sahiptir. Yapılan doğru bir adlandırma oyunun potansiyelini artırmak noktasında doğrudan bir etkiye sahiptir.

Doğru bir adlandırma, iletişimi açık ve anlaşılır kılmaktadır. Bir oyunun çevresinde şekillenen toplulukta da oyundaki nesnelerin, karakterlerin ya da mekanların adlandırılmasında yapılan isabetli seçimler, o oyunun topluluğundaki iletişimi kolaylaştırır, açık ve anlaşılır olmasını sağlar. Başlı başına bir karmaşaya, kurguya sahip

olan oyun evreninin daha anlaşılır hale gelmesini, aktarılmak istenen bilgi karmaşık cümleler yerine doğru bir adlandırma sayesinde basit cümlelerle ifade edilebilir hale gelmektedir. Doğru bir iletişim kurulmasına önayak olduğundan yanlış anlaşılmaların da önüne geçilmesini sağlar ve iletişimi güçlendirir. Yapılan doğru bir adlandırmanın iletişimde netliği ve anlaşılabilirliği sağlayan en önemli şey olduğu, bu vesileyle de etkili iletişimin mümkün kılındığı söylenebilir.

Etkili, açık ve doğru bir iletişimin kurulması *League of Legends* oyunu örneğinde olduğu gibi özellikle gerçek zamanlı strateji oyunlarında büyük bir önem oluşturuyor. Bir nesnenin, karakterin ya da mekanın doğru adlandırılmış olması çevrimiçi oyuncular arasında kurulan iletişim için büyük bir önem taşıyor. Oyun yaratıcısının bu *şeyler* için seçtiği adların isabetli oluşu, oyuncular arasında da kabul görmesini ve bilinirliğini sağladığından stratejiler oluşturulurken oyuncuların aralarında anlaşabilmelerine imkan tanır. Aksi takdirde oyuncu toplulukları içerisinde aynı *şey* için farklı adlar kullanılması sebebiyle iletişimde kopukluklar, aksamalar ve topluluklar arasında ayrışmalar olabilir. Bu da özellikle *League of Legends* gibi gerçek zamanlı strateji oyunları ve oyuncuları için ciddi sıkıntılara sebep olur.

Doğru bir adlandırmanın önemi konusunda *The Last of Us* serisi örneği ele alınabilir. Daha önce 1.6.1.'de bahsedildiği üzere oyunda yayılan bir mantar enfeksiyonu sebebiyle dünya genelinde bir salgın başlar. Bu salgından etkilenen ve enfekte olarak yamyamlaşan insanlara oyun içerisinde birkaç farklı ad kullanılır. Oyun kurgusu gereğince farklı adlar alan bu insanlar için genel olarak çıkardıkları ses dolayısıyla *Clicker* adı kullanılmaktadır. Fakat bu ad yerine, oyunun özellikle Türkiye topluluğunda görünüşleri sebebiyle "mantar kafa" adı kullanılmaktadır. Oyun yaratıcılarının kullandığı ve enfekte insanların geçirdikleri mutasyonların derecesini ifade etmek için *Runner, Stalker, Clicker* ya da *Bloater* adlarını kullanmışken oyuncular arasında yalnızca *Clicker*

ya da *Mantarkafa* adlarının kullanılması yapılan adlandırmanın yeterince kapsayıcı olmadığının bir göstergesidir. Dolayısıyla bu durum oyunun farklı toplulukları arasında farklı adlandırmaların yapılmasına sebep olmuştur. Bu farklı adlandırmalar da oyun evreni etrafında şekillenen topluluklar arasında karışıklıklara ve iletişimde aksaklıklara sebep olabilir. Benzer bir durumun *Valorant*[43] için geçerli olduğunu da söylemek mümkündür. Oyunun içerisinde bulunan ve oyuncuların kullandığı silahlar için aldığı silah kaplamalarından (skin) biri olan *Neptune Collection* (*Neptün Koleksiyonu*) bazı oyuncu toplulukları arasında oyun yaratıcısının verdiği ad ile değil de farklı adlarla anılmaktadır. Kaplamanın sahip olduğu akvaryum deseni sebebiyle bu kaplamayı kullanan kullanıcılar tarafından "balık" olarak adlandırılmış, topluluk içerisinde bu şekilde kabul görmüştür. Yine Valorant oyununda kullanılan silahlardan biri olan *Xeno Hunter Knife* (Uzay Avcısı Bıçağı) için de benzer bir durum söz konusudur. Oyun yaratıcıları tarafından yapılan adlandırmanın dışında, benzer türdeki Counter Strike adlı oyunda yer alan bir bıçakla görünüşlerinin de benzer olması sebebiyle oyuncular tarafından "bayonet" olarak adlandırılmıştır. Özellikle birinci ve üçüncü şahıs nişancı, gerçek zamanlı strateji oyunlarının çevrimiçi olmaları sebebiyle oyun içerisindeki bazı unsurların adlarının oyun yaratıcısı tarafından seçilenler ile kullanıcıların kullandığı adlar arasında farklılıklar olduğu görülmektedir. *Sea of Thieves*[44] adlı oyunda yer alan karakterlerden biri olan "The Servant of the Flame*"* adlı karakter için de benzer bir durum söz konusudur. Oyunun hikâyesinde ana kötü adam rolüne sahip olan karakter Captain Flameheart'ın küçüklüğünde onu evlat edinmesi ile hikâyesi şekillenen The Servant of the Flame'in oyunun etrafında şekillenen topluluklarında adı "Flameheart Junior" olarak geçmektedir.

[43] Riot Games tarafından geliştirilen ve 2020 yılında piyasaya sürülen taktiksel nişancı oyunu.

[44] Rare tarafından geliştirilip Microsoft Studios tarafından 2018 yılında piyasaya sürülen aksiyon-macera oyunu.

Oyun yapımcısının yaptığı adlandırmanın dışına çıkılarak oyuncular tarafından bu karakter için yapılan adlandırmanın yaygınlık kazandığı görülmektedir. Oyunun sağladığı olanaklar çerçevesinde bu unsurlar için seçilen adların yazımının ya da telaffuzunun zor olması, yeterli ayırt ediciliğe ve kapsayıcılığa sahip olmaması gibi sebeplerle kullanıcıların farklı bir adlandırma yoluna gittiği ve oyun topluluğu ya da toplulukları içerisindeki bir uzlaşım sonucunda bu oyun unsurları için yeni bir adlandırma yapıldığı görülmektedir. Öyleyse video oyunlarda oyun yaratıcısının oyun unsurlarını adlandırması esnasinda belli başlı kıstasları göz önünde bulundurması gerektiği söylenebilir.

Oyunlarda yer verilen adların biricikliği, kapsayıcılığı, tanımlayıcılığı, ayırt ediciliği, söyleyiş kolaylığı, oyunun temasıyla ve hikâyesiyle uyumlu olması adlandırma süreci sırasında önemli bir yer tutar. Bunun yanı sıra oyundaki karakterlerin, mekânların, çeşitli nesne ve özel güçlerin adlandırılması esnasında oyun hikâyesinin gelişimi içerisinde, karakterlerin rolleri, kurgusal evrendeki geçmiş hayatları, görünüşleri, silah ve aksesuarları, yetenekleri ve özel güçleri de göz önünde bulundurulmalıdır.

Bir oyunun adlandırılması, oyunun genel hissiyatını, temasını ve hikâyesini yansıtması bakımından önemlidir. Yapılan doğru bir adlandırma, oyuncuların oyun hakkında bir fikir edinmelerine yardımcı olabildiği gibi oyunun benzersiz özelliklerini de ön plana çıkarabilmektedir. Bu sayede oyunun hedeflediği kitleye ulaşması da kolaylaşabilir. Bu nedenle oyun yaratıcısının oyunu adlandırması esnasında oyunun hedef kitlesini, oyunun genel atmosferini ve kurgusal hikâyesini göz önünde bulundurması gerekir. Oyun içindeki karakterlerin, mekanların, nesnelerin ve özel güçlerin adlandırılması da oyun deneyimini zenginleştiren, oyuncu ile oyun arasındaki bağların kurulmasını ve kuvvetlenmesini sağlayan, gerçek dünyadan ayrılıp oyun evreni içerisine girmesini sağlayan unsurlar bakımından büyük bir önem teşkil etmektedir. Bilhassa oyun içerisindeki karakterlerin adları, kişilikleri ve özelliklerine dair oyunculara ipuçları sağlar,

bu sebeple de hikâyeleriyle birlikte karakterler ile oyuncu arasında bağ kurulmasına önayak olurlar. Bu sebeple oyun yaratıcısının oyundaki adlandırmalar sürecinde bütün bu kıstasları göz önünde bulundurmalı, oyunun genel temasıyla, kurgusal evreniyle ve karakterleriyle uyumlu olan adlar seçmelidir.

Öyleyse video oyunlarında yerinde ve doğru bir adlandırmanın yapılabilmesi için öne çıkan parametreleri (a) bağlam uyumu, (b) telaffuz ve akılda kalıcılık, (c) kültürel ve dilsel duyarlılık, (d) özgünlük ve yaratıcılık, (e) fonksiyonel uygunluk (f) tutarlılık olarak listeleyebiliriz.

a. *Bağlam Uyumu*

Oyun tasarımı sürecinde, karakter adları ve mekân adlarının oyunun genel hikâyesi ve temasıyla uyumlu olması, oyun dünyasının tutarlılığını ve derinliğini artırmak açısından hayati bir rol oynar. Özellikle fantastik türdeki oyunlarda, karakter adlarının ve mekânların oyunun mitolojik yapısına, tarihine ve kültürel arka planına uygun olarak tasarlanması, oyuncuların bu kurgusal evrenle daha güçlü bir bağ kurmalarını sağlar. Bu uyum, oyun dünyasının inandırıcılığını artırarak, oyuncuların deneyimlerini daha etkileyici ve unutulmaz hale getirir. Örneğin, yaratılan adların, kullanılan dilin, efsanelerin ve diğer anlatı unsurlarının, oyunun kurgusal evreninin derinliğine ve atmosferine hizmet etmesi beklenir. Modern şehirlerde geçen oyunlarda ise, adların ve mekânların çağdaş ve gerçekçi bir biçimde tasarlanması, oyuncuların oyun dünyasını gerçek dünyayla daha iyi ilişkilendirmesine ve oyunun kurgusal ortamında daha rahat bir şekilde gezinmesine olanak tanır. Bu bağlamda, adların ve mekân adlarının tematik uygunluğu, oyun tasarımının estetik ve işlevsel unsurları arasında bir denge kurarak, genel oyun deneyimini zenginleştirir ve oyuncu memnuniyetini artırır.

b. *Telaffuz Kolaylığı ve Akılda Kalıcılık*

Oyun tasarımında, karakter adlarının ve mekân adlarının kolay telaffuz edilebilir ve akılda kalıcı olması, oyuncuların oyun dünyasına etkin bir şekilde adapte olmalarını ve karakterler ile yerleri kolayca hatırlamalarını sağlamak açısından son derece önemlidir. Karmaşık veya zor telaffuz edilen adlar, oyuncuların deneyimlerini olumsuz etkileyebilir ve bu durum, oyuncuların oyundan kopmalarına yol açabilir. Adların basit ve etkili olması, oyuncuların hem kısa süreli hem de uzun vadeli hafızalarında yer etmesini kolaylaştırır. Ayrıca, özellikle bir oyunun dünya çapında popülerlik kazanması durumunda, adların farklı dillerde anlaşılabilir ve hatırlanabilir olması büyük bir önem taşır. Bu bağlamda, evrensel olarak anlaşılabilir ve kolay telaffuz edilebilir adlar, oyunun uluslararası pazarlarda başarısını artırır ve farklı dil ve kültürlerden gelen oyuncuların oyuna daha kolay uyum sağlamalarını destekler. Dolayısıyla, adların tasarımı, sadece oyun içi deneyimi değil, aynı zamanda oyunun küresel erişimini ve kabulünü de etkileyen kritik bir unsurdur.

c. *Kültürel ve Dilsel Duyarlılık*

Adlandırma sürecinde kültürel ve dilsel farklılıkların titizlikle dikkate alınması, bir oyunun uluslararası başarı ve kabulü açısından kritik bir rol oynamaktadır. Adların, farklı dillerde veya kültürel bağlamlarda olumsuz veya istenmeyen anlamlara gelebilecek şekilde tasarlanması, hem yerel hem de uluslararası oyuncu kitlesinin olumsuz tepkiler vermesine neden olabilir ve bu durum oyunun genel algısını olumsuz yönde etkileyebilir. Özellikle küresel bir pazarda yer alan oyunlar için, adların kültürel normlara ve hassasiyetlere uygun olarak belirlenmesi büyük önem taşır. Bu, yalnızca oyuncu deneyimini iyileştirmekle kalmaz, aynı zamanda

oyunun çeşitli kültürler arasında olumlu bir şekilde algılanmasını sağlar. Adların kültürel bağlamda uygunluğunu sağlamak ve dilsel küçük farkları göz önünde bulundurmak, potansiyel yanlış anlamaların ve kültürel yanlış anlaşılmaların önüne geçilmesine yardımcı olur. Ayrıca, adların evrensel olarak anlaşılabilir, saygılı ve siyasi doğrucu olması, oyunun küresel pazardaki kabulünü artırır ve farklı dil ve kültürlerden gelen oyuncuların oyuna daha kolay adapte olmalarını sağlar. Bu nedenle, adlandırma sürecinde kültürel ve dilsel farklılıkları kapsamlı bir şekilde değerlendirmek, oyunun uluslararası erişimini güçlendirmek ve geniş bir kitle tarafından olumlu bir şekilde karşılanmasını sağlamak açısından vazgeçilmez bir unsurdur. Bu süreç, oyun tasarımının genel başarısını ve küresel pazardaki kabulünü doğrudan etkileyen önemli bir stratejik adımdır.

ç. *Özgünlük ve Yaratıcılık*

Adların özgün ve yaratıcı olması, bir oyunun benzersizliğini ve ayırt edilebilirliğini büyük ölçüde artırarak, onu diğer oyunlardan ayırt edilmesini sağlayan önemli bir faktördür. Özgün adlar, oyunun karakterini, temasını ve atmosferini etkili bir şekilde yansıtabilir, bu da oyunun pazarlamasında ve tanıtımında önemli bir rol oynar. Teşvik edici ve ilgi çekici adlar, oyuncuların merakını uyandırarak, onların oyuna dair daha fazla bilgi edinme isteğini tetikleyebilir. Bu tür adlar, oyun dünyasına dair bir ilk izlenim oluşturur; bu izlenim, oyuncuların oyuna olan ilgisini ve bağlılığını artırabilir. Ayrıca, özgün adlar, oyunun içeriğine ve temalarına uygun bir bağlamda kullanıldığında, oyunun evreninde daha derin bir karakter ve zenginlik oluşturur. Bu, oyunun dünyasının oyuncular tarafından daha etkili bir şekilde benimsenmesini ve daha derin bir bağ kurulmasını sağlar. Özgün adlar, oyunun kurgusal yapısını ve anlatı unsurlarını vurgulayarak, oyun dünyasının daha inandırıcı ve ilgi çekici hale gelmesine

katkıda bulunur. Bu bağlamda, yaratıcı adlar sadece oyunun estetik değerini artırmakla kalmaz, aynı zamanda oyuncuların oyunla ilgili duygu ve düşüncelerini şekillendiren stratejik bir unsur olarak da işlev görür. Sonuç olarak, adların özgünlüğü ve yaratıcılığı, oyunun genel deneyimini ve başarısını büyük ölçüde etkileyebilir; çünkü bu adlar, hem oyun içi deneyimi zenginleştirir hem de küresel pazarda rekabetçi bir avantaj sağlar. Bu nedenle, adların seçimi ve tasarımı, oyun tasarımının temel unsurlarından biri olarak, titizlikle ele alınması gereken bir süreçtir.

d. Fonksiyonel Uygunluk

Adların fonksiyonel olarak uygun olması, oyun tasarımında kritik bir öneme sahiptir ve bu, adların oyun mekaniğiyle uyumlu olmasını gerektirir. Fonksiyonel uygunluk, adların yalnızca estetik değil, aynı zamanda işlevsel bir bağlamda da etkili olmasını ifade eder. Örneğin, bir karakterin adı, karakterin rolü, özellikleri veya oyundaki önemli işlevlerle doğrudan ilişkilendirilebilir. Bu tür adlar, oyunculara karakterin kişiliği, becerileri veya arka planı hakkında ipuçları sunarak, oyun deneyimini daha anlamlı ve derin hale getirebilir. Benzer şekilde, mekan adlarının da oyunculara mekanın işlevi, teması veya ortamıyla ilgili bilgi vermesi, oyun dünyasının daha anlaşılır ve keşfedilebilir olmasına katkıda bulunur. Bu tür adlandırmalar, oyuncuların oyunun çeşitli unsurlarını daha hızlı kavrayabilmesini ve stratejik kararlar alırken mekânların veya karakterlerin niteliklerini daha iyi anlamasını sağlar. Fonksiyonel adlar, oyun mekaniği ile entegrasyon sağlayarak, oyuncuların oyun dünyasında daha etkili bir şekilde gezinmelerine ve oyunun dinamiklerini daha iyi kavramalarına olanak tanır. Bu bağlamda, isimlerin fonksiyonel uygunluğu, oyun tasarımının işlevselliğini ve

genel oyun deneyimini önemli ölçüde artırarak, oyunculara daha tutarlı ve tatmin edici bir deneyim sunar.

e. Tutarlılık

Oyun dünyasında adlandırmanın tutarlı olması, oyun öğelerinin bir bütün olarak algılanmasını sağlamak ve oyuncuların bu kurgusal evrene derinlemesine entegre olmalarını mümkün kılmak açısından hayati bir öneme sahiptir. Bu tutarlılık, karakterlerin, mekanların ve nesnelerin adlarının belirli kurallar, temalar ve mefhumlar doğrultusunda sistematik bir şekilde oluşturulmasını ifade eder. Adların ve yer adlarının bu ortak estetik ve tematik bağlam içinde yer alması, oyunun içsel mantığını güçlendirir ve dünya tasarımının bütünlüğünü sağlar. Örneğin, bir oyunda kullanılan yer adlarının, oyunun genel atmosferine, kültürel yapısına ve mitolojik arka planına uygun olarak belirlenmesi, oyuncuların bu mekânların işlevlerini ve rollerini daha hızlı ve doğru bir şekilde kavramalarını sağlar. Bu tutarlılık, oyuncuların oyunun dünyasını anlamalarına yardımcı olurken, aynı zamanda oyun deneyimlerinin derinliğini ve etkileyiciliğini artırır. Oyuncular, tutarlı adlandırmalar sayesinde oyun dünyasında daha tutarlı ve inandırıcı bir bağ kurar; bu da, oyun içi mekanikler ve anlatı unsurları arasındaki ilişkilerin daha net ve anlaşılır hale gelmesini sağlar. Tutarlı adlandırma, ayrıca, oyuncuların oyun atmosferine daha iyi uyum sağlamalarına ve oyun dünyasının kurgusal yapısına daha güçlü bir bağ kurmalarına olanak tanır. Sonuç olarak, adlandırmadaki bu tutarlılık, oyun tasarımında temel bir stratejik unsurdur; çünkü bu, oyun dünyasının içsel mantığını ve genel başarısını güçlendirirken, oyuncuların deneyimini zenginleştirir ve küresel pazardaki rekabetçi ortamda oyunun üstünlüğünü artırır. Bu bağlamda, tutarlı adlandırma, oyun tasarımında

estetik değerlerden işlevselliğe kadar geniş bir yelpazede etkili olan kritik bir unsur olarak karşımıza çıkar.

Sonuç olarak, video oyunlarında adlandırmanın parametreleri, oyunun başarısı ve oyuncu deneyimi üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Bu parametreler, oyunun dünyasının inandırıcılığını artırarak, oyuncuların oyuna daha derin bir bağ kurmasını sağlar. Adların bağlam uyumu, telaffuz kolaylığı, kültürel duyarlılık, özgünlük, fonksiyonel uygunluk ve tutarlılık gibi kriterlere uygun olarak seçilmesi, oyun dünyasının zenginliğini ve tutarlılığını artırır. Bu şekilde, oyuncular hem oyun dünyasına daha iyi adapte olabilir hem de oyunun sunacağı deneyimden daha fazla keyif alabilirler. Yani, yerinde ve doğru bir adlandırma sürecinin, oyunun yaratım sürecinin temel taşlarından biridir ve başarılı bir oyun deneyimi sunmanın anahtarı rolündedir.

4.3. PARAMETRELERİ BELİRLEYEN EREKLER

Video oyunlarındaki adlandırma süreci, eğlence, sosyal etkileşim ve rekabet hedefleri bağlamında titizlikle ele alınması gereken bir meseledir. Bu sürecin her bir parametresi, oyun deneyiminin kalitesini ve başarısını doğrudan etkilemektedir. Eğlence ereği açısından, adlandırma stratejilerinin ilgi çekici ve dikkat çekici bir biçimde uygulanması, oyuncuların oyun dünyası içerisinde daha keyifli vakit geçirmelerini sağlamakta ve bu da dolaylı yoldan oyunla geçirilen süreyi artırmaktadır. Adlandırmanın etkili bir şekilde gerçekleştirilmesi, oyuncuların oyunla daha fazla etkileşime geçmelerine ve oyunun sunduğu deneyimden daha fazla tatmin olmalarına yol açar. Adların hem anlamlı hem de akılda kalıcı olması, oyuncuların oyunun temasıyla ve karakterleriyle güçlü bir duygusal bağ kurmalarına olanak tanır, böylece oyun deneyimi daha tatmin edici hale gelir. Bu bağlamda, adlandırma sürecinin özenle tasarlanması, oyun içi etkileşimi teşvik etmekte ve oyuncuların genel memnuniyetini artırmaktadır.

Sosyal etkileşim ereği çerçevesinde, video oyunlarındaki adlandırma sürecinin topluluk ve sosyal dinamiklerle uyumlu bir biçimde yürütülmesi büyük önem arz etmektedir. Bu bağlamda, adların oyun topluluklarında ve sosyal medya platformlarında kolaylıkla paylaşılabilir ve tanınabilir olması, topluluk tarafından benimsenme oranını artırmakta ve oyuncular arasında etkileşimleri teşvik etmektedir. Etkili bir adlandırma stratejisi, oyuncuların oyun içi sohbetlerde ve sosyal medya etkileşimlerinde adları yaygın bir şekilde kullanmalarını sağlar; bu da, oyunun sosyal etkileşim boyutunu güçlendirir. Ayrıca, adların kültürel ve dilsel olarak uygun olması, farklı coğrafyalardaki oyuncular arasında olumlu ve yapıcı bir iletişim ortamı oluşturur. Bu durum, uluslararası oyuncu toplulukları arasında kültürel engelleri asgari seviyeye düşürerek, çeşitli dil ve kültürlerden gelen oyuncular arasında daha güçlü bir bağ kurulmasını sağlar. Dolayısıyla, adlandırma sürecinde kültürel çeşitliliği ve dilsel uygunluğu göz önünde bulundurmak, global ölçekte etkili bir sosyal etkileşim stratejisinin temel taşlarını oluşturur.

Bu çerçevede, adlandırma sürecinin başarılı olabilmesi için, adların sadece dikkat çekici ve akılda kalıcı değil, aynı zamanda kültürel ve dilsel hassasiyetleri gözeten bir yapıda olması gerekmektedir. Adların kültürel bağlamda olumlu çağrışımlar yapması, herhangi bir kültürel yanlış anlamanın veya negatif algının önüne geçilmesine yardımcı olur. Aynı zamanda, yerel dillerdeki anlam farklılıkları ve dilsel küçük farklar dikkate alındığında, adların tüm oyuncu grupları tarafından uygun ve olumlu bir şekilde algılanması sağlanır. Böylece, farklı dil ve kültürlerden gelen oyuncular, oyun dünyasında kendilerini daha iyi ifade edebilir ve etkileşimde bulunabilirler. Sosyal etkileşimin güçlendirilmesi, oyuncular arasında güçlü bir topluluk bilinci oluşturur ve oyuncuların oyun içi deneyimlerini daha zengin ve tatmin edici hale getirir. Bu bağlamda, adlandırma sürecinin her aşamasında, topluluk geri bildirimleri ve yerel pazar araştırmaları gibi araçlar kullanılarak, adların topluluk dinamikleriyle uyumlu ve etkili bir şekilde

tasarlandığından emin olunmalıdır. Bu tür bir yaklaşım, hem oyuncular arasında olumlu sosyal etkileşimi teşvik eder hem oyunun küresel başarısını destekler.

Adlandırma sürecinde topluluk dinamiklerini ve kültürel hassasiyetleri göz önünde bulundurmak, sadece oyuncu etkileşimini artırmakla kalmaz, aynı zamanda oyun markasının küresel ölçekte olumlu bir genel fikir kazanmasına da katkıda bulunur. Adların geniş bir oyuncu kitlesi tarafından benimsenmesi, marka bağlılığını güçlendirir ve oyuncuların oyunun bir parçası olma duygusunu pekiştirir. Ayrıca, adlandırma stratejisinin sosyal medya ve diğer dijital platformlarda nasıl yankılandığını izlemek, markanın toplulukla olan ilişkisini sürekli olarak değerlendirmeyi ve gerektiğinde stratejik değişiklikler yapmayı mümkün kılar.

Bu süreç, adların yaratıcı ve yenilikçi olmasının yanı sıra, kültürel duyarlılık ve dilsel doğruluk açısından da yüksek standartları karşılamasını gerektirir. Topluluk geri bildirimleri, adların toplumsal kabulünü ve etkisini ölçme açısından kritik bir rol oynar; bu geri bildirimler, adların hedef kitleler üzerinde olumlu bir etki yaratıp yaratmadığını belirlemede önemli bir veri kaynağı sağlar. Bu tür bir dikkatli planlama ve uygulama, adlandırmanın sadece estetik değil, aynı zamanda işlevsel bir başarı sağlamasını ve oyun topluluğunun geniş bir kesiminde olumlu bir yankı uyandırmasını garanti eder.

Sonuç olarak, adlandırma sürecinin her aşamasında kültürel ve sosyal dinamiklere duyarlı olmak, hem yerel hem de uluslararası düzeyde güçlü topluluklar oluşturmaya yardımcı olur. Bu yaklaşım, oyunun marka değerini artırarak, oyuncular arasında güçlü ve pozitif bir etkileşim ortamı sağlar ve oyunun küresel başarı potansiyelini azami seviyeye çıkarır.

Rekabet ereği bağlamında, video oyunlarındaki adlandırma sürecinin oyuncuların rekabetçi stratejilerini ve başarılarını etkili bir şekilde yansıtacak biçimde tasarlanması

büyük önem taşır. Bu, adların hem benzersiz hem anlamlı olması, oyuncuların rekabet ortamında öne çıkmalarını ve kendi başarılarını daha görünür kılmalarını sağlar. Adlandırma stratejileri, rekabetçi unsurları oyun içi performans ve başarıları vurgulayacak şekilde entegre ettiğinde, oyunculara kendilerini tanıtma ve rekabetçi başarılarını sergileme fırsatı sunar. Bu tür bir adlandırma yaklaşımı, oyuncuların kişisel başarılarını ve stratejik yeteneklerini oyun dünyasında daha belirgin bir şekilde ifade etmelerine olanak tanır. Ayrıca, bu süreç, oyuncular arasında sağlıklı ve teşvik edici bir rekabet ortamı yaratır, çünkü oyuncular adların oyundaki başarılara ve stratejilere dayalı olarak özelleştirilmiş olduğunu gördüklerinde oyuna olan bağlılıkları güçlenir. Rekabetçi unsurların adlandırma sürecine entegre edilmesi, oyuncuların oyun içindeki performanslarını daha geniş bir kitleye tanıtmalarına ve rekabetçi başarılarını daha etkili bir şekilde sergilemelerine olanak sağlar, bu da genel oyun deneyimini zenginleştirir ve oyuncular arasında daha dinamik bir rekabet ortamı oluşturur. Oyuncuların oyun içindeki başarılarını daha anlamlı bir şekilde ifade etmelerine ve rekabetçi stratejilerini öne çıkarmalarına olanak tanır. Bu süreç, oyunculara kendilerini ve stratejik yeteneklerini sergileme fırsatı sunduğu gibi, aynı zamanda oyun içindeki sosyal statülerini ve başarılarını da pekiştirir. Rekabetçi adların tasarımı, oyuncuların kişiye veya takıma özgü başarılarını vurgulayan unsurlar içerdiğinde, bu durum onların rekabet motivasyonunu artırır ve oyun içindeki performanslarını geliştirmek için daha fazla çaba göstermelerini teşvik eder. Bu yaklaşım, adların sadece tanımlayıcı değil, aynı zamanda ödüllendirici bir işlevi de yerine getirmesini sağlar. Rekabetçi adlandırma stratejileri, aynı zamanda oyuncular arasında sağlıklı bir rekabet ortamı oluşturarak, oyun içi başarıların daha adil bir şekilde değerlendirilmesine ve paylaşılmasına olanak tanır. Adların, başarıları ve stratejik hareketleri doğrudan yansıtan nitelikte olması, oyuncuların kendilerini daha iyi ifade etmelerine ve rekabeti daha dinamik bir şekilde deneyimlemelerine olanak tanır. Bu

durum, oyuncular arasında daha güçlü bir topluluk bilinci oluşturarak, oyun deneyimini zenginleştirir ve oyuncuların oyun içindeki etkileşimlerini artırır. Sonuç olarak, bu yaklaşım, oyuncuların rekabet motivasyonlarını artırır, oyun içindeki rekabeti teşvik eder ve genel oyun deneyimini daha tatmin edici hale getirir. Adların bu şekilde tasarlanması, oyun topluluğunun güçlenmesine ve oyuncular arasında daha anlamlı bir rekabet ortamının oluşmasına katkıda bulunur.

Adlandırmanın tutarlılığı, video oyunlarındaki eğlence, sosyal etkileşim ve rekabet ereğinin etkinliğini destekleyen kritik bir unsurdur. Tutarlı isimler, oyuncuların oyun içindeki rollerini ve stratejilerini daha iyi anlamalarına yardımcı olurken, oyun dünyasında düzen ve yapı bütünlüğü sağlar. Bu bağlamda, adlandırma sürecinin her bir ereği dikkate alarak, bu parametrelerin uyum içinde olmasını sağlamak, oyun deneyiminin tüm yönlerini iyileştirir ve oyuncu bağlılığını artırır. Adların anlamlı, akılda kalıcı ve oyunun temasıyla tutarlı olması, oyuncuların oyundaki rollerini ve stratejilerini net bir şekilde kavramalarına olanak tanır. Bu durum, oyun içindeki etkileşimlerin ve rekabetin daha anlamlı hale gelmesini sağlar. Ayrıca, tutarlılık, oyuncular arasında güçlü bir topluluk bilinci ve oyun dünyasında bir bütünlük hissi oluşturur. Adların bu şekilde uyumlu bir şekilde tasarlanması, oyunun tüm boyutlarının dengeli bir şekilde yönetilmesini sağlar ve oyuncu deneyimini kapsamlı bir şekilde geliştirme potansiyelini artırır. Dolayısıyla, etkili bir adlandırma stratejisi, eğlence, sosyal etkileşim ve rekabet ereklerinin her birini dengeli bir şekilde karşılamak suretiyle, oyunun genel kalitesini ve oyuncu memnuniyetini önemli ölçüde yükseltebilir.

Sonuç olarak, video oyunlarındaki adlandırma süreci, eğlence, sosyal etkileşim ve rekabet hedeflerinin her birini başarıyla karşılamak için titizlikle ele alınmalıdır. Eğlence hedefleri doğrultusunda, adların ilgi çekici ve akılda kalıcı olması, oyuncuların oyun dünyasında daha keyifli vakit geçirmelerini ve oyuna olan bağlılıklarını artırır. Rekabet

hedefleri açısından, adların oyuncuların stratejik yeteneklerini ve başarılarını yansıtarak, rekabetçi motivasyonlarını güçlendirir ve performanslarını daha görünür kılar. Sosyal etkileşim hedefleri çerçevesinde, adların topluluk ve kültürel dinamiklerle uyumlu olması, oyuncular arasında olumlu etkileşimleri teşvik eder ve küresel ölçekte çeşitli toplulukların bir araya gelmesini sağlar. Bu süreçte, adlandırmanın tutarlılığı, oyun içindeki rol ve stratejilerin anlaşılmasını kolaylaştırır ve düzen sağlar. Adlandırma sürecinin bu çok boyutlu hedefleri dengeli bir şekilde karşılaması, oyun deneyimini kapsamlı bir şekilde geliştirir ve oyuncu bağlılığını artırır. Bu bağlamda, etkili bir adlandırma stratejisi, hem oyun içi etkileşimleri zenginleştirir hem de oyunun genel başarısını ve oyuncu memnuniyetini artırarak, oyun dünyasında sağlam bir yer edinmesini sağlar.

Buna göre video oyunların ereklerinin bir evrensellik gösterdiğini, bazı adlandırma parametrelerinin de bununla beraber genellenebileceğini söyleyebiliriz. Fakat bunun bütün video oyunlar için aynı olduğunu söylemek mümkün değildir. Video oyunların 1.5.1.1. de bahsi geçen sınıflandırma meselesi göz önünde bulundurulduğunda oyunların ait oldukları türe bağlı olarak ereklerinde ve adlandırma parametrelerinde değişiklikler gösterebileceği de görülmektedir. Örneğin, bir rol yapma oyunu (RPG) genellikle derin hikâye anlatımı ve karakter gelişimi üzerine odaklanırken, bir aksiyon oyunu daha çok hızlı tempolu mücadele ve reflekslere odaklanabilir. Bu nedenle, video oyunlarının genel hedefleri evrensel olabilirken, bu hedeflerin gerçekleştirilme şekli ve oyun içindeki önemi, oyunun türüne ve tasarımına göre değişir. Sınıflandırma ve türler, bu farklılıkları anlamamıza yardımcı olur ve oyunların çeşitli amaçlarına ve deneyimlerine ışık tutar. Rol yapma oyunları (RPG) ve aksiyon oyunları arasındaki farklar, oyunların genel hedeflerini ve deneyimlerini belirgin bir şekilde yansıtır. RPG'ler, genellikle derin bir hikâye anlatımı, karakter gelişimi ve stratejik düşünme üzerine odaklanır. Bu tür oyunlar, oyunculara karakterlerini kişiselleştirme ve zamanla geliştirme fırsatı sunar, böylece

oyuncular kendi kararlarının ve seçimlerinin oyun dünyasını nasıl etkilediğini görebilirler. *The Elder Scrolls V: Skyrim* gibi oyunlar, geniş açık dünyaları ve detaylı karakter etkileşimleriyle oyunculara zengin bir deneyim sunar. Buna karşın, aksiyon oyunları, hızlı tempolu mücadeleler, refleks ve koordinasyon becerilerini test etme üzerine yoğunlaşır. Bu tür oyunlar, genellikle dinamik dövüş mekanikleri ve aksiyon dolu görevlerle karakterize edilir; "*Call of Duty* serisi bu türün popüler örneklerindendir. Her iki tür de eğlence ve tatmin duygusu sunar, ancak oyun içindeki öncelikler ve hedefler türüne göre değişir. RPG'ler, hikâye ve karakter bağlantılarına odaklanırken, aksiyon oyunları, anlık tepkilere ve hareketli mücadelelere vurgu yapar. Bu tür sınıflandırmaları anlamak, oyuncuların hangi tür oyunlardan ne tür deneyimler bekleyebileceğini belirlemeye yardımcı olur. Dolayısıyla oyunun adlandırma parametrelerinin bizatihi oyunun kendisi tarafından belirlendiği görülmektedir.

SONUÇ

Video oyunlarında başta oyunun kendi adlandırması olmak üzere içerisinde barındırdığı hikâyesinde rol alan karakterler, hikâyenin akışında etkili olan nesneler, karakterlerin sahip olduğu özel yetenekler, oyundaki bölge ve mekânlar gibi oyuncunun oyun ile arasındaki ilişkiyi ve bağlılığını güçlendiren unsurların taşıdığı adlar büyük bir önem taşımaktadır. Bu unsurların adlandırılması, oyunun dünyasının inşasında kritik bir rol oynar ve oyuncuların oyun deneyimini daha anlamlı, unutulmaz kılar. Oyunun adı, karakterler, bölgeler ve nesneler arasındaki tutarlılık, oyuncuların oyun evrenine olan bağlılıklarını artırır ve onlara daha derin bir katılım imkânı sunar. Ayrıca bu adlandırmalar, oyunun temasını ve atmosferini güçlendirerek oyuncuların oyunla olan bağlarını pekiştirir. Dolayısıyla video oyunlarındaki adlandırma süreci yalnızca bir ad verme eylemi olmaktan öte oyunun genel estetiğini, anlatısını ve oyuncu etkileşimini doğrudan etkileyen bir tasarım stratejisi olarak karşımıza çıkar.

Video oyunlarındaki adlandırma meselesinin geneline bakıldığında oyunun erekleri ve adlandırmanın parametrelerinin uyum içerisinde olması gerektiği ortaya çıkar. Bu uyum, oyunun temasını, hikayesini ve hedef kitlesini doğru bir şekilde yansıtmak için kritik bir noktadadır. Adlandırma stratejileri oyun deneyimini zenginleştiren ve oyuncular ile oyun arasındaki bağları kuvvetlendiren unsurlardandır ve bu sebeple adlandırma eylemi sırasında özenle belirlenmelidir. Oyunun atmosferini, kültürel referanslarını ve oyuncu kitlesinin beklentilerini karşılayacak şekilde tasarlanmalıdır. Bu nedenle video oyunlarında adlandırma süreci oyunun dünyasının bütünlüğünü sağlamak ve oyuncuların deneyimlerini derinleştirmek için stratejik bir şekilde ele alınmalıdır. Adlandırma sadece bir estetik tercih değil, aynı zamanda oyun tasarımınınn ve hikaye anlatımının ayrılmaz bir parçasıdır. Oyunun, karakterlerin, mekânların, nesnelerin adı, oyun evreninin kimliğini oluşturur ve oyuncuların bu evrene olan bağlılıklarını etkiler. Adlandırmanın oyunun anlatısal yapısıyla, oyuncu etkileşimiyle uyumlu olması, oyuncuların oyuna olan ilgisini ve katılımını güçlendirerek oyun evrenine olan merak duygusunu keşfetme isteğini artırır. Ayrıca adlandırma sürecinin oyunun ticari başarısı ile de yakından ilişkili olduğu

görülmektedir. Pazarlama stratejilerinin belirlenmesinde de adlandırmanın etkisi bulunur. Oyunun adlandırılması, potansiyel oyuncu kitlesine hitap edecek şekilde yapılmalı ve oyunun pazardaki konumlandırılmasına katkıda bulunmalıdır. Bu, oyunun tanıtımında ve oyuncuların oyunu tercih etmelerinde önemli bir faktördür.

Sonuç olarak video oyunlarındaki adlandırma eyleminin oyunun başarısını etkileyen temel unsurlardan biri olduğu görülmektedir. Oyun dünyası inşa edilirken doğru ve yerinde bir adlandırma yapılması için adlandırmanın oyunun erekleri de gözetilerek dikkatli ve belli stratejilere uyarak yapılması gerektiği ortaya çıkmaktadır. Bu stratejik yaklaşım oyunun temel ereklerinin gerçekleştirilmesine olanak sağladığı görülür. Bu nedenle adlandırma süreci, oyun yaratıcıları tarafından ciddiyetle ele alınmalı ve oyunun çekiciliğini artıracak şekilde, dikkatle tasarlanmalıdır.

Bu tez çalışmasında geniş bir perspektiften ele alınan adlandırma kavramının video oyunlar için önemi vurgulanarak *League of Legends* örneği üzerinden oyunlarda hangi stratejilerin takip edildiği, oyunların erekleri ile nasıl bir ilişki kurulduğu incelenmiştir. Gelecekte yapılacak araştırmalar, farklı türlerdeki video oyunların adlandırma stratejilerinin nasıl değişiklikler gösterdiğini ve bu stratejileri oyuncu deneyimleri üzerindeki etkilerini daha detaylı inceleyebilir. Ayrıca kültürel ve sosyal bağlamların adlandırma sürecine olan etkisini değerlendirmek, video oyunlarının tasarımlarında yeni yaklaşımların geliştirilmesine katkı sağlayabilir. Bu çalışma, video oyunlarının tasarımında adlandırmanın önemini bir kez daha vurgulayarak bu alanda daha kapsamlı ve derinlemesine araştırmaların gerekliliğini ortaya koymaktadır.

KAYNAKÇA

ADESANMI, P.: 2012 "Ngugi and the Postcolonial", **Approaches to Teaching of the Works of Ngugi Wa Thiong'o,** ed. Oliver Lovesey, New York (NY): The Modern Language Association of America, 53-59.

AĞLUÇ, L.: 2013 "Sanat Yaratıcılık Bağlamında İnsan ve Yaratma Güdüsü", **Mediterranean Journal of Humanities,** III/1, 1-14.

ALTINÖRS, A.: 2003 **Dil Felsefesine Giriş**, İstanbul: İnkılap Kitabevi, .

AMANOĞLU, E. K: 2000 "Divanü Lugat'it Türk'teki Kişi Adları Üzerine", **Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi**, 15, 5-13.

ARİFOĞLU, Y.: 2020 "Adlandırma, Toponomï ve Anadolu'nun Türkleşmesindeki Adlandırma Geleneği", **Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi**, 46, 125-134.

AYGÜL ÖZDOĞAN, M. 2022 "Dilbilimsel Yapısalcılıktan Yapısal Antropolojiye: Ferdinand de Saussure ve Claude Lévi-Strauss", **Disiplinler Arası Dil Araştırmaları Dergisi,** 5, 107-117.

BARTHES, R.: 1979 **Göstergebilim İlkeleri**, çev. Berke Vardar –

Mehmet Rifat), Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

BESSIÈRE, K. – SEAY, A.F. – KIESLER, S.: 2007 "The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft", **CyberPsychology Behavior,** 10(4), 530-535.

BİRCAN, U.: 2015 "Roland Barthes ve Göstergebilim", **Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi,** 13(26), 17-41.

CAILLOIS, R.: 2001 **Man, Play and Games**, Champaign (IL): University of Illinois Press.

CAMBRIDGE DICTIONARY Çevrimiçi: https://dictionary.cambridge.org/ Erişim Tarihi: 7 Temmuz 2023.

CEVİZCİ, A.: 2009 **Felsefe Tarihi**, İstanbul: Say Yayınları.

CHRISTIANSEN, M. –- KIRBY, S.: 2003 "Language Evolution: Consensus and Controversies", **Trends in Cognitive Science,** 7, 300-307.

COHEN, J.: 2001 "Deining Identiication: A Theoretical Look at the Identiication of Audiences with Media Characters", **Mass Communication & Society**, 4(3), 245-264.

COMPAGNONE, V. – DANESI, M.: 2012 "Mythic and Occultist Naming Strategies in Harry Potter", **Names**, 60(3), 127-134.

CRENSHAW, N. – NARDI B.: 2014 "What's in a Name?: Naming Practices in Online Video Games", **Proceedings of the First ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play**, 67-76.

CROFT, J. B.: 2009 "Naming the Evil One: Onomastic Strategies in Tolkien and Rowling", **Mythlore***,* 28-149.

CROFT, J. B.: 2015 "Noms de Guerre: The Power of Naming in War and Conflict in Middle-Earth", **Mythlore,** 34(1), 105-115.

ÇELİK, C.: 2005 **İsim Kültürü ve Din: Şahıs İsimleri Üzerine Bir Din Sosyolojisi Denemesi**, Konya: Çizgi Kitabevi.

ÇOBANOĞLU, Ö.: 2001 "Mitlerin Sözlü Kültür Ortamında Teşekkül Sürecinde Tematik Yapılanışları ve Uygarlık Bakımından İşlevleri Üzerine Tespitler", **Folklor ve Edebiyat**, 25, 33-45.

DE AGUILERA, M. – MENDIZ, A.: 2003 "Video Games and Education: (Education in the Face of a "Parallel School")", **ACM Computers in Entertainment**, 1, 1-57.

DeMARIA, W. – WILSON, J. **High Score: The Illustrated History of Electronic**

L.: 2004 **Games**, Berkeley (CA): McGraw-Hill/Osborne.

DETERDING, S.– KHALED, R. – NACKE L.E. – DIXON, D.: 2011 "Gamification: Toward A Definition", **The Gamification Research Network,** http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf, Çevrimiçi (Erişim Tarihi: 29 Nisan 2024).

DURSUN, O.: 2019 "Aklın Yolu İki: Natüralizm ya da Konvansiyonalizm: Platon'dan Rousseau'ya Dilin Kökeni ve İşlevi Üzerine Bir Soruşturma" **Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi,** 36(2), 221-243.

ECENBARGER, C.: 2014 "The Impact of Video Games on Identity Construction." **Pennsylvania Communication Annual,** 70(3), 34-50.

ELSE, G. F.: 1957 **Aristotle's Poetics: The Argument**, Boston (MA): Brill Archive.

ERDEM, L.: 2023 "Marguerite Duras'ın Yaz Yağmuru Eserindeki Kimlik Sorunu ve Ötekileştirme Eylemi", **RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları**

Dergisi, 37, 1075-1091.

ERIKSON, E.: 1968 **Identity, Youth and Crisis,** New York (NY)/London: W. W. Norton and Company Inc.

EROL, O. – ÇIRAK, N.S.: 2000 "What are the Factors that Affect the Motivation of Digital Gamers?" **Participatory Educational Research**, 7(1), 184-200.

FEARON, J. D.: 1999 "What Is Identity (As We Now Use the Word)?", **Department of Political Science (Stanford University)**, 1-43, https://web.stanford.edu/group/fearon-research/cgi-bin/wordpress/wp-content/uploads/2013/10/What-is-Identity-as-we-now-use-the-word-.pdf, Çevrimiçi: (Erişim Tarihi: 26 Ağustos 2024).

FITCH, W. T.: 2002 "The Evolution of Language Comes of Age", **Trends in Cognitive Sciences**, 6(7), 278-279.

FLOOK, C.: 2006 "The Emotional Revolution through Digital Media: The Internet as a Virtual Social Reality", **Review of Communication**, 6(1-2), 52-61.

FRESCA, G.: 2001 "Rethinking Agency and İmmersion: Video Games

As A Means of Consciousness-Raising", **Digital Creativity**, 12(3), 167-174.

GADAMER, H. G.: 1989 **Truth and Method**, çev. Joel Weinsheimer – Donald G. Marshall, New York (NY): Bloomsbury Publishing.

GLEASON, P.: 1983 "Identifying Identity: A Semantic History", **Journal of American History**, 6, 910-931.

GÖREN, E.: 2015 **Arkaik Yunan'da Adlandırma ve Hakikat**, İstanbul: Dergâh Yayınları.

GÖREN, E.: 2016a: **Platon, Kratylos: 2016b, Platon: Kratylos. Giriş, Metin, Çeviri ve Dizinler, Cilt 1**, İstanbul: Dergâh Yayınları.

GÖREN, E.: 2016b **Kratylos'a Yorumlar: Physis-Nomos Karşıtlığı Bağlamında Filolojik ve Yorumbilimsel Bir İnceleme, Cilt 2**, İstanbul: Dergâh Yayınları.

GRIMAL, P: 2012 **Mitoloji Sözlüğü: Yunan ve Roma**, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

HARAWAY, D. J.: 1991 **Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention**

of Nature, London: Free Association Books.

HAZAR, M.: 2000 **Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim**, Ankara: Tutibay.

HAZAR, Z.: 2021 **Dijital Oyunlarda Kaybolan Çocukluk (Bir Neslin Yok Oluşu ve Sporla Kurtuluşu)**, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

HERODOTOS: 1983 **Herodot Tarihi**, çev. Müntekim Ökmen – Azra Erhat, İstanbul: Remzi Kitabevi.

HOFFNER, C. – BUCHANAN, M.: 2005 "Young Adults' Wishful Identification with Television Characters: The Role of Perceived Similarity and Character Attributes", **Media Psychology**, 7, 325-351.

HOGG, M.A. – ABRAMS, D.: 1988 **The Social Identifications:A Social Psychology of Intergroup Relations and Group Processes,** London: Routledge.

HUIZINGA, J.: 2018 **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme,** İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

JAKOBSON, R.: 1959 "On Linguistic Aspects of Translation", **On**

Translation, ed. R. Brower, Cambridge (MA): Harvard University Press, 231-239.

JAKOBSON, R.: 1972 "Verbal Communication", **Scientific American**, 227-3, 73-80.

JUUL, J. 1999 "A Clash Between Game and Narrative", Kopenhag: University of Copenhagen (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

KATZENSTEIN, P.: 1996 **The Culture of National Security: Norms and Identity in World Politics**, New York (NY): Columbia University Press.

KAYA, M.: 2007 **Mitolojiden Efsaneye Türk Mitolojisinin Türkiye'deki Efsanelerde İzleri**, İstanbul: Bağlam Yayıncılık.

KIZILOĞLU, M.: 2021 "Türklerin Ad Verme Kültüründe Ad Verici Profili", **Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi**, 7, 45-64.

KOCAMAN, A. – ÖZSOY, S. – İMER, K.: 2019 **Dilbilim Sözlüğü**, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

KORKMAZ, Z.: 2020 **Dilbilgisi Terimleri Sözlüğü**, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

KURT, M.: 2010 "II. Sargon Devri Kaynakları Işığında Anadolu ve Toros Dağları Bölgesi", **AÜDTCF Tarih Bölümü Tarih Araştırmaları Dergisi,** 29(48), 69-88.

KLIMMT, C. – HEFNER, D. – VORDERER, P.: 2009 The Video Game Experience As "True" Identification: A Theory Of Enjoyable Alterations Of Players' Self-Perception, **Communication Theory,** 19(4), 351–373.

LEWIS, C. T. – SHORT, C.: 1879 **A Latin Dictionary**. Oxford: Clarendon Press.

LÉVI-STRAUSS, C.: 2012 **Yapısal Antropoloji**, çev. Adnan Kahiloğulları, Ankara: İmge Kitabevi.

LÉVI-STRAUSS, C.: 2013 **Mit ve Anlam**, çev. Gökhan Yavuz Demir, İstanbul: İthaki Yayınları.

LIDDLE, H. G. – SCOTT, R. – JONES, H. S.: 1996 **Greek-English Lexicon** (10. basım [yeni ekiyle birlikte], ilk basımı 1843), Oxford: Clarendon Press.

MAHALLİ, D.: 2011 **Güncel Sanat Pratiğinde Video Oyunları**, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

MAY, R.: 2008 **Yaratma Cesareti**, çev. Alper Oysal, İstanbul: Metis Yayınları.

MBITI, J. S.: 1970 **African Religions and Philosophy**, New York (NY): Anchor Books.

MOHOME, P. M.: 1972 "Naming in Sesotho: Its Sociocultural and Linguistic Basis", **Names,** 20(3), 171-185.

MUTUNDA, S.: 2016 "Luvale Personal Names and Naming Practices: A Socio-Cultural Analysis", **International Journal of Education, Culture, and Society,** 1(3), 75-81.

MÜLDÜR, F.: 2016 **Noam Chomsky'de "Evrensel Dilbilgisi" Kavramı: Gelişimi, Kapsamı ve Başlıca Dil Yaklaşımları İçindeki Yeri**, Mardin: Mardin Artuklu Üniversitesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) .

NAIR, K. K.: 1972 **Politics and Society in South Eastern Nigeria 1841–1906: A Study of Power, Diplomacy, and**

Commerce in Old Calabar, Evanston (IL): North-Western University Press.

NAR, M. Ş.: 2019 "Yapısalcılık Kavramına Antropolojik Bir Yaklaşım: Levi-Strauss ve Yapısalcılık", **Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Antropoloji Dergisi**, 27, 29-46.

O'BRIEN, P. K. – O'BRIEN, P.: 2002 **Atlas of World History**, Oxford: Oxford University Press.

ODEBODE, I.: 2011 "A Lexico-Semantic Study of Names of Characters in Wole Soyinka's King Baabu", **Language, Literature and Discourse: A Festschrift in Honour of Professor A 'Lekan Oyeleye,** ed. Ayo Ogunsiji – Ayo Kehinde – Akin Odebunmi, Ibadan: Sterling-Horden Publishers Ltd., 79-99.

ODUYOYE, M.: 1972 **Yoruba Names: Their Structure and their Meanings**, Ibadan: Daystar Press.

OXFORD İNGİLİZCE SÖZLÜĞÜ Çevrimiçi: https://www.oed.com/ Erişim Tarihi: 10 Temmuz 2023.

ÖZDEMİR, E.: 2010 "Kimlik Kavramı ve Teorik Yaklaşımlar", **Eğitim,**

Bilim, Toplum Dergisi, 8(32), 11-31.

ÖZSOY, Ö. – TURAN, B. O.: 2021 "Video Oyunlarından Uyarlanan Filmlerin Başarı ve Başarısızlık Analizi", **The Turkish Online Journal of Design Art and Communication**, 11(2), 635-658.

POYRAZ, H.: 2004 "Adlandırmanın Doğası Ve Adların Nesnesine Uygunluğu Ekseninde Doğalcılık-Uzlaşmacılık Tartışması", **Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,** (7), 226-242.

RASONYI. L.: 1971 **Tarihte Türklük**, Ankara, Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü Yayınları.

ROWAN, A.: 2003 **The Lore of the Bard: A Guide to the Celtic and Druid Mysteries**, Woodbury (MN), Llewellyn Worldwide.

RYAN, R. M. – RIGBY C.S. – PRZYBYLSKI, A.: 2006 "The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach", **Motivation and Emotion,** 30, 344-360

SARIGÖL, Ş.: 2020 **Video Oyunlarda Katarsis Kavramı Last of Us Oyunu Üzerine Bir Analiz**, İstanbul: Beykent

Üniversitesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

SARPKAYA, S.: 2020 "Dijital Oyun ve Mitoloji: Dijital Oyunlardaki Türk Mitolojisi Unsurları Üzerine Bir İçerik Analizi", **Mitoloji Araştırmaları II**, ed. İbrahim Gümüş, Çanakkale: Paradigma Akademi, 185-201.

SARPKAYA, S.: 2021 "Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi", **Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi,** 6, 155- 172.

SAUSSURE DE, F.:, 1998 **Genel Dilbilim Dersleri,** ev.: Berke Vardar**,** İstanbul: Multilingual.

SÜMER, M.:, 2021 "Osmanlı Modernleşmesini Hayvanlar Üzerinden Okumak: Abdullah Cevdet'in İstanbul'da Köpekler Risalesi", **Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi,** 5(4), 2628-2652.

TDK DİJİTAL SÖZLÜK Çevrimiçi: https://sozluk.gov.tr/ Erişim Tarihi: 7 Temmuz 2023

TEKEREK, N.: 2006 "Oyun Kavramı'ndan Drama'ya Drama'dan Dramatik Eğitim'e", **Tiyatro Araştırmaları**

Dergisi, 22, 47-73.

THEODOSSIOU, E. – MANIMANIS, V. N – DIMITRIJEVIC, M. S. – MANTARAKIS, P.: 2011 "Gaia, Helios, Selene and Ouranos: The Three Principal Celestial Bodies and the Sky in the Ancient Greek Cosmogony", **Bulgarian Astronomical Journal,** 16, 90-108.

TURKLE, S.: 1995 **Life On the Screen**, New York: Simon and Schuster.

UYSAL, B.: 2012 "Alevi İnanç Sisteminde Adlar ve Dil-Kimlik İlişkisi", **Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi,** 62, 237-248.

VAN LOOY, J. – COURTOIS, C. – DE VOCHT, M. – DE MAREZ, L.: 2012 "Player Identification in Online Games: Validation of a Scale for Measuring Identification in MMOGs", **Media Psychology**, 15(2), 197-221.

VAN LOOY, J.: 2009 "Games and Self-imagining, A Comparative Media Perspective", **Eludamos: Journal for Computer Game Culture**, 3(1), 57-68.

VAN LOOY, J.: 2015 "Online Games Characters, Avatars and Identity", **The International Encyclopedia of Digital**

Communication and Society, 1, 1-11.

WOLF, M. J. P. – KONZACK, L.: 2012 "Video Game Studies", ed. Mark J. P. Wolf, **Encyclopedia of Video Games The Culture, Technology, and Art of Gaming**, 1, 672-674.

YILMAZ, N.: 2012 "İnsanın Arayışı: Kendini Bilmek", **Felsefe Arkivi**, 1(36), 7-15.

ZAWAWI, S. M.: 1998 **African Muslim Names: Images and Identities,** Trenton: Africa World Press.