

ROL YAPMA OYUNLARI VE TÜRKİYE'DE ROL YAPMA OYUNLARI
ALTKÜLTÜRÜ

Latif KOŞU

Yüksek Lisans Tezi

İletişim Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. A. Halûk YÜKSEL

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Temmuz 2010

YÜKSEK LİSANS TEZ ÖZÜ

ROL YAPMA OYUNLARI VE TÜRKİYE’DE ROL YAPMA OYUNLARI ALTKÜLTÜRÜ

Latif KOŞU

İletişim Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temmuz 2010

Danışman: Prof. Dr. A. Halûk YÜKSEL

Bu çalışmanın ana amacı Türkiye’deki Rol Yapma Oyunları altkültürünün özelliklerini araştırmaktır.

Çalışmanın ilk bölümünde oyun, oyunun özellikleri ve oyun türleri ele alınmaktadır. Rol Yapma Oyunlarının özellikleri, tarihi ve Türkiye’de Rol Yapma Oyunlarının tarihi ve şu anki durumu ortaya konmuştur. İkinci bölümde Rol Yapma Oyunları bir altkültür olarak ele alınmaktadır. Bu amaçla farklı altkültür tanımlarına yer verilmiş ve RYO grubu bir altkültür olarak tartışılmıştır.

Son bölümde Türkiye’deki Rol Yapma Oyunları Grubunun özellikleri ortaya konmaktadır. Elde edilen veriler ile grubun demografik, sosyal ve altkültürel özellikleri yorumlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: oyun, rol yapma oyunları, frp, altkültür

ABSTRACT

ROLE-PLAYING GAMES AND ROLE-PLAYING GAMES SUBCULTURE IN TURKEY

Latif KOŞU

Communication Sciences Major

Anadolu University, Social Sciences Institute, July 2010

Adviser: Prof. Dr. A.Halûk YÜKSEL

Main goal of this research is to inquire characteristics of the Role-Playing Game players group in Turkey.

In the first part of the research, game, games' characteristics and kinds of games has studied. Characteristics and history of Role-Playing Games, history and current state of Role-Playing Games in Turkey studied. In the second part, Role-Playing Games has discussed as a subculture. Role-Playing Games players group has argued as a subculture in the direction of different subculture definitions.

Characteristics of the group of players of Role-Playing Games in Turkey explained in the last part of the study. Group's demographic, social and subcultural characteristics has argued.

Keywords: game, role-playing game, frp, subculture

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Latif Koşu'nun "*Rol Yapma Oyunları ve Türkiye'de Rol Yapma Oyunları Altkültürü*" başlıklı tezi .../.../20.. tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, *İletişim* Anabilim dalında Yüksek Lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Adı Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı) : Prof.Dr.A.Halûk YÜKSEL
Üye :
Üye :

Enstitü Müdürü

ÖNSÖZ

Yolumuzu ve ufukumuzu açarak ve aydınlatarak bize akademik çalışmalar yapma şansı veren yüce önderimiz Atatürk'e,

Tez çalışmam sırasında danışmanlığımı yapan Prof. Dr. A. Halûk Yüksel'e ve çalışmam boyunca benden bilgisini, birikimini ve kıymetli yorumlarını esirgemeyen değerli hocam Öğr. Gör. Dr. Ufuk Eriş'e teşekkür etmeyi bir borç bilirim.

Çalışmama sırasında yazılarımı eleştiren ve yorumlayan Öğr. Gör. Tarkan Oğuz'a; yaptığım görüşmelerin ses kayıtlarını yapabilmem için gerekli ekipmanı sağlayan hocam Yard. Doç. H. Selçuk Kıray'a; sabrını, desteğini ve yorumlarını esirgemeyen Miray Kırıl'a; yorumlarıyla tezime destek olan Kerem Kosova'ya ve yıllardır bana destek olan **aileme** teşekkür ederim.

Ayrıca Gökhan Akdeniz, Sarp Kürkçü, Hakan Utku Öztürk, Tuna Özkar ve mülakat yaptığım diğer arkadaşlarıma; CONAN 6'da bana çok yardımları olan Anadolu Üniversitesi Bilgi ve Zekâ Oyunları Kulübü FRP Topluluğu üyelerine, METUCON'10 ekibi ve ODTÜ BKFT'ye ve METUCON'10'da oyunlarından feragat edip anket çalışmasına katılan bütün Rol Yapma Oyuncularına teşekkür ederim.

Latif Koşu

Temmuz 2010

İÇİNDEKİLER

ÖZ	ii
ABSTRACT	iii
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	iv
ÖNSÖZ	v
ÖZGEÇMİŞ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ÇİZELGELER LİSTESİ	x
GRAFİKLER LİSTESİ	xi
FOTOĞRAFLAR LİSTESİ	xii
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem	1
1.2. Amaç	11
1.3. Önem	12
1.4. Varsayımlar	12
1.5. Sınırlılıklar	12
1.6. Tanımlar	12
2. YÖNTEM	14
2.1. Araştırma Modeli	14
2.2. Çalışma Kümesi	14
2.3. Verilerin Toplanması	15
2.4. Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması	16
2.5. Geçerlilik ve Güvenilirlik	17
3. OYUN ve RYO	20
3.1. Oyunun Özellikleri	24
3.1.1. Serbestlik	25
3.1.2. Ayrıklık	25
3.1.3. Belirsizlik	27
3.1.4. Üretimsizlik	27
3.1.5. Kurallılık	28

3.1.6. -Mış Gibi Yapmak	28
3.2. Oyunun Türleri	29
3.2.1. Âgon	30
3.2.2. Alea	31
3.2.3. Mimicry	31
3.2.4. Ilinx	32
3.3. Rol Yapma Oyunları (RYO)	32
3.3.1. Rol Yapma Oyunları Tarihi	39
3.3.2. RYO Türleri	45
3.3.2.1. Masaüstü Rol Yapma Oyunları	46
3.3.2.2. Canlandırılmalı Rol Yapma Oyunları	49
3.3.2.3. İnternet Tabanlı ve Yazıya Dayalı Rol Yapma Oyunları	50
3.3.2.4. Kart Oyunları	51
3.3.2.5. Diğer Rol Yapma Oyunları	52
3.3.2.5.1. cRPG	52
3.3.2.5.2. MMORPG	53
3.3.2.5.3. Warhammer 40k	53
3.4. Diyarlar	55
3.4.1. Karanlıklar Dünyası (World of Darkness – WOD)	55
3.4.2. Ejderha Mızrağı (Dragonlance - DL)	56
3.4.3. Unutulmuş Diyarlar (Forgotten Realms - FR)	57
3.4.4. Orta Dünya (Middle-Earth)	57
3.5. RYO'nun Diğer Oyunlardan Farkları	58
3.6. Türkiye'de Rol Yapma Oyunları	58
4. BİR ALTKÜLTÜR OLARAK RYO	64
4.1. Altkültür	65
4.2. Altkültürlerin Önemi	71
4.3. RYO Altkültürü	76
5. BULGULAR VE YORUM.....	82
5.1. Demografik Özellikler	82
5.2. Sosyal Özellikler	86

5.3. RYO ile İlgili Özellikler	92
6. SONUÇ ve ÖNERİLER	119
6.1. Sonuç	119
6.2. Öneriler	121
KAYNAKÇA	122
EKLER	128

ÇİZELGELER LİSTESİ

Çizelge 1: Katılımcıların eğitim ve meslek durumlarının dağılımları	85
Çizelge 2: Siyasi görüş ve gazete tercihi karşılaştırılması	92
Çizelge 3: Cinsiyete göre karakter sınıfı tercihleri	105
Çizelge 4: Oyundaki karakter ile gerçek karakter arasındaki bağ	106
Çizelge 5: Karakter ismi ile oyuncu arasındaki bağ	106
Çizelge 6: Grup Üyeliği	113

GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 1: Anket çalışmasına katılanların yaşlara göre dağılımı	82
Grafik 2: Anket çalışmasına katılanların mesleklere göre dağılımı	83
Grafik 3: Katılımcıların gelir düzeylerine göre dağılımı	84
Grafik 4: Katılımcıların eğitim durumu	85
Grafik 5: Katılımcıların siyasi görüşleri	86
Grafik 6: RYO altkültürü üyelerinin dinledikleri müzik türleri	88
Grafik 7: Katılımcıların okudukları kitap türleri	89
Grafik 8: Katılımcıların izledikleri film türleri	90
Grafik 9: Katılımcıların okumayı tercih ettikleri gazeteler	91
Grafik 10: Katılımcıların RYO tanışma yolları	93
Grafik 11: Katılımcıların RYO ile ilgilenme süreleri	94
Grafik 12: Katılımcıların RYO ile ilgili bilgilerini öğrendiği kaynaklar	95
Grafik 13: RYO ile ilgili takip edilen kaynaklar	96
Grafik 14: RYO oyuncularının oynadığı oyun dünyaları	97
Grafik 15: Oyun senaryoları nasıl temin ediliyor	99
Grafik 16: Senaryo yazılırken başvurulmuş kaynaklar	100
Grafik 17: İyi oyuncunun sahip olması gereken özellikler	102
Grafik 18: İyi oyun yöneticisinin özellikleri	103
Grafik 19: Oyuncular tarafından tercih edilen karakter sınıfları	104
Grafik 20: Cinsiyete göre karakter sınıfı tercihleri	105
Grafik 21: Oyunlarda vurgu yapılan kişisel yönler	107
Grafik 22: Oyunlarda ağırlıklı olarak oynanan ırklar	108
Grafik 23: Irk Tercihlerinin yapılma nedeni	109
Grafik 24: Katılımcıların yönelim tercihleri	111
Grafik 25: Yönelim tercihlerinin yapılma nedenleri	112
Grafik 26: RYO grubuna üye olma/olmama nedenleri	113
Grafik 27: RYO oynama sebepleri	114
Grafik 28: RYO oyuncularının oynadıkları bilgisayar oyunları	115

FOTOĞRAFLAR LİSTESİ

Fotoğraf 1: RYO'da kullanılan 4, 6, 8, 10, 12 ve 20 yüzlü zarlar	36
Fotoğraf 2: d10 sisteminde kullanılan zarlar	37
Fotoğraf 3: CONAN 6'da bir Masaüstü Rol Yapma Oyunu Masası	49
Fotoğraf 4: CONAN 6'da oynanan Canlandırılmalı Rol Yapma Oyunu	50
Fotoğraf 5: METUCON 2010'da Kart Oyunu	51
Fotoğraf 6: Magic: The Gathering kartları	52
Fotoğraf 7: METUCON 2010'da Warhammer 40k turnuvası	54
Fotoğraf 8: Warhammer 40k minyatür figürleri	55

1. GİRİŞ

Bu bölümde çalışmanın konusu olan Rol Yapma Oyunları, Türkiye’de ve diğer ülkelerdeki Rol Yapma Oyunları hakkında bilgiler ve örnekler verilmiştir, aynı zamanda altkültür tanımlarına ve altkültür gruplarının taşıdıkları/taşımaları gereken özelliklere kısaca değinilerek araştırmanın problemi ortaya konmuştur. Ayrıca çalışmanın amacı, çalışmanın önemi, varsayımlar, araştırmanın kısıtlılıkları ve çalışmada kullanılan bazı terimleri ve bu terimlerin anlamlarını içeren tanımlar bölümlerine yer verilmiştir.

1.1. Problem

Kapitalizm ile birlikte iktidar ilişkileri de değişmiştir. Batı Marksizmi sadece ekonominin değil aynı zamanda kültürün de iktidarın sağlanmasındaki önemine dikkat çeker.

Gramsci’ye (1986) göre iktidar toplum üzerindeki denetimini iki şekilde sağlar. İlki daha önceki yönetim biçimleri gibi toplum üzerinde daha sert ve merhametsiz bir yönetim şeklidir ve bunu “tahakküm” olarak adlandırır. Diğeri ise bireylerin bu tahakküme rıza göstermesini sağlamaktır. İktidar toplum üzerindeki tahakkümü toplumun rızasıyla sağlarsa bu tahakküm “zorlama” ile kazanılmayacaktır ve meşru olarak görünecektir.

Bu rızanın kazanılması iktidarın, kültür alanını kontrol etmesi ve düzenlemesiyle oluşur. İktidar topluma aitmiş gibi görünen kültürü de denetim altına alır ve mevcut düzenin devamını sağlamak için toplumun rıza göstermesini sağlayacak şekilde tekrar yapılandırır (Jenks, 2007). İktidar kültürü standartlaştırarak insanlara sunar ve insanların bu verili kültürü içselleştirmeleri ve benimsemeleri ile toplum üzerindeki otoritesini sürdürür.

Frankfurt Okulu düşünürleri ise bu standartlaştırma işlemini “kültür endüstrisi” olarak adlandırır. Bu teoriye göre kültür de artık otorite tarafından üretilebilir ve tüketilebilir

bir nesne haline gelmiştir (Horkheimer ve Adorno, 1996). İktidarın ürettiği bu kültür ise tüketime yöneliktir ve toplumsal değerleri ve yaşam tarzlarını da içerir.

İktidarın ürettiği bu kültür -kitle kültürü- herhangi bir yaratıcılığı olmayan ve toplumun da yaratıcılığını körelten ve dışarıda bırakan özellikler taşır. Bu tür bir kültürün yaratılmasının nedeni de iktidarın homojen bir toplum yaratma isteğidir. Bu tür bir toplum kişinin kendinden uzaklaşarak yabancılaşmasına neden olacak ve iktidarın toplum üzerindeki tahakkümünü ve devamlılığını da sağlamaya yardımcı olacaktır (Jay, 2005).

“Adorno ve Horkheimer’in düşüncesinde, kitle kültüründe de varlığını sürdürebilen biricik olumsuzlama belirtisi, entelektüel düzeylerdeki sanatlara değil, bedensel güç ve yeteneklerle yapılan sanatlara görülmekteydi. Örneğin, kendi bedenleri bütünüyle şeyleştiği için, şeyleşmeyi en uç durumuyla sergilemekte olan sirk oyuncularını ya da sanatçıları. Sirk oyuncularını bize, bugüne dek üstüne tül serilip, gözümüzden saklı tutulan durumumuzu görülür kılmakta; kitle kültürünün meta karakterine karşıt bir arayışın habercisi olmaktadır (Jay, 2005:314)”.

Buradan hareketle İngiliz Kültürel Çalışmaları yüksek kültürün değil de toplumun alt düzeylerinde bulunan insanların kültürünün de incelemeye ve araştırılmaya değer olduğunu ve toplumun anlaşılabilir kılınması için bu gündelik kültürün incelenmesi gerektiğini savunurlar (Hebdige, 1988). Toplumun anlaşılabilmesi için sadece yüksek kültürün değil gündelik kültürün de araştırılması gerekmektedir.

Hoggart’ın “The Used of Literacy” adlı çalışması ile beraber işçi sınıfının kültürü de akademik düzeye taşınmıştır. Hoggart çalışmasında iletişim araçlarıyla beraber yayılan kültürün işçi sınıfı üzerindeki etkisini inceler. İşçi sınıfının kendilerine yönelik yayınları nasıl okuduklarını ve yorumladıklarını ve bu kültürel etkilerin kişilerin davranışsal dönüşümleri üzerindeki etkisinin çok ağır bir şekilde gerçekleştiğini öne sürer (Mattelart ve Neveu, 2007).

İngiliz Kültürel Çalışmaları insanların iktidar tarafından iletişim araçları yoluyla kendilerine gönderilen bilgileri geldikleri şekliyle almayabileceği, homojen bir iletinin

olmadığı ve herkesin kendine göre yorumlayarak bu iletileri aldıkları düşüncesinden yola çıkılarak araştırma konuları işçi sınıfından altkültürlere doğru kaymıştır.

1970’lerde ortaya çıkan ve önem kazanan Yeni Toplumsal Hareketler ile birlikte altkültürlerin önemi kendini daha çok belli etmiştir. Çünkü altkültürler kültürel hegemonyaya karşı anlamlandırma yoluyla bir sembolik meydan okuma ortaya koyuyordu. Aynı zamanda işçi sınıfının tüketim alışkanlıklarının değişmesi yoluyla kapitalizmle bütünleşerek muhalif enerjisini kaybetmesi (Marcuse, 1997) de altkültürlere verilen önemin artmasını beraberinde getirmiştir.

Toplumu değiştirme gücü artık marjinallere kaymıştır. Alt kültürler anaakım sembolleri egemen kültürden alıp onlara yeni anlamlar yükler ve simgesel bir şekilde iktidara ve kültürel hegemonyaya meydan okur. Bu simgesel düzeydeki meydan okuma ise direniş unsurları içermekte ve iktidara karşı bir başkaldırı niteliği taşımaktadır.

Oyunu geniş bir çerçeve içinde ele alan ve onu insanlığın kültürel köklerinin temeline yerleştiren Huizinga (2006:171), oyunu “... belli bir yer, zaman ve irade sınırları içinde, aşikâr bir düzene uygun olarak, serbestçe rıza gösterilen kurallara uyularak ve maddi yarar ve gereklilik alanının dışında cereyan eden bir faaliyet” olarak tanımlar.

Oyun, çoğunlukla bir boş vakit geçirme etkinliği olarak kabul edilmiş ve “ciddi” karşısına konmuştur. Nitelendirilmesi ‘ciddi olmayan’ şeklinde olmuştur; fakat oyunlar kimi zaman çok ciddi bir hâl alabilmektedir. Bu durum satranç oyununda açık bir şekilde görülmektedir. Aynı zamanda diğer başka oyunlar da -örneğin briç, bilgisayar oyunları, futbol vb.- büyük bir ciddiyet içerisinde oynanabilir. Oyunun, oynayan kişiye ifade ettiği anlam doğrultusunda bu durum ortaya çıkar. Aynı zamanda kişinin hırsı da ciddiyet durumunu büyük oranda etkilemektedir.

Her şeyden önce gönüllü bir eylem (Huizinga, 2006) olan oyun, kişi istediği zaman ortaya çıkmaktadır. Eyleme katılım zorlama ya da zorunluluk gerektirmez. Eğer ki böyle bir zorunluluk ortaya çıkarsa eylem oyun özelliğini kaybeder.

Çocuk oyunlarından yetişkinlerin oynadıkları oyunlara kadar tüm oyunlar ortak özelliklere sahiptirler. Bu özellikler ise kurallar, mekân, zaman, serbestlik, tekrarlanabilirlik, gerilim, ödül ve istikrarsızlıktır. Oyunun doğasını ve yapılan bir eylem olma durumunu sağlayan bu özellikler ise oyunun doğasını korumak için vardır. Oyunu oynayan kişiler bu kurallara uymakla yükümlüdürler.

Aynı zamanda oyun *auto telos* bir aktivitedir, amacı kendi içindedir (Huizinga, 2006). Oyun bir zorunluluk değil isteğe bağlı ve iradi bir eylemdir. Herhangi bir şeyi başarmak değil sadece oynamış olmak önemlidir.

İnsanın “kendi etkinliği kendisi için özgür olmaya bir etkinlikse, bunu bir başka insanın hizmetinde, egemenliğinde, zorunda, boyunduruğunda yerine getirilen bir etkinlik olarak (Marx, 1975:77-78)” ele alıyorsa, kişi yaptığı eylemden yabancılaşmıştır. Yabancılaşma kişinin kendi iradesi ve isteği dışında bir işi/etkinliği yapması ve kendisi için değil bir başkası için bunu yapması ve işin/eylemin ürününe kendini dışlaştırmasıdır.

Kişi sadece kendi gereksinimlerini doyurduğu ve bilinçli bir şekilde etkin olduğu eylemlere yabancılaşmamıştır ve bu tür etkinliklerde kendisini bulur (Marx, 1975). Kişi kendi etkinliği ile özgürleşir. Yani boş zaman etkinlikleri ile kişi özgürleşir. Boş zamanında, çalışma dışı zamanında kişi istediklerini kendi etkinliği ile gerçekleştirir ve yabancılaşmadan uzaklaşarak etkin bir hâle gelerek özgürleşir.

Hegemonya insanları sadece yabancılaşmış çalışma ile tahakküm altında tutarken kitle kültür endüstrisi ile birlikte boş zaman da kolonize edilmektedir (Horkheimer ve Adorno, 1996). Kültür endüstrisi boş zamanın da içeriğini doldurmakta ve kişilere tüketilebilir bir kültür sunmaktadır. Bu da boş zaman etkinliklerinin de anaakım kültürle bütünleştirildiğini ve kişinin kendisini gerçekleştirerek özgürleşebileceği tek alan olan boş zamanın da kontrol altına alındığını göstermektedir.

Bu süreçten bir boş zaman aktivitesi olan oyun da etkilenir ve en baştaki özgürleştirici özelliği olan *auto telos* durumunu kaybederek bir tüketim aracı haline dönüşür.

“Hangi sınıflamaya dahil edilirse edilsin, başlangıçta çocuk kültürüyle birlikte düşünülen oyun, günümüz kapitalist üretim ve tüketim koşullarında bir serbest zaman etkinliği olarak görülmektedir. Serbest zamanı kâr amacıyla kullanan kapitalist piyasa, bu çerçevede tüketiciliği arttırmak için, açtığı oyun/eğlence merkezleriyle, piyasaya sürdüğü oyunlarla (ve oyuncaklarla), oyunu da alınıp satılabilen bir metaya dönüştürmüştür. Böylece başlangıçta bir serbest zaman etkinliğinden ve ekonomik üretim-tüketim ilişkilerinin dışında olan oyun, tam da tüketim kültürüne eklenmiştir (Akbulut, 2009:76-77)”.

Fakat bazı altkültürler, altkültür kuramının tanımında olduğu gibi, oyunu ve oyun araçlarını çalarak onlara yeni anlamlar yükleyip iktidara karşı simgesel bir meydan okumayı sağlayabilirler. Örneğin Rol Yapma Oyunları ile ilgili bir minyatür figürü oyuncular bir meta olarak satın alırlar. Ama o figürü sadece bir meta olarak kabul etmeyip ona kendi anlamlarını yüklerler. O figür, örneğin bir ejderha, artık bir meta değil o altkültür içerisinde farklı anlamları ve çağrışımları olan bir nesnedir.

Başlangıcı 19. yüzyıl başlarına kadar uzanan Rol Yapma Oyunları (RYO) ilk kez 20. yüzyıl başlarında H.G. Wells tarafından yazılan kurallar kitabı ile sistemli bir oyun hâline gelmiştir. 1974 yılında Dave Anderson ve Gary Ggax’ın düzenlediği ve TSR Inc¹. (Tactical Studies Rules)’den çıkan Dungeons and Dragons (D&D – Zindanlar ve Ejderhalar) RYO’nun popüler hâle gelmesini sağlamıştır (Vučković ,2003).

Mackay (2001) RYO’yu “oyuncuların ve oyun yöneticisinin kurgusal karakterlerinin, kendiliğinden oluşan etkileşimlerinin oluşmasına yardımcı olan kuralların olduğu, bölümlerden oluşan ve katılımcı bir öykü yaratma sistemi (aktaran Carlson, 2007:6)” olarak tanımlar.

Fantastik Rol Yapma Oyunları (FRP) ise D&D Oyuncunun El Kitabı’nda şu şekilde tanımlanmıştır: “...sizin ve arkadaşlarınızın hayal gücünde yaşayan benzersiz bir kurmaca karakter yaratırsınız. Oyundaki bir kişi, Zindancı Başı (Dungeon Master), fantastik bir dünyada yaşayan insanları ve yaratıkları kontrol eder. Siz ve arkadaşlarınız

¹ TSR, 1997 yılında Wizards of the Coast firması tarafından satın alınmıştır. (http://en.wikipedia.org/wiki/TSR,_Inc. Erişim Tarihi 12.01.2009)

Zindancı Başı'nın sizin için daha önceden hazırladığı tehlikelerle yüzleşir ve gizemleri keşfedersiniz (Cook vd., 2000)".

D&D satışa çıktığı yıl 1000\$ gibi küçük bir satış gelirine ulaşırken, daha sonraki yıllarda yakaladığı satış geliri 2.000.000\$'ın üzerine çıkmıştır. Çoğunlukla üniversite öğrencileri arasında popüler olan D&D lise ve öncesi okullarda da oyuncular bulmuştur (Leithart ve Grant, 1988).

Aslında kişi, toplum içinde RYO'lara benzeyen durumlarla her zaman karşılaşır. Örneğin; İngiltere'de "...adalet dağıtma işlemleri sırasında, 'olağan hayat'ın dışına çıkan yargıçlar, cüppe veya peruka takarlar. (...) Perukayı takan başka bir varlık hâline gelmektedir (Huizinga, 2006:108)". Benzer şekilde RYO içinde zekâ düzeyi düşük birini canlandıran insan da o an için gerçek hayatında taşıdığı özelliklerini bir kenara bırakır. Oyundaki rolü gereği çok derin düşünemez, çok fazla sorgulayamaz. Başka bir örnek verecek olursak, oyun içerisinde Paladin² karakterini oynayan bir insan asla kötülük yapamaz; çünkü Paladin olmanın getirdiği zorunluluklar vardır –sadece iyilik yapmak, Tanrı'nın istediklerini yapmak ve bunları Tanrı adına yapmak.

Oyunlarda bir kişi istediği kişi olabilir, gerçek yaşamda ise bir kişidir. İnsan, gerçek hayatta aynı kişinin farklı durumlarını ve duygularını oynamak zorundadır. Oyunda ise istediği kişiyi oynamakta özgürdür. Tabi ki bu durum oyunun kuralları çerçevesinde ortaya çıkar. Oyun kurallarının izin verdiklerinin dışında bir şeyler yapmak hem oyunun doğasını hem de Paul Valéry'nin bahsettiği oyunun büyüsunü bozar³; çünkü oyun kuralları ile vardır ve o kuralları bozmak oyunu bozmak olacaktır.

Diğer bazı oyunların -saklambaç, körebe, satranç, briç, vd.- aksine, RYO'ların genel kuralları firma tarafından belirlenmiştir; lâkin bu kurallara uymak/uymamak ya da

² "Paladin, simgesi 'dünyada doğru ve haklı' olan asil ve destansı bir karakterdir. Bunun gibi, her zaman devam ettirmesi gereken yüksek idealleri vardır. Tarih ve efsaneler içinde Paladin olarak adlandırılabilir birçok kahraman vardır: Roland ve Charlemagne'nin 12 Lordu, Sir Gawain ve Sir Galahad bu sınıfın örnekleridir. Ancak birçok cesur ve destansı asker Paladin'in idealleri doğrultusunda yaşamaya çalışmış ve başarısız olmuştur (Cook, 1995)".

³ "...bir oyunun kurallarından kuşku duymak asla mümkün değildir. Çünkü onları belirleyen ilke tartışmasız niteliktedir. Kurallar ihlal edilir edilmez, oyun evreni çöker, oyun diye bir şey ortada kalmaz. Hakemin düdüğü büyüü bozar ve 'bildik dünya'nın mekanizmasını bir an için geri getirir (aktaran Huizinga, 2006:29)".

kuralları deęiřtirmek oyuncuların elindedir. Oyun Yöneticisi, yazdığı senaryoya göre kendi kurallarını oyuna dâhil edebilir. Ayrıca Oyun Yöneticisi ve oyuncular kendi içlerinde tartışarak olağan kurallara göre yeni ve onlardan farklı kurallar da koyabilirler.

Masaüstü RYO'ların oynanışı sırasında istenilen eylemi gerçekleştirip gerçekleştirilememek “zar atılması” ile belirlendięi için kazanma durumu bir yönüyle şansa baęlıdır. Oyuncu bazı durumlarda şansını kendi eli ile doğurur; bazı durumlarda ise ZB'ye (zindancı başı) bu işi bırakır. Bu durumda oyunun kaderi/sonucu en kaba şekli ile “şans” ile belli olmaktadır. Diğer oyunlardan farkı ise burada kendini belli etmektedir. Fark, kazanmak ve kazanmanın sonucu olarak elde edilen ödülüdür.

Tabi ki burada, RYO'da kazanmanın ne olduęu sorusunu cevaplamak gerekir. RYO'larda kazanılacak bir şey yoktur; yani oyunun sonunda bir ödül veyahut bir üstünlük söz konusu deęildir; çünkü grupça oynanan ve hayal gücünde gelişen bir oyundur. Sonunda bir ödül vaat etmez. Karşılıklı deęil beraber oynanan bir oyun olduęu için de Huizinga'nın bahsettięi ödül kavramından⁴ uzaktır. Senaryo dâhilinde bir şey başarıyorsa bu bir kişinin deęil grubun başarısıdır. Aynı zamanda ZB'nin aktardığı senaryoda ZB'yi yenmek gibi bir durum da söz konusu deęildir.

RYO'lar genellikle fantastik kurgu, bilim kurgu, cyberpunk, Orta Çaę, Amerika'daki mafya dönemi, vampirler ve kurt adamlardan etkilenen hikâyeler üzerinden oynanmaktadır.

Verili senaryoların oynanabildięi gibi insanların kendi yaratıları olan evrenlerde de oyunlar oynanabilir. Olmayan dünyaların yanı sıra, bilinen dünyanın da oynandığı oyunlar vardır. Cyberpunk oyunları genellikle şu anda yaşanan dünyada (evren, toprak parçası, mekân olarak) geçer. Cyberpunk oyunları karanlık bir gelecek düşüncesi üzerine kurulmuştur ve aynı zamanda bir düzen eleştirisidir.

⁴ “Oyun bir ödülü varsaymaktadır. Bunun simgesel, maddi veyahut tamamen soyut bir deęeri olabilir. ... Beden gücü, silah, deha veya eller, gösteriş, büyük sözler, övünme, palavra, hakaret yardımıyla; zar fıncanıyla, hatta hile ve aldatmacaya başvurarak mücadele edilmektedir (Huizinga, 2006:76-77)”.

RYO, ortaklaşa karar verilen zaman ve mekânlarda oynanır. Oyun grubunda ise kimlerin yer alacağı ya da oyunu kimlerin oynayacağı belirlenen bir eylemdir. Her insan her oyun grubuna giremez. Oyun yöneticisi, oyun oynatmak istediği grupta bazı özellikler arayabilir ve o özellikleri taşımayan insanı oyun grubuna dâhil etmeyebilir. Oyunlar sadece arkadaş grubu ya da oyun grubu içerisinde oynanmaz. Birçok insanın aynı anda oyun oynaması için düzenlenen etkinlikler vardır. Bu tür etkinliklerin adı ise “oyun toplantısı” (convention) olarak geçer.

İrlanda’da 6, Avustralya’da 14, Güney Afrika Cumhuriyeti ve Kanada’da 5, İngiltere’de 29, Amerika Birleşik Devletleri’nde ise 86 tane düzenli olarak gerçekleşen oyun toplantısı vardır⁵. JesterCon adıyla Tazmany’a da her ay gerçekleşen bir oyun toplantısı vardır. ABD’de ise dünyanın en eski oyun toplantısı Winter War adıyla 1974 yılından beri düzenlenmektedir. Ayrıca Warpcon⁶ ise İngiltere’de 20. kez Ocak 2009’da toplanmıştır.

Hollanda’da, Elf Fantasy Shop’un düzenlediği ve Avrupa’nın en büyük oyun toplantısı olan “Elf Fantasy Fair” ise 2001 yılından beri gerçekleşmektedir. Bu oyun toplantısı için Archeon Parkı’nın ismi her yıl oyun toplantısı için “Elfie” olarak değiştirilmektedir. Elf Fantasy Fair 2001 yılında 7.500, 2002’de 12.000, 2003’te 18.000, 2004’te 20.000 ve 2005 yılında ise 21.400 katılımcı toplamıştır (Copier, 2005).

Oyun toplantılarının yanı sıra oyun, oyuncular arası iletişim, oyun toplantıları hakkında bilgiler, hikâyeler, oyun evrenleri hakkında tartışmalar ve oyun ile ilgili fotoğrafların olduğu paylaşım ve forum siteleri de bulunmaktadır. Avrupa genelinde, önemli ve büyük olan 20, Kuzey Amerika’da 51, Okyanusya’da 3 paylaşım ve forum sitesi vardır. İngiltere’de 19, Belçika’da ise 2 adet forum ve paylaşım sitesi vardır.

RYO’ların çok sayıda oyuncusu olmasının yanında toplum üzerinde daha fazla etkisi de vardır. Mackay (2001) D&D’nin yaratıcıların olağan fantastik kurgu edebiyatından, özellikle de Yüzüklerin Efendisi’nden yararlandıklarını belirtir: “Ayrıca, yazarlar da

⁵ <http://us.mirago.com/scripts/dir.aspx?cat=Top%2fGames%2fConventions> (Erişim Tarihi 12.01.2009)

⁶ <http://www.warpcn.com/> (Erişim Tarihi 17.05.2010)

kitaplarında oyunlardan yararlanmışlardır. Bu ise diğer Rol Yapma Oyunlarından etkilenen sinemada bir evrime yol açar (akt. Carlson, 2007:6)”.

Fantastik kurgu edebiyatı 1800’lü yıllara kadar uzanıyorsa da şu anki popülerliğini J.R.R. Tolkien’in Yüzüklerin Efendisi serisine borçludur (Silverberg, 2003). D&D’nin popülerleşmesi ve oyuncu sayısının artmasıyla birlikte fantastik kurgu edebiyatı eserlerinde de bir artış olduğunu görülür. D&D oyunlarından türeyen Ejderha Mızrağı (Dragonlance), Unutulmuş Diyarlar (Forgotten Realms) ve Ravenloft evrenleri önemli sayıda eser barından kitap serileri oluşturmuşlardır. Ejderha Mızrağı 213⁷, Unutulmuş Diyarlar 248⁸ ve Ravenloft 23⁹ kitaptan oluşan serilerdir.

Bu tür edebiyat eserlerinin yanı sıra RYO’lar müzik ve sinemada da etki göstermiştir. Star Wars’ın yakaladığı başarıdan sonra Hollywood’da çok sayıda fantastik kurgu film çekilmiştir (Mackay, 2001). 2000’li yıllarda ise yine fantastik kurgu filmlerin çekimlerine devam edilmiştir. Yüzüklerin Efendisi üçlemesi, Harry Potter serisi, Spiderwick Günceleri, Underworld serisi ve In the Name of the King adlı filmler 2000’li yıllarda çekilen fantastik kurgu filmlere örnek olarak verilebilir.

1990’lı ve 2000’li yıllarda ise Power Metal adı verilen müzik türünde fantastik kurgu temalı eserler yer bulmuştur. J.R.R. Tolkien’in, M. Weis ve T. Hickman’ın eserlerinden beslenen şarkılar bestelenmiştir ve RYO’lar bu alanda da etkisini göstermiştir

RYO’nun ortaya çıkması ile birlikte RYO konusunda dergiler de ortaya çıkmıştır. Bu dergiler hem şirketler tarafından hem de oyuncular tarafından piyasaya sürülmüştür. Dergilerde oyun evrenleri, karakterler, oyunun özellikleri ile ilgili bilgiler, fantastik kurgu temalı hikâyeler ve yeni senaryolar yer almaktadır. Adventurer, Challenge, Different Worlds, Dragon, Fantasy Chronicles, Role Player Independent ve White Dwarf bu dergilerden bazılarıdır.

⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Dragonlance_novels (Erişim Tarihi 12.01.2009)

⁸ http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/List_of_novel_series (Erişim Tarihi 12.01.2009)

⁹ <http://en.wikipedia.org/wiki/Ravenloft#Novels> (Erişim Tarihi 12.01.2009)

Masaüstü oyunlar, LARP'lar (Canlandırılmalı RYO)¹⁰ ve çevrimiçi RYO'lar hakkında çok sayıda çalışma yapılmıştır. RYO'ların oyuncularına sunduğu gerçeklik, oyunun oyuncuların gündelik yaşamlarına etkisi, RYO ve fantastik kurgu edebiyatı hakkında dilbilim çalışmaları, RYO'larda anlatımın önemi, RYO'nun diğer oyunlar içindeki yeri ve farklılıkları hakkında araştırmalar (Turkle, 1994; Tychsen, Hitchens, Brolund ve Kavakli, 2005; Tan, 2003; Waskul ve Lust, 2004; Heliö, 2004; Mazalek, Mironer, O'Rear ve Devender, 2008; Lindley ve Eladhari, 2005; Leppälahti, 2003 ve 2004; Falk ve Davenport, 2004; Konzack, 2007; Söderberg, Waern, Åkesson, Björk ve Falk, 2004) yapılmıştır¹¹.

RYO hakkındaki en önemli çalışmalardan biri 1983 yılında Gary Alan Fine'in yaptığı *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds* ve Daniel Mackay'ın 2001 yılında yaptığı *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art* isimli çalışmalarıdır. Fine (2002:1), çalışmasının amacını "... çağdaş kentli boş zaman altkültürünü analiz etmek ve açıklamak, altkültürel sistemlerin oluşması ve gelişmesini anlamak ve insanların sosyal dünyada anlamlar ve aidiyetler yaratma süreçlerini anlamak..." olarak ortaya koyar.

RYO, oyuncuları için auto telos bir aktivite olması ve kişilerin kendilerini toplumsal olarak ifade etmelerinde siyasi görüş, etnisite, cinsiyet, sınıf, meslek gibi alanlardan ziyade ait hissettikleri bu kültür içerisinde tanımladıkları bir durum olarak önem taşımaktadır.

Bu yüzden bu platform da bir iktidar mücadelesi alanına dönüşmüştür. Bir yandan oyuncular auto telos bir aktivitede bulunarak özgürleşmekte diğer yandan ise kültür endüstrisi bu altkültürü de soğurmaya ve metalaştırmaya çalışmaktadır.

RYO ile ilgili olan araçların hepsi şirketler tarafından piyasaya sürülmektedir: Kutulu oyunlar, minyatür figürler, zarlar, vs. Fakat RYO altkültürü üyeleri aldıkları bu eşyaları verili oldukları şekilde kabul etmeyip, onlara yeni anlamlar yükleyerek kendilerine mal ederler.

¹⁰ Oyuncuların, canlandırdıkları karakterlerin fiziksel hareketlerini de yaptıkları RYO'dur.

¹¹ Ayrıntılı liste için bkz. <http://www.rpgstudies.net/>

1990'lı yıllarda RYO ile tanışan Türkiye'de ise RYO altkültürü sahip oldukları ve ürettikleri ile önem taşımaktadır. Üniversitelerde bulunan 25 öğrenci kulübü ve bu kulüplerin 9'unun düzenlediği büyük oyun toplantıları, bağımsız topluluklar¹², RYO ile ilgili dergiler, çeşitli paylaşım ve forum siteleri ile bir fenomen olarak ortada bulunmaktadır.

Türkiye'deki RYO grubunun altkültürel özellikleri ve insanların bu oyunu neden oynadıkları ve bu gruba katılarak kişilerin ne tür ihtiyaçlarını karşıladıkları ise bilinmemektedir. Huizinga'nın (2006) kitle toplumunda oyunun bittiğini savlamasına karşın RYO grupları hem altkültürel hem de oyun çalışmaları açısından önem taşımaktadır.

1.2. Amaç

Bu çalışmanın temel amacı Türkiye'deki RYO gruplarının üyelerinin kendilerinden yola çıkarak Türkiye'de RYO'yu tanımlamaktır. Bu amaç doğrultusunda ise şu sorulara cevaplar aranacaktır:

- RYO'nun Türkiye'deki gelişim süreci nasıl olmuştur?
 - RYO Türkiye'de ne zaman oynanmaya başlamıştır?
 - Türkiye'de RYO nasıl yayılmıştır?
- RYO grubu üyelerinin demografik özellikleri nelerdir?
- RYO gruplarına katılım nasıl ve neden gerçekleşmektedir?
- RYO grubu üyelerini oyunu oynamaya iten nedenler nelerdir?
 - RYO oyuncularının takip ettiği yayınlar var mı?
 - Katılımcılar RYO ile nasıl tanışıyorlar?

¹² Bkz. <http://www.kulesakinleri.org>

1.3. Önem

Yurt dışında konu hakkında çalışmalar yapılmışsa da Türkiye’de RYO ve FRP altkültürü hakkında bir çalışma yapılmamıştır. Bu bakımdan çalışmanın sonucunda ulaşılabilecek olan bilgiler Türkçe altkültür ve oyun literatürüne bir katkı yapacaktır. Ayrıca RYO gruplarının altkültürel özelliklerinin ortaya çıkarılması konu hakkında yapılacak sonraki çalışmalar için gerekli verileri sağlayamaya yardımcı olacaktır.

1.4. Varsayımlar

- RYO oyuncularını bir altkültür grubu oluşturur.

1.5. Sınırlılıklar

- Araştırma oyun toplantılarına katılan RYO oyuncularını ile sınırlıdır.
- Araştırma RYO’nun Türkiye’deki durumu ile sınırlıdır.
- Araştırmada herhangi bir genelleme kaygısı güdülmemiştir.

1.6. Tanımlar

• **AD&D:** Advanced Dungeons and Dragons (Geliştirilmiş Zindanlar ve Ejderhalar) TSR Inc. ve sonrasında Wizards of the Coast (WOC)’tan çıkan Zindan ve Ejderhalar oyununun ikinci ve sonraki sürümlerine verilmiş isim.

• **D&D:** Dungeons and Dragons (Zindanlar ve Ejderhalar) ilk sürümü 1974 yılında çıkmış ve 2008 yılına kadar 4 farklı sürüm şeklinde piyasaya sürülmüştür. 1997 yılına kadar TSR Inc.’den çıkmış, 1997 sonrasında ise TSR’nin Wizards of the Coast tarafından satın alınmasıyla beraber Wizards of the Coast tarafından piyasaya sürülmüştür.

• **Game Master:** Oyun yöneticisi. RYO ve FRP’lerde oyundaki senaryoyu hazırlayan ve yöneten kişi.

- **Dungeon Master:** Zindancı başı. Oyun yöneticisininin FRP’deki adı.

• **Karakter sınıfı:** RYO ve FRP’lerde kişilerin yarattıkları karakterleri yerleştirdikleri sınıftır. Savaşçı (Warrior), Büyücü (Wizard), Keşiş (Priest), Düzenbaz (Rogue) gibi karakter sınıfları vardır.

• **Diyar:** Rol Yapma Oyunu senaryolarının geçtiği dünyalar. Oyun evreni ve Oyun dünyası olarak da kullanılmaktadır.

• **RPG:** Role Playing Game -Rol Yapma Oyunu.

• **FRP:** Fantasy Role Playing – Fantastik Rol Yapma

• **LARP:** Live Action Role Play – Canlandırılmalı Rol Yapma Oyunu

• **MuD:** Multiple-User Dungeons/Dimensions. Bilgisayar aracılığı ile oynanan eşzamanlı ve yazı tabanlı RYO

• **cRPG:** Computer Role Playing Games – Bilgisayarda oynanan Rol Yapma Oyunları

• **MMORPG:** Massively Multi-Player Role-Playing Games – Devasa Çemrimiçi Rol Yapma Oyunu

• **TCG:** Trading Card Game – Değiş-tokuş Kart Oyunları

• **Convention:** Birçok insanın aynı anda oyun oynaması için düzenlenen “oyun toplantısı”.

• **NPC:** Non-Playing Character. Oyun yöneticisinin oyun içerisinde kendisinin oynattığı karakterler.

• **Melee Class:** Daha çok fiziksel kuvvete dayalı olan savaşçı karakterleri içeren karakter sınıfı.

• **Spellcaster:** Büyü yapan karakter sınıfları. Bunların içerisinde Mage, Wizard, Sorcerer, Battle Mage, Cleric bulunmaktadır.

2. YÖNTEM

"Rol Yapma Oyunları ve Türkiye’de Fantastik Rol Yapma Oyunları Altkültürü” konusunu işleyen araştırmanın bu bölümünde araştırma sürecinde ne tür kaynakların kullanıldığı, verilere nasıl ulaşıldığı, verilerin nasıl toplandığı ve işlendiği hakkında bilgiler verilmiştir.

2.1. Araştırma Modeli

Araştırmanın amacı var olan bir durumu anlayıp, onu ortaya koymak olduğu için araştırma “tarama modeli”ndedir. “Tarama modelleri, geçmişte ya da hâlen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır (Karasar, 2002:77)”.

“...’nitel araştırma’, gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanabilir. ... nitel araştırma, problemi oluşturan değişkenleri birbirinden bağımsız olarak inceleme yerine, bu değişkenlerin birlikteliğini ön plana çıkarmaya çalışır. Değişkenleri, kendi başına anlamlı olmadığı, her değişkenin ilgili diğer değişkenlerden etkilendiği ve bu birlikteliğin ilgili değişkene gerçek anlamını kazandırdığı varsayılır (Yıldırım ve Şimşek, 2001:39,44)”.

Bu doğrultuda araştırma nitel araştırma yöntemleri ile şekillendirilmiştir.

2.2. Çalışma Kümesi

Araştırmanın çalışma kümesini ulaşılan katılımcılar ve derinlemesine mülakat yapılan oyun yöneticileri oluşturmaktadır.

Yarı yapılandırılmış görüşme oyun yöneticileri ve üniversite kulüpleri yöneticileri ile yapılmıştır ve yarı yapılandırılmış görüşme örnekleme “kartopu örnekleme (zincir örnekleme)” yöntemi ile belirlenmiştir. Zincir örnekleme şu şekilde tanımlanır;

“... arařtırmacının problemine iliřkin olarak zengin bilgi kaynađı olabilecek birey ve durumların saptanmasında özellikle etkilidir. ... Sreç ilerledikçe elde edilen isimler veya durumlar tıpkı bir kartopu gibi byyerek devam edecek, belirli bir sre sonra belirli isimler hep ne çıkmaya bařlayacak, arařtırmacının grřmesi gereken birey sayısı veya ilgilenmesi gereken durum sayısı azalmaya bařlayacaktır (Yıldırım ve řimřek, 2006:111)”.

Anket alıřması Ankara Orta Dođu Teknik niversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluđu'nun organize ettiđi METUCON 2010'da katılımcılara uygulanmıřtır ve oyun toplantısına katılan oyuncular arařtırmanın alıřma kmesini oluřturmaktadır.

2.3. Verilerin Toplanması

Arařtırma srecinde veri toplanılan kaynaklar;

- Kiřiler (METUCON'10'a katılan oyuncular, oyun yneticileri),
- İnternet siteleri (www.frpnet.net, www.frpworld.com, kldskp.wordpress.com),
- Oyun reticisi firmalar tarafından hazırlanan kurallar kitapları (Zindanlar ve Ejderhalar Oyuncunun El Kitabı),
- Filmler (BenX) ,
- Dergiler'dir (Dragon, Konuřan Zar, Kaleidoskop).

Arařtırma srecinde veri toplamak iin yarı yapılandırılmıř grřme ve anket yntemleri kullanılmıřtır.

Yarı yapılandırılmıř grřme, yapılandırılmıř grřme gibi daha nceden hazırlanmıř sorular ile gerekleřir; ama yapılandırılmıř grřmeden farklı olarak nceden hazırlanmıř soruların belirli bir sırayı takip etme zorunluluđu yoktur ve daha nceden belirlenmeyen ek soruların sorulabilmesine izin veren daha esnek yapıda bir grřme trdr. Grřme tekniđi “...grřlen kiřilerin bakıř aıllarını ortaya ıkarmak amacındadır. Bu nedenle, grřlenlerin anlam dnyalarını, duygu ve dřncelerini anlamak ... yzeyssel deđil, daha derin bilgi edinmek esas gayedir (Kuř, 2003:87)”.

Görüşmeler internet üzerinden ve mümkün olduğu ölçüde yüz yüze yapılmıştır. Toplamda 7 görüşme yapılmış; bu görüşmelerin dördü yüz yüze yapılmış ve ses kayıtları alınmıştır. Diğer üç tanesi ise internet üzerinden gerçekleştirilmiştir. Görüşme için önceden hazırlanan sorular uygulanan anket sonuçlarına göre oluşturulmuştur.

Anket uygulaması açık ve kapalı uçlu sorulardan oluşturulmuştur. “Açık veya ‘serbest’ soru ... yanıtlayıcının istediği şekilde cevap verebileceği ve tek bir alternatifle kısıtlı tutulamayacağı (Duverger, 2002:195)” sorulardır. Kapalı uçlu sorularda ise “... alternatif cevap seçeneklerinin bir listesi verilir ve cevaplayıcılardan düşüncelerini en iyi yansıtan seçenek/seçenekleri işaretlemeleri istenir (Baş, 2006:57)”. Kapalı uçlu sorular ile grubun demografik özelliklerinin, açık uçlu sorular ile de grubun altkültürel özelliklerinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

Anket çalışması hazırlandıktan sonra uzman kişilerden eleştiriler alınmış ve ön test olması amacıyla Anadolu Üniversitesi Bilgi ve Zekâ Oyunları Kulübü FRP Topluluğu'nun düzenlediği Convention Anadolu 6'da uygulanmıştır. Convention Anadolu'nun tercih edilme nedeni katılımcı sayısının düşük olmasıdır.

Convention Anadolu'da yapılan çalışmada anketin eksiklikleri görülmüş ve tekrar düzenlenmiştir. Daha sonra Orta Doğu Teknik Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğunun düzenlediği METUCON'10'da anket çalışması uygulanmıştır. Dağıtılan 140 anketin 122'si (%87) geri dönmüştür.

2.4. Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması

İki farklı veri toplama yöntemi ile toplanılan verilerin çözümlemesi de farklı şekillerde yapılmıştır.

Yarı-yapılandırılmış görüşmelerin kayıtları ilk olarak deşifre edilerek düz yazıya çevrilmiş. Daha sonra ise bu metinler “betimsel analiz” kuralları içerisinde incelenmiştir. Betimsel analiz yönteminde veriler önceden belirlenmiş temalar çerçevesinde ele alınır ve uzun alıntılarla araştırma metninin içerisinde yer alır.

Katılımcıların demografik özelliklerini ortaya çıkarmak amacıyla sorulan kapalı uçlu soruların çözümlenmesi “tanımlayıcı istatistik” tekniğiyle yapılmıştır. “Anket araştırmalarında kullanılan tanımlayıcı istatistikler toplamları (sayı ya da frekanslar), oranları (yüzdeler), ortalamaları (aritmetik ortalama, mod, medyan) ve değişkenlik ölçülerini (değişim aralığı, standart sapma) içerir (Baş, 2006:129)”.

Anket çalışmasında yer alan açık uçlu sorular için öncelikle kategoriler oluşturulmuştur. Bu kategoriler daha sonra birleştirilmiş ve kategori sayıları azaltılmıştır. Kategoriler oluşturulduktan sonra elde edilen veriler tanımlayıcı istatistik yöntemi ile yorumlanmıştır.

İki farklı örneklemden elde edilen veriler ise “Temellendirilmiş Kuram (Grounded Theory)¹³” temelinde yorumlanmıştır. “Temellendirilmiş Kuram araştırması, hakkında çalışılacak alana odaklanma ile başlar ve gözlem ve mülakatları da içeren, değişik alanlardan veri toplama ile devam eder. ... Temellendirilmiş Kuram’ın genel amacı olayın anlaşılması ile birlikte bu anlam doğrultusunda teoriler üretmektir (Haig, 1995:1)”.

“... ‘temellendirilmiş’ ifadesi, kuramın veriler temelinde geliştirileceği, dolayısıyla verilerle temellendirileceği anlamına gelir. ‘Kuram’ ise araştırma verilerinin toplanması ve bu verilerin çözümlenmesinin amacının, kuram üretmek olduğunu ifade eder. Temellendirilmiş kuramın ana fikri, kuramın verilerden tümevarımsal olarak geliştirileceğidir (Punch, 2005:156)”.

2.5. Geçerlilik ve Güvenilirlik

Yarı-yapılandırılmış görüşmelerin güvenilirliği yapılacak deşifrelerin ve orijinal kayıtların başka kişiler tarafından karşılaştırılması ile saptanmıştır. Deşifre işleminde herhangi bir farklılığa saptanmamıştır.

¹³ ‘Grounded Theory’, Barney G. Glaser ve Anselm L. Strauss tarafından 1967 yılında "sosyal araştırmadan elde edilen veri ile sistematik teori elde etmeyi mümkün kılar" (aktaran Hunter ve diğerleri, 2005:58) şeklinde tanımlanmıştır.

Anket çalışması uzman kişiler tarafından incelenmiş ve eksiklikleri görülmüştür. Eleştiriler yönünde tekrar düzenlenen anket çalışması için Convention Anadolu'da ön test çalışması yapılmıştır. Ön test çalışması sonucu anket tekrar düzenlenmiş ve METUCON'10'da uygulanmıştır.

Anket çalışmasında kodlayıcının güvenilirliği de önem taşır. Kodlayıcının güvenilirliği ise farklı kodlayıcıların aynı metni aynı şekilde kodlamalarına ya da aynı kodlayıcının aynı metni farklı zamanlarda aynı şekilde kodlamasına bağlıdır (Bilgin, 2006). Kodlayıcılar arası tutarlılığı için Fleiss' Kappa yöntemi uygulanmıştır. Fleiss' Kappa, 3 ve daha üzeri sayıda kodlayıcı arasındaki tutarlılığı ölçen bir yöntemdir.

Yapılan Fleiss' Kappa analizi sonucunda kodlayıcılar arası tutarlılığın %83,74 olduğu saptanmıştır. SPSS paket programı çok sayıda kodlayıcı arasındaki tutarlılığı ölçemediği için kodlayıcılar ikiye bölünerek Cohen's Kappa analizi yapılmıştır. Üç farklı grubun tutarlılıklarının ortalaması alınmış ve bu ortalama %83 olarak hesaplanmıştır.

Nitel araştırmalarda geçerlilik ve güvenilirliği sağlamada kullanılan diğer bir yöntem ise "Çeşitleme (Method Triangulation)"dir. "... çeşitleme, araştırma sonucu elde edilen sonuçların farklı boyutlardan değerlendirilmesine ve anlamlandırılmasına yardımcı olabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2001:94)". Aynı zamanda yöntem çeşitlemesi elde edilen verilerin birbirleri ile karşılaştırılmasına izin verir.

Şencan (2005:130) çeşitlemeyi "üçleme" adı ile anlatır:

"Üçleme, birden fazla ölçüm yöntemini kullanarak sistematik hatayı (yöntem hatasını) azaltmaktır. Araştırmacı anket yöntemiyle topladığı verileri inceleyerek bu verilere ait sonuçları; (a) gözlem değerleriyle ve (b) önceki araştırma bulgularıyla tutarlı olup olmadığını inceler. Eğer tutarsızlıklar saptanmışsa bunların araştırmada kullanılan yöntemin hangi öğelerinden kaynaklandığını bulmaya ve yöntemle ilişkin bu olumsuz etkenleri ortadan kaldırmaya çalışır".

Arařtırma srecinde 2 farklı veri toplama yntemi uygulanmıř ve bu sayede yukarıda belirtilen “eřitleme – leme” yntemi kullanılarak arařtırmanın geerlilięi saęlanamıřtır.

3. OYUN ve RYO

Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence; kumar; tiyatro ve sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi; sahne veya mikrofonda oynamak için hazırlanmış eser, temsil, piyes (TDK; 1998) vb. anlamlarına gelen *oyun* kelimesi Türkçe “boş vakit geçirmek” anlamına gelen *oy-* kökünden türemiştir (Nişanyan, 2008).

Oyun kelimesinin İngilizce karşılığı olan “game” sözcüğü ise Eski İngilizcede neşe, keyif, eğlence anlamlarına gelen “gamen” kelimesinden gelmektedir. Gamen kelimesi ise Got dilindeki “gaman” sözcüğü ile türdeşdir. Gaman kelimesi ise Eski Almancada yer alan “ortak, toplu” anlamına gelen ön ek *ga-* ile “insan, kişi” anlamına gelen *mann* kelimelerinden türemiş ve “birlikte olan insanlar anlamında ortaya çıkmıştır. “Kurallara göre oynanan yarışma, mücadele” anlamını ise 1300’lü yıllarda ile kazanmıştır (Harper, 2001).

Huizinga (2006:50) oyunu “...özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyet” olarak tanımlarken, “The Ambiguity of Play” adlı çalışmasında Sutton-Smith (2001) oyun hakkında çok sayıda ve değişik tanımlama olduğundan bahseder.

Konu üzerinde çalışma yapan bilim adamı ve alana bağlı olarak farklı tanımlar kazanan oyun, oyun çalışmaları alanında “... aynı anda iki yöne giden ve belirli olmayan (amphibolous)”, antropoloji alanında “... gerçeklik ve gerçek dışılık arasında bir eşik”, biyoloji alanında “... görülenin hem olduğu hem olmadığı, bir paradoks”, dramaturgi alanında “... oyunsu bir ısırış sadece ısırış değil, aynı zamanda olmayan bir ısırış değildir; iki negatifliğin toplamı olan bir pozitiflik (Sutton-Smith, 2001:1)” olarak tanımlanır.

Caillois (2001:1-6) “Man, Play and Games” kitabında oyunu, “...kesin olarak hayatın geri kalanından zaman ve mekân olarak dikkatlice yalıtılmış, ... sonucunda hiçbir ürün

ortaya çıkarmayan ... kaynağı eğlence ve haz olan serbest ve gönüllü bir etkinlik” olarak tanımlamıştır.

Oyun, kişinin kendi iradesi ve isteği ile bilerek, isteyerek ve özgürce yapılan/gerçekleştirilen, kendi sorgulanamaz -oyun başladıktan sonra- kuralları olan, belirli bir yerde ve zamanda meydana gelen, belirli bir sonu/sonucu olmayan ve amacı kendinde olan bir faaliyettir.

Oyun her şeyden önce amacı kendi içinde olan bir eylemdir. Oynamanın nedeni kişinin hayatını idame ettirecek ekonomik koşulları sağlamak, bir kimsenin hayatını kurtarmak, herhangi bir maddî yarar sağlamak değildir; neden ve amaç sadece “*oynamış olmak*”tır.

Oyunun içinde bulunmayan bir kişiye gördükleri kimi zaman anlamsız gelebilir; çünkü o anda oyun içinde değil gerçek dünyadadır. Başlama anından önce üzerinde anlaşmaya varılan kuralları bilmez ve dolayısıyla yaşananlar dışarıdan baktığı için ona saçma gelir. Örneğin Karanlıklar Dünyası (World of Darkness) temalı bir RYO oyununda kendisine “ben Promethean’ım¹⁴” diyen bir kişinin yaptıklarını oyunda olmayan bir kişi saçmalık olarak nitelendirebilir.

Oyunun amacı, oyunun üzerinde kurulu bulunduğu “eğlence ve haz”zı sağlamaktır. Oyunların genel amacı “bir şeyleri başarmak” olarak görülmektedir; fakat gerçek amaç hedeflenen eylemin başarılması için yapılanların getirdiği/ortaya çıkardığı haz ve eğlencedir. Bir RYO senaryosunda amaç bir mücevheri (örneğin Yüzüklerin Efendisi kitabında bahsi geçen Tek Yüzük), bir sihirli eşyayı (örneğin Ejderha Mızrağı Destanı üçlemesinde bahsi geçen Fistantilus’un Büyü Kitabı) bulmak, bir canavarı öldürmek, bir bilmeceyi çözmek olabilir. Fakat oyuncular oyunu bu görevleri yerine getirmek için değil, birlikte geçirilen zamandan keyif almak ve eğlenmek için oynarlar.

“Oynanan her oyun istisnâ ve benzersizdir (Huizinga, 2006:30)”. İstisnâ olması kişiye özel olmasından kaynaklanmaktadır. Kişi oynayıp oynamamakta serbesttir; ama oyuna bir kez başlanıldığında oyun katılımcıya/katılımcılara özgü ve özel bir hâle gelir.

¹⁴ Promethean, Frankenstein ve benzeri hikâyelerden etkilenilerek yaratılmış canlılardır. Kimya yoluyla ölümlere can verdikten sonra ortaya çıkan canlılar bu gruba girer.

Katılımcıların dışındaki bir kimseye ait değildir. Bununla birlikte her insanın diğerlerinden farklı olması, diğerlerinden daha farklı düşünmesi de oyunu benzersiz kılan bir durumdur.

Her insan herhangi bir durumda farklı davranacağı için oyun sürecinde de verdiği kararlar diğerlerinden farklı olacaktır. Oyuna karşı olan tutum, bireysel tutumlar oyun sürecine etki edecektir. Oynanan oyun her ne kadar aynı olsa da oynanma şekli ve sonucu farklı olacaktır ve bu da oyunu benzersiz, biricik kılacaktır. Örneğin bir RYO senaryosunda yönelimi “kuraltanılmaz nötr” olan “savaşçı” bir karakter öldürülmek üzere olan bir kişiye rastladığında farklı oyuncuların elinde farklı şekillerde davranacaktır. Kimisi görmezden gelir, kimisi duruma müdahale eder, kimisi yardım etmeye çekinir; fakat ne olursa olsun bu kararların uygulanma şekli farklı olacaktır. Aynı zamanda RYO grupça oynanan bir oyun olduğu için aynı anda aynı kararları veren ve bunları aynı şekilde uygulayan birbirinden farklı çok sayıda kişiyi bulmak neredeyse imkânsızdır. Bütün bunlar ise oyunun “benzersiz” olma durumunu pekiştirir.

“...oyun kolektif bir eylemdir ve sadece iyi düzenlenmiş bir etkileşimle oluşur (Fine, 2002:6)”. Çoğu oyun insanın tek başına oynayabileceği özelliklere sahip değildir. Caillois’in (2001) oyun sınıflandırmasında yer alan ve “ilinx/vertigo” olarak adlandırdığı oyunları insan tek başına oynayabilir ya da insan oyuncularla, eşyalarla tek başına oyun oynayabilir; fakat bunların dışındaki oyunları insan tek başına oynayamaz ve bir oyun grubuna ihtiyaç duyar.

“İyi düzenlenmiş bir etkileşim” grubu bir arada tutar ve oyunun sağlıklı bir şekilde devam etmesini sağlar. Oyun başlamadan önce kurallara karar verilir, oyunu bozacak tutumlar ortaya konur ve bunların üzerinde mutabık kalınması gerekir. Çünkü bu “sınır”ların dışına çıkmak oyunu bozacak, oyunun büyüsunü dağıtacaktır. Bu durumda kolektiflik ortadan kalkacak ve oyun yok olacaktır.

RYO’larda karakterlerin neler yapabileceği karakter özellikleri ve yeteneklerine göre önceden belirlenmiştir. Bir oyuncunun bu sınırlar dâhilinde oynaması gerekir. Örneğin bir oyuncu oyun sistemi hakkında derinlemesine araştırma yaparak oyuna gelebilir ve

bulduklarını kötü şekilde -oyuna zarar verecek yönde; bu ise senaryonun çökmesine neden olabilir- kullanırsa kolektiflik dağılır, etkileşim ortadan kalkar ve sonucunda oyun biter.

Gündelik yaşamımıza yön veren örfler ve âdetler oyun sırasında geçerliliğini yitirir (Huizinga, 2006). Normal yaşantımıza yön veren bu kurallar oyun sırasında yerini oyunun “*üzerinde uzlaşmış kuralları*”na bırakır. Oyunun sağlıklı ve bozulmadan devam edebilmesi için bu kurallara uymak zorunludur.

RYO’larda oyuncunun gerçekten rol yapabilmesi için oynadığı karakterin özelliklerine göre davranması gerekir. Eğer bir oyun gerçekte olmayan bir oyun evreninde geçiyorsa, gerçek dünyanın örf, âdet ve kuralları hiçbir anlam taşımaz. Oyuncu ise o evrende, o evrenin kurallarına göre hareket etmezse oyun kendi gerçekliğini kaybeder.

RYO’larda gerçek dünyadaki kuralları, örfleri ve âdetleri bir kenara bırakıp oyun oynamak bazı durumlarda oyuncunun kendisi ile de ilgilidir. Bu durum kişinin oyuna karşı yaklaşımı ile ilgilidir. Eğer ki oyuncu oyunu sadece oyun olarak görüyorsa istediği herhangi bir şeyi yapabilir. Ama kişi oyuna daha farklı anlamlar yüklüyorsa ve kendisine gerçekte hayatta da çok ters gelen bir durum ile karşı karşıya geldiği zaman yine gerçek hayatındaki gibi, kendi gerçek karakteri gibi davranıp karar verecektir. Kişinin oyuna karşı olan tutumu bu durumu ortaya çıkarır.

Örneğin gerçek hayatta heteroseksüel bir kişi RYO’da bir homoseksüeli oynamak durumundaysa kişinin oyuna karşı olan tutumları ve düşünceleri rol yapmasını etkileyecektir. Eğer kişi oyunu sadece oyun olarak görüyorsa homoseksüel karakteri oynayabilecek, lâkin oyuna farklı anlamlar yüklüyorsa bu karakteri canlandıramayacaktır.

“Oyun bir ödülü varsaymaktadır. Bunun simgesel, maddi veyahut tamamen soyut bir değeri olabilir (Huizinga, 2006:76)”. Bu ödül oyuncunun diğer oyuncular tarafından kutlanması, oyun sonunda verilen bir plaket veya bir madalya, bir para ödülü olabilir. Ödülün hiçbir anlamı ve değeri olmaması gibi bir durum ise yoktur. İnsanın diğer

oyunculara karşı olan üstünlüğünün bir işareti olarak ödül kazanana aittir. Kazanmak ise bir oyuncunun ya da oyun türüne göre grubun/takımın başarısıdır. Kazanılan maddî bir ödül olmadığında bile diğerlerini yenmek, onlardan daha iyi olduğunu kanıtlamak kişiye manevî bir tatmin sağlar. Bu ise kişinin ödülüdür.

Kişinin toplumsal, sosyal, ekonomik, eğitimsel, vb. koşulları ne olursa olsun, insan hayatının her döneminde oyun oynar. Çocukken oynadığı, ergenlikte, gençlikte, olgunlukta, yaşlılıkta oynanan oyunlar birbirinden farklıdır.

Aynı zamanda, aynı yaş grubundaki insanların oynadıkları aynı oyunlar da birbirinden farklıdır. Farklı ekonomik koşullardaki insanlar aynı oyunu oynasalar da oyun için kullandıkları eşyalar ve anlamlar birbirinden farklı olacaktır. Bu fark ise oynanan oyunların, oyunsal özelliklerden kopmasını sağlamayacaktır. Çünkü oyun bütün özellikleri ile bir bütündür ve bu özelliklerin birinin kaybı oyunun oyun olma özelliğinin yitmesine neden olacaktır.

3.1. Oyunun Özellikleri

“...oyun, insan ve sorumlu yetişkin için, isterse ihmal edebileceği bir işlemdir. Oyun keyfe kederdir. ... Oyun her an ertelenebilir veya iptal edilebilir. Oyun, fiziksel bir ivedilik veya ahlâki bir ödev tarafından dayatılmış hiç değildir. Oyun bir görev değildir. ... Oyun serbesttir, oyun özgürlüktür. ... Oyun “gündelik” veya “asıl” hayat değildir. Oyun, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar (Huizinga, 2006:25)”.

Huizinga yukarıdaki paragrafta oyunun özelliklerini neredeyse saymıştır. Üstü kapalı bir şekilde sayılmış olan bu özellikleri Caillois (2001:9-10) şu şekilde maddeleştirir:

1. Oyun serbesttir.
2. Oyun zaman ve mekân olarak “ayrık”tır.
3. Oyunun sonu bilinemez; sonuç kesin değildir.
4. Oyun üretimsiz, verimsizdir.
5. Oyun kurallarla yönetilir.
6. Oyun ‘-miş gibi yapma’yı ve buna inanmayı gerektirir.

3.1.1. Serbestlik

“Oyun sadece kişinin oynamaya karşı bir arzusu olduğunda ortaya çıkar (Caillois, 2001:6)”. Oyun kişinin yerine getimesi gereken bir görev ya da zorunluluk değildir. Kişi kendi isteği ile oyuna dâhil olur, kendi isteği ile oyundan ayrılır. Oyundan ayrılma bazı durumlarda kişinin kendi kararı değildir.

Eğer ki oyuncu oyunu bozacak davranışlarda bulunursa oyun grubu kişiyi oyundan çıkartmakta serbesttir. Oyunu bozmak, oyunda kendine fayda sağlayacak ve diğerlerinin oyundan aldığı keyfi kaçırarak davranışlarda bulunmak oyunun bitmesine neden olacaktır.

Kişinin oynamak istediği zaman ortaya çıkması, serbest katılım ile oyuna girme ve istenilen zamanda oyundan ayrılabilme tercihleri oyuna “serbestlik” özelliğini verir.

3.1.2. Ayrıklık

Oyun gündelik hayattan zaman ve mekân olarak ayrılmıştır. Oyunun zamanı, başlama ve bitiş zamanları oyun başlamadan önce belirlenmiştir. “Oyun başlar ve belli bir anda “biter”. “Sonuna” kadar oynanır (Huizinga, 2006:27)”. Oyun süresini oyuncular kendi aralarında belirlerler. Örneğin çocukların oynadığı futbol oyununda süre “5’te biter” şeklinde belirlenebilir. Bu bir takımın 5 tane gol atarsa oyunun biteceği anlamına gelir.

Yetişkinlerin oynadığı kâğıt oyunlarında ise belli kurallar vardır. Bu kurallar aynı zamanda oyunun ne zaman biteceğini de belirtir. Örneğin “King” oyunu toplamda 20 el sürer ve bu 20 el sonunda mutlaka biter.

RYO’lar ise uzun süreli oynanabilen oyunlardır. Bitim anı önceden kestirilemeyebilir. Senaryonun bitişi aynı zamanda oyunun bitişidir. Ama senaryonun sonuna varmak ne kadar sürecek bu bilinmemektedir. Bu özelliği ile RYO’lar diğer oyunlardan ayrılır.

Oyun evreni içinde geçen zaman gerçek zamandan farklıdır. Bu fark ise oyun esnasında gerçek dünya ile ilişkinin kesilmiş olmasından kaynaklanır. Çünkü oyun içinde gerçek dünyanın kuralları geçerli değildir.

Oyun ayrı bir uğraştır ve her oyun için belirli bir oyun alanı vardır. Satranç oyunu için tahta, yarışlar için pist, spor oyunları için stadyum ve spor salonları, vb. (Caillois, 2001). Sokak oyunları için belli bir alan olmasa da oyuncular bu alanı kendileri yaratırlar. Örneğin sokakta evcilik oynayan çocuklar için kaldırım ya da apartmanın girişi bir evdir ve oyuncular o yeri ev olarak kabul ederler.

Bu alana Huizinga (2006) “*Sihirli Çember*” adını vermiştir. “Her oyun ister maddi veya hayali, ister keyfe göre saptanmış veya zorunlu olmuş olsun, önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanının sınırları içinde cereyan eder (Huizinga, 2006:27)”. Bir kere insan sihirli çemberin içine girdikten sonra gerçek yaşamdan ayrılır. Oyun süresince gerçek dünya ile ilişkisi kalmamıştır. Salen ve Zimmerman’a (2004) göre sihirli çember “... tekrarlanabilir, sınırlanmış ve sınırsız bir alan çizer. Kısaca, sonsuz olasılıklı sınırlı bir alandır (akt. Copier, 2005:8)”. Sihirli çemberin içinde eşyalara verilen ve oyuncular tarafından kabul edilen anlamlar vardır ve böylece oyun yeni bir gerçeklik ve bilişsel boyut kazanır (Falk & Davenport, 2004).

Lâkin sihirli çembere yapılacak içeriden ya da dışarıdan bir müdahale çemberin büyümesini bozar ve gündelik yaşam çemberin içine dolar. Örneğin oyunculardan birinin hile ya da mızıkçılık yapması ya da RYO oyunu esnasında gruptan bir kişinin telefonunun çalması oyun alanını yok eder ve herkes o anda gerçek hayata geri döner. Bunun nedeni ise oyunun doğası gereği “*istikrarsız*” olmasıdır (Huizinga, 2006).

Oyuncular tarafından yapılacak ya da istem dışı gelişen herhangi bir olay oyuna zarar verebilecek özellikte olabilir. Bu yüzden oyuna başlanırken katılımcıların azamî gayret sarf etmesi gerekir. Bunun nedeni ise oyunun ayrı; fakat istikrarsız olan doğasının bozulmamasıdır.

3.1.3. Belirsizlik

Oyun, sonucu önceden kesin olarak bilinebilir bir eylem değildir. Oyunun sonucu belli olmadığı için, örneğin sporcular sürekli antrenman yaparlar; oyunda galip gelmek için çalışırlar. Ama oyun bitmeden kazananın kim olacağını kimse kesin olarak bilemez. Kazanma şansı, oyunun şartları ve koşulları herkes için eşittir. Oyuncular ise kazanmak için tüm yeteneklerini sergilerler (Caillois, 2001).

Bazı oyunlarda “bahis” her zaman var olagelmıştır. Bahis oyunları sonucu tahmin etme üzerine kuruludur. İnsanlar kişisel bilgileri ve düşünceleri ile oyunun sonucu için tahminde bulunurlar; ama hiç kimse sonucu kesin olarak bilmediği için bahis oyunlarında çoğu insan kaybeder, azı ise kazanır¹⁵.

Aynı zamanda oyunun nasıl gelişeceğini, devam edeceğini de kimse bilemez. Oyunun gidişatı oyun sırasında belli olur ve oyun sonunda sonuç kesinleşir. Oyun tamamen bir belirsizlik üzerine kurulmuştur.

3.1.4. Üretimsizlik

“Oyun tamamen bir israf hâlidir: zaman, enerji, yetenek, hüner israfı ve bazen kumar eşyaları için ödenen para ya da sonuç için kuruma ödenen para israfıdır (Caillois, 2001:5-6)”. Aynı zamanda oyun süresince ortaya konulan performansın, bilginin, becerinin hiçbir maddî sonucu (bir zenginlik, bir eşya) ve üretimi yoktur. Ortaya çıkan salt “üretimsizlik” ve “verimsizlik”tir.

Lâkin RYO’larda bazen bu verimsizlik durumu ortadan kalkmaktadır. Örneğin Rol Yapma Oyunları’ndan ortaya çıkmış fantezi edebiyatına ait eserler vardır. Margaret Weis ve Tracy Hickman’a ait *Ejderha Mızrağı Destanı* üçlemesi bu eserlerdendir. Farklı bir örnek vermek gerekirse, edebi eserler oyunlara dünya olabilmekte ve insanlar bu dünyalara ait yeni hikâyeler yazmaktadırlar. Ayrıca Mackay (2001) RYO’yu oyun

¹⁵ “Kazanmaların toplamı en iyi ihtimalle diğer oyuncuların kaybetmesine eşit olmalıdır. Genel giderlerin büyük olması, vergiler ve düzenleyicinin kârı nedeniyle kazananlar neredeyse her zaman daha azdır” (Caillois, 2001:5).

olmakla birlikte “yeni bir performans” sanatı olarak kabul etmekte ve değerlendirmektedir.

3.1.5. Kurallılık

Oyun her ne kadar eğlence ve haz amaçlı, serbest katılımlı ve rahat görünse de “tartışılmaz” nitelikte kurallara sahiptir. Oyunun devamlılığı oyuncuların bu kurallara uymasına bağlıdır. Kişi oyuna “zorlama” ile değil her ne kadar kendi isteği ile girse de oyun sürecince “emredici” kurallara uymak zorundadır.

Dışarıdan bakıldığında oyun ve kuralları ne kadar saçma ve gerçek dışı görünse de (Caillois, 2001) sihirli çemberin içine girdikten sonra kahve fincanı içindeki taşlar gerçek kahveye dönüşür.

Gündelik hayatımıza yön veren ve davranış ve tutumlarımızı düzenleyen yasalar, kurallar, örfler, vb. varsa oyunun kuralları da bir düzen yaratır. “Oyun mutlak bir düzen gerektirir. Bu düzenin en küçük ihlali oyunu bozar, oyun niteliğini ve değerini yok eder (Huizinga, 2006:28)”.

3.1.6. -Mış Gibi Yapmak

Sokakta taş kaldırımında elleri ile silah taklidi yapan, ağzından “bum bum” sesleri çıkaran ve elindeki silahı *havalı* bir şekilde kılıfına koyan ve “kovboyculuk” oynayan bir çocuk o anda bir kovboydur. Az sonra annesinin eve çağıracağı kaldırımında oynayan çocuk değil, Vahşi Batı’nın toprak yollarında kanun kaçaklarını yakalayan bir kovboy olduğunu düşünmektedir.

Bebekleri ile oynayan bir çocuğa o oyuncaklar gerçek çocuk gibi görünmektedir. Onlara hayalî yemekler yedirir, yapay saçlarını gerçek taraklar ile tarar, üzerlerine minyatür kıyafetler diker. Onlarla konuşur, dertleşir, onlara kızar. Oyuncaklara *gerçekmiş* gibi davranır. Bu evrene girmek isteyen kişi çocuğu koyboy, oyuncak bebekleri gerçek çocuk olarak kabul etmek zorundadır.

Bir Rol Yapma Oyunu'nda insanlar deęişik ırkları ve karakter sınıflarını oynarlar. Bir oyunda *Yarı-ork* oynayan bir oyuncu grup için gerçekten Yarı-ork'tur. Dışarıdan bakan birisi oyuncuyu ne kadar insan olarak görürse, grup oyuncuyu iri-yarı, kaba, akılsız bir Yarı-ork olarak görür.

“Oyunu bozan ve kuralların absürtlüğünü belirten kişiler arasındaki denklik çok açıktır; erkek çocuęa gerçek bir dedektif, korsan ya da denizaltı ya da küçük kıza ... minyatür tabaklarda gerçek hanımlara gerçek yemekler servis etmediğini hatırlatan kişi büyüü bozan, düşünölen yanılısamayı kabul etmeyi vahşice reddeden bir kişi olur (Caillois, 2001:8-9)”.

Oyunu oynamak için ya -miş gibi yapmak ya da bu durumu inandırıcı kılmak ve duruma inanmak gerekir.

3.2. Oyunun Türleri

Sutton-Smith (2001) “oynama”nın belirsiz bir eylem olduęu öne sürer. İnsan sadece oyun oynamaz. Sutton Smith'e (2001:4-5) göre insan;

- “Düşünce ile ya da öznel oynama: hayaller, gündüz düşleri, fantezi, hayal etmek...
- Yalnız oynama: hobiler, koleksiyonlar, ... mektup arkadaşlığı, CD ya da ses kayıtlarını dinlemek...
- Oyunsu davranışlar: muziplik, etrafta oynamak, zaman için oynamak, ... kelimelerle oynamak,...
- Gayri resmi sosyal eğlence: şaka yapmak, partiler, ... seyahat etmek, dans etmek...
- Olmayan seyirci için oyun: televizyon, filmler, çizgi filmler, konserler, parodiler...
- Performans: piyano çalmak, müzik yapmak, ... atları oynamak...
- Kutlamalar ve festivaller: doğum günleri, Yılbaşı, ... Anneler Günü, düğünler...
- Müsabakalar (oyun ve spor): atletizm, kumar oynamak, kumarhaneler, Olimpiyatlar...
- Riskli ya da ciddi oyun: maęaracılık, ... rafting, ekstrem oyunlar” oynar.

İnsanın oynadığı şeylerden sadece bir tanesi olan oyun belirli bir zaman ve mekânda geçen, kuralları olan ve özgürce katılmılan bir etkinliktir. Huizinga, *Homo Ludens* (2006) adlı çalışmasında oyunu belirli türlere ayırmamış, oyunun sosyal üretkenliğini vurgulamıştır.

Caillois (2001) çalışmasında oyunu dört türe ve iki kutuba ayırmıştır. Oyunun türleri “*Âgon, Alea, Mimicry, Ilinx*”, yönleri ise “*Ludus ve Paidia*”dır.

Caillois’e göre (2001) bütün oyunlar bu sınıflandırmanın içerisinde. Fakat her oyun sadece bir türün özelliklerini göstermeyebilir. Kendi sınıflandırmasını bir çemberin dört farklı çeyreğine benzetir. Bir türe ait bir oyun diğer türlerin de özelliklerini taşıyabilir.

Ludus ve *Paidia* ise oyunun aralarında gittiği iki kutuptur. Bir uçta “eğlence, gürültü, doğaçlamanın serbest olduğu ve kaygısız neşenin baskın olmasının bölünemez temel ilke olduğu” *Paidia* bulunur, “diğer uçta ise bu oynak, fevri, çok mutluluk hâli bir tamamlayıcı ile hemen hemen emilmiş ya da disipline edilen” ve “bu ilkenin çok fazla efor, sabır, yetenek ya da marifet gerektirse de tamamıyla uygulanması olanaksız (Caillois, 2001:13)” olduğu *Ludus* bulunur. *Ludus* kuralları belirlenmiş ve yapılandırılmış etkinlikler, *Paidia* ise yapılandırılmamış ve kendiliğinden etkinliklerdir.

3.2.1. Âgon

Âgon kelime olarak “yarışma, rekabet” anlamlarına gelir. Kısaca bu türün içerisinde “müsabaka”lar yer alır. Müsabaka birbirinden farklı oyuncuların/takımların oyunu kazanmak için yarıştığı, amacın galip gelmek olduğu oyunlardır. Kart oyunları (bric, pişti, vb.), spor oyunları (futbol, basketbol, güreş, vb.), savaş oyunları (Warhammer 40k¹⁶, Chaturanga¹⁷, vb.), tahta oyunları (dama, satranç, vb.) bu türün içinde yer alır.

¹⁶ Oyuncuların minyatür figürler ve zarlarla oynadıkları savaş oyunu.

¹⁷ Chaturanga “‘ordu oyunu (the army game)’ anlamına gelen Sanskritçe bir kelimedir (Avedon & Sutton-Smith, 1971: 272)” ve satrancın çok eski atası olan bir oyundur.

Oyuncular bu tür oyunlar için devamlı antrenman yaparlar. Sürekli olarak müsabakaya hazırlık vardır ve oyun sırasında oyuncular ellerinden gelenin en iyisini yaparlar. Çünkü oyunu kazandıklarında diğerleri karşısında kendi “üstünlük”leri ortaya çıkacaktır.

3.2.2. Alea

Alea, kelime olarak “zar; zar ile oynanan; şans oyunu” anlamlarına gelen Latince bir kelimedir ve bu oyun türü “şans”a dayalı tüm oyunları kapsar. Örneğin bahis oyunları bu türün içerisinde yer alır.

Oyunun belirsizliğinin etkisi ile insanlar kendi bilgileri ve düşünceleri ile oyun sonucu hakkında tahminde bulunurlar ve bu tahminleri üzerine “bahis oynarlar”. Sonucu bilen kişi/kişiler bahsi kazanır.

Bahis para, mücevher, altın gibi ekonomik değeri olan nesnelere ya da çocuk oyunlarında kaybedenin kazananı sırtında taşınması olabilir. Kazanmak tamamen şansa dayalıdır ve bireysel hiçbir yeteneği gerektirmez.

“Alea, kaderin lütfünü belirtir ve açığa vurur. Oyuncu bütünüyle pasiftir; kaynaklarını, becerilerini, kaslarını ya da zekâsını “oyuna anında müdahale etmek için” hazır tutmaz. Tüm ihtiyacı umut ve korkudan titreyerek zarın atılmasını beklemektir. ... kazanan, kader tarafından kaybedenden daha çok tercih edilmiştir (Caillois, 1:17)”.

3.2.3. Mimicry

Mimicry, rol yapma ya da -miş gibi yapma üzerine kurulu oyunları içine alan bir türdür. Burada rol yapma oyunları, çocuğun ya da yetişkinin bir şeyin taklidini yapması, tiyatro sahnesinde bir rolü canlandırmak söz konusudur. Gerçekte olunmayan bir karakter ya da nesne oynanmaktadır.

Mimicry, tamamen inandırıcı olmayı ya da oynananı kabul etmeyi gerektirir. “Oyun, sadece hareketleri açmak ya da bir kişinin kaderini hayalî bir çevrede sunmaktan ibaret

değildir, aynı zamanda hayalî bir karakter hâline gelmek ve o şekilde davranmaktan oluşur (Caillois, 2001:19)”.

Oyunun geçtiği bu dünya, gerçek dünya ile karşılaştırıldığında doğanın ortaya koyduğu çok sayıda çözüm ile dolu görünür. Başka bir deyişle, gerçek dünyada insanlar kendi sorunlarına kendileri çözüm ararlar, ama oyun dünyasında çözümler kendiliğinden ortaya çıkar ya da en azından sürekli olarak çözüme yönelik ipuçları bulunur. Bu görünüşüne rağmen bu hayalî dünya, “...gerçek dünyadan daha az karmaşık, şaşırtıcı ve özensiz değildir. ... oyundaki zevk başka birisi olmak ya da onun yerine geçmekte yatar (Caillois, 2001:20-21)”.

3.2.4. Ilinx

Bu tür oyunlar baş dönmesi ve algının geçici olarak yok olması üzerine kuruludur. Ilinx “tüm koşullarda, sertlik ile gerçekliği yok eden bir spazm, nöbet ya da şoka teslim olma sorusudur (Caillois, 2001:23)”.

Bir çocuğun kendi etrafında sürekli dönüp sonra durarak baş dönmesi yaratması ve buna karşın ayakta durmaya çalışması bu türe örnek verilebilir. “Bu baş dönmesi felaket ve yıkıma arzu duymak ve bastırılmış şevk ile bağlantılıdır. Kişiliğin kaba ve vahşi biçimlerde yansıtılmasıdır (Caillois, 2001:24)”.

3.3. Rol Yapma Oyunları (RYO)

Oyun yöneticisinin anlattığı ve aktardığı bilgiler ile oyuncuların zihinlerinde canlandırdıkları ve var olduğunu kabul ettikleri bir dünyada kendilerinden farklı karakterleri oynadıkları ve bu dünyada başlarına gelen olayları atlattıkları, bilmeceleri çözdükleri, farklı yaşam formları ile karşılaştıkları, tek başlarına değil grupça oynadıkları oyuna *Rol Yapma Oyunu (RYO)* denir.

Genellikle kişinin zihninde canlandırdığı bir karakter ile fantastik bir dünyada maceralara atıldığı ve oyun kurallarının izin verdiği ölçüde (Mackay, 2001) oyuncunun

özgürce oynadığı bir oyun olarak tanımlanan RYO, Mackay'a (2001:4-5) göre "oyuncuların ve oyun yöneticisinin kurgusal karakterlerinin anlık gelişen olaylara karşı nasıl tepkiler vereceklerine yardımcı olan bir dizi belirlenmiş kuralları da içeren, bölümlerden oluşan ve ortak katılımlı bir hikâye yaratım sürecidir".

Oyun her şeyden önce bir *senaryo*yu gerektirir. Çünkü senaryo olmadan oyun olmaz. Bu senaryo farklı şekillerde temin edilebilir:

- Farklı oyun firmaları tarafından piyasaya sürülen RYO vardır. Bu oyunlar hikâyeler, minyatür figürler, karakter tanıtım kartları, zarlar, oyunun geçtiği yerin haritaları, kısa bir özet hâline getirilmiş kural kitaplarını içerirler. Bu tür oyunlara "campaign setting" adı verilir.
- Piyasaya sürülen oyunların, fantastik ve bilim kurgu eserlerinin, sinema filmlerinin, bilgisayar oyunlarının vs. geçtiği dünyalara yeni hikâyeler yazılır.
- Oyun yöneticisi tek başına ya da oyuncularla birlikte yepyeni bir oyun evreni yaratır. Bu tür evrenlere "generic" adı verilir. Generic evrenler "biricik"tir. Her ne kadar edebiyattan, günlük hayattan, orta çağ tarihinden, mitolojiden ve bilinen diğer oyun dünyalarından etkilenmeler olsa da "biriciklik" özelliğini taşırlar.

Oyuncuların kendi yazdıkları oyun senaryoları çok çeşitli kaynaklardan beslenmektedir. J.R.R. Tolkien'in *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesi, M. Weis ve T. Hickman'ın *Ejderha Mızrağı Destanı* üçlemesi, H.P. Lovecraft'ın *Cthulhu'nun Çağrısı*, R.E. Howard'ın *Barbar Conan* kitapları edebi eserlere verilebilecek ilk örneklerdendir.

Bazı oyuncular bilgisayar oyunu senaryolarından da (örneğin Blizzard firmasının piyasaya sürdüğü Starcraft ve Warcraft oyunları) etkilenmektedirler. Bununla birlikte sinema filmleri ve TV dizileri de (Star Wars, Star Trek, Pokemon) oyun evreni olarak kullanılmaktadır. Ayrıca Dünya Tarihi'nden ve mitolojiden bazı olaylar da (örneğin II. Dünya Savaşı, Fransız Devrimi, Kral Arthur ve Yuvarlak Masa Şövalyeleri) oyunlarda kullanılmaktadır.

Oyuncular her senaryoda farklı maceralara atılır, farklı olaylarla karşı karşıya kalırlar. Bazı oyunlar “uzun soluklu” olurlar. Uzun soluklu oyun tek bir oyun seansında bitmeyen, insanların birçok kez oyun oynamak ve senaryoyu bitirmek için bir araya geldikleri ve oyun süresince aynı kurgusal karakterleri oynadıkları RYO’lardır. “Bir bölüm birkaç saatlik bir seans ya da haftalarca ya da aylarca süren yarım düzine ya da daha fazla seansı kapsar (Mackay, 2001:5)”. Gökhan Akdeniz (Yüz Yüze Görüşme, 30 Mayıs 2010) , “oynattığımız en uzun soluklu oyun ne kadar sürdü?” sorusuna “Seans açısından bakarsak 3,5 yıl süren ve yaklaşık haftada 2 kereden oynadığımız, arada sırada araya birer aylık tatillerin girdiği, ... 52 haftadan 2 seanstan hesaplayıp, bunu da bi de 3 ile çarparsak sanırım 300 seans var” diyerek cevap vermiştir.

Uzun soluklu oyunların yanı sıra “one shot” adı verilen ve tek seansta sonlanan senaryolar/oyunlar da vardır. Oyunun uzun soluklu ya da tek seanslık olması hem oyuncuların hem de oyun yöneticisinin talebi doğrultusunda ortaya çıkar.

Oynanacak senaryo hazırlandıktan/temin edildikten sonra oyuncular, oyun yöneticisi ile birlikte, oynayacakları karakterleri yaratırlar. Karakter yaratım süreci oyun sistemine göre farklılıklar göstermektedir. Bu farklar karakter özellikleri, ırklar, sınıflar, yetenekler, puanlama, vb. kısımlarda vardır.

Karakter yaratımı *AD&D Oyuncunun El Kitabı*’nda (Cook vd., 2003:4-5) şu şekilde anlatılır:

- i. “Zindancı başımızla konuşun.
- ii. Karakterinizin altı özellik puanını atın.
- iii. Sınıfınızı ve ırkınızı seçin
- iv. Özellik puanlarınızı dağıtın ve düzenleyin.
- v. ... Irk ve sınıf niteliklerinizi yazın.
- vi. Yeteneklerinizi seçin.
- vii. Bir marifet seçin.
- viii. Tanımlarınızı gözden geçirin.
- ix. Alet edevat seçin.
- x. Dövüş ve yetenek numaralarınızı yazın”.

Oyuncular, oyun yöneticisi ile birlikte, oynayacakları karakterleri yarattıktan sonra oyun başlar. Oyun grubu bir masanın etrafına toplanır. Oyun yöneticisinin senaryoyu anlatmaya başlaması ile beraber oyuncular anlatılanları zihinlerinde canlandırarak oyuna girerler.

Oyun başladıktan sonra oyun yöneticisi, oyuncuların gözleri ve kulakları olur. Hissettikleri, gördükleri, duydukları her şey oyun yöneticisine ve onun önündeki zarlara bağlıdır. Çünkü atılan zarlarda gerekli sayılar gelmezse oyuncu istediği eylemi, hareketi gerçekleştiremez.

Örneğin oyun grubu senaryo içinde bir arbedeye girebilir. Oyuncular kendi karakterlerini yönetirler, oyun yöneticisi ise karşı taraftaki karakterleri yönetir. Oyunculardan birisi “ben kılıcımla karşımdaki “ejderan”a¹⁸ vuruyorum” dediğinde oyun yöneticisi “bakalım vurabiliyor musun?” der. Bunun söylenme nedeni ise o anda oyuncunun karşısındaki yaratığa gerçekten vurup vuramadığının belirlenmesidir. Bu belirlenme farklı koşullara bağlıdır: karakterin özellik puanları, yetenekleri, düşmanın zırh sınıfı, vb. Saldırımın gerçekten başarılı olup olmadığı ise zar atışı ile belirli olur. Eğer oyuncu vurması için gereken zarı atamazsa düşmanına vuramaz. Ya da hırsız bir karakter bir tuzağı etkisiz hâle getirmeye çalışırken de zar atılır. Eğer gerekli zar atılırsa hiçbir sorun olmadan tuzak etkisiz hâle gelir; ama daha düşük bir zar atılırsa değişik şekillerde bu tuzak çalışmaya başlar.

Bazı durumlarda oyun yöneticisi zarların sonuçlarını -kendi tasarrufunda olarak- farklı şekilde yorumlama serbestisine sahiptir. Örneğin senaryonun kilit bir noktasında atılan başarısız bir zarı başarılı olarak kabul edebilir. Ya da karakterin hiçbir şekilde yapamayacağı bir hareketi oyuncuya zar attırmadan “yaptı” olarak kabul edebilir. Bu durum oyun yöneticisinin senaryoyu ve grubun eğlencesini bölmek istememesi gibi koşullar söz konusu olduğunda ortaya çıkar.

¹⁸ Ejderan, M. Weis ve T. Hickman’ın (2005)yazdığı Ejderha Mızrağı Destanı eserlerinde geçen bir tür yaratıktır. Ejderanlar 5 farklı alt türe ayrılan, iki ayakları üzerinde yürüyen, kanatları olan ve bir alt tür dışında diğerleri uçabilen, bir silahla vurulduklarında taşla dönüşerek ölen, derileri pul pul olan “iyi ejderha” yumurtalarından türetilen yaratıklardır (Tsr Inc., 1992).



Fotoğraf 1: RYO'da kullanılan 4, 6, 8, 10, 12 ve 20 yüzlü zarlar

Oyun evreni ve sistemine göre oyunların zar sistemleri de değişir. Örneğin AD&D'de $z20^{19}$, WoD'da (World of Darkness) $z10^{20}$ sistemleri kullanılır. Bu, oyun firmasının oyunu piyasaya sürerken verdiği bir karardır. Ama oyun yöneticisi kendi oynattığı oyunlarda farklı zar sistemleri de kullanabilir. Oyun "generic" bir oyununsa, oyun yöneticisi kendi yarattığı zar sistemini de oyunlarında kullanabilir.

¹⁹ Birer adet 20, 12, 8, 6, 4 ve iki adet 10 yüzlü zar kullanılarak oynanan zar sistemi

²⁰ Çok sayıda 10 yüzlü zar kullanılarak oynanan zar sistemi. $z10$ 'un diğer adı "Hikâye Anlatımlı Sistem (Story-Telling System)" olarak kullanılır.



Fotoğraf 2: d10 sisteminde kullanılan zarlar.

Aynı zamanda oyunun kuralları da oyun yöneticisinin tasarrufundadır. Firmalar tarafından piyasaya sürülmüş olan oyunların kuralları birebir kullanılabilir ya da oyun yöneticisi kendi kurallarını oyuna sokar. Piyasadaki kural kitapları (AD&D Dungeon Master's Guide, Pandora's Book, vs.) birer referans kitaptır ve oyun yöneticisi bu kuralları uygulamakta, değiştirmekte, kullanmamakta serbesttir.

RYO'lar her ne kadar "özgür" oyunlar/sistemler olsa da, sınırsız bir özgürlük söz konusu değildir. "Fantezi oyunları, fantezinin anlamlı özgürlüğü ile oyunun yapısal özelliklerini birleştirirler. Fantezi içeriği nedeniyle ne oyunlar kadar kurallar ile yönetilirler, ne de düzenlerini oyun modellerinden aldıkları için fantezi kadar serbesttirler (Fine, 2002:3)".

Oyunun sınırları oyuncuların hayal güçleri kadardır. Gruptaki herkesin kendi zihninde canlandığı şekilde gördüğü oyundaki olasılıklar oyuncuların üretebildikleri kadardır. Herhangi bir sınır yoktur; ama oyun yöneticisinin kullandığı kurallar herkesin her

istediğini yapabilmesine izin vermez. Aksi hâlde her oyuncu her istediği şeyi yapar ve oyunun hiçbir anlamı kalmaz.

“RYO'lar oyunsu öğeler içerseler de, örneğin zarlar, kartlar, ... RYO'ların merkezinde anlatıma dayalı olaylar yatar (Hammer, 2007:69)”. Aynı zamanda oyun yöneticisi, oyunu önceden hazırladığı görsel ve sesli materyaller ile destekleyebilir. Görsel materyaller çizimler, fotoğraflar, haritalar, illüstrasyonlar olabilir. Sesli materyaller müzik, ses efektleri ve doğal seslerdir. Örneğin oyun gurubu bir şelalenin yanındaysa oyun yöneticisi “şelale sesi” ve oyuncuların yanında buldukları şelalenin bir çizimi/fotoğrafı ile oyunu destekleyebilir. Bu işlem hem oyuncuların oyunun havasına daha iyi girmesine hem de oyun yöneticisinin aklındaki senaryoyu daha iyi bir şekilde oyunculara aktarmasına yardımcı olur.

Anlatım ve oyunu destekleyici elemanlar ne kadar fazla olursa oyunun gidişatı oyun grubu için o kadar keyifli ve güzel hâle gelir. Çünkü oyun grubu oynanan bütün oyunu zihinlerinde canlandırırılar. Kimi durumlarda oyuncular ve oyun yöneticisi farklı şekilde hayallerinde oyun ortamını canlandırırılar ve bazı yanlışlara düşerler. Örneğin, grubun içinde bulunduğu bir mağaranın boyutlarını herkes aynı şekilde hayalinde canlandıramaz. Bu durumda oyun yöneticisinin göstereceği bir görsel bütün soru işaretlerini ortadan kaldıracaktır.

Aynı zamanda sadece görsel ve sesli materyaller değil, oyun yöneticisinin anlatımı, hitabeti ve NPC'leri nasıl canlandığı da çok önemlidir. NPC oyun grubundaki karakterlerin dışında senaryoda bulunan ve oyun yöneticisinin canlandığı karakterlerdir. Oyun yöneticisinin oyun sistemi hakkındaki bilgisi, konuşma tarzı ve ses tonu ve oyuna hâkimiyeti oyuncular açısından çok önemlidir. Bu özelliklerin hepsi oyun yöneticisinin grubu oyuna sokmaktaki başarısının temel kaynaklarıdır.

Oyunun düzenli ve keyifli bir şekilde ilerlemesi için oyuncuların da sistem hakkında bilgileri olması gerekir. Oyun süresince “bu şekilde hareket edebilir miyim?”, “bu özelliğim var mı?”, “ama ben bunu yapmak istiyorum” gibi sorular ve cümleler oyunun akışını bozacaktır.

20. yüzyılın ikinci yarısında popüler hâle gelen RYO'ların temelleri ise 19. Yüzyılın başlarına kadar uzanmaktadır.

3.3.1. Rol Yapma Oyunları Tarihi

Rol Yapma Oyunlarının temeli savaş oyunlarına dayanır. 1780 yılında Helwig tarafından -daha sonra Prusya Orduları Komutanı olmuştur- amacı askeri taktiklerin genç askerlere ve askeri öğrencilere öğretilmesi olan ve adı “War Chess (Savaş Satrancı)” olan bir oyun geliştirilmiştir (Fine, 2002; Avedon & Sutton-Smith, 1971).

1811 yılında Prusya Topçu Subayı Herr von Reisswitz ve oğlu “War Chess” oyununu geliştirmişler ve oyuna *Kriegspiel* adını vermişlerdir (Mackay, 2001) . Oyun, savaş satrancından farklı olarak 1666 kareden oluşan bir oyun tahtası üzerinde değil, haritalarda ve kumla kaplı masalarda oynanmaktadır. Karşılıklı iki takım olarak oynanan oyunda, taraflar mavi ve kırmızı renklindedirler (Avedon & Sutton-Smith, 1971).

Savaş Satrancı'ndan farklı olarak *Kriegspiel*'in bir hakemi vardır. Oyuncuların orduların manevralarını nasıl yapacağı, hangi şekilde düşman orduya saldıracağı, vs. oyuncular tarafından yazılarak hakeme verilir. Hakem ise tarafların nasıl savaştığını ve gizli bilgileri ve oyun kurallarını göz önünde bulundurarak galibin kim olduğuna karar verir (Avedon & Sutton-Smith, 1971; Mackay, 2001). Daha sonra, oyunda muharebelerde kimin kazandığını belirlemek için oyunda “zar” kullanılmaya başlanmıştır (Fine, 2002).

1876 yılında Prusya Ordusu Subaylarından du Vernois savaş oyunlarını iki ana türe ayırmıştır: *Rigid Kriegspiel* ve *Free Kriegspiel* (Avedon & Sutton-Smith, 1971:274). *Rigid Kriegspiel*, Helwig'in yarattığı ve ondan türeyen, katı kuralları olan, sistemleştirilmiş ve standartlara oturtulmuş olan oyundur. *Free Kriegspiel* ise katı kurallardan arındırılmış ve askeri tecrübesi olan bir hakem tarafından kazananın belirlendiği oyundur (Avedon & Sutton-Smith, 1971).

“...Rigid Kriegspiel İngiltere, Avusturya, İtalya, Fransa, Rusya, Türkiye ve Birleşik Devletlerde oynanmıştır. ... Japonya Savaş Okulu ise Free Kriegspiel’i kullanmıştır (Avedon & Sutton-Smith, 1971:274)”.

H.G.Wells 1913 yılında Kriegspiel’in konseptini, amatör oyuncular için kendi tasarladığı oyuna uyarlamış ve amatör oyuncular için “Little Wars” adında ilk kurallar kitabını yazmıştır (Fine, 2002; Mackay, 2001).

Little Wars’ta orduları belirlemek için markalar ya da işaretçiler yerine minyatür figürler kullanılmıştır; bunu nedeni ise oyuncuya tarihi gerçekliği hissettirmektir (Fine, 2002; Eyles & Roger, 2007).

1960’lara kadar savaş oyunları popülerliğini arttırmıştır ve bazı oyun firmaları tarihi savaş oyunları yayınlamışlardır. Bu gelişim savaş oyunlarının yapısını değiştirmemiş, sadece “Little Wars”a göre kuralları daha karmaşık hale getirmiştir. Kurallardaki bu değişimin nedeni ise savaş alanındaki gerçekliği daha fazla yansıtmaktır (Fine, 2002).

Oyun formunun gelişimindeki en büyük etkileri yapan savaş oyunlarını Mackay (2001:14) aşağıdaki şekilde listelemiştir:

- “Kriegspiel (1811)
- Strategos (1880)
- Little Wars (1913)
- The Fletcher Pratt Naval War Game (1940)
- Tactics (Charles Roberts, bireysel yayın, 1953/Avalon Hill, 1958)
- Gettysburg (Avalon Hill, 1958)
- Diplomacy (Avalon Hill, 1961)
- Chainmail (Lake Geneva Tactical Studies Association, 1969/Guidon Games, 1971)”.

1968 yılında D&D’nin yaratıcılarından biri olan Dave Arneson Minneapolis-St. Paul’da Dave Wesley’in yönetiminde oynadığı bir savaş oyunu sırasında fantastik rol yapma oyunlarının temelini atmıştır. Wesley’in oyunu başlangıçta çok sıkıcıdır. Durumu farkederek Wesley herkese savaşı kazanmanın dışında farklı birer amaç daha vermiştir.

“...bu tür hepimizi ‘muhteşem değil miydi’ diye düşündürmüştü ve farklı insanlarla birkaç farklı oyun daha oynadık. ‘Hadi yarım düzine insanın 50-60 kişilik küçük kuvvetlerle oynadığı büyük bir ortaçağ seferi oynayalım; sen kral ya da şövalye ya da her ne istersen olursun’. Ve buradan gelişti. Bu hepimizi rol yapmanın içine çekti (Arneson’dan akt. Fine, 2002: 13)”.

Oyunun bu hâlimden pek fazla memnun olmayan Arneson, 1971 yılında Blackmoor Zindanı mücadelesi adıyla ilk *Fantastik Rol Yapma Oyununu* ortaya çıkardı (Fine, 2002). Arneson, bu oyunu Wesley’in ortaçağ oyununa Tolkien’in destansı fantezi çalışmalarından beslenen fantastik öğeleri katarak ortaya çıkarmıştır.

Guerra’ya (1990) göre;

“Arneson, Tolkienci fantezi elemanlarını kendi savaş oyununa eklemiştir. Artık oyuncular sadece kendi tanımladıkları kişisel karakterlerin kontrolüne sahip olmayacaklar, aynı zamanda ejderhalar ve hoggoblinler gibi fantastik ve mitik yaratıklar karşısında büyü yapabilecekler ya da sihirli kılıçlarını sallayabileceklerdir (akt. Mackay: 2001:15)”.

Daha sonra Arneson, *Chainmail* savaş oyununun kural kitabını yazan Gary Gygax ile bir çalışma grubu oluşturur ve kendi sistemi üzerinde çalışmaya başlarlar. Gygax ve Arneson 2 yıl süren test çalışmaları ve kuralların oluşturulması sürecinden sonra, Gygax’ın oyun firması TSR, Inc. (Tactical Studies Rules) tarafından 1974 yılında dünyanın ilk Fantastik Rol Yapma Oyunu piyasaya sürülmüştür: *Dungeons & Dragons* (Zindanlar ve Ejderahalar) (Fine, 2002; Mackay, 2001; Copier, 2005).

“Tolkien’in yanı sıra, Zindan ve Ejderhalar üzerinde Camp ve Pratt, Robert E. Howard, Fritz Leiber, Jack Vance, Howard Philips Lovecraft’ın etkisi çoktur. ... Yukarıdaki yazarlar ve listede yer almayan birçok yazar da, oyunun şekillenmesine etkide bulunmuştur (Gygax, 1979 akt. Mackay, 2001:15)”.

Oyunun ilk bin kopyasının satması 11 ay sürmüştür. Sonraki bin kopya 6 ayda satılmış ve satış grafiği yükselmeye devam etmiştir. “Mart 1979’da D&D setleri ayda 7.000

kopya satış sayısına ulaşmıştır ve Gary Gygax ... oyuncu sayısının 300.000 olduğunu tahmin etmiştir (Fine, 2002:15)”.

Oyunun bu başarısı diğer oyun firmalarını da bu türde oyunlar piyasaya sürmeye yönlendirmiştir. 1980’lerin başlarına kadar D&D popülerliğini arttırmış ve kitapçılar ve oyuncakçıların raflarında yerini almıştır. 1982 yılında dünya çapına yayılmış ve 14 farklı dile çevrilmiştir (Mackay, 2001).

Oyunun yakaladığı bu başarı bazı firmaları oyuna karşı propaganda yapmaya yöneltmiş ve büyük oyuncakçılar oyunu raflarından indirmişlerdir. 1982 yılında Rona Jaffe’nin *Mazes & Monsters* TV filmi, bir FRP oyuncusu olan James Dallas Egbert III’ün Michigan State Üniversitesi’nin altındaki buhar tünellerinde kaybolmasını ve ölmesini anlatır (Mackay, 2001). Egbert’in ölümü bir suçlama olarak RYO’ya yüklenmiştir. Daha sonra olay çözülmüş ve Egbert’in bir akrabasını ziyaret ettiği ortaya çıkmış ve oyuna yüklenen suç geri alınmıştır.

FRP’ye karşı yapılan kampanyaların aksine oyun grubu büyümeye devam etmiştir. 1980’lerde oyun grubu iki topluluktan oluşur hâle gelmiştir. Savaş Oyuncuları ve Fantezi/Bilim Kurgu Fanları (Mackay, 2001).

1970’lerin sonları ve 1980’lerin başlarında fantezi ve bilim kurgu fanları ortak paydayı Tolkien, Howard, Asimov gibi yazarların eserlerinde bulmuşlardır. RYO büyük oyun firmalarının ilgisini kaybetmiş, yayınevleri RYO kitapları basmamış ve bu durum oyuncuları kendi oyunlarını kendilerinin yayınlamasına yöneltmiştir (Mackay, 2001).

Firmalar tarafından yayınlanan oyunlar D&D’nin taklitleri olsalar da tarihî ve edebî kaynaklardan beslenmişlerdir. Chaosium’un 1981’de piyasaya sürdüğü “*Call of Cthulhu*” H.P. Lovecraft’ın, Iron Crown Enterprises’in piyasaya sürdüğü “*Middle-Earth Role-Playing*” Tolkien’in eserlerinin temel alındığı oyunlardır. “William Gibson’ın cyberpunk geleceği *Neuromancer* ve *Burning Chrome*’da görüldüğü gibi, R. Talsorian Games’in *Cyberpunk*’ının da esinlenme kaynağıdır (Mackay, 2001:16-17)”.

Aynı tarihlerde moda edebî eserlerden oyunlar yaratmaktır. Bununla birlikte çizgi-romanlar da RYO'lara kaynaklık etmişlerdir. Marvel Super Heroes ve Teenage Mutant Ninja Turtles bu alıma örnek verilebilir (Mackay, 2001).

RYO her ne kadar fantezi edebiyatından beslense de, bu türün gelişimine ve yeni eserlerin içeriğine yön vermiştir. “Dragonlance (Ejderha Mızrağı) çalışması bu karşılıklı ilişkiyi doğrular” (Mackay, 2001:18).

1980'lerin başında TSR, AD&D'nin içeriğini ve yönünü değiştirecek yeni bir şeyler aramaya başlamıştır. Mayıs 1983'te oyun tasarımcısı Tracy Hickman'dan oyun yöneticilerinin kendi senaryolarının arka planını oluşturmak için örnek bir çalışma istemiştir. TSR Inc.'in Yeni Ürün Tasarımı yöneticisi Harold Jackson oyunun ‘hack & slash (doğra ve parçala)’ tarzından yorulduklarından bahseder, “Derinliği olan bir oyun istedik. Canavarı bul, onu öldür, hazineyi al, sonraki canavarı bul; bundan daha fazla olan bir oyun (Kirchoff, 1987'den aktaran Fine, 2001:19)”.

Bu süreçte yazarlığını Margaret Weis ve Tracy Hickman'ın yaptığı üç roman yayınlanmıştır: Güz Alacakaranlığının Ejderhaları, Kış Gecesi Ejderhaları, İlkbahar Şafağı Ejderhaları. Weis ve Hickman romanları yazarken D&D oyununu kullanmışlardır. Örneğin Hickman tarafından romanlarda hayatta kalması tasarlanan cüce²¹ Flint, yöneticiliğini Weis ve Hickman'ın yaptığı oyunda ölmüş ve yazarlar Flint'in ölümünü beğenince kitaplar ve oyunu ortak şekilde götürmüşlerdir (Mackay, 2001).

TSR'nin uyguladığı bu pazarlama stratejisi yeni ürünlerin piyasaya çıkmasına olanak sağlamış, aynı zamanda AD&D kural kitaplarının satışını da arttırmıştır. “Kendi başarılarından memnun olan TSR, aynı metodu ... gotik-korku-fantezi dünyası Ravenloft, kıyamet sonrası fantezi dünyası Darksun ya da Unutulmuş Diyarlar (Forgotten Realms) sistemi için kullanmıştır (Mackay, 2001:20)”. Bazı oyun firmaları

²¹ Cüce (Dwarf) pek çok RYO'da karşılaşılabilecek ırklardan biridir. “Cüceler savaşlardaki becerileriyle, fiziksel güçleri ve büyüye karşı olan dayanıklılıkları ile dünyanın sırlarını bilmeleri ile sıkı çalışmaları ile ve alkol alma kapasiteleri ile bilinirler. Gizemli krallıkları dağların içine oyulmuştur ve ürettikleri fevkalade ve değerli ürünler ile bilinirler (Cook vd., 2003:14)”.

yeterli kaynakları olmadığı için kendi kitaplarını yayınlamamışlardır, bazıları ise TSR'nin liderliğini izlemişlerdir.

RYO sadece fantezi edebiyatı etkilememiş, aynı zamanda sinema üzerinde de etkisini göstermiştir. George Lucas'ın "Yıldız Savaşları (Star Wars)" filmi 1977 yılında gösterime girdiğinde yakaladığı başarı sinema şirketlerini ve yapımcıları fantezi türünü keşfetmeye yöneltmiştir.

"George Méliès'in Aya Seyahat (1902), Baron Munchausen'in Maceraları (1911) ve George Lucas arasında 70 yıl vardır. Kısa süre içinde Hollywood'dan bir fantezi film dalgası fırlamıştır: Hawk the Slayer (1980), Time Bandits (1980), Clash of the Titans (1981), Conan the Barbarian (1981), Dragonslayer (1981), Excalibur (1981), The Beastmaster (1982), The Dark Crystal (1982), The Sword and the Sorcerer (1982), Tron (1982), Krull (1983), Conan the Destroyer (1984), Dune (1984), The Last Starfighter (1984), The Never-Ending Story (1984), Brazil (1985), Ladyhawke (1985), Legend (1985), Red Sonja (1985) ve Labyrinth (1986) (Mackay, 2001:21)".

RYO oyunları aynı zamanda bazı müzik türleri üzerinde de etkisini göstermiştir. Metal müziğin alt türlerinden biri olan "Power Metal" hem RYO'lardan hem de fantezi edebiyatından etkilenmiştir. Demons & Wizards, Blind Guardian, Iced Earth ve Battlelore bu türün önemli örneklerindedir.

Bilgisayarın teknolojik gelişimi ile birlikte RYO'lar bu ortamda da yerini almıştır. "Adventure (1976), Rogue (1980), Doom (1983) ve Myst (1993) gibi bilgisayar temelli RYO'lar, RYO'ların bütün karakteristiklerini (Mackay, 2001:24)" bilgisayar ile birleştirerek cRPG²²,lerin gelişmesinin yolunu açmışlardır. 1990'lı ve 2000'li yıllarda ise çok sayıda cRPG piyasaya sürülmüştür: Baldur's Gate, Morrowind, Neverwinter Nights, Diablo, Hexen, Nosferatu, Vampire: The Masquerade, vd.

İnternetin ve ağ iletişiminin gelişmesi RYO'ları internet ortamına taşımıştır. 1970'lerin sonları ve 1980'lerde MUD²³,lar ile başlayan çevrimiçi RYO'lar 1990 ve 2000'li

²² cRPG (Computer Role-Playing Game): Bilgisayar Tabanlı Rol Yapma Oyunu

²³ MUD (Multiple User Dungeons/Dimensions): İnternet tabanlı ve yazıya dayalı Rol Yapma Oyunu (Mackay, 2001).

yıllarda da varlıklarını sürdürmektedirler. 1990'ların sonunda Ultima Online ve 2000'li yıllarda ise Arch Lord, Lord of the Rings Online, World of Warcraft, Metin 2 gibi MMORPG²⁴'lere verilebilecek örneklerdir.

1974 yılında Dave Arneson ve Gary Gygax'ın yarattığı oyun hâlen oynanmakta ve gelişmektedir. Çok sayıda yayıncı firma hâlen piyasaya oyun, kitap, minyatür figürler sürmeye devam etmektedir. Wizards of the Coast, White Wolf, Wingnut Games, Tyrant Games, Seraphim Guard bu firmalardan bazılarıdır.

D&D ve AD&D'yi yaratan, fantezi edebiyatında yeni bir sayfa açan TSR, Inc. İse 1997 yılında iflas etmiş ve Magic: The Gathering²⁵ kart oyununun yaratıcısı Wizards of the Coast firması tarafından satın alınmıştır (Mackay, 2001).

3.3.2. RYO Türleri

Rol Yapma Oyunları, oyuncuların kendi yarattıkları karakterler ile kendi zihinlerinde oluşturdukları bir dünyada ya da farklı dünyalarda o karakterin kendisiymiş gibi davranarak ve değişik yaratıklarla karşılaşarak değişik gizemleri ve bulmacaları çözdükleri bir oyundur.

Vučković (2003) RYO'ları temelde 4 türe ayrılmıştır;

1. Masaüstü Rol Yapma Oyunları (Table-Top RPG)
2. Canlandırılmalı Rol Yapma Oyunları (LARP – Live Action Role-Playing)
3. İnternet Tabanlı ve Yazıya Dayalı Rol Yapma Oyunu (MUD – Multiple User Dungeons/Dimensions)
4. Kart Oyunları (TCG – Trading Card Game)

Vučković'in sınıflandırmasının dışında cRPG, MMORPG ve Warhammer 40k oyunları da RYO türleri içinde geçen oyunlardır.

²⁴ MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game): Çevrimiçi Devasa Rol Yapma Oyunu.

²⁵ TCG (Trading Card Game): 1990'larda ortaya çıkan "Magic: The Gathering" bu türün temelidir. Kart oyunu rol yapmadan daha çok strateji üzerine kuruludur (Vučković, 2003).

3.3.2.1. Masaüstü Rol Yapma Oyunları

Masaüstü Rol Yapma Oyunları oyuncuların bir masanın etrafında oynadıkları Rol Yapma Oyunudur. Oyun bir oyun yöneticisi tarafından yönetilir. Oyun yöneticisinin adı oynanan sisteme göre Dungeon Master (DM - Zindancı Başı), Story Teller (ST - Hikâye Anlatıcı) ve Game Master (GM - Oyun Yöneticisi) olarak değişir.

Oyun yöneticisi öncelikle senaryoyu hazırlar ve oyuncularla birlikte her oyuncunun oynayacağı farklı karakterleri yaratır. Karakter yaratımı oyuncu ve oyun yöneticisinin bir arada yaptığı bir eylemdir. Oynanacak oyun D&D sistemindeyse önce özellik puanları belirlenir. Özellik puanları karakterin güç, çeviklik, dayanıklılık, zeka, bilgelik ve karizma özelliklerine vereceği puanlardır. Bu puanlar her bir özellik için 4 kere atılan 6 yüzlü zarın en düşüğü hariç diğer 3'ünün toplamından oluşur.

Karakter puanları belirlendikten sonra oyuncu oynayacağı karakterin ırkını ve sınıfını seçer. D&D'de ırklar insan, cüce, elf²⁶, yarı-elf²⁷, yarı-ork ve gnomdur. Irk seçiminden sonra karakter sınıfı seçilir. Karakter sınıfı savaşçılar, büyü kullanıcıları ve düzenbazlar olarak ayrılabilir.

Savaşçılar Fighter, Warrior, Barbarian ve Paladin sınıflarından olan karakterlerdir. Savaşçı olmak fiziksel güç ve dayanıklılık gerektirir. Paladin dışındaki savaşçı sınıflar zekâya pek gerek duymazlar; ama Paladin büyü de kullandığı için zekâya ihtiyacı vardır. Büyü yapımcılar ise savaşçıların tam tersine güç ve dayanıklılık yerine bilgelik ve zekâya ihtiyaç duyarlar. Yapacakları büyüünün gücü bu iki özelliğe bağlıdır.

Düzenbaz sınıfı içinde Rogue, Assassin, Thief gibi sınıflar vardır. Bu sınıfların ise çevikliğe ve zekâya ihtiyaçları vardır. Savaşlarda bu sınıflar hızlı hareket ederler ve

²⁶ Elfler “Şiirleri, dansları, şarkıları, bilgileri ve büyüleri ile bilinirler. Elfler doğal ve basit güzelliği severler. Ormanlık arazilerine tehlike geldiğinde ise elfler savaşçı yüzlerini gösterir ve kılıç, yay ve savaş stratejileri ile harikalar yaratırlar (Cook vd., 2003:15)”. Aynı zamanda çok uzun bir yaşam süresine sahiptirler.

²⁷ “Yarı-Elfler insan ve elf ebeveynlerin çocuklarıdır. Her iki ırkında özelliklerinden bazılarını taşırlar. ... Bazı yarı-elfler insanlar arasına adapte olmaya çalışırlar, diğerleri ise kimliklerini başka yerde aralar. Çoğu kendilerine insan topraklarında yer bulur, ancak çoğu yaşamları boyunca kendilerini her yerde yabancı gibi hissederler (Cook vd., 2003:17)”.

çeviklikleri ile farklı savaş tekniklerini uygularlar. Diplomasi gibi yetenekleri ise zekâyı gerektirir.

İrk ve sınıf seçildikten sonra karakterin yetenekleri belirlenir. Bu yetenekler sınıftan sınıfa farklılıklar gösterir ve her yetenek belli koşullar ister. Her oyuncu her istediği yeteneği yazamaz.

Oyuncular karakterlerine göre belirli aletler ve silahlar kullanırlar. Savaşçılar kılıç, kalkan, balta, ok, vb.; büyücüler çüppe, asa; düzenbazlar kısa kılıç, hançer, vb. savaş silahlarını kullanırlar. Oynanacak karakterin özelliklerine göre bu silahlar belirlenir.

Karakterler hazırlandıktan sonra oyun yöneticisi senaryoyu anlatır ve oyuncular düşündüklerini, yapmak istediklerini söylerler. Her oyuncu kendi karakterinin özelliklerine göre davranmak ve düşünmek zorundadır; çünkü oyuncular karakterlerin özellikleri ile sınırlanmışlardır ve bu özellikleri oyuncular kendileri koymuşlardır.

Oyuncular oyun boyunca kendi karakterleri için “1. Tekil Şahıs” olarak konuşurlar. “Ben yapıyorum”, “ne görüyorum?” gibi cümleler kullanırlar. Diğer oyunculara ise “sen” diyerek seslenirler. Grubun birlikte hareket ettiği eylemlerde ise “biz” şeklinde konuşulur.

Oyuncular kimi zaman karakterlerinin yaptıklarını fiziksel olarak gösterirler. Örneğin Paladin oynayan bir oyuncu savaş sırasında kılıcını nasıl savurduğunu ya da kendisine gelen hücumu kalkanıyla nasıl savuşturduğunu gösterir. Bir büyü kullanıcısı büyüsünü yaparken büyüye yoğunlaşmak zorundadır. Bazı büyüler belirli jestleri yapmayı da gerektirdiğinden büyü yapıcısı oynayan oyuncu büyüü elleriyle yapar.

Oyunu oynamak için sadece zar, kâğıt ve kalem yeterli olmasına karşın haritalar, minyatür figürler, bilgisayar, kural kitapları ve yardımcı kitaplar da kullanılmaktadır. Oyun yöneticisi NPC’ler ve oyuncuların adına attığı zarların oyuncular tarafından görülmemesi için DM Screen (Oyun Yöneticisi Perdesi) kullanır. DM Screen satın alınabildiği gibi herhangi bir kitap ya da defter de aynı işlevi görür.

Bir oyuncunun ve NPC'nin yapmak istediđi eylemi yapması zar atışı ile belirlenir. Zarları kimi zaman oyun yöneticisi kimi zaman da oyuncu atar. Oyuncunun zar atıp atmaması tamamen oyun yöneticisinin tasarrufundadır. Oyun yöneticisi isterse oyuncusuna zar attırmayabilir.

Atılan zarlar oyuncunun neyi başardığını ya da başaramadığını gösterir. Örneđin oyun grubu mağarada ilerlerken bir oyuncu etrafı dinlemek isteyebilir. Duyduđu seslerden etrafta tehlike olup olmadığını anlamak ister. Oyun yöneticisi eylemin başarması için gereken zarı hesaplar ve zarı atar. Eđer zar başarılıysa oyuncu etraftaki sesleri duyar ve tehlikeye karşı hazırlık yapar. Ama zar başarısız gelirse oyuncu hiçbir şey duymaz ve ilerlemeye devam eder.

Oyun grubu genelde 1 oyun yöneticisi ve 5 oyuncudan oluşan 6 kişilik bir grup -oyun gruplarına "parti" adı da verilir- ile oynanır. Ama oyunu oynamak için 1 oyun yöneticisi ve 1 oyuncu da yeterlidir. Oynanan her oyun bir seans olarak geçer ve seanslar genelde 4-8 saat arasında deđişir. Ama oyunun durumuna göre bu seans süreleri uzayabilir ya da kısalmabilir.

Firmalar tarafından piyasaya sürülen oyunlar, var olan sistemlere oyuncular tarafından yeni yazılan hikâyeler ve generic sistemler ile Masaüstü Rol Yapma Oyunları oynanabilmektedir.



Fotoğtaf 3: CONAN 6'da²⁸ bir Masaüstü Rol Yapma Oyunu Masası

3.3.2.2. Canlandırılmalı Rol Yapma Oyunları

LARP (Live Action Role Playing) olarak bilinen Canlandırılmalı Rol Yapma Oyunları, oyuncuların kendi yarattıkları karakterleri fiziksel olarak da oynadıkları/canlandırdıkları Rol Yapma Oyunlarıdır. LARP'lar bir masanın etrafında değil geniş bir alanda oynanır; çünkü oyuncu sayısı çok artabilir. Örneğin CONAN 6'da 14.03.2010 tarihinde oynanan LARP'ta 17 kişi (2 oyun yöneticisi ve 15 oyuncu) yer almıştır.

LARP'lar aslında tiyatro oyunlarına benzerler ve LARP'lara doğaçlama tiyatro denilebilir (Falk ve Davenport, 2004). Oyun yöneticisi oyunculara karakterlerini dağıtır ya da oyuncular verili karakterlerin arasından oynamak istediklerini seçerler. Oyunun bir amacı vardır: Bir bulmacayı çözmek olabilir.

²⁸ CONAN (Convention Anadolu) 6: Anadolu Üniversitesi Bilgi ve Zekâ Oyunları Kulübü FRP Topluluğu tarafından 14-15.04.2010 tarihinde altıncısı düzenlenen oyun toplantısıdır.



Fotoğraf 4: CONAN 6'da oynanan Canlandırmalı Rol Yapma Oyunu

3.3.2.3. İnternet Tabanlı ve Yazıya Dayalı Rol Yapma Oyunları

RYO'lar ağ iletişiminin gelişmesi ile birlikte kendine internet üzerinde de yer bulur. MUD'lar 1980'lerin başında ortaya çıkmıştır. Bu Rol Yapma Oyunu türü Masaüstü oyunların tüm özelliklerini taşırlar. Onlardan farkı ise internet üzerinden ve “yazı” temelli olmasıdır (Vučković, 2003).

Oyuncular masaüstü oyunlardaki gibi bir arada değildirler. Her oyuncu kendi bilgisayarının başındadır ve karakterinin yapacaklarını ve konuşacaklarını internet üzerindeki oyun sayfasına yazar. Oyun yöneticisi de kendi bilgisayarının başında bir DM'in yapması gerekenleri yaparak oyunu devam ettirir.

3.3.2.4. Kart Oyunları

Kart oyunları 1990'ların başında ortaya çıkmıştır. D&D'nin yaratıcısı olan TSR şirketini satın alan Wizards of the Coast 1993 yılında *Magic: The Gathering* adıyla ilk kart oyununu piyasaya sürer (Mackay, 2001). Oyun piyasaya çıktıktan kısa süre sonra kendisine çok fazla oyuncu bulur ve popülerliğini artırır.

Yakaladığı bu başarı farklı kart oyunlarının doğmasına neden olur: Yu-Gi-Oh, Pokemon, Lord of the Rings, vd.

Oyundaki her kartın belli özellikleri ve değerleri vardır. Oyuncular bu özellikleri ve değerleri kullanarak galip gelmeye çalışırlar. Kart oyunları rol yapmadan daha çok stratejik düşünmeyi gerektirdiği için RYO'dan daha çok bir strateji oyunudur.



Fotoğraf 5: METUCON²⁹ 2010'da Kart Oyunu

²⁹ METUCON (Middle East Technical University Convention): Ortadoğu Teknik Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu'nun düzenlediği oyun toplantısı.



Fotoğraf 6: Magic: The Gathering kartları

3.3.2.5. Diğer Rol Yapma Oyunları

3.3.2.5.1. cRPG

cRPG (Computer Role-Playing Game) bilgisayarda oynanan rol yapma oyunlarına verilen isimdir. Bilgisayar teknolojisinin gelişimi RYO'nun bilgisayara girmesine izin vermiştir. İlk olarak 1980'li yıllarda piyasaya çıkan cRPG özellikle 1990'lı yıllarda yaygınlaşmıştır.

İlk cRPG örnekleri genelde 'hack and slash (doğra ve parçala)' mantığında olsalar da içerdiği fantezi öğeleri nedeniyle RYO olarak kabul edilirler: Diablo, Blood, Hexen, Sacred, vs.

'Hack and Slash'in yanı sıra "hard-core RPG"ler de bilgisayar oyunu piyasasında yer almıştır. Bu tür oyunlar bilinen RYO kuralları içinde işler ve soru cevap şeklinde ana

senaryo devam eder. Verilen cevaplara göre senaryo şekillenmektedir. Bu oyunlara Baldur's Gate, Morrowind, Neverwinter Nights örnek verilebilir.

3.3.2.5.2. MMORPG

MMORPG (Massively Multi Player Online Role Playing Game - Çevrimiçi Devasa Rol Yapma Oyunu) türü RYO'lar ilk olarak 1990'lı yılların ortasında ortaya çıkmıştır. MMORPG'ler insanların kişisel bilgisayarlarına kurdukları oyunları internet üzerinden diğer insanlarla birlikte oynadıkları RYO'lardır.

Aynı anda çok fazla kullanıcının oynamasına izin veren bu oyunlar bağlanılan sunucudaki oyunculara göre kendi içlerinde farklılıklar taşımaktadır (Mortensen, 2006). Bir sunucuda diğer insanlarla birlikte yan yana farklı insanlara karşı savaşabilir, bir sunucuda oyunun size çıkardığı rakiplerle savaşabilir, bir başka sunucuda ise bir ağacın altına oturup yanınıza gelen bir “ozan³⁰”ın size anlattığı hikâyeleri dinleyebilirsiniz.

Ultima Online, Second Life, World of Warcraft, Lord of the Rings Online, Metin 2, Arch Lord bu türün önemli örnekleridir

3.3.2.5.3. Warhammer 40k

Warhammer 40k aslında RYO'nun köklerini oluşturan “savaş oyunları”na çok benzeyen bir oyundur. İki oyuncu belli özelliklerde ve farklı savaşçılardan oluşan ordularıyla birbirlerine karşı savaşır ve oyuncuların orduları minyatür figürlerden oluşur.

Warhammer 40k yapay bir coğrafyada geçer ve mesafeler bu oyun için çok önemlidir. Oyuncular cetvellerle ölçerek oyunu oynarlar, çünkü her karakterin bir turda gidebileceği mesafe bellidir ve bu kuralın dışına çıkılamaz.

³⁰ Ozan (Bard): “Dünyayı dolaşarak söylenceler toplar, hikayeler anlatır, müziği ile büyüler yaratır ve dinleyicilerinin minnettarlığı sayesinde hayatını sürdürür: işte bu bir ozanın yaşamıdır. Şans ya da fırsat onu bir çatışmanın içine sürüklerse bir ozan diplomat, görüşmeci, haberci, öncü ya da casus olarak iş görür (Cook vd.,2003:39)”.

Oyuncunun taktik bilgisi ve strateji kurma yeteneđi oyunda ön planda olan özelliktir. Oyunun RYO'ların içinde sayılmasının nedeni içinde bulundurduđu fantastik öğelerdir.

Aynı zamanda Warhammer 40k'de savaş oyunlarında olduđu gibi bir hakem yoktur. Bunun yerine zarlar ve kati kurallar vardır. Kurallar ve oyuncuların kendi attıđı zarlar oyunun galibini belirler.



Fotođraf 7: METUCON 2010'da Warhammer 40k turnuvası



Fotoğraf 8: Warhammer 40k minyatür figürleri

3.4. Diyarlar³¹

Rol Yapma Oyunları bilim kurgu ve fantezi edebiyatından beslenen bir oyun türüdür. Bilim kurgu ve fantezi edebiyatının RYO üzerindeki en büyük etkisi ve katkısı oyunculara üzerinde oyun oynayabilecekleri dünyalar vermesidir.

Oynanan her oyun belli bir oyun evreninde geçer ve her oyun evreninin farklı özellikleri vardır.

3.4.1. Karanlıklar Dünyası (World of Darkness – WOD)

Karanlıklar Dünyası, White Wolf şirketi tarafından piyasaya sürülmüş bir RYO'dur. WOD, D&D gibi olmayan dünyalarda değil bilinen ve üzerinde yaşanan gerçek dünyada geçer. WOD dünyasında insanın yanı sıra farklı canlılar da yaşamaktadır: Vampirler, Kurtadamlar, Periler, Gulyabaniler, Prometheanlar (yaratılmışlar), vs.

³¹ Bu bölümde, tez çalışması için yapılan anketlerde “ağırlıklı olarak oyun oynadığınız evrenler nelerdir?” sorusuna verilen cevaplar içinde en yüksek yüzdeyi alan oyun evrenleri hakkında bilgiler verilmiştir.

WOD oyun sistemi d10 olarak bilinen bir zar sistemi ile oynanır. Bu sistemde sadece 10 yüzlü zar kullanılır. Her oyuncunun bir eylemi yapabilmesi hem kendi özelliklerine ve attığı zarlarda yakaladığı “success (başarı)”e bağlıdır. Oynanan karakterin özelliklerine göre atılan zar sayısı ve hangi zarın başarı sayılacağı değişmektedir. Kimi durumlarda 1 zar yeterken kimi durumlarda zar sayısı 8’e çıkar. Atılan zarlarda 10 her zaman başarı, 1 her zaman başarısızlıktır.

Piyasada 3 ana temel WOD oyunu vardır: Vampire: The Requiem (2004), Werewolf: The Forsaken (2005), Mage: The Awakening (2006). Bu oyunların yanı sıra her yıl yeni bir yan oyun piyasaya sürülür: Promethean: The Created (2006), Changeling: The Lost (2007), Hunter: The Vigil (2008), Geist: The Sin-Eaters (2009).

3.4.2. Ejderha Mızrağı (Dragonlance - DL)

Ejderha Mızrağı M.Weis ve T. Hickman tarafından yaratılmış bir oyun evrenidir. TSR, Hickman’dan yeni bir pilot oyun yaratmasını istemiştir ve ortaya Ejderha Mızrağı ve Krynn çıkmıştır. Krynn, Ejderha Mızrağı Destanı’nın geçtiği dünyadır.

“Başlangıçta, hiçbir şey yoktu. Sonra Yüce Tanrı, Öte’den geldi, yeni bir dünyanın planlarını çizdi ve Kaos’un içine dünyayı yaratmaları için tanrılar çağırdı. Paladine ve Takhisis çağrıldı ve bunu, dünyanın tüm sırlarını içinde barındıran kitabı, Tobril’i alan Gilean izledi. Üç tanrı, kendilerine yardım etmeleri için diğer büyük tanrıları çağırdılar. Reorx gelenlerden biriydi ve dünyayı Kaos’dan şekillendirdi. Sonra tanrılar yaşamı yarattı (Çakır, 2004-2010).”

Ejderha Mızrağı dünyasında insan, cüce, elf, yarım elf, ogre, gnom, kender gibi ırklar vardır. Bunların yanı sıra ejderha, goblin, ejderan, hopgoblin gibi canlılar da vardır. Oyuncular paladin, savaşçı (fighter), büyücü (mage), hırsız (thief), bard (ozan), barbar (barbarian), şifacı (cleric) gibi karakter sınıflarını oynayabilirler.

Ejderha Mızrağı dünyasında işler kılıç, kalkan, ok, büyü, diplomasi gibi yeteneklerle çözülmektedir. Zar sistemi ise d20 olarak bilinen sistemdir. Bu sistemde yapılmak

istenen eylemler için farklı zarlar (4,6, 8, 10, 12 yüzlü zarlar) kullanılır. Başarı ya da başarısızlık kişinin özellikleri, rakibin özellikleri ve yapılmak istenen eylemin zorluğu ile orantılı olarak değişir.

3.4.3. Unutulmuş Diyarlar (Forgotten Realms - FR)

Unutulmuş Diyarlar, yazar Ed Greenwood tarafından yaratılmış bir evrendir. Bu evreni Greenwood (2002: 1-2) şöyle açıklar:

“Diyarların tarihi, onu dünya çapında tanınmış yapan oyundan daha eskiye dayanmaktadır, ama benim Dragon³² dergisi için ‘Unutulmuş Diyarlar’ makaleleri yazmam 1979’da başladı ve zaten bu yazılardan kısa bir süre sonra da ‘Diyarlar’, Zindanlar ve Ejderhalar oyununun ‘evi’ haline geldi. ... ‘Unutulmuş Diyarlar’ birçok okuyucuya, oyun severe ve yazara ev sahipliği yaptı ve birçok değişik insana kocaman bir oyun alanı sağlayarak, onları çeşitli nedenlerle cezp etti -ama bana göre, bu dünyanın en önemli yönlerinden biri, içindeki detayların fazlalığı ve (kurgulanmış) gerçeklik hissi.”

Unutulmuş Diyarlar, Toril isimli bir dünyada bulunan Faerun kıtasında geçer. Bu dünyada insanlar, elfler, cüceler, buçukluklar yaşamaktadır. Ve yine DL’de olduğu gibi değişik canlılar ve yaratıklar vardır.

Unutulmuş Diyarlar da Ejderha Mızrağı gibi TSR, Inc. Tarafından piyasaya sürülen bir oyun olduğu için aynı zar sistemini (d20) kullanır.

3.4.4. Orta Dünya (Middle-Earth)

Orta Dünya, J.R.R. Tolkien’in yarattığı bir dünyadır. Tolkien bu dünya ile ilgili birçok kitap yazmıştır. Orta Dünya ile ilgili kitaplarından Türkçeye çevrilen eserleri ‘*Silmarillion (İthaki Yayınları, 2007)*, *Hobbit (İthaki Yayınları, 2009)*, *Húrin’in Çocukları (İthaki Yayınları 2007)* ve *Yüzüklerin Efendisi (Metis Yayınevi, 2004)*’dir.

³² Greenwood uzunca bir süre Dragon dergisinde makalelerini yayınlamaya devam etmiştir. Örneğin Haziran 1983 tarihli Dragon dergisinde “Seven Sword” isimli bir öyküsü yayınlanmıştır.

Orta Dünya insanların, elflerin, cücelerin, buçuklukların, entlerin, orkların, goblinlerin, trollerin yaşadığı bir dünyadır. Oyuncular oyunda insan, cüce, elf, buçukluk oynayabilir. Unutulmuş Diyarlar ve Ejderha Mızrağı gibi Orta Dünya'da çok yarım elf'e pek rastlanmaz.

Orta Dünya oyunları d20 sistemi ile oynanır ve FR ve DL ile aynı kurallara sahiptir.

3.5. RYO'nun Diğer Oyunlardan Farkları

Rol Yapma Oyunları, oyunların genel yapısal ve karakteristik özelliklerini taşıyıcılar da bazı noktalarda diğer oyunlardan farklılık gösterirler.

Öncelikle RYO'ların diğer oyunlar gibi bir kazananı/galibi yoktur. RYO kolektif bir oyundur. Oyuncular ve oyun yöneticisi tüm oyunu birlikte oynarlar. Oyun yöneticisinin yazdığı senaryonun bir amacı ve sonu mutlaka vardır; ama RYO'nun genel amacı birlikte geçirilen zamandan keyif almaktır.

Senaryo dâhilinde her olay bütün grubun başına gelir. Kimse tek başına değildir (böyle bir durum senaryoya bilinçli bir şekilde konulmadıysa). Bütün oyuncular bütün olayları grupça atlatırlar, herhangi bir şeyi birlikte başarırlar. Bir canavar öldürüldüyse, bir köylünün isteği yapıldıysa ya da prenses ejderhadan kurtarıldıysa bu bütün grubun başarısıdır.

RYO oyuncularına, diğer oyunların aksine hiçbir ödül vaat etmez. Oyunun sonunda ne bir plaket ne de bir madalya gibi maddî, ne de başarının getirdiği üstünlük gibi manevî bir ödülü yoktur. Oyuncularına sadece güzel vakit geçirmeyi vaat eder.

3.6. Türkiye'de Rol Yapma Oyunları

Türkiye'nin Rol Yapma Oyunları ile ne zaman tanıştığı hakkında kesin bir bilgi yoktur. Yapılan araştırmalar ve mülakatlar sonucunda RYO'nun 1980'lerin ortalarında Türkiye'de oynanmaya başlandığı sonucuna varılmıştır.

Pelin P. Akyürek (Yüz Yüze Görüşme, 19 Haziran 2010) şu şekilde belirtmiştir, “En azından 23 yıllık bir geçmişi olduğunu tahmin ediyorum. Ama RYO denince ilk akla gelen ODTÜ BKFT’dir. 1991 yılında kurulan kulüp tüm Üniversite kulüplerine esin kaynağı olmuştur”.

İlerleyen yıllarda farklı kentlerde açılan bazı kafeler RYO tarzını benimsemiştir. Bu kafelerde oyunlar oynanmakta ve oyuncular bu mekânları benimsemişlerdir. Bu tip kafelerde menüde “cüce birası” gibi RYO’dan alınan isimlerle satılan yiyecek ve içecekler bulunmaktaydı.

cRPG’lerin Türkiye’ye gelmesiyle birlikte daha çok insan RYO ile tanışmış ve oyunu oynamaya başlamışlardır. Bu oyunlara Might & Magic, Blood, Baldur’s Gate verilebilir. Bilgisayar oyunları ile birlikte kart oyunlarının da Türkiye’ye gelmesi yine oyuncu sayısının artmasına yardımcı olmuştur.

Türkiye’de farklı kitap yayıncılarının fantezi edebiyatı eserlerini Türkçeye çevirmeleri yine insanların ilgisini RYO’ya çekmiştir. J.R.R. Tolkien, Ursula K. LeGuin, David Eddings, Weis ve Hickman, R.A. Salvatore gibi yazarların eserleri Türkçeye çevrilmiştir. 2003 yılında ise D&D Oyuncunun El Kitabı ilk defa Türkçeye çevrilmiştir.

Türkçeye çevrilen bu eserlerin yanı sıra Türk yazarlar da fantezi edebiyatı türünde eserler vermeye başlamışlardır. Barış Müstecaplıoğlu (*Perg Efsaneleri, Metis Yayınları, 2002*), Çiler İlhan (*Rüya Tacirleri Odası, Artemis Yayınları, 2006*), Ferhan Ertürk bu yazarlardan bazılarıdır.

Yurtdışında D&D’nin satışa çıktığı yıllardan beri yayın yapan dergiler olmasına karşın Türkiye’de RYO dergileri 1990’lı yılların sonlarına doğru çıkmıştır. FRP & Magic ve Game Show dergileri Türkiye’de yayınlanan ilk RYO dergileridir. 2000’li yıllarda ise FRP.net dergi, Kaleidoskop, Konuşan Zar, Queitus dergileri de yayınlanmıştır.

1991 yılında ODTÜ BKFT’nin kurulması ile beraber diğer üniversitelerde de RYO kulüpleri kurulmaya başlamıştır. Şu anda Türkiye’deki birçok üniversitede RYO

kulüpleri faaliyet göstermektedir. Türkiye'deki üniversite RYO kulüpleri ve toplulukları

- Bahçeşehir Üniversitesi Bilim Kurgu ve FRP Kulübü
- İTÜ FRP Kulübü
- Sabancı Üniversitesi FRP Kulübü
- İzmir Ekonomi Üniversitesi FRP Kulübü
- Sakarya Üniversitesi FRP ve Anime Kulübü
- Erciyes Üniversitesi FRP kulübü
- İstanbul Ticaret Üniversitesi Bilim Kurgu Kulübü (FRP)
- Yeditepe Üniversitesi FRP Birliği
- Başkent Üniversitesi FRP Kulübü
- Kocaeli Üniversitesi Unofficial Frp Kulübü
- Karadeniz Teknik Üniversitesi FRP Birliği
- Yıldız Teknik Üniversitesi FRP Birliği
- ODTU Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu
- İstanbul Üniversitesi Bilimkurgu ve Fantezi Kulübü
- Anadolu Üniversitesi FRP Topluluğu
- Ege Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu
- Dumlupınar Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantastik Edebiyat Kulübü
- Işık Üniversitesi RPGS Kulübü
- Koç Üniversitesi FRP ve Warhammer Kulübü
- Dokuz Eylül Üniversitesi Fantezi ve Bilim Kurgu Topluluğu
- Bilkent Üniversitesi Fantezi Kurgu Topluluğu
- Uludağ Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu
- Atılım Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu
- TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi FRP Topluluğu
- Hacettepe Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu'dur.

Üniversite kulüpleri her yıl yeni üyeler almakta, oyun ve oyun dünyası tanıtımları yapmakta, kendi içlerinde tanışma ve oyun toplantıları düzenlemektedirler. Bazı

kulüpler ise oyun toplantılarını (convention) şehir dışına da açmaktadırlar. Diğer illerden katılımcılar bu toplantılara giderek oyunlar oynar, hobi sergilerini gezerler. Türkiye’de üniversite kulüpleri tarafından düzenlenen oyun toplantıları

- ODTÜ – METUCON
- Anadolu Üniversitesi – CONAN
- İstanbul Teknik Üniversitesi – İTUCON
- Sabancı Üniversitesi – SUCON
- İstanbul Üniversitesi – İCON
- Başkent Üniversitesi – BaşkentCON
- TOBB ETU – MiniCON
- İstanbul Ticaret Üniversitesi – İTİCON
- Uludağ Üniverstesi – UluCON’dur.

Üniversite kulüplerinin yanı sıra İzmir’de faaliyet gösteren bağımsız bir RYO topluluğu vardır. Kule Sakinleri adıyla bilinen bu topluluk İzmirCon adında bir oyun toplantısı da düzenlemektedirler.

Dünyadaki diğer örnekleri gibi Türkiye’de de RYO ile ilgili internet ve forum siteleri bulunmaktadır. Bu sitelerin üyeleri ortalama 1000-2000 kişinin arasındadır; fakat www.frpworld.com ve www.frpclub.itu.edu.tr/forum/ sitelerinin 30.000’in üzerinde üyeleri vardır. Türkçe RYO internet sitelerinden bazıları

- <http://www.frpnet.net>
- <http://www.fantastikdiyar.com>
- <http://www.frpworld.com>
- <http://www.fantastikedebiyat.com>
- <http://frp.web.tr>
- <http://www.frpitr.org>
- <http://ejderini.com>
- <http://www.frpforum.com>
- <http://egetun.wordpress.com/category/frp-rpg/> dir.

Türkiye’de RYO grubu çok fazla sesini duyurmasa da yaptığı etkinlikler ve üye sayısı bakımından önemli bir gruptur. 25 üniversitede bulunan RYO kulüpleri her yıl kendilerine yeni üyeler almakta ve yeni etkinlikler düzenlemeye çalışmaktadır. Bütün üniversite kulüpleri büyük çaplı oyun toplantıları düzenleyemeseler de küçük oyun toplantıları düzenlemektedirler. Örneğin Ege Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu 20 Haziran 2010 tarihinde küçük çaplı bir oyun toplantısı düzenlemiştir.

Örneğin Anadolu Üniversitesi Bilgi ve Zekâ Oyunları Kulübü FRP Topluluğu her yıl RYO ve RYO dünyaları konulu bilgilendirme toplantıları düzenlemektedir. Aynı zamanda CONAN ismiyle Mart 2010’da 6. kez oyun toplantısı düzenlemiştir. Orta Doğu Teknik Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu ise Nisan 2010’da 14. kez kendi oyun toplantıları olan METUCON’u düzenlemiştir. İstanbul Teknik Üniversitesi FRP Kulübü kendi internet sitesine³³ sahiptir ve bu site içerisinde 30.000 kişinin üzerinde kayıtlı kullanıcısı olan bir forum sayfası bulunmaktadır.

www.frptr.org sitesi kendi Konuşan Zar, www.frpnet.net sitesi FRPnet Dergi isimleri dergileri internet ortamında ücretsiz olarak yayınlamaktadır.

Emre Soyak, Hakan Utku ve Ceyda Güreli *Hiç Bitmeyen Efsaneler* adlı bir oyun ve Kara Zar adında yeni bir zar sistemi yaratmışlar ve bu sistemin tanıtımlarını oyun toplantılarında gerçekleştirmektedirler.

Türkiye’de RYO 1990’lardan beri oynanmaya devam etmekte ve yeni insanlar RYO’yu tanımaktadırlar. Bu, oyuncuların ve toplulukların bireysel çabaları ile devam etmektedir. Gerek internet siteleri, gerek öğrenci toplulukları ve bağımsız topluluklar, gerekse de Türk yazarlar ve yayıncıların çalışmaları Türkiye’de RYO’nun yayılmasına katkıda bulunmaktadır.

Amerika Birleşik Devletleri’nden çıkan RYO ilerleyen yıllarda küresel bir etkinlik olmuştur. İnsanların RYO’ya gösterdiği ilgi farklı şirketleri bu yönde faaliyet

³³ <http://www.frpclub.itu.edu.tr/forum/> (Erişim Tarihi, Mart 2010)

göstermeye sevk etmiştir. Yeni oyun firmaları, yeni oyunlar, yeni kural kitapları, var olan oyun dünyalarına yeni oyun modları ortaya çıkmıştır.

RYO fantezi edebiyata yeni bir yön vermiş ve sinema üzerinde de etkisini göstermiştir (Mackay, 2001). Düzenlenen oyun toplantıları uluslar arası kimliğe bürünmüştür. Örneğin Hollanda'da düzenlenen "*Elf Fantasy Fair*" Avrupa'nın en büyük oyun toplantısıdır ve 2005 yılında 21,400 katılımcı sayısına ulaşmıştır (Copier, 2005).

RYO farklı ülkelerde farklı alanlarda pek çok çalışmaya konu olmuştur. RYO'nun 1990'lı yıllardan bugüne kadar Türkiye'de olan gelişimi, grubun sayısal olarak büyümesi, üniversite topluluklarının faaliyetleri, kurulan internet paylaşım ve forum siteleri gruba araştırılabilir bir değer vermektedir.

4. BİR ALTKÜLTÜR OLARAK RYO

Oyun insana gündelik hayatın sıkıntılılarından ve sorunlarından kısa bir süreliğine de olsa kaçma fırsatı sunar. Oyun içinde gündelik hayatın kurallarının hiçbir anlamı yoktur ve insan oyuncu olduğu anda bambaşka bir kişi hâline gelir; çünkü sihirli çemberin içine girmiştir ve oyunun büyüüne kendisini teslim etmiştir.

Aynı zamanda oyunlar kişiye kendilerinden farklı bir kişi olma olanağı verir. Bu olanak çocuğun bir kovboy, araba, asker, anne, baba, misafir olması ya da yetişkinin tekrar çocuk olmasına izin verir. İnsanın gündelik hayatında oynadığı rollerden farklı olarak, oyun esnasında yaşanan değişim kişinin kendi sorunlarından uzaklaşmasını ve keyifli vakit geçirmesini sağlar.

Gündelik hayatta girilen her farklı ortamda insan o ortama göre tavır takınıp rol yapar; çünkü her ortam her davranışı ve kişiyi kabul etmez. Rol yapma güdüsü her zaman insanın içinde vardır; üzgünken mutlu, açken tok, bilgisizken bilgili rollerine rahatça ya da zor da olsa girilebilir; fakat insanın rol yaptığını kendisi dışında çoğu insan bilemez. RYO'ların temel amacı rol yaparak oyun oynamaktır. Herkes, herkesin rol yaptığını bilir. Rol yapmak için insanlar bir araya gelir.

Gerçek hayatta sürekli rol yapılmasına karşın, RYO oynayan insanları o ortama girmeye iten sebep nedir? Zaten sürekli rol yapıyor olunmasına karşın orada bulunma sebebi nedir? RYO'nun insana farklı karakterleri oynamasına izin veriyor olması bu nedenlerden biri olabilir.

Fine'a (2002:2) göre RYO oyuncularını "...kendi uğraşları ile kültürel sistemler yaratırlar – katılımcılar tarafından yapılandırılan hayali dünyalar..." yaratırlar. Bu hayali dünyalarda hayali karakterler ile oyunlar oynar, o dünyalarda yaşarlar. O dünyaların dillerini konuşurlar ve kurallarına uyarlar.

Hayali dünyaların örflerini, âdetlerini bilirler; fakat hepsi oyun içinde kendi hayal güçlerinde canlandırdıkları aynı dünyalarda yaşarlar. "Oyun grubu birkaç hafta ya da

ayın üzerinde yaşamını sürdürürse, bu paylaşılan kültür grup üyelerine tamamen büyük ve anlamlı hâle gelir (Fine,2002: 2)”.

RYO 1974 yılından beri varlığını sürdürmekte ve hem edebiyat hem de sinema üzerindeki etkilerini devam ettirmektedir (Mackay, 2001). RYO grubu sahip olduğu jargon, anlamlar ve simgeler ile bir altkültür olma özelliği taşır.

4.1. Altkültür

Desmond Morris (1976) “Çıplak Maymun” kitabında bir sincap türünün diğerlerinden ayrılmasını şu şekilde anlatır. Sincap önce diğer sincapların yanından ayrılır, başka bir bölgede yaşamaya ve gitgide yaşadığı yerin şartlarına uyum sağlamaya başlar. Uyum süreci devam ettikçe diğer akrabalarından farklılaşarak kendini onlardan farklı kılacak özelliklere sahip olur ve sürecin sonunda farklı bir sincap türü ortaya çıkar.

İnsan ise diğer hayvanlardan ve canlılardan toplum olarak ürettiklerini, öğrendiklerini gelecek kuşaklara aktararak ayrılmıştır. İnsanın diğer canlılara üstünlüğünün temellerinde bilgisini kendinden sonraki kuşaklara aktarabilmesi yetisi yatar. Bu aktarma yetisi ise bir anda ortaya çıkmamış, uzun bir biyolojik ve toplumsal evrim sonucunda oluşmuştur.

“Australopitek adı verilen ilkel türün yaşadığı çağlarda, İnsanoğlunun öğrenme gücü ve kapasitesi kültürel evrimin hızını sınırlamıştır. Bu çağlarda, merkezi sinir sistemi dil öğrenmeye elverişli olan insanlar, dil öğrenmede geri kalanlara karşı büyük bir üstünlük sağladılar. Çünkü, dil öğrenebilenler, onunla birlikte, atalarının yaşantılarını, edinilmiş bilgilerini ve törelerini, kısaca kültürlerini öğreniyorlardı (Güvenç, 2005: 150)”.

‘Kültür’ kelimesi, Barnhart İngilizce Etimoloji Sözlüğü’ne göre ilk defa ve yaklaşık olarak 1440’ta görülmüştür ve Latince “*cultūra*” kelimesinden alınmıştır. bu sözcük ise yetiştirme, bakma anlamına gelen “*cult-*” kökünden türemiştir (Barnhart, 1995:78). Kelime ürün ya da hayvan yetiştirimi ve zihin yetiştiriminden 17. yy’a doğru kendi anlamını genişleterek “belirli bir halkın bütün yaşam biçimi” hâline gelmiştir. 18. yy’da anlamını tekilden çoğula, bir kültürden, daha fazla sayıda “kültürler”e doğru

genişletmiş; devam eden ve gelişen antropoloji çalışmalarıyla çoğulluğunu sürdürmüş ve “bütüncül ve ayrı” yaşam biçimlerini tanımlama ve ifade etmeye devam etmiştir (Williams, 1993).

Taylor (1781) kültürü “...bilgiyi, inancı, sanatı, ahlâkı, hukuku, âdetleri ve bireyin toplumun bir üyesi olarak kazandığı diğer tüm yeti ve alışkanlıkları içeren karmaşık bir bütün...”, Eliot (1948) ise “... bir topluluktaki insanların, beşikten mezara, sabahtan akşama ve hatta uykuda olduğu zamandaki yaşam tarzlarının tamamı ...” olarak tanımlar (akt. Eagleton, 2005:46,134).

Williams’a (2005) göre kültür en genel kullanımıyla “zihnin etkin olarak geliştirilmesi” anlamındadır ve bu anlam üç farklı katmandan oluşur:

1. Zihnin gelişkin durumu – kültürlü kişi/kültür almış kişi
2. Gelişme süreci – kültürel ilgiler/etkinlikler
3. Sürecin araçları – sanat/beşeri ve entelektüel çabalar.

Birinci ve ikinci anlam katmanları kişiseldir. İnsanın tek başına faaliyetleri ve bunların sonuçlarına vurgu yapar. Birinci anlam katmanı ‘kültürlü kişi’ ya da ‘kültür almış kişi’yi vurgular. İkinci anlam katmanı ise kişinin birinci katmandaki düzeye ulaşmak için geçirdiği süreci vurgularken ‘kültürel ilgiler ve etkinlikler’e vurgu yapar. Williams’a (1993) göre zamanımızda en yaygın kabul gören ise üçüncü anlam katmanıdır ve bu ‘sanat ve beşeri ve entelektüel çabalar’ı vurgular.

20. yy’ın ikinci yarısında sosyoloji ve antropolojide kültürün hem “*bütün bir yaşam biçimi*” hem de daha özelleşmiş olarak “*sanatsal ve entelektüel etkinlikler*” olarak anlaşılmasında bazı yakınlaşmalar ortaya çıkmıştır.

“Buna göre kavram ... sadece geleneksel sanatlar ve entelektüel üretim biçimlerinin ifadesi olmaktan çıkarak, bugün bu karmaşık ve gereğince genişlemiş alanı kurgulayan bütün bir ‘imgesel pratikler’i -sanat ve felsefeyi de içerek şekilde dilden gazeteciliğe, medyaya ve reklamcılığa kadar- bütün alanları kapsar hale gelmiştir (Williams, 1993:11)”.

Toplumun kuralları, örf, adet, gelenekler ve bunların dışında aile, okul, din, kamusal alan pratikleri vb. gibi faktörler ve yapılar da kültürün içerisinde. Bütün bu yapılar ise içlerinde ideolojik anlamlar barındırırlar. Althusser'e (2003) göre ideoloji insanın karşısına daha çok simgesel düzeyde çıkar. İnsanlar ideoloji ile bilinçdışı düzeyde de karşılaşır, bunlar genellikle imge hâlinindedirler. Soyut bir şekilde insanın karşısına çıkarlar ve insanların farkında olmadıkları bir süreç ile insanları etkilerler. Bu süreç Devletin İdeolojik Aygıtları aracılığı ile yürütülür ve Devletin Baskı Aygıtları ile de kişiler kontrol altına alınır.

“İnşa edildikleri malzemelerin (kırmızı tuğla, beyaz fayans) görünüşteki tarafsızlığına rağmen çoğu modern eğitim kurumları gerçekte mimarilerinde içkin ideolojik varsayımlar taşırlar. Değişik binalarda farklı öğretiler sunan fakülte sistemi sanat ve fen bilgisinin ayrılmasına yol açmıştır ve çoğu kolejlerde her iki dala ayrı birer bölüm yapılarak bu geleneksel ayrımlar korunmuştur. Ayrıca öğretmen ile öğretilen arasındaki hiyerarşik ilişki konferans salonunun planında da gözlemlenebilir. Kürsüden yukarı doğru amfi şeklinde düzenlenmiş salon bilgi aktarımının yönünü gösterir ve öğretici otoritesini “doğallaştırmayı” sağlar. Dolayısıyla eğitimde neyin mümkün olup olmayacağına, bilinçsiz de olsa, derslerin içeriği belirlenmeden çok önce karar verilmiştir (Hebdige, 1988:18)”.

Kültür kavramı ve yaşam tarzları arasındaki yoğun ilişki sonucunda kültür kavramının anlamı ve araştırılmasında yeni türler ve alt başlıklar ortaya çıkmıştır. Bu ayrışma ‘altkültür’ ve ‘karşı kültür’den (counter-culture) “kulüp kültürleri, sokak kültürleri ve uyuşturucu kültürleri”ne (Bennett ve diğerleri, 2005:64) doğru olmuştur. Bu örneklerin yanı sıra ‘spor kültürü’, ‘medya kültürü’, ‘satıcı kültürü’ ve ‘görsel kültür’ gibi alanlar da vardır.

“‘Kafe kültürü’ gibi bir deyiş yalnızca insanların kafelere gitmesine değil, bazı insanların bu kafe ziyaretlerinin, büyük bir olasılıkla dış doktoruna rutin kontrole gitmekten farklı olarak, yaşam biçimlerinin bir parçası olduğuna işaret eder. Buna bağlı olarak, aynı yer, meslek ya da nesilden insanlar bir kültür oluşturmazlar; ancak konuşma alışkanlıklarını, folkloru, protokolleri, değer yargılarını, kolektif bir benlik imgesini paylaşmaya başladıklarında bir kültür oluştururlar (Eagleton, 2005:49)”.

İnsan hemen her yerde farklı toplumsal gruplara üyedir. Okulda, mahallede, çalışma yerinde, aile içerisinde başka başka gruplara üyedir. Her grubun diğerinden farklı

özellikleri vardır ve kişi bu kurallar çerçevesinde hareket etmek durumundadır; çünkü her grubun kuralları o gruba üye olan kişiler üzerinde bağlayıcı bir etkiye sahiptir. Kurallara uyulmama durumunda ise gruptan çıkarılma ya da cezalandırılma gibi durumlar ortaya çıkar.

Kişinin üye olduğu grupların/toplulukların hepsi toplum içerisinde yer alır; fakat bu grupların özellikleri toplumun özellikleri ve kuralları ile bire bir aynı değildir. Her grup diğer gruplardan farklılaşır ve kendi varlığını bu şekilde ortaya koyar; fakat her grup altkültür olma özelliğini göstermez.

Altkültür, ortak simge, ortak davranış, ortak anlamları olan ve bu anlam, simge, davranış biçimleri ile kendilerini diğer gruplardan ayıran insan topluluklarının bir yaratısıdır. Fakat bu tanım cemiyet ve topluluk gibi diğer grupları da kapsar (Thornton, 1997).

Topluluk, belirli ritüelleri, sembelleri ve ortak anlamları olan insan gruplarıdır. Topluluklar sınırlarını ve diğer topluluklardan farklarını bu sembeller ve anlamlar ile ortaya koyarlar. Topluluklar aynı nesnelere farklı anlamlar yükleyebilirler.

Altkültürler ya da karşıt kültürler ise nesnelere anlamlarını kendi içlerinde tekrar düzenleyerek hem kendi dillerini oluştururlar hem de karşı duruşlarını bu şekilde ifade ederler. Günlük hayatımızda kullandığımız eşyaların "...hem "yasal" hem de "yasa dışı" olmak üzere ikili kullanıma açık olduklarını görürüz. Alt gruplar bu "sıradan nesnelere" "sahip olabilirler", onları "çalarak" "gizli" anlamlar yükleyebilirler: Bu anlamlar onları sürekli olarak ezen düzene bir karşı koyuş biçimini dışavururlar (Hebdige, 1988:21)".

Cohen'in (1999) belirttiği gibi topluluklar yapısal biçimleri sınırlarından içeri ithal edebilirler, ama bunu yaptıktan sonra, bunlara genellikle kendi anlamlarını aşılar ve kendi simgesel amaçlarına hizmet etmek için kullanırlar. Alt kültürler eşyaları ve sembelleri geniş toplumdan alırlar ve benimserler ve onları kendilerini bir grup olarak ifade edecek şekilde yeniden düzenlerler (Clarke vd., 1997).

Altkültürler nesnelere yükledikleri farklı anlamlar ile kendi jargonlarını yaratırlar. Egemen kültürden çaldıkları bir nesneye yükledikleri anlam ile o nesneyi bambaşka bir hâle getirirler. Kelimelere farklı anlamlar yüklerler ve bu şekilde kendi jargonlarını yaratırlar.

Topluluklar insanlara diğerlerinden farklı, fakat kendi yapısı içerisinde ortak simgeler sunar ve bu simgesellik ile insanlar diğerlerinden farklı olduklarını hisseder ve ortaya koyarlar.

P. Cohen'e (1999) göre simgesellik kişiye bir aidiyet ve kimlik duygusu verir. Bu nedenle de diğer insanlardan farklı olma duygusu yaratır. Simgesellik, sadece simgeleri yaratan ve kişinin üyesi olduğu topluluk tarafından algılanabilecek ve böylece de dışarıdan gelecek saldırılarda bozulmayacak bir anlamlar topluluğudur. Simgeler insanlara neyi nasıl anlatacağını göstermez; insanlara anlamlandırma kapasitesi sağlar.

“Simgeler tarafından oluşturulan kültür, tüm üyelerinin dünyaya aynı biçimde anlam vermelerini sağlayacak şekilde dayatmaz kendisini. ... topluluğun tamamı dünyaya birbirine benzer türde anlam verme eğilimine giriyorsa eğer, bunun nedeni herhangi türden belirlenimci bir etki değil, topluluğun üyelerinin dünyaya anlam verirken aynı simgelere başvurmalarıdır (Cohen, 1999:14)”.

Gordon, altkültürü egemen kültür içerisinde yer alan; sınıf, etnik köken, kent sakinliği gibi içinde farklı öğeler barındıran; fakat bu birbirinden farklı öğelerin bir araya geldiklerinde o kültür içindeki birey üzerinde *bütüncül bir etkisi olan* bir altbölüm olarak tanımlar. Komarovskiy ve Sargent ise altkültürü egemen kültür içerisinde bulunan ve belli özelliklere birbirinden ayrılan dünyalar olarak kabul ederler (Jenks, 2007).

“Altkültürler kendilerini ‘kaynak’ kültürlerinden farklı olduğunu açıkça belirtecek kendine özgü şekil ve yapıları sergilemek zorundadır. Kendilerinin egemen kültürden farklılığını dikkati çeker bir şekilde gösterecek belirli hareketler, değerler, eşyaların kesin kullanımları ve kendilerine özgü alanlar üzerinde odaklanmak zorundadırlar (Clarke vd., 1997:100)”.

Değişik yaklaşımlarca altkültür, çoğu zaman toplumdan ayırık, egemen kültüre karşı özellikler ile kabul edilir. Kendi değer yargıları ve normlarını oluşturmuş olmalarına

rağmen altkültürler, egemen kültürden bağımsız değildirdirler; çünkü egemen kültürün içinden türemişlerdir ve çoğu durumda egemen kültürün ihtiyaçları karşılamadığı ya da insanlara rahatsızlık verdiği durumlar karşısında ortaya çıkmışlardır.

Kişi, egemen kültürün kendi ihtiyacını karşılamadığı durumda bu ihtiyacını karşılayacak bazı şeyler arar. Aynı ihtiyacı duyan insanlar bir araya gelirler. Örneğin A.Cohen'in çalışması "... genç çetelerin telâfi edici işlevlerini vurguladı: Okulda başarısız olan genç ergenler öz saygılarına bir başka kaynak bulabilmek için boş zamanlarında çetelere katılıyorlardı (Hebdige, 1988:55)".

Çeteler gençlere gündelik hayatın değerlerinden farklı olarak normlar dışında, karşıt değerler sunar. "Anne ve babadan özerk ve farklı olma ve bunu dışa vurma ihtiyacı... (Hebdige, 1988:57)" gençleri çetelere girmeye yöneltmiştir.

Gündelik hayatında iş-ev arası gidip gelen yetişkin, okul-ev arası gidip gelen genç için altkültürler boş zamanlarını geçirecekleri alanlar yaratır. Okulda ve işte sadece egemen kültürün ihtiyaçları doğrultusunda çalışan kişiler boş zamanlarında kendi istedikleri eylemleri yaparlar. Bu istekler farklı insanlarda da görülür ve aynı ihtiyaçları olan insanlar bir araya gelerek bir grup oluştururlar. "Altkültür üyelerine okul, aile, iş, iletişim araçları gibi çeşitli yollarla ulaşır. ... Her altkültürel olay özgül durumlara, belirli sorunlar ve çelişiklere çözüm getirir (Hebdige, 1988:60)".

İnsanlar kendileri ile aynı ihtiyaçları olan, kendilerine benzeyen insanlarla bir arada olmak isterler; çünkü insanlar kendileri ile aynı kaygıları olan insanlara karşı kendilerini savunmak zorunda kalmazlar ve normalde olduklarından daha rahat olurlar (Cohen, 1997).

Oluştugu ya da gün yüzüne çıktığı andan itibaren egemen kültürün kendisi ve normları için bir tehdit oluşturan altkültürler, egemen kültür tarafından özümsemeye çalışılır ve sonuç olarak normalleştirilir. Bu ise egemen kültürün elinde bulundurduğu araçlar vasıtası ile yapılır. Bu araçların en kuvvetlisi ise Kitle İletişim Araçlarıdır (KİA).

KİA altkültürler hakkında yaptıkları haberlerle onlara önce suçlar yüklerler. Yapılan haberler ve suçlamalar sonunda her altkültürün bir açıklamasını yaparlar ve altkültürleri anlamsızlaştırırlar. Alt kültürlerin kendi anlamları, simgeleri başkaları tarafından açıklanabildikten sonra hiçbir şekilde dış etkilere karşı bir korunmaları kalmaz. Bu simgeler ve *gizli nesnelere* o andan itibaren her dükkânda bulunabilir. Kendi anlamlarından sıyrılan bu nesnelere satışa ve tüketime uygun hâle gelirler (Hebdige, 1988).

Hebdige'e göre egemen kültüre karşı görüşler taşıyan her altkültürün karşılaşacağı süreç budur ve sürecin sonunda anlamsızlaşarak alınıp satılabilen bir metaya dönüşür.

Cohen'e (2005) göre altkültürler aynı sorunları paylaşan ve aynı şekilde düşünen insan topluluklarıdır. Alt kültürler tarzlarını argo, ritüel, giyim ve müzik tercihleri belli ederler ve aynı ilgi alanını paylaşan insanlardan oluşurlar. Yapılan RYO çalışmaları RYO grubunun P.Cohen'in sınıflandırmasına uyduğunu göstermektedir.

4.2. Alt kültürlerin Önemi

Sanayi kapitalizmi ile birlikte iktidarın toplum ile olan ilişkisi de değişmiştir. İktidar sadece iş yaşamını, işçi sınıfının iş sürecini değil gündelik zamanını ve boş zamanını da ele geçirmeye çalışır. Bu gelişmelere ile birlikte Batı Marksizmi kültürün iktidarın sağlanmasındaki önemi ve işlevine dikkat çeker.

İktidar toplumu sadece çalışma zamanında değil aynı zamanda gündelik hayatlarında da kontrol altında tutmaya başlar. Bu ise insanların gündelik hayatlarının da tahakküm altına alınmasına neden olur.

Gramsci'ye (1986) göre hegemonya egemen sınıfların toplum içerisindeki bağımlı sınıflar üzerindeki ideolojik üstünlüğü anlamına gelir. Egemen sınıf toplumun kültürünü ve gündelik hayatını da kendi tahakkümü altına alarak toplum üzerindeki kontrol gücünü daha etkin hale getirir.

Egemen sınıfların toplum üzerindeki bu denetimi iki farklı şekilde sağlanır. Bu yöntemlerden ilki tahakküm adı verilen ve zorlamaya dayalı, daha sert ve merhametsiz bir yöntemdir. Diğeri ise bireylerin bu tahakkümü “rıza” göstererek kabul etmesini sağlamaktır. Eğer ki tahakküm toplumun rızası ile sağlanırsa ilk yöntemdeki sert ve merhametsiz tavır göz önünde bulundurulmadan meşru olarak görülecektir.

Rızanın kazanılması ile Batı Marksizminin belirttiği şekilde toplumun kültürünün iktidar tarafından kontrol altında tutulması ve düzenlemesiyle gerçekleştirilir. İktidar topluma aitmiş görünen kültürü denetim altına alarak kendi istediği şekilde düzenler ve bu kültürü tekrar toplum içinde dolaşıma sokar. Bu sayede de toplum tahakküm altına alınmış olur (Jenks, 2007). İktidar kültürü standartlaştırarak tekrar toplu içerisinde dolaşıma sokar ve bireylerin bu kültürü benimsemeleri ve içselleştirmeleri ile toplum üzerindeki otoritesini devam ettirir.

Adorno ve Horkheimer’e göre (1996) kültürün iktidar tarafından düzenlemesi ve standartlaştırılması kültür endüstrisi tarafından gerçekleştirilmektedir. Kültür artık alınıp satılabilen bir meta haline gelmiştir. Kültür endüstrisi bireylerin gündelik hayatlarına ürettiği her şeyle müdahil olmaktadır.

Bireylerin eğlence şekilleri, okuma alışkanlıkları, vb. çalışma dışı gündelik hayatlarında ne varsa kültür endüstrisi tarafından kontrol altında tutulmaktadır. İktidarın ürettiği bu kültür sadece tüketime yöneliktir ve toplumsal değerler ile birlikte yaşam tarzlarını da içerir.

İktidarın ürettiği bu kültür herhangi bir yaratıcılığı olmayan ve bireylerinde yaratıcılığını da dışarıda bırakan ve körelten özellikler taşır. Bireye sunulan bu ürünler, bireye bir yaşam biçimi ve dünya örüşünü benimsetir. Bu yaşam biçimi çok sayıda insan tarafından kabul benimsenir duruma geldiği zaman ise reklam değerleri bir yaşam biçimi haline gelir ve tek boyutlu düşünce ve davranışlar biçimlenmiş olur.

Bu tür bir kültürün iktidar için işlevi ise homojen e tektipleşmiş bir toplum yaratmaktır. Bu tür bir kültür bireyin kendisinden, kendi bilincinden uzaklaşmasını sağlayacak ve bu sayede kişinin kendisine yabancılaşmasını beraberinde getirecektir. B

Bu tür bir kültürün yaratılmasının nedeni de iktidarın homojen bir toplum yaratma isteğidir. Bu tür bir toplum kişinin kendinden uzaklaşarak yabancılaşmasına neden olacak ve iktidarın toplum üzerindeki tahakkümünü ve devamlılığını da sağlamaya yardımcı olacaktır (Jay, 2005).

Buradan hareketle İngiliz Kültürel Çalışmaları sadece yüksek kültürün değil, toplumun aşağı kesimlerinde bulunan insanların kültürlerinin incelenmesinin toplumun anlaşılmasında gerekli olduğunu savunurlar (Habdige, 1988). Toplumun daha rahat anlaşılabilmesi için gündelik kültür de araştırılmalıdır.

“The Used of Literacy” isimli çalışması ile birlikte Hoggart, işçi sınıfının kültürünü akademik düzeye taşımıştır. Çalışmasında işçi sınıfını kitle iletişim araçlarından gelen iletileri nasıl okuduklarını ve yorumladıklarını ve bu iletilerin bireyler üzerinde nasıl etkiler yaratmakta olduğunu inceler. Hoggart’a göre kitle iletişim araçlarından gelen iletilerin bireyler üzerindeki etkileri çok ağır şekilde gerçekleşmektedir (Mattelart ve Neveu, 2007).

İngiliz Kültürel Çalışmaları yaptıkları çalışmalarda kitle iletişim araçları tarafından gönderilen iletilerin bireyler tarafından sadece verili olduğu şekliyle algılanmadığını ve bireylerin bu iletileri yorumlayarak okuduklarını ortaya koymuştur.

“1. Dünya Savaşı ile 2. Dünya Savaşı arasındaki buhranlı dönemi geçince, işçi sınıfı alt-kültürü dağıldı. ... işçi sınıfı alt-kültürünün taşıyıcısı olan bütün unsurlar bu dönemde kapitalist sisteme entegre olma eğilimine girdi. Sendikalar, işçi partileri, sosyalist neşriyat giderek daha çok “yerleşik”leştiler. İşçi sınıfının kendine özgü yardımlaşma, barınma, ahlâk... toplumsallaşma ilişkileri, kurumları kısmen kayboldu... (Bora, 1988:7)”.

Herbert Marcuse’a göre (1997) işçi sınıfı bu dönemde muhalif gücünü yitirmiştir. İşçi sınıfının tüketim alışkanlıklarının değişmesi ile birlikte işçi sınıfı da değişmiştir. İşçi

sınıfı tüketim alışkanlıklarını değiştirerek kapitalizm ile bütünleşmiştir. Bu da onun sisteme uyum göstermesine ve onunla bütünleşerek muhalif enerjisinin söğurulmasına yol açmıştır (Marcuse, 1997).

Bu muhalif enerjinin kaybı ise dikkatleri marjinaler ve altkültürler üzerine çekmiştir. Toplumu ve sistemi değiştirme gücü artık marjinalerin ve altkültürlerin elindedir.

“...Batılı ‘Yeni Hareketler’ üzerine araştırma yapanlar, hem hareket taraftarlığına desteğin hem de hareket eylemlerine katılımın yaşla güçlü bir ilişkisi olduğunda hem fikirdirler: bu hareketlerin hepsi de değişik oranlarda genç insanı kendisine çekmektedir. Bu düzenli katılım e destek için yapılan bir açıklama ‘genç radikalizmi’ anlayışıydı: genç insanlar hakim toplumsal düzenle daha az bütünleşmiştir ve altkültür gençleri eleştirel ve muhalif olma eğilimindedirler, bu yüzden de protesto hareketleri için doğal alan oluştururlar (Pakulski, 2007:53)”.

Altkültürler anaakım sembolleri egemen kültürden çalarak onlara kendi anlamlarını yüklerler ve bu sayede egemen toplumsal düzene karşı sembolik bir meydan okuma ortaya koyarlar (Hebdige, 1988). İşçi sınıfının kapitalizm ile bütünleşmesi ile birlikte söğurulan muhalif güç bu yol ile –sembolik meydan okuma- altkültürlere geçmiştir.

“... eşyalara gündelik hayatta simgesel olarak ‘yeniden sahip olunabilir’ ve bu eşyaları ilk kez üreten gruplar onlara örtük muhalif anlamlar yükleyebilirler. Demek ki ideolojiyle toplumsal düzenin, üretim ve yeniden-üretimin birbirlerine bağlı oldukları ortak hayat (smbiyosis) önceden saptanmış ve değişmezliği garanti altına alınmış değildir. Aradaki konsensus bozulabilir, karşı koymayla karşılaşabilir, geçersizleşebilir... (Hebdige, 1988:20)”.

Altkültürler de egemen sistemden herhangi bir simgeyi çalarak kendilerine göre o simgeye bir anlam yükleyerek kendi anlamlarını yaratırlar. Yarattıkları kendi anlamları ile egemen sisteme ve hegemonyaya karşı bir duruş sergilerler.

Marx ve Engels’e göre (1992) maddi üretim araçlarını ellerinde bulunduranlar aynı zamanda o zamanın düşünsel üretim araçlarını da ellerinde bulundururlar. Egemen

sınıfın düşünceleri, bütün çağlarda, egemen düşüncelerdir ve diğer sınıflar bu düşüncelere bağlı yaşarlar.

Egemen sınıf, hegemonyasını kurarken insanları yalnızca fabrikalarda yabancılaşmış çalışma ile tahakküm altına almakla birlikte boş zamanı da kolonize ederek hegemonyasını sağlamlaştırır (Horkheimer ve Adorno, 1996). Boş zamanın içini doldurma işi ise yine egemen sınıfın elinde buluna kültür endüstrisinin elindedir.

Boş zamanın kolonize edilmesi, insanlara tüketilebilir bir kültürün sunulması ile bireylerin boş zaman etkinlikleri de anaakım kültürle bütünleştirilir. Bu sayede kişinin kendisini gerçekleştirme ve özgürleşmesini sağlayacak tek zaman ve fırsat da elinden alınmış olur. Kişi tamamen egemen kültüre adapte olur ve muhalif tavrını kaybeder ve çalışmasından yabancılaştığı gibi gündelik yaşamına da yabancılaşır.

“Yabancılaşma, akıl sahibi varlık olan insan bağlamında, kendi yeti ve olanaklarını kullan/a/mamanın, tamamen olmasa da doğadan, doğasından, öznelilikleriyle ilişkisinde insandan ve toplumdan, toplumsal ilişkilerinden kopma, artık kendi ile ilgili belirlenimlerden uzak düşme anlamına gelmektedir (Veysal, 2005:13)”.

Altkültürler ise kültür endüstrisinin ürettiği nesnelere ondan çalarak ve onlara gizli anlamlar yükleyerek simgesel bir meydan okuma ortaya koyarlar. Alt kültürler kişilerin kendilerini toplumsal olarak ve kimlik olarak ifade etmelerinde siyasî görüş, etnisite, cinsiyet, sınıf, meslek gibi alanlardan ziyade kendilerini ait hissettikleri kültür içinde tanımlamalarına olanak sağlar.

Altkültür platformları bu şekilde bir iktidar mücadelesi alanına dönüşür. Bir yandan alt kültür grubu üyeleri kendilerini ifade etmek için bu platformu kullanırken, diğer yandan kültür endüstrisi ise elindeki araçlar ile bu kültürü metalaştırmaya, içini boşaltmaya ve muhalif enerjisini emmeye çalışır (Hebdige, 1988).

Altkültür grupları ise bu mücadeleye devam ederler. Onlar kendilerine gizli anlamlar yaratırlar, kültür endüstrisi ise o anlamları açığa çıkartarak alt kültürlerin içini boşaltmaya ve bunu da alt kültürlerin tehlikeli olmadıklarını göstermeye çalışır

(Hebdige, 1988). Bu çatışma ve mücadele ise altkültür gruplarının toplumu değiştirecek olan muhalif enerjiyi hala bulundurduklarını gösterir.

4.3. RYO Altkültürü

Dave Arneson ve Gary Gygax'ın hobi olarak uğraştıkları savaş oyunlarından türettikleri RYO ortaya çıktığı günden beri varlığından söz ettirmektedir. Piyasaya sürüldüğü ilk yıllarda çok fazla oyuncuya sahip olmasa da, daha sonraki yıllarda yakaladığı başarı değişik eleştiriler almıştır.

Diğer oyun firmaları TSR, Inc.'in piyasaya sürdüğü oyunu kötüleyerek oyun setlerinin satış raflarından indirilmesine sebep olmuşlardır. Bir RYO oyuncusu olan James Dallas Egbert III'ün kaybolması RYO'ya bağlanmıştır. Egbert'in kaybolmasının mutlaka ölüm ile sonuçlanacağı tahmin edilmiş ve bu olmayan ölüm de RYO'ya yıkılmıştır.

Egbert'in ölmediği ve sadece bir akrabasını ziyarete gittiği daha sonradan ortaya çıkmıştır; fakat bazı kişiler ve kurumlar RYO'yu sürekli eleştirmişlerdir. Leithart ve Grant "A Christian Response to Dungeons and Dragons: The Catechism of the New Age (1988)" adlı eserlerinde RYO'yu eleştirmişler ve çoğu konuda suçlamışlardır.

Suçlamalar genelde RYO'nun oyuncularını şiddete ve intihara yönelttiği yönündedir. Örneğin bir seri katil zanlısı olan Vernon Butts RYO oyuncusudur ve hücresinde intihar etmiştir (Leithart ve Grant, 1988). Kural kitaplarındaki anlatımların oyuncularını şiddete yönelttiği, bazı oyunların açık bir şekilde seksüel içeriğinin olduğu ve RYO'nun oyuncularını şizofreniye yönlendirdiği RYO'ya yapılan eleştirilerdir.

Bütün bu eleştirilere ve suçlamalara karşın RYO topluluğu gitgide büyümüştür. RYO'ya olan bu yoğun ilgi edebiyat, sinema ve müzik üzerinde etkisini göstermiştir. RYO'ya ve Star Wars filmine gösterilen büyük ilgi Hollywood şirketlerini ve yapımcıların dikkatini çekmiş ve Hollywood'da kısa zamanda birçok fantastik kurgu temalı film çekilmiştir (Mackay, 2001). Fantezi temalı müzik grupları ortaya çıkmış, fantezi edebiyatı yeni bir yön kazanmıştır.

RYO'ya duyulan bu büyük ilgi yeni oyun şirketlerinin açılmasına, oyun ile ilgili eşyalar üreten firmaların kurulmasına ve bu ürünleri satan "hobi shop"ların açılmasını sağlamıştır. Aynı zamanda D&D'nin yakaladığı büyük başarı oyunun 1982 yılında 14 farklı dile çevrilmesini sağlamıştır. Bilgisayar teknolojisinin gelişmesi ile beraber kendisine yeni bir ortamda da yer bulan RYO, cRPG'ler ile birlikte daha fazla oyuncuya ulaşmıştır.

RYO grubu hem oyuncuları konusunda hem oyunun kendisi konusunda birçok bilimsel araştırmaya konu olmuştur. RYO'nun özellikleri, yeni bir sanat olarak kabul edilmesi, anlatsal özellikleri, sunduğu gerçeklik hissi ve RYO grubunun bir altkültür olması yapılan çalışmaların konularından bazılarıdır.

Altkültür "...egemen kültürün direniş amacı taşımayan ve pasif altgrubu ya da ona direnen altgrubu (Veal, 2001:366)" olarak tanımlanır. Alt kültür gruplarının belirli simgeleri, anlamları, nesnelere, tarzları, jargonu ve ritüelleri vardır.

RYO alt kültürünün belirli bir jargonu vardır. Bu jargon kural kitaplarından, yardımcı kitaplardan ve fantezi edebiyatından beslenir. İnsanlar oyunla ne kadar çok ilgilenirlerse o kadar çok bu terimleri öğrenirler. Oyunlar sadece oyunda kalmadıkları için -bir oyun seansında çözülmeyen bırakılmış bir bilmeceyi diğer seansa kadar çözmeye çalışmak- terimler de oyuncuların günlük hayatlarında kullanıma girerler.

Oyuncular gündelik hayatlarında diğer oyuncularla birlikte vakit geçirdikleri için bu jargon günlük kullanıma dâhil olur. Hakan Utku Öztürk (Yüz Yüze Görüşme, 9 Haziran 2010) RYO jargonun günlük hayatta kullanımı şu şekilde örnekler:

"Benim oynadığım en rahat tabu oyunları FRP'cilerle oynadığım oyunlardır, çünkü ben başkasının 3-4 cümleyle anlatabileceği şeyi bir FRP terimiyle -Türkçeye çevirmiş olayım olmayayım- anında anlatabiliyorum ve bu da kendi jargonumuzdan kaynaklanıyor".

Oyunda kullanılan kelimeler/terimler ve oyunun işleme mekaniği bu jargonun temelinde yer alır. Sarp Kürkçü (Yüz Yüze Görüşme, 2 Haziran 2010) “RYO grubunun jargonu, anlamları simgeleri var mıdır?” sorusuna şu şekilde cevap vermiştir:

“...birisi yolda giderken yan tarafta hafif bir direğe çarpar, çok hafif bir vuruştur, ama "ah kolum acıdı" der, yan taraftan biri gelir "abi senin de con'un ama düşükmüş ya" der. Con'un constitution'a referans verdiğini, constution'ın da vücut zindeliği olduğunu bilmeyen bir kişi ... aval aval bakacaktır. Jargon miktarı çok fazladır”.

RYO jargonu aslında İngilizce kökenli kelimelerden ve oyun dinamiklerinden beslenir. Sarp Kürkçü RYO altkültürü üyelerinin günlük hayatta çok fazla zarlara gönderme yapıldığından bahseder. Ceyda Yolgörmez (Yüz Yüze Görüşme, 19 Haziran 2010) “Belirli bir jargondan bahsedilebilir. RYO’da geçen pek çok terimi günlük hayatta kullanır RYO severler. Pek çok referansı yine RYO’dan alır ve göndermeler de RYO ile ilgili olur” diyerek bu görüşü pekiştirir.

A.Cohen’e göre (1999:17) “bir topluluğu diğerinden ayıran, simgesel işaretleyicilerdir”. RYO’lar, kendi altkültür grubuna belirli simgeler ve anlamlar katarlar ve böylelikle diğer toplumsal gruplardan farklılaşmalarını sağlar. Bu simgeler köklerini RYO ve fantezi edebiyatında bulurlar.

Bir zar, minyatür bir figür, bir illüstrasyon, bir çizim ya da herhangi bir işaret bir simge olabilir ve görüldüğü anda simge bağlı olduğu anlamı çağırıştırır. Sarp Kürkçü (Yüz Yüze Görüşme, 2 Haziran 2010) RYO altkültürünün simgeleri ve anlamları ile ilgili şunları söyler:

“Sembolik dersiniz 6’lık zarın yani polyhedron’ların var oluşu, ikonik anlatımları birçok şeyden üstündür veya bir ejderha bir Murat 124’ün kenarına işlendiğinde verdiği anlamla bizim herhangi bir posterde gördüğümüz anlam arasında dağlar kadar fark vardır. Biri yan tarafa güzel olduğu için işler biz rengine göre kıyaslarız. Yani bu siyahsa, yeşilse ve hangi dünyaya aitse o dünya için belirli kısıtlamaları vardır. Bu direk bunları çağırıştır bize”.

RYO altkültürünün sahip olduğu simgeler çoğunlukla oyunların içinde de karşılaşılan simgelerdir. Sarp Kürkçü’nün örneği üzerinden gitmek gerekirse, oyuncular bazı oyun dünyalarında ejderhalarla karşılaşılır ya da bazı oyun dünyalarında ejderhalar sadece

efsanedirler ya da gerçek hayatta görülen bir kılıcın RYO altkültürünün üyelerine ifade ettiği anlam diğer insanlara göre çok farklıdır. O kılıç görüldüğünde onun tek elli mi yoksa çift elli olduğu mu ya da kılıç kullanıldığında hasar zarı ne olacak merak edilir.

Bazı oyuncular hayat görüşlerini ve siyasi görüşlerini RYO'lardaki "alignment (yönelim)" kavramı ile açıklarlar. Yönelim D&D Oyuncunun El Kitabı'nda "bir karakterin ya da yaratığın kişisel ve ahlaki değerleri (Cook vd., 2003:97)" olarak tanımlanır. Örneğin araştırma için uygulanan anket çalışmasında bulunan "*Siyasi görüşünüzü nasıl tanımlarsınız?*" sorusuna katılımcılardan biri "*Neutral Evil*³⁴" şeklinde cevap vermiştir.

Altkültürün diğer bir göstergesi de yaşam tarzı olmasıdır. Chaney'e (1999:53) göre yaşam tarzı "...maddi kültürün ürünlerini kullanma, anlama ya da değerlendirmekte kullanılan, kalıplaşmış bir araç"tır. "Yaşam biçimleri için geçerli olan, ürünlerin simgesel anlamları, yani gözle görülebilen kimliklerin üstünde ve ötesinde temsil eder görüldükleri anlamlar"dır.

RYO da altkültür grubunun üyeleri için bir yaşam tarzıdır. Oyuncular oyunlarla ilgili kitaplar okurlar, oyunlarla ilgili eşyalar alırlar, minyatür figürler biriktirirler. Pelin Pelister Akyürek'e göre (Yüz Yüze Görüşme, 19 Haziran 2010) "RYO'nun her yaşa hitabeden bir yapısı var. Bu yüzden yaşam tarzı olabilecek kadar çeşitliliğe sahip".

Hakan Utku Öztürk (Yüz Yüze Görüşme, 9 Haziran 2010) RYO'yu bir yaşam tarzı olarak kabul eder.

"Yaşam tarzıdır; çünkü rol yapma oyunları ile ilgilenmeye başladığınız zaman ister istemez size çekici geliyor ve onun dünyasına sürüklenmeye başlıyorsunuz. Ama bunlar birbiriyle bağlı olan şeyler. ... Açıkçası birebir rol yapma oyunları ile ilgili gruplar metal gruplarıdır. Blind Guardian özellikle Yüzüklerin Efendisi romanı üzerine albüm çıkarmış bir gruptur. Onunla ilgilenen kesim bu sefer o grubu dinliyor, çünkü uzantısı bu yönde. Ondan sonra

³⁴ "Nötr Kötü, "Sadist": Nötr kötü yırtabildiği sürece her türlü kötülüğü yapar. Sadece ve sadece kendi için yaşar. Kazanç, zevk ya da çıkar amacı ile öldürdükleri için gözyaşı dökmez. Kurallara karşı sevgisi yoktur ve herhangi bir kanunu, geleneği ya da davranış kodunu takip ederek kendini daha iyi yapabileceğine inanmaz (Cook vd, 2003:87)".

edebiyatla ilgileniyorsa yine dönüp fantastik kurguya bilim kurguya ya da korku romanı, alternatif kurguya yönelmeye başlıyor. Oradan yola çıktığında kıyafeti, dış görünüşü de değişmeye başlıyor. Ve üzerine gelen baskılar "satanist mi olacaksınız?" ya da "siz inek misiniz böyle oturup saatlerce masa başında konuşup duruyosunuz" dindikçe dışlanmaya başlıyor ve kabul edilmediği için de iyice o gruba dâhil olmaya başlıyor. Bunun sonucunda dış görünüşü değişiyor, dinlediği müziğe iyice sarılmaya başlıyor. Bu da onu bir yaşam tarzı haline getiriyor".

RYO, altkültür grubu üyelerine gerçek hayattan uzaklaşma için bir fırsat sunar. Oyuncular oyunları hem kendi hayatlarından uzaklaşmak hem de güzel ve keyifli vakit geçirmek için oynarlar. Tuna Özkar (Yüz Yüze Görüşme, 31 Mayıs 2010) "günümüzdeki yaşanan şeylere bakılırsa bundan bir süre için uzaklaşmak isteyen insanlar ve eğlenmek isteyenler, kafalarını dağıtacak bir şey olmasını istiyorlar" der.

Aynı zamanda RYO oyuncularına farklı deneyimler de sunar. Sarp Kürkçü (Yüz Yüze Görüşme, 2 Haziran 2010) RYO'nun sunduğu deneyimler ile ilgili şunları söyler:

"Her bir oyuncu FRP'de aslında farklı bir iç duygusunu tatmin etmek ister ... Kendisini her şeyin üstünde görmek isteyen bir oyuncudan tutun da hayatta yaşayamadığı deneyimleri görmek isteyen, çocukluğunda veya geçmişteki dönemindeki bir travmayı tekrar görüp üstesinden gelmeye çalışandan tutun başka insanları küçümseyerek kendisini yüceltmeye çalışana kadar oyuncunun oyun yöneticisinden beklentisi çok fazladır".

RYO'dan beklenti kişiden kişiye göre farklılıklar gösterse de grubun sahip olduğu anlamlar, simgeler, jargon ve tarz grubun bir altkültür olduğunu gösterir. Fine (2002) yaptığı çalışmada RYO grubunun bir altkültür olduğunu grubun sahip olduğu jargona, ortak ilgilere, iletişim ağlarına ve grubun büyüklüğüne göre saptamıştır. Türkiye'de de RYO oyuncuları internet üzerinden bir iletişim ağına (internet siteleri, forum ve paylaşım siteleri, dergiler) sahiptir.

Vučković (2003) yaptığı çalışmada ise RYO grubunu A.Cohen'in (1999) altkültür sınıflandırması doğrultusunda araştırmış ve grubun tarz, jargon, anlamlar ve sahip olduğu ritüeller ile bir altkültür olarak nitelendirmiştir. Türkiye'deki RYO oyuncuları Vučković'in (2003) kabul ettiği şekli ile ritüellere sahiptir. Oyuncular belirli aralıklarla

bir yerlerde toplanır ve oyun oynarlar. Minyatür figürler biriktirirler, oyunlar ve edebi eserler (fantastik kurgu, bilim kurgu) üzerine tartışmalar yaparlar.

Bütün bunların ışığında Türkiye’de RYO grubunun bir altkültür grubu olduğu ortaya çıkmaktadır. Hem grubun sahip olduğu anlamlar, jargon, simgeler, ritüeller hem de grubun özellikleri bunu gösterir.

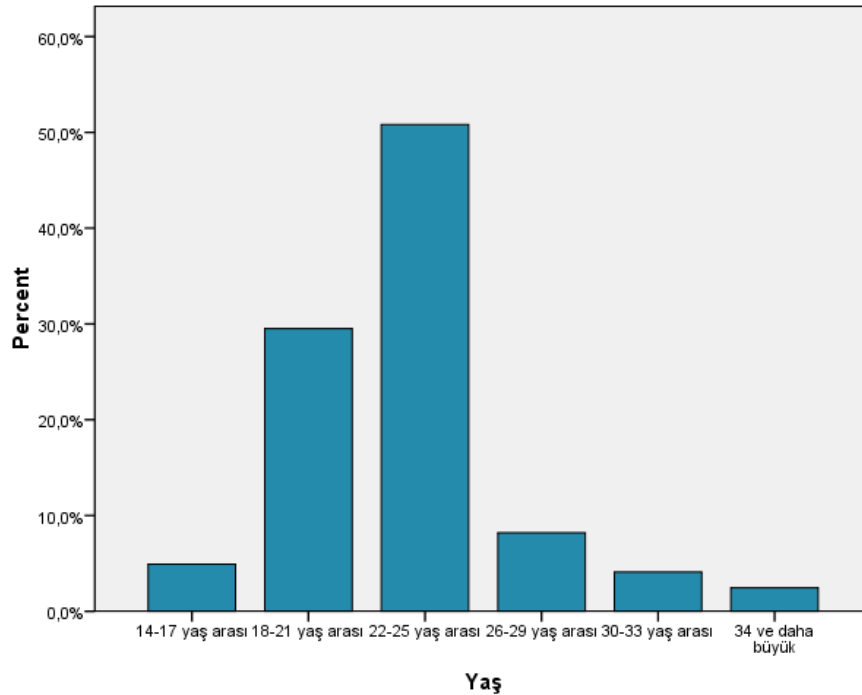
5. BULGULAR VE YORUM

Çalışmanın bu bölümünde uygulanan anket çalışmasının istatistiksel verilerine, yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerin betimsel analizine ve bu verilerin yorumlarına yer verilmiştir.

5.1. Demografik Özellikler

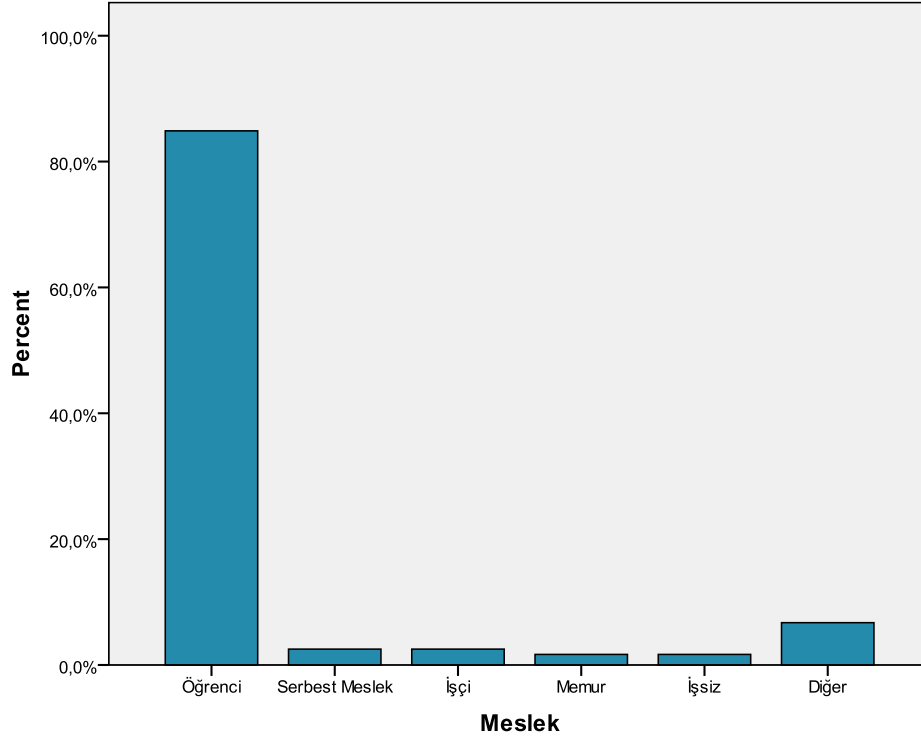
RYO altkültür grubuna üye olan kişilere demografik özellikleri ile ilgili yaş, cinsiyet, iş, gelir düzeyi ve eğitim durumları sorulmuştur. METUCON '10'da uygulanan anket çalışmasında 140 anket dağıtılmış, bu anketlerden 122'si geri dönmüştür. Anketin geri dönüş oranı %87'dir.

Ankete çalışmasına katılan katılımcıların %77'si erkek (94 kişi), %23'ü ise kadındır (28kişi) ve %50,8'i 22-25, %29,5'i ise 18-21 yaşları arasında bulunmaktadır. Buna dayanarak katılımcıların %80,3'ü 18-25 yaş aralığında yığılmıştır. Diğer katılımcıların yaş aralıkları ise Grafik 1'de sunulmuştur.



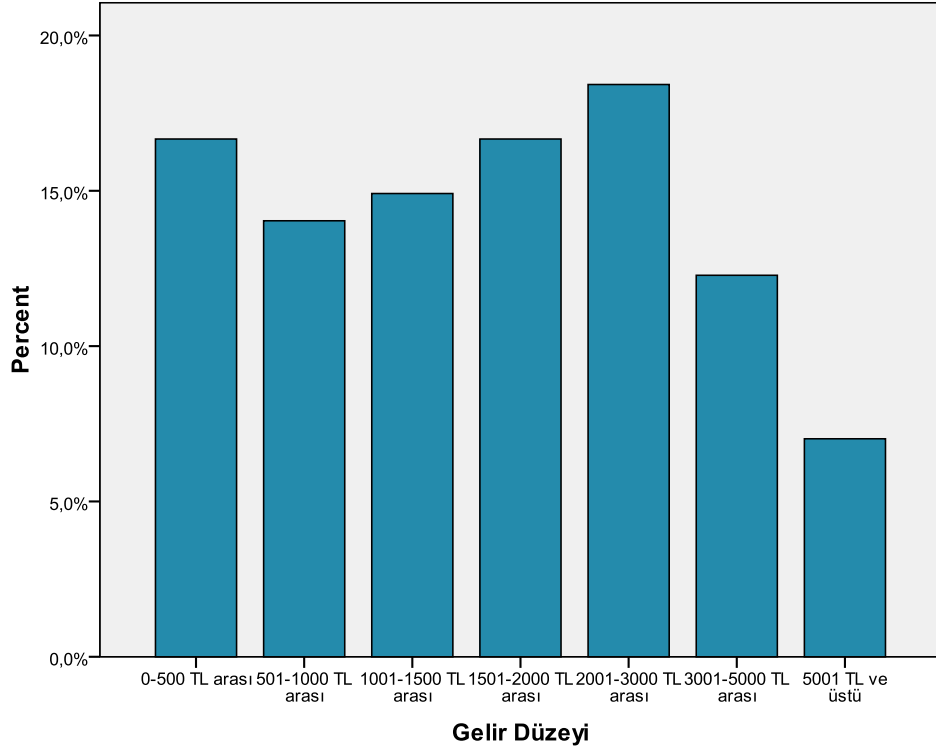
Grafik 1: Anket çalışmasına katılanların yaşlara göre dağılımı

Katılımcıların %85'ini (101) öğrenciler oluşturmaktadır. RYO altkültürünün çoğunluğunu öğrenciler oluşturmaktadır. Diğer meslekler de RYO grubunun içinde olsalar da oranları çok düşüktür. Diğer dağılımlar Grafik 2'de sunulmuştur.



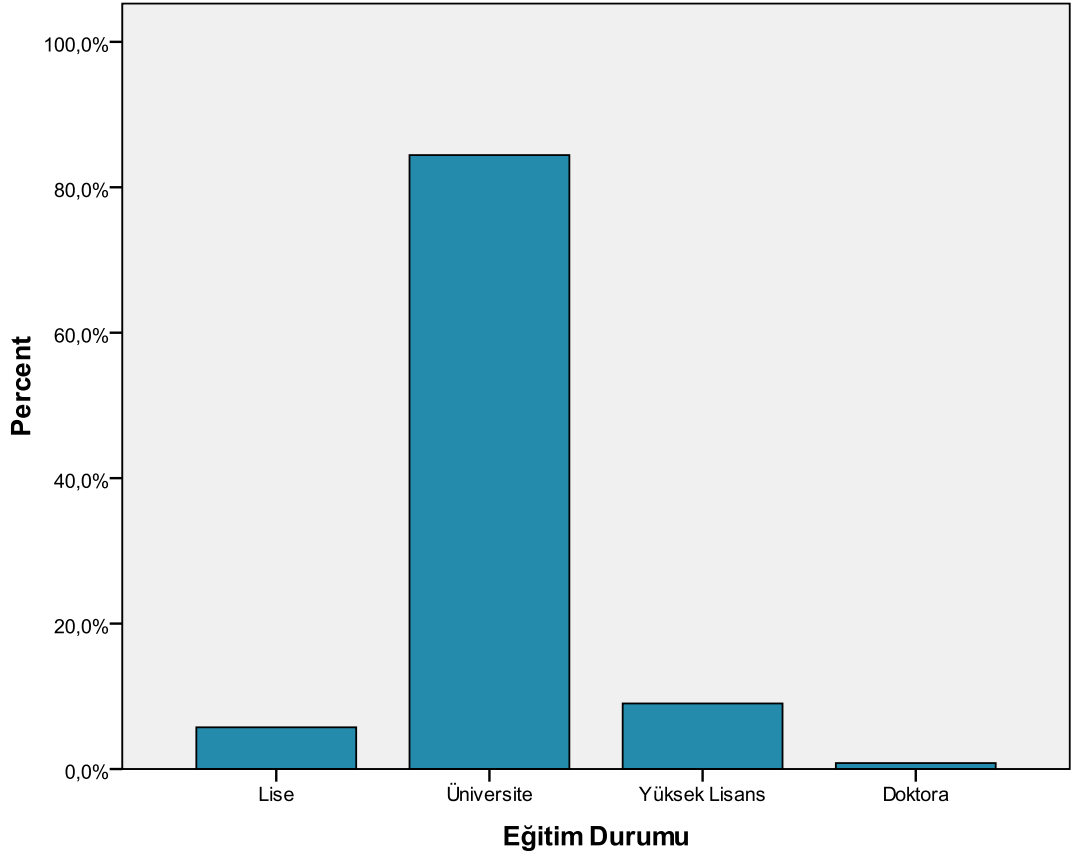
Grafik 2: Anket çalışmasına katılanların mesleklere göre dağılımı

Katılımcılara gelir düzeyleri sorulmuş ve cevaplarda dağılımın çok dengeli olduğu görülmüştür. Buna göre her gelir düzeyinden insanın RYO oynadığı söylenilebilir. Gruplar birleştirildiği takdirde katılımcıların %34'ünün 1501-3000 TL aylık gelir arasına toplandığı görülür. Diğer dağılımlar Grafik 3'te gösterilmektedir.



Grafik 3: Katılımcıların gelir düzeylerine göre dağılımı

RYO grubunu %84'ünü üniversite öğrencileri ve mezunları oluşturmaktadır. Katılımcılardan 18'i eğitimlerini tamamlamışlardır. Bu 18 kişinin 17'si üniversite, 1'i lise mezunudur. Buradan hareketle RYO altkültür grubunun üniversite okuyan ve üniversite mezunu kişilerden oluştuğu söylenilebilir. Diğer dağılımlar Grafik 4 ve Çizelge 1'de sunulmuştur.



Grafik 4: Katılımcıların eğitim durumu

Meslek * Eğitim Durumu

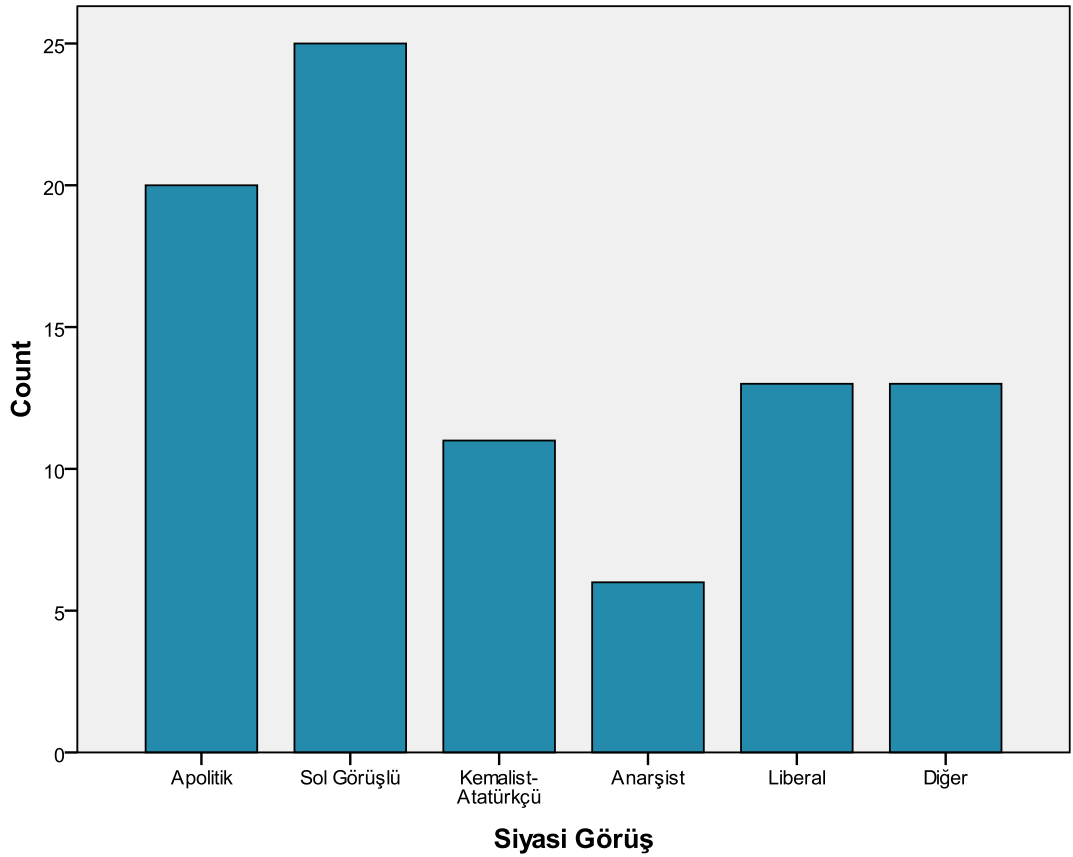
Count		Eğitim Durumu				Total
		Lise	Üniversite	Yüksek Lisans	Doktora	
Meslek	Öğrenci	6	89	5	1	101
	Serbest Meslek	1	1	1	0	3
	İşçi	0	2	1	0	3
	Memur	0	2	0	0	2
	İşsiz	0	1	1	0	2
	Diğer	0	6	2	0	8
Total		7	101	10	1	119

Çizelge 1: Katılımcıların eğitim ve meslek durumlarının dağılımları

5.2. Sosyal Özellikler

Uygulanan anket çalışmasında katılımcılara siyasi görüşleri, ağırlıklı olarak dinledikleri müzik türü, okudukları roman türü ve gazeteler ve hangi tür filmleri izledikleri sorulmuştur. Bu soruların amacı katılımcıların belirli bir yönde yoğunlaşmış ya da yoğunlaşmadıklarını ortaya çıkarmaktır.

Anket çalışmasında görüldüğü üzere katılımcıların %28,4'ü sol görüşlü olduklarını belirtmelerine karşın %22,7'si apolitik olduklarını belirtmişlerdir. Bu sonuçlar içinde ilgi çekici bir nokta ise 34 katılımcının (%27,9) bu soruyu boş bırakmalarıdır. Diğer oranlar Grafik 5'te gösterilmektedir.



Grafik 5: Katılımcıların siyasi görüşleri

Ceyda Yolgörmez (Yüz Yüze Görüşme, 19 Haziran 2010) bu konuda “Elbette Rol Yapma Oyunları oynayanların daha özgürlükçü düşüncelere sahip olduğunu düşünebilirsiniz ama topluluğumuzda başı kapalı bir bayan arkadaşımız da var, Trotskiyst arkadaşlarımız da var, liberaller de var. Sanırım çok baskın bir siyasi görüş söz konusu değil” demiştir.

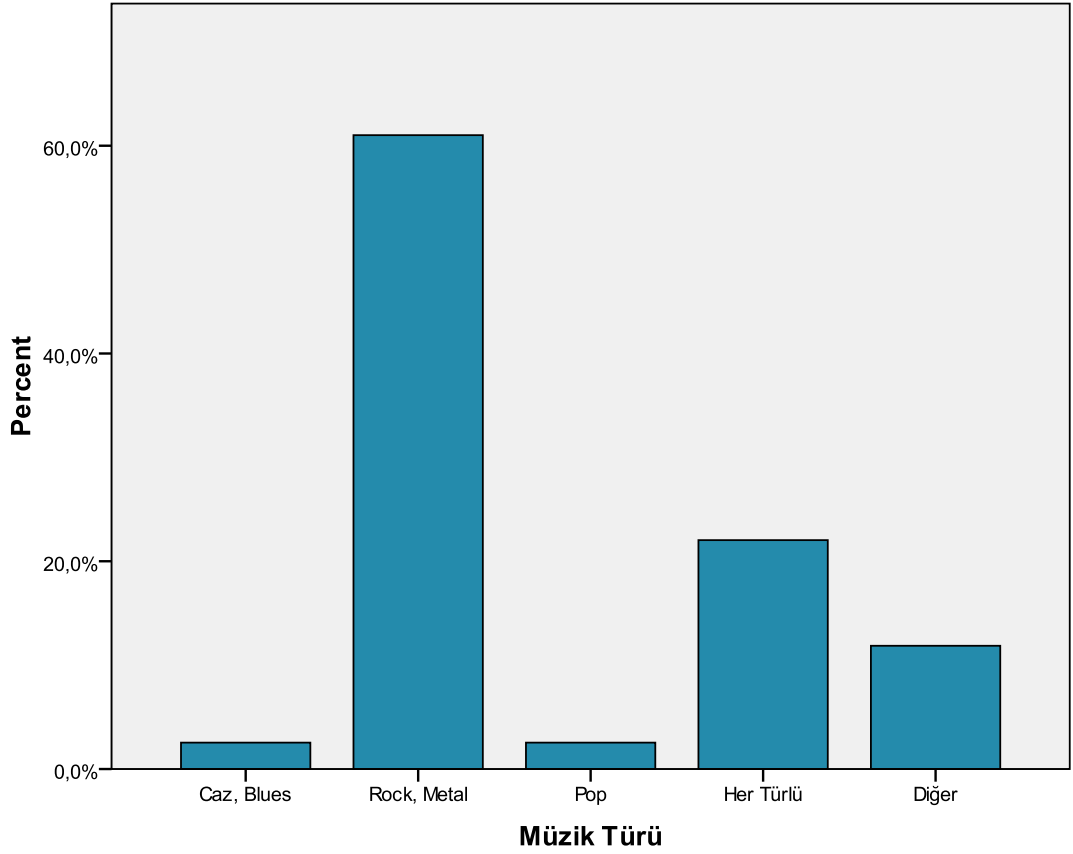
Gökhan Akdeniz (Yüz Yüze Görüşme, 30 Mayıs 2010) ise RYO altkültürünün siyasi görüşü konusunda şunları belirtmiştir:

“(Grubun baskın bir siyasi görüşü) Yok. Bu açık. Ama bir aralar tabi ki rol yapma oyunlarının bir toplum tarafından nasıl karşılanacağına karşın insanların çekinceleri olduğu devirlerde tabi ki toplaşan grupların vardı. Bunu söylemek gerekir. Yani Türkiye’de FRP’nin doğduğu günden beri ben de varım demiyorum, ancak 19 yıldır bu işi görmüş birisi olarak diyorum ki, söyleyebilirim ki bir zamanlar çoğunlukla sol ağırlıklı insanlar oynuyordu; çünkü farklı deneyimleri istiyorlardı, öğrenmek istiyorlardı, kendilerini geliştirmek istiyorlardı. Ardından bu tür bir dünyanın ne kadar zevkli ve anne babalar tarafından, muhafazakâr çevreler tarafından anlatıldığı gibi, hayalperest, çocukça vs. gibi sıfatlarca yargılanabilir olmadığını fark eden bütün kitleler içine akmaya başladı”.

Bu görüşler ve anket verileri doğrultusunda RYO altkültürünün baskın bir siyasi görüşü olmadığı söylenilebilir. Siyasetin üyeleri birleştirici bir etkisi olmadığı gibi grubun da temel ve yapıcı bir unsuru olmadığı görülmektedir.

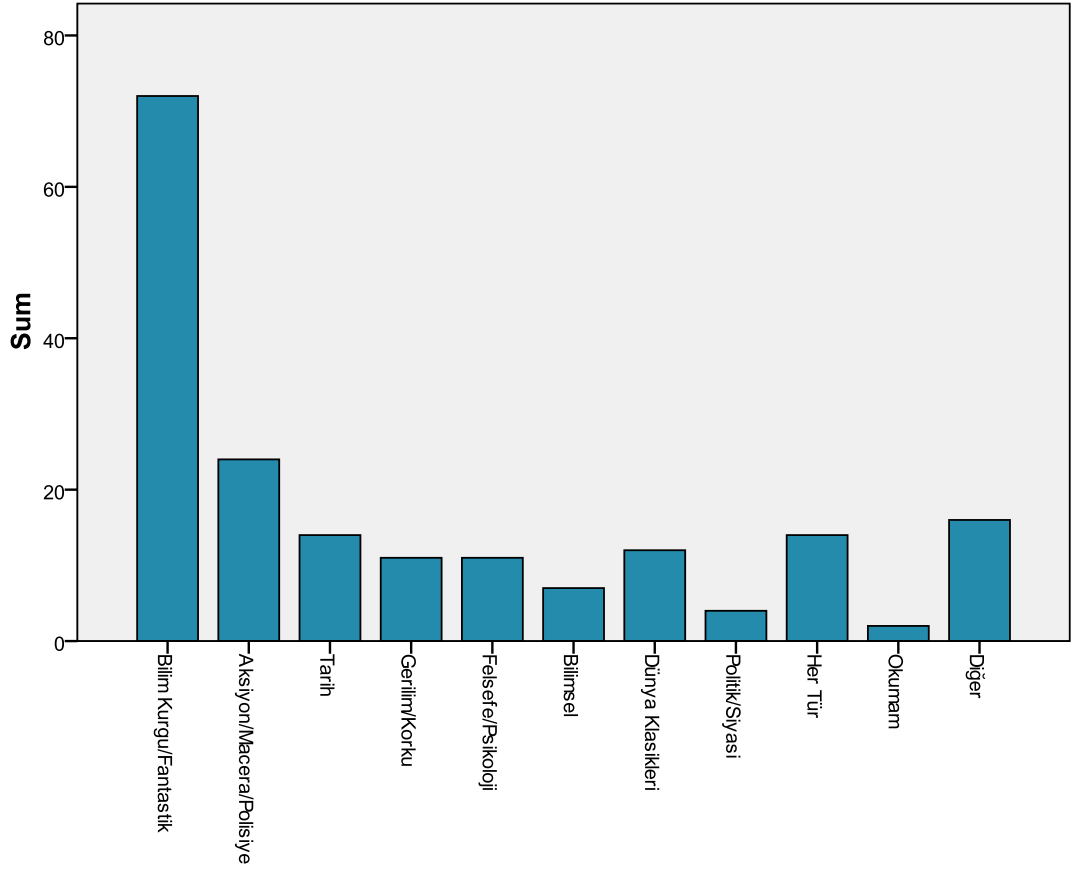
Vučković (2003) RYO altkültürü ile ilgili yaptığı çalışmada, altkültürün belirli bir müzik türü üzerinde yoğunlaştığını gösteren bir veri elde edemediğini söyler. Oysa yapılan bu araştırmada Türkiye’deki RYO oyuncularının %61’inin Rock ve Metal türünde müzikler dinledikleri sonucuna ulaşılmıştır. Diğer müzik türlerini de dinleyen insanlar olduğu gibi Rock ve Metal müzikten başka yüksek oranlı herhangi bir müzik türünün dinlendiğine anket çalışmasında rastlanmamıştır. Grafik 6’da müzik türlerinin oranları gösterilmiştir.

Anket sonuçlarında “Diğer” başlığı altında ise etnik müzik, film ve anime müzikleri, ambient, halk müziği, klasik müzik, New Age, vd. bazı türler toplanmıştır.



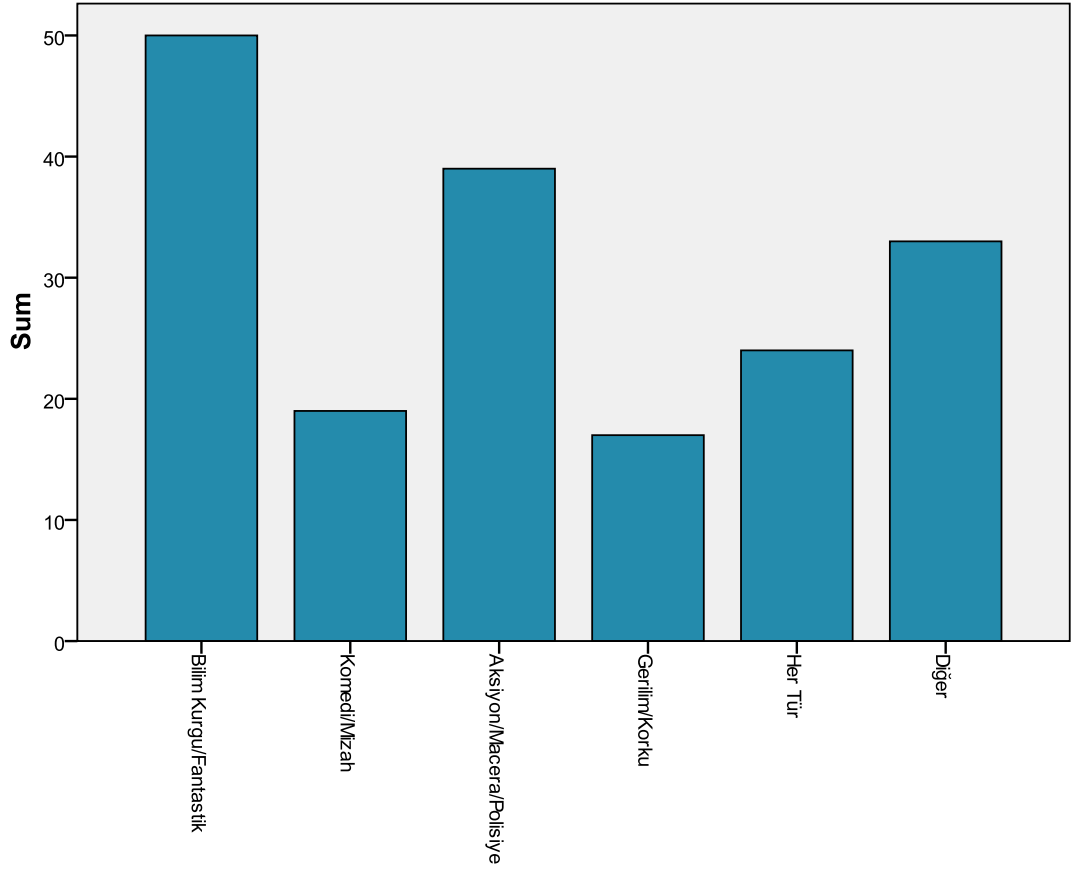
Grafik 6: RYO altkültürü üyelerinin dinledikleri müzik türleri

Anket çalışmasında katılımcılara sorulan “*Ağırlıklı olarak ne tür romanlar okursunuz?*” sorusuna verilen cevaplarda görülmektedir ki katılımcıların %60,5’i fantastik ve bilim kurgu romanlar okumaktadırlar. Katılımcıların %20,2’si ise Aksiyon-Macera-Polisiye türlerinde kitaplar okumaktadırlar. Katılımcıların sadece %1,7’si kitap okumam cevabını vermiştir. Ankette sunulan “diğer” seçeneğine ise “*mizah, kişisel gelişim, çizgi roman, masal, tiyatro ve yer altı edebiyatı*” türleri yazılmıştır. Diğer oranlar Grafik 7’de gösterilmektedir.



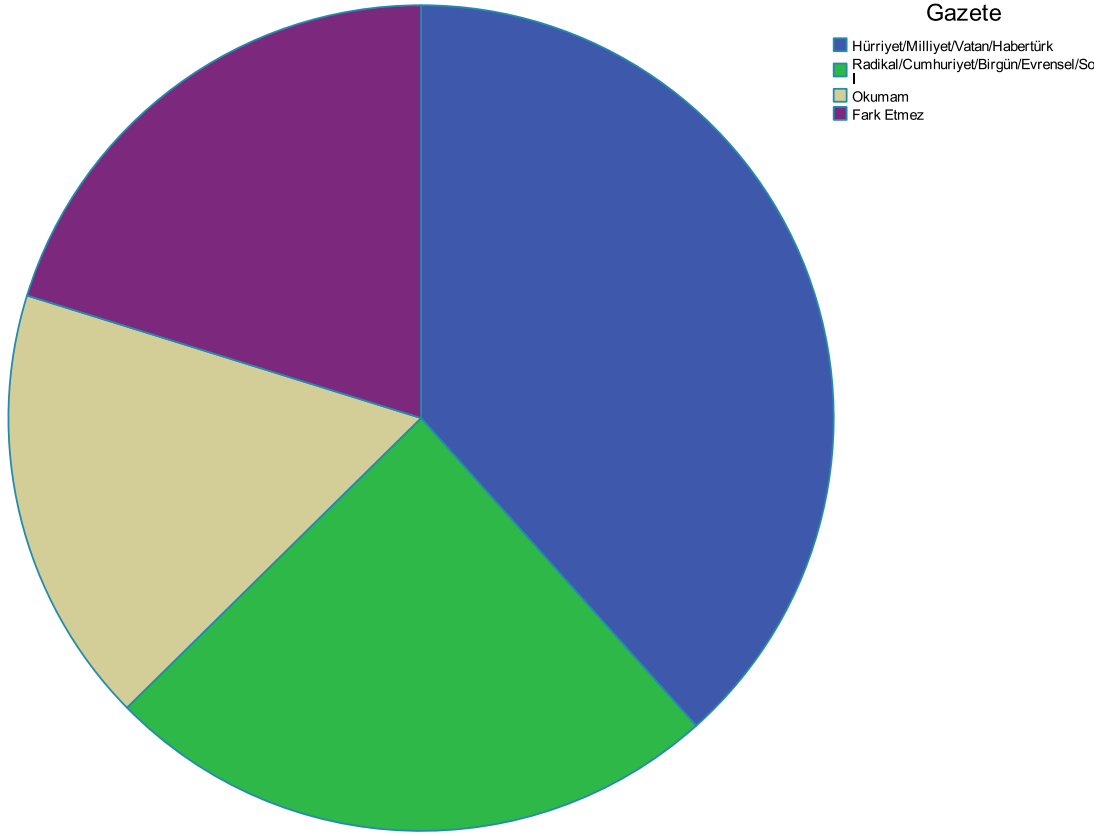
Grafik 7: Katılımcıların okudukları kitap türleri

Aynı şekilde katılımcılara ne tür filmler izledikleri de sorulmuş ve yine katılımcıların ağırlıklı olarak (%41) fantastik kurgu ve bilim kurgu türünde filmler izledikleri saptanmıştır. Roman türlerinde olduğu gibi fantastik kurgu ve bilim kurgudan sonra film türlerinde de ikinci ağırlık Aksiyon-Macera-Polisiye filmlerde olmaktadır. Grafik 8'de ağırlıklı olarak izlenen film türlerinin diğer verileri sunulmaktadır.



Grafik 8: Katılımcıların izledikleri film türleri

Anket çalışmasında katılımcılara hangi gazeteleri okudukları sorulmuş ve %38,4 oranla Hürriyet/Milliyet/Vatan/Habertürk gazetelerinin en çok okunan gazeteler olduğu saptanmıştır. Radikal/Cumhuriyet/Birgün/Evrensel/Sol gazeteleri ise %24,2 okunma oranına sahiptir. Katılımcıların %18,9'u ise okuduğu gazeteyi tanımlamamıştır. Okunan gazeteler ile ilgili bilgiler Grafik 9'da verilmiştir.



Grafik 9: Katılımcıların okumayı tercih ettikleri gazeteler

Anket verilerinden siyasi görüş ve okunan gazeteler karşılıklı değerlendirilmiştir. Hürriyet/Milliyet/Vatan/Habertürk gazetelerini en çok kendilerini apolitik olarak tanımlayan katılımcıların %60'ı ve Radikal/Cumhuriyet/Birgün/Evrensel/Sol gazetelerinin en çok kendilerini Sol görüşlü olarak tanımlayan katılımcıların %37,5'i tarafından okunduğu saptanmıştır. Siyasi görüşünü ve okuduğu gazeteyi belirtmeyenlerin toplam sayısı ise 47'dir. Diğer karşılaştırmalar Çizelge 2'de sunulmuştur.

Siyasi Görüş * Gazete Crosstabulation

Count	Gazete				Total
	Hürriyet/Milliyet/Vatan/Haber Türk	Radikal/Cumhuriyet/Birgün/Evrensel/Sol	Okumam	Fark Etmez	
Siyasi Görüş					
Apolitik	9	1	2	3	15
Sol Görüşlü	5	9	3	7	24
Kemalist-Atatürkçü	5	3	1	0	9
Anarşist	1	2	2	0	5
Liberal	5	1	3	2	11
Diğer	6	3	0	2	11
Total	31	19	11	14	75

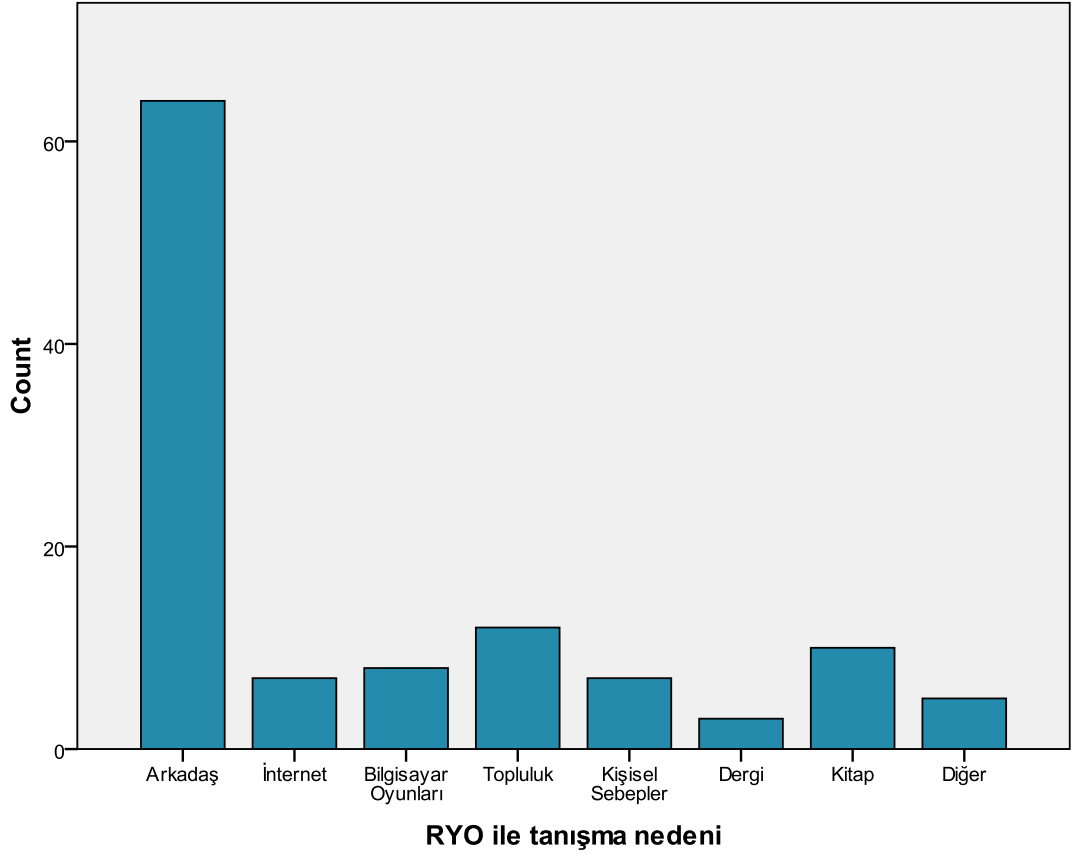
Çizelge 2: Siyasi görüş ve gazete tercihi karşılaştırılması

5.3. RYO ile İlgili Özellikler

Katılımcılara anket çalışmasında RYO ile ilgili bilgilerini nerelerden aldıkları, ne kadar zamandır ilgilendikleri, hangi oyun dünyalarında oyun oynadıkları, oyun senaryolarını nasıl temin ettikleri gibi RYO ile ilgili sorular sorulmuştur.

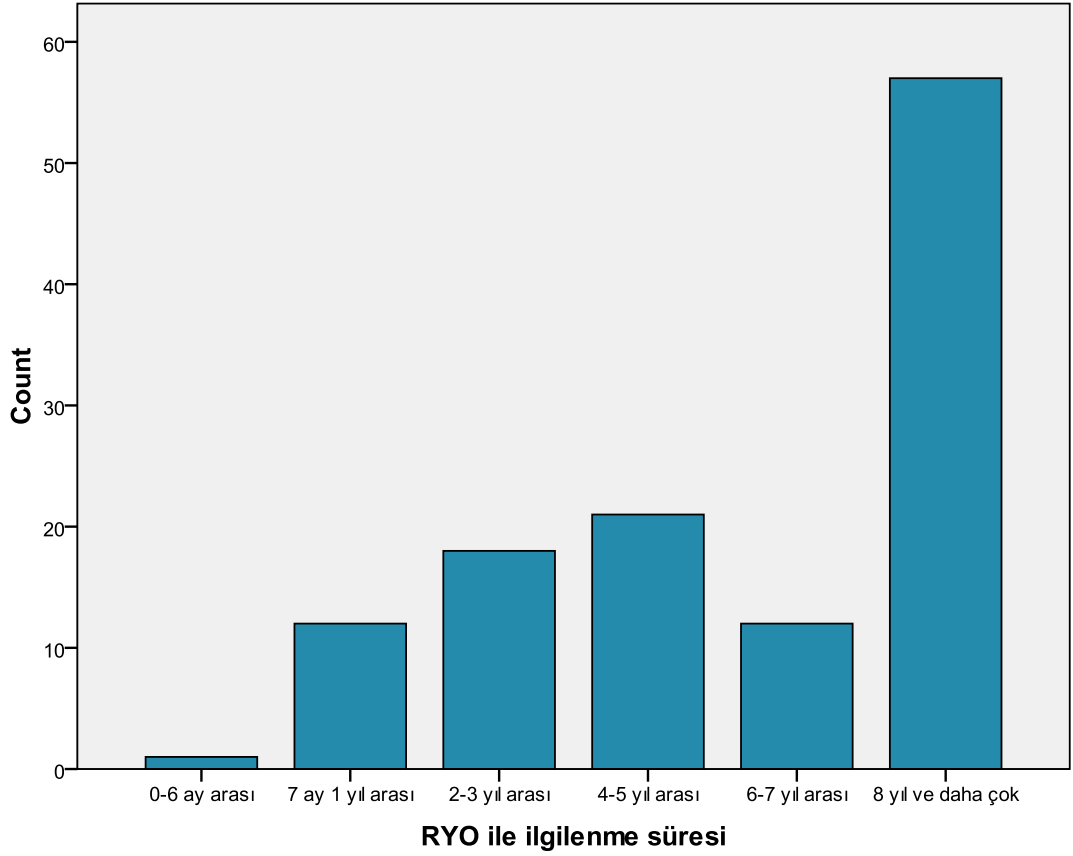
RYO altkültürü üyelerine, RYO ile nasıl tanıştıkları sorulmuştur. Alınan cevaplara göre oyuncuların %52,5'i arkadaşları aracılığı ile %10'u üniversite toplulukları ile ve %8,6'sı kitaplar (fantastik kurgu eserleri, kural kitapları) ile tanıştıklarını belirtmişlerdir. "Diğer" seçeneğinin içerisinde "sinema, medya ve kart oyunları" bulunmaktadır.

Bu veri RYO altkültürü içerisinde bireylerarası iletişimin önemli olduğunu göstermektedir. RYO oyuncularının oyunu diğer insanlara anlatarak, diğer insanlarla oyunu tanıtırarak grubun büyümesine katkıde bulunmaktadır. Bu da RYO'nun yayılmasına olanak sağlamaktadır. Grafik 10'da katılımcıların RYO ile nasıl tanıştıkları sunulmuştur.



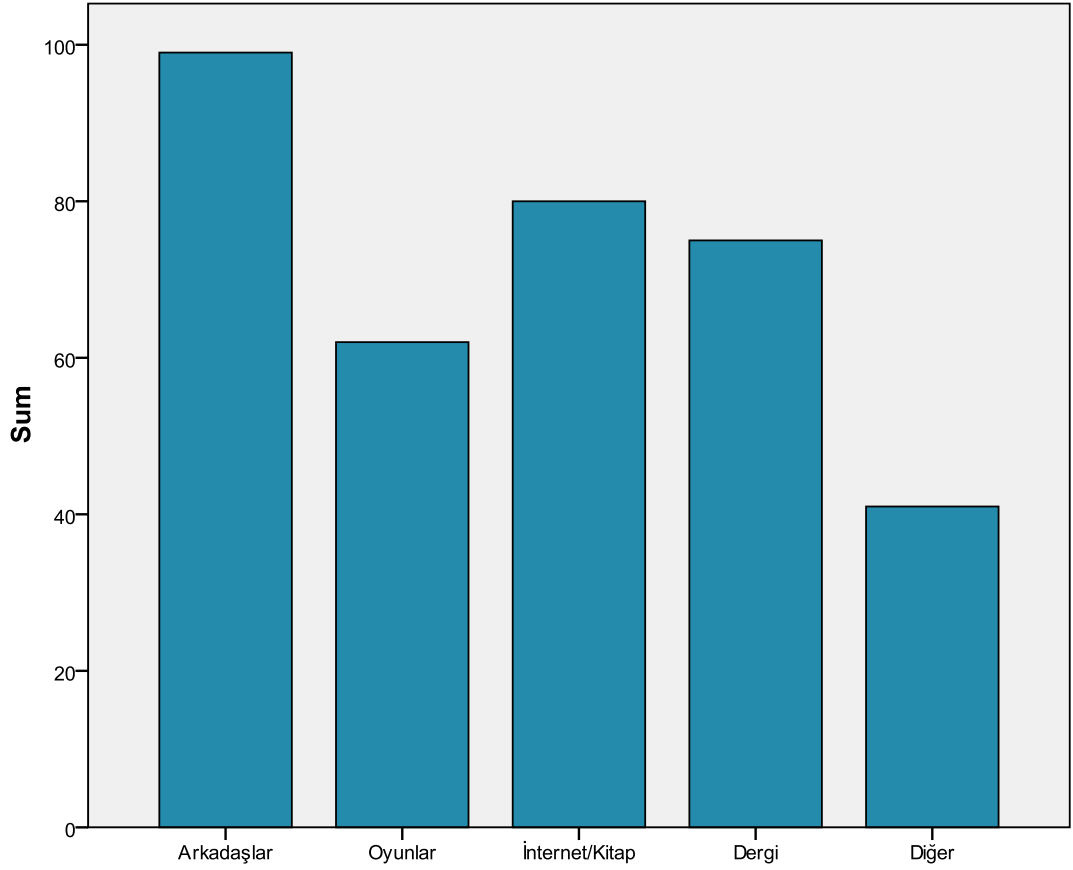
Grafik 10: Katılımcıların RYO tanışma yolları

RYO oyuncularını, oyunla ilgilenme süreleri olarak %47,1 oranında 8 yıl ve üzeri seçeneğinin işaretlemişlerdir. Katılımcıların %57'si RYO ile 6 yıl ve üzeri süredir ilgilenmektedirler. Bu ise gruba bağlılığın ne kadar yüksek olduğunun bir göstergesidir. Grafik 11'de katılımcıların ne kadar süredir RYO ile ilgilendikleri gösterilmiştir.



Grafik 11: Katılımcıların RYO ile ilgilenme süreleri

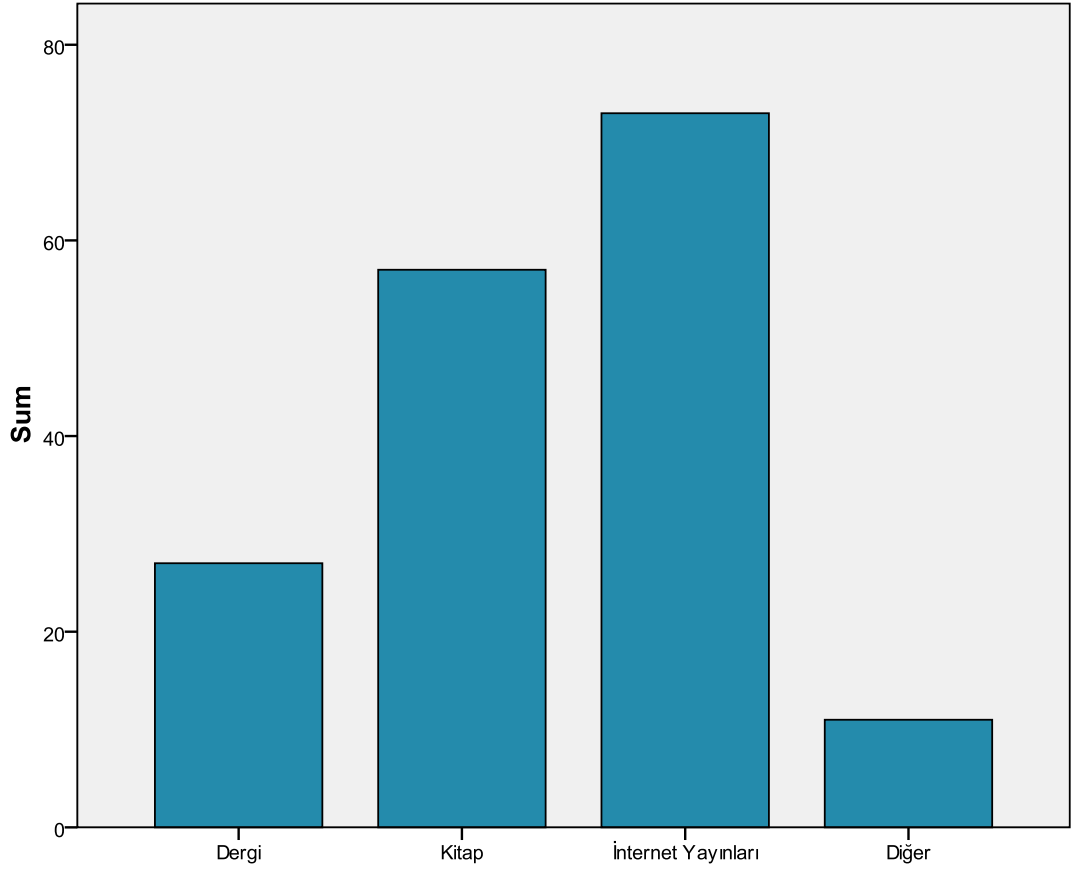
Anket çalışmasında katılımcılara oyun ile ilgili bilgilerini ne tür kaynaklardan öğrendikleri sorulmuştur. Katılımcıların %81,8'i arkadaşlarından, %50,8'i oyunlardan, %65,6'si internetten ve %61,5'i dergilerden oyunla ilgili bilgilerini öğrendiklerini belirtmişlerdir. Katılımcıların %33,9'u diğer seçeneğini işaretlemişler; fakat bu cevabı verenlerin sadece 3 tanesi kaynaklarını belirtmişlerdir (*aile, topluluk, gazete*). RYO ilgili bilgilerin hangi kaynaklardan öğrenildiği Grafik 12'de sunulmuştur.



Grafik 12: Katılımcıların RYO ile ilgili bilgilerini öğrendiği kaynaklar

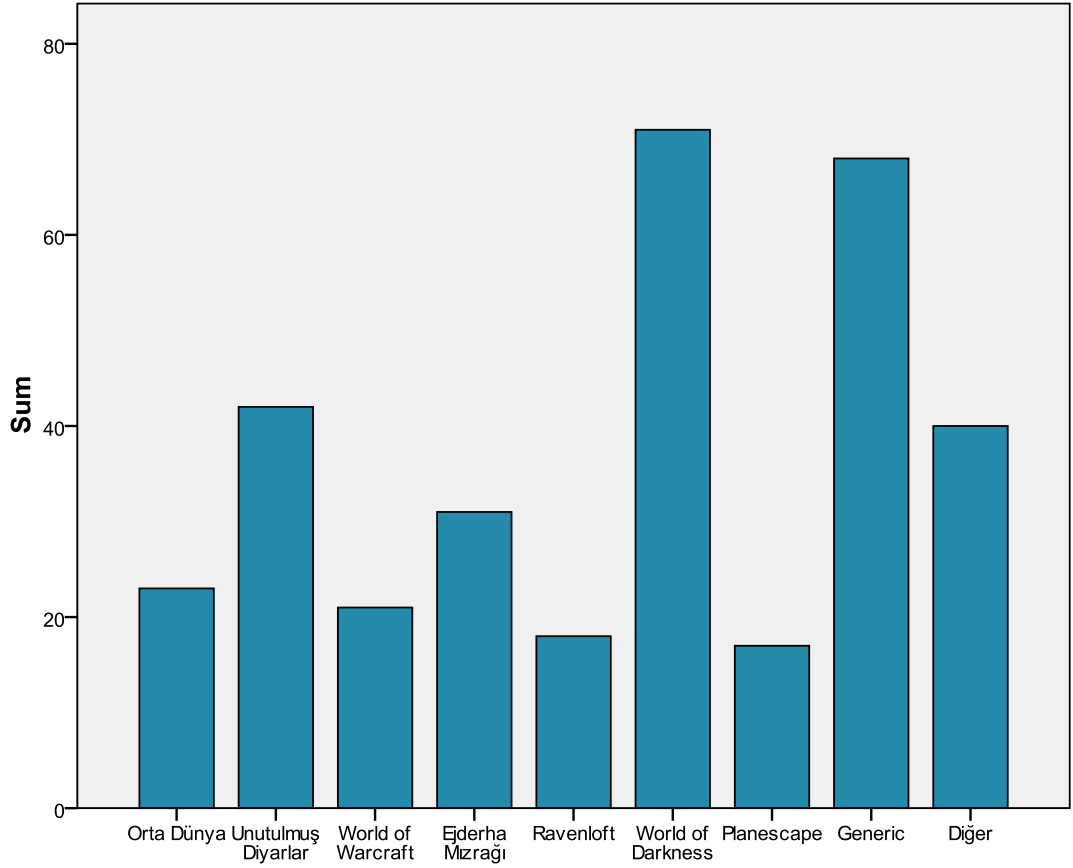
Katılımcılara RYO ile ilgili takip ettikleri yayınlar olup olmadığı sorulmuş ve katılımcıların %67'si internet yayınları, %52,3'ü kitapları takip ettiklerini belirtmişlerdir. Katılımcıların %10,1'i diğer seçeneğini işaretlemiş; fakat hiçbiri cevap olarak herhangi bir şey yazmamıştır.

Anket verileri gösteriyor ki RYO altkültürü üyeleri RYO hakkındaki gelişmeleri takip ediyorlar. Bunun nedeni ise oyun hakkındaki bilgilerini geliştirmektir. Grafik 13 RYO ile ilgili takip edilen kaynakların oranlarını göstermektedir.



Grafik 13: RYO ile ilgili takip edilen kaynaklar

METUCON '10 oyun toplantısında uygulanan anket çalışmasında katılımcılara en çok hangi oyun dünyalarında oyunlar oynadıkları sorulmuştur. Katılımcıların %58,7 oranla World Of Darkness evreninde, %56,2'si generic evrenlerde oyun oynadıkları saptanmıştır. Grafik 14 hangi oyun evrenlerinde oyun oynandığını göstermektedir.



Grafik 14: RYO oyuncularının oynadığı oyun dünyaları

Araştırma için yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerde oyun yöneticilerine World of Darkness'ın neden daha çok tercih edildiği sorulmuştur. Sarp Kürkçü (Yüz Yüze Görüşme, 2 Haziran 2010) yapılan görüşmeden şunları söylemiştir:

“En çok tercih edilen dünya World of Darkness; çünkü FRP'nin ortaya çıktığı ... devirlerde Sword & Sorcery denen kılıç ve büyü ikilisi çok dominant bir şekilde yer aldı. Bu dominantlık insanları gerçekten bir süreden sonra bıktıracak hâle kadar geldi. Her ne kadar bunun diğer hobilerle kıyaslandığında daha sosyal daha elit olduğuna dair bir düşünceye sahip olsak da sonuçta bu da ticari bir kavram. Arz talep her zaman için işleyecektir. ... Bunun talebi edildi mi bilmiyorum ama bence edilmiştir. İnsanlar niye şu anki dünyamıza işlemiş kavramları göremiyoruz isteğini dile getirdikten sonra White Wolf şirketi böyle bir şey ortaya koydu. Şimdi World of Darkness'ın iki büyük kozu var. Birincisi D&D'deki gibi herkes az çok fiziksel yapıyla bir şeyleri belli etmiyor. Yani yolda yürürken size yol soran kişi aslında geceleri kan içen bir vampir ... olabilir. Hiç kimse

görüldüğü gibi değil. Bir kere inanılmaz bir mistiklik ... havası var. ... Bir ikincisi World of Darkness çok geniş bir zaman skalasına sahip. ... Bu geniş zaman skalasında orta çağdan ilk çağa, daha yakın zamanlara gelirsekt Viktorya döneminden ... ve zamanımız 90'lar 2000'ler civarındaki zamanlara kadar olan bir uzanımı var”.

Hakan Utku Öztürk (Yüz Yüze Görüşme, 9 Haziran 2010) ise aynı konuda şunları söyler:

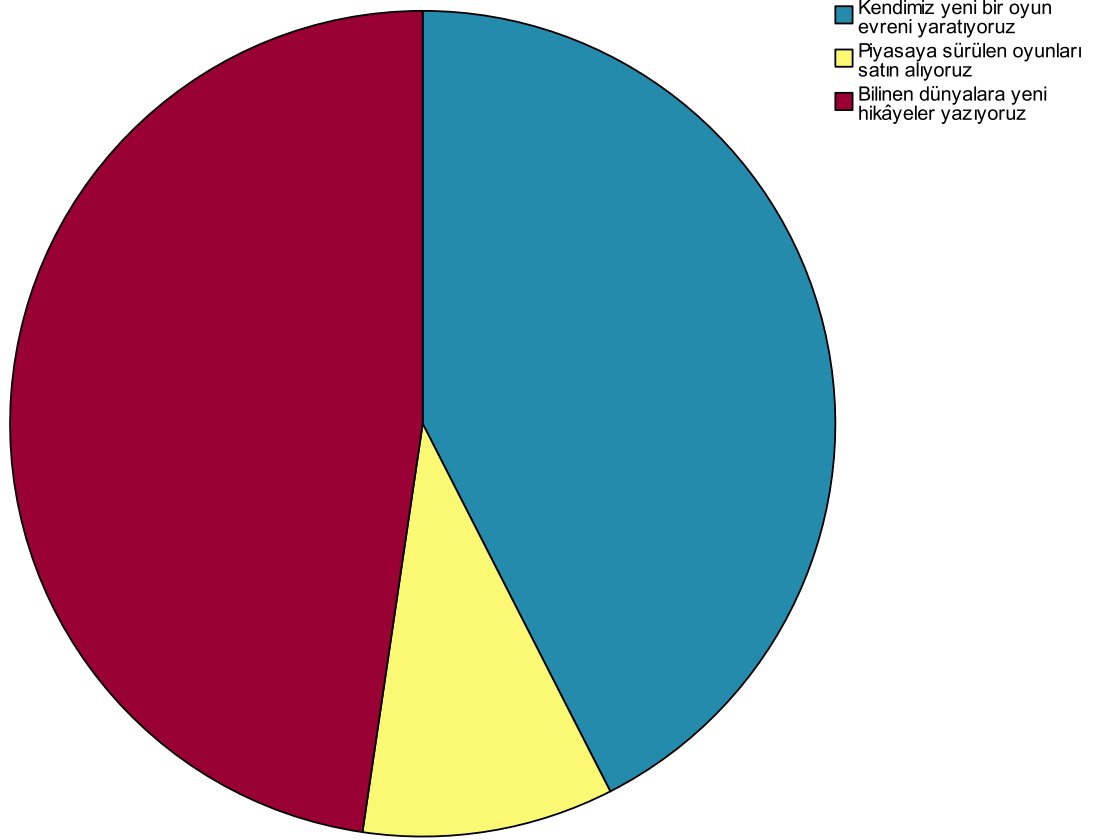
“Popüler kültürdeki alternatif kurgunun uzantılarına bakarsak ... Twilight benzeri şeyler olduğunu görürüz. World of Darkness'da sabahları bir müzik grubu olup karizmasını yapıp insanları öldüren kurt adamlarla karşılaşılıyor. ... Bir WOD oyununda istediğimiz kadar karizma yapabiliriz, istediğimiz kadar eğlenebiliriz sağda solda, egomuzu bir yere kadar tatmin edebiliriz. Bu World of Darkness'ın kötü olması ile alakadar değil, düzgün oynatıldığında herkesin rolünü yaptığında gayet de iyi oynanabilecek bir oyun. Fakat şu anki popüler kültürün geldiği bu noktada da maalesef WOD da kendi ana çizgisinden çıkarılıp bu şekilde ego tatminine yöneliyor oyuncular”.

Yapılan diğer görüşmelerde de benzer cevaplar alınmıştır. World of Darkness temalı filmlerin piyasaya sürülmesi (Underworld, Twilight, vb.), bu türde kitaplar çıkması vb. nedenler ile oyuncular bu dünyaya kaymaktadır. Aynı zamanda popüler kültürün de oyuncular üzerindeki etkisi oyuncuları World of Darkness evrenine yönelmektedir.

Katılımcılara oynadıkları senaryoları nasıl temin ettikleri sorulmuş ve katılımcıların %78'i bilinen oyun dünyalarına yeni senaryolar yazdıklarını, %69,5'i yeni bir oyun dünyası yarattıklarını belirtmiştir. Katılımcıların %16,1'i ise firmalar tarafından piyasaya sürülen oyunları satın aldıklarını belirtmişlerdir.

Şirketler tarafından piyasaya sürülerek meta haline getirilen RYO oyunları Türk oyuncular tarafından çok fazla satın alınmamaktadır. Bununla beraber oyuncular var olan evrenlere yeni senaryolar yazarak ve yeni oyun evrenleri yaratarak bu metalaştırmaya karşı durmaktadırlar. Şirketlerin oyunları yerine kendi oyunlarını tercih etmekte ve bu şekilde de RYO'nun “yabancılaşması”nın önüne geçmeye çalışmakta ve kültür endüstrisi ile bir mücadele içerisine girmektedirler.

Grafik 15'te oyun senaryolarının hangi kaynaklardan temin edildiği sunulmuştur.

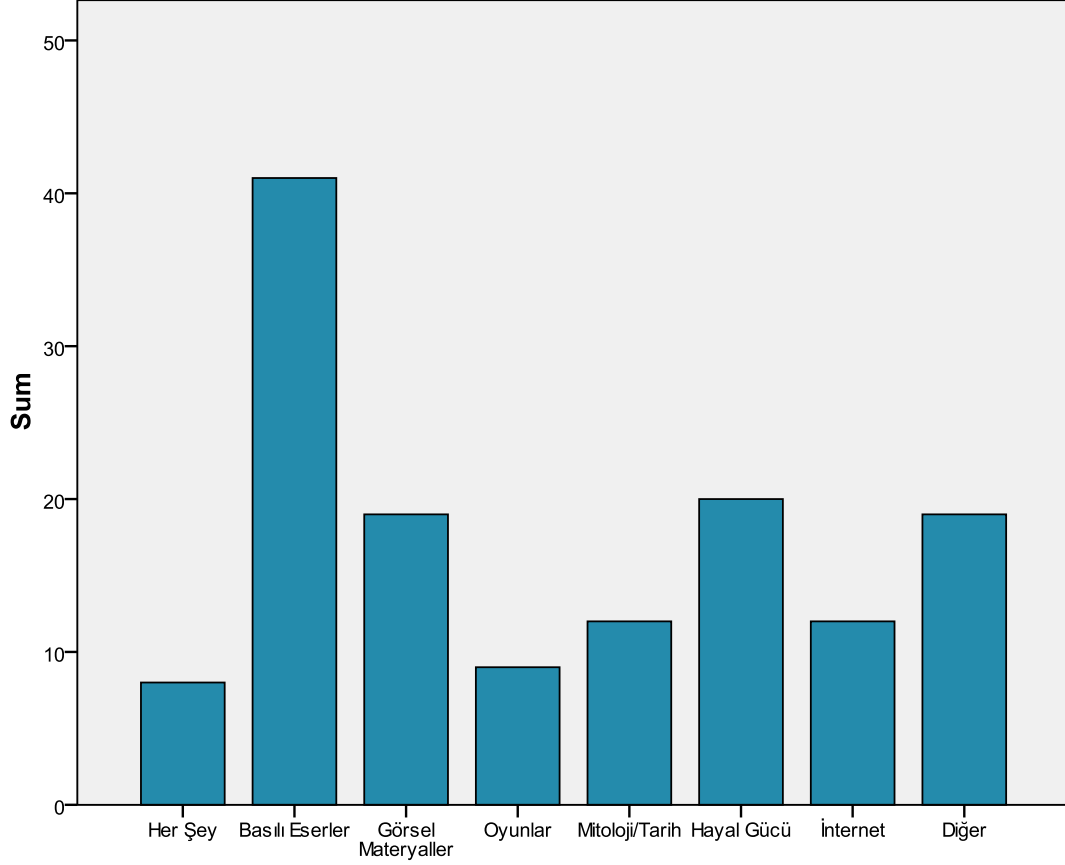


Grafik 15: Oyun senaryoları nasıl temin ediliyor

Katılımcıların %69,5'inin yeni bir oyun evreni, "generic" evrenler yarattıkları saptanırken, katılımcıların %56,2'sinin generic evrenlerde oyun oynadıkları saptanmıştır. Bu durum katılımcıların bir kısmının sadece oyun oynaması ve bir kısmının da sadece oyun yöneticiliği yapmasından kaynaklıdır.

Katılımcılara "senaryo yazarken hangi kaynaklara başvuruyorsunuz?" sorusu anket çalışmasında sorulmuştur. Alınan cevaplarda % 46,1 oranında basılı eserlere başvurulduğu saptanmıştır. Basılı eser kategorisinin içinde kitap, roman, kural kitapları ve dergiler bulunmaktadır. Hayal gücü (%22,5) ve görsel materyaller (%21,3) ise basılı eserlerden sonra en çok kullanılan kaynaklardır. Görsel materyaller kategorisinde film,

TV dizisi, anime ve mangalar bulunmaktadır. Grafik 16’da senaryo yazım sürecinde hangi kaynaklara başvurulduğu sunulmuştur.



Grafik 16: Senaryo yazılırken başvuru kaynakları

Emre Soyak (Yüz Yüze Görüşme, 6 Haziran 2010) senaryo yazarken başvurduğu kaynakları şu şekilde açıklamaktadır:

“Eğer oyunlarım gerçek dünyada geçiyorsa (veya geçecekse) , gerçek dünyanın detaylarını en düzgün şekilde sunabilmek çok önemlidir. Bu yüzden oyunun içeriğine göre oynattığım alan, konu ve tarihi olay üzerine araştırma yapıyorum. Oyunun asıl eti ve butu genelde bu araştırmalar sırasında ortaya çıkıyor. ... Kullanmış olduğum kaynaklar: Bilkent Üniversitesi kütüphanesi, Uluslar arası Kıbrıs Üniversitesi kütüphanesi, Yakınoğu Üniversitesi kütüphanesi, kendi kitaplığım, internet üzerinden wikipedia, google ve ayrıca varsa o tarihlerde yaşamış kişiler olmuştur. Mesela 1950lerin Kıbrıs ı üzerine bir oyun yaparken, Lefkoşa’daki dükkan sahipleriyle uzun süre konuşmuş, anılarını dinlemişim.”

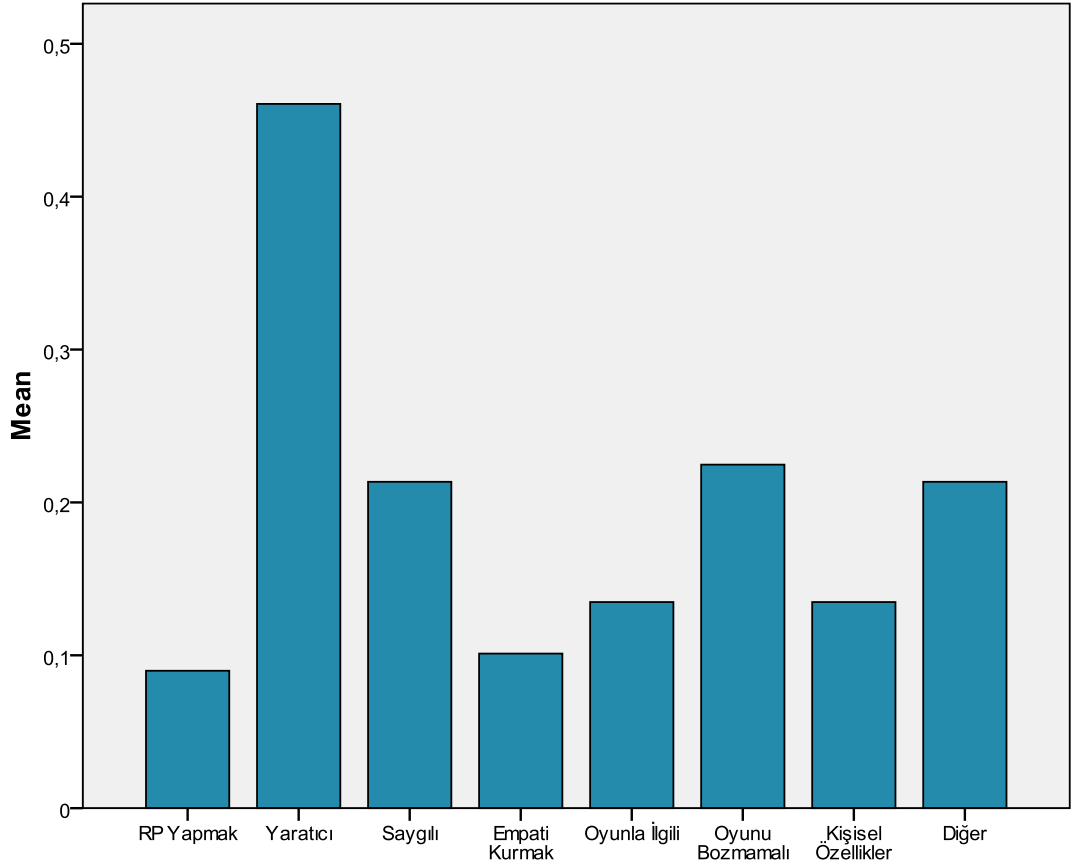
Hakan Utku Öztürk (Yüz Yüze Görüşme, 9 Haziran 2010) ise senaryo yazımında kullandığı kaynaklar hakkında şöyle konuşur:

“Eskişehir’de bir oyun oynatacağım zaman benim Eskişehir’in her yerini bilmem gerekiyor. Çünkü bir Faerun’da bir Krynn’de oynattığım zaman yazılmadıysa orayı ben sallayarak geçiştirebilirim; ama günümüz dünyasında geçen bir şey oynattığım zaman oynattığım yerin ekonomik yapısını, dini ağırlık hangi taraflarda... Onu geçtim dükkânlara kadar bilmem gerekiyor. Yani çünkü oyuncu bu şehirde yaşadığı için tutup da “ben Bağlar’da tramvaydan iniyorum, sigara alıcam bir tane market yeri söyleyebilir misin” dedi, ben etrafta market yok dersem oyundan hem zevkleri kırılabilecek hem de benim bilmediğim ortaya çıkacak. Bunun için araştırma yapmak zorunda kalıyorum”.

Sarp Kürkcü ise (Yüz Yüze Görüşme, 2 Haziran 2010) senaryo yazarken araştırmanın ve kaynaklara başvurmanın önemi hakkında şu şekilde konuşur:

“Siz eğer Yunan mitolojisi temelli bir şey yazıyorsanız Yunan tanrıları hakkında bir fikriniz olmadan veya oradaki olaylar hakkında bir görüşünüz olmadan bir dünya yazmak anlamsızdır. Yani etrafta rapçi bir Poseidon görmenin hiçbir şekilde bir anlamı olamayacaktır. Eğer modern bir şey yaşıyorsanız modern dünya siyaseti hakkında az da olsa bir bilginiz olmalı. İşte eğer bu bilginizde bir eksiklik kabul ediyorsanız öncelikle yazdığınız dünyanın referans eserlerini ... toplayarak bunlardan kendinize bir perspektif oluşturmak zorundasınız”.

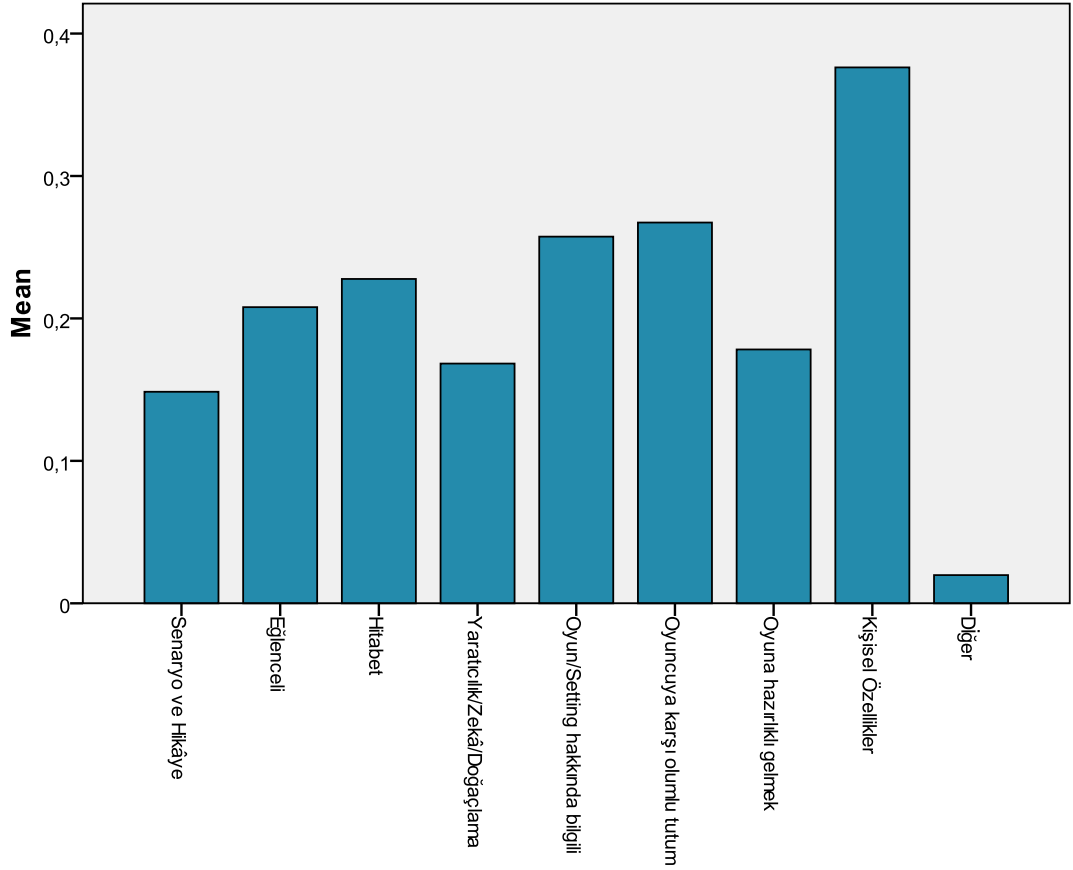
İyi bir oyuncu katılımcılara göre farklı özellikler taşımak zorundadır. İyi bir oyuncudan beklenen en önemli özelliğin %46,1 oranla yaratıcı olmak olduğu saptanmıştır. Oyunu bozmamak (%22,5) ve saygılı olmak (%21,3) ise oyuncudan beklenen önemli özelliklerdendir. Oyunu bozmamak kategorisi “oyuncunun oyun olduğunu anlaması, oyunu kazanmaya çalışmaması, kurallara önem vermesi, davranış ve tutumlar”ı kapsar. Kişisel özellikler kategorisinde ise “oyuncunun rahat olması, alıngan olmaması, zeki, mantıklı, tutarlı olması” özelliklerini kapsar. Grafik 17’de iyi bir oyuncunun özellikleri gösterilmiştir.



Grafik 17: İyi oyuncunun sahip olması gereken özellikler

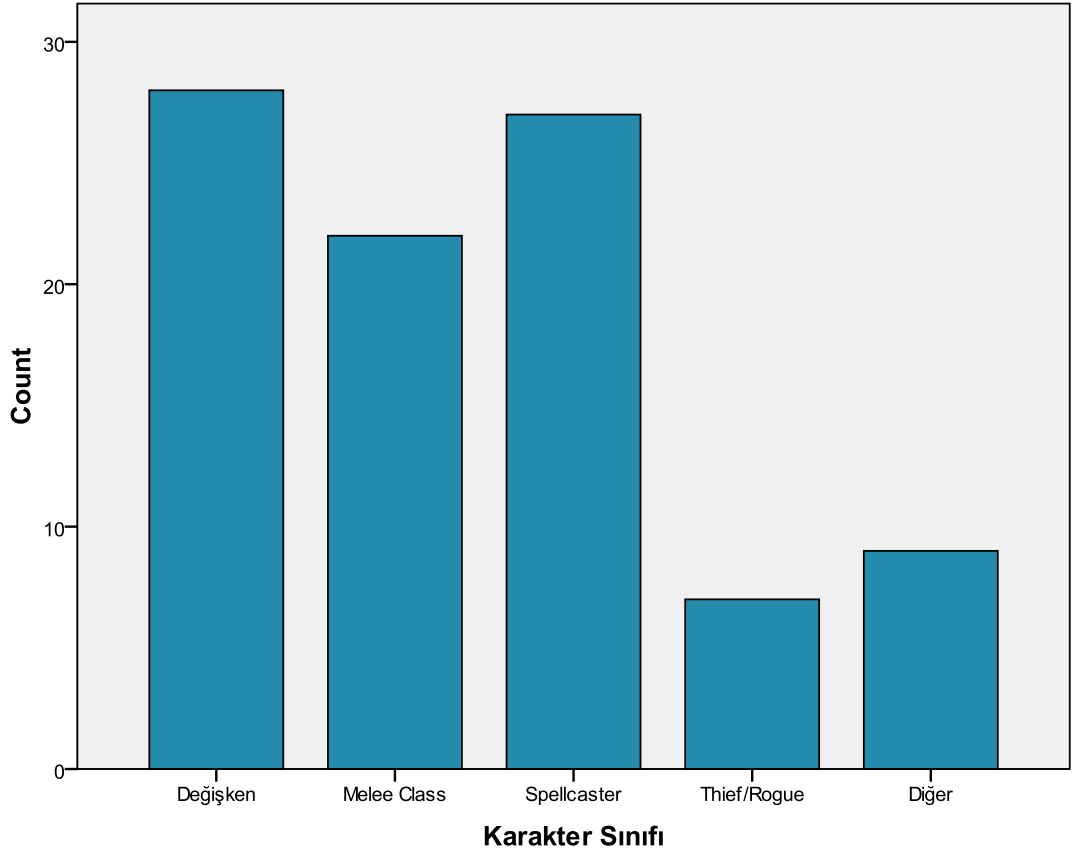
Benzer şekilde iyi bir oyun yöneticisinin ise kişisel özellikleri ön plandadır. Bu kategorinin içinde oyun yöneticisinin “sabırlı, saygılı, uyumlu, adil, dikkatli olması ve RP yapabilmesi” özellikleri vardır. Kişisel özelliklerin %37,6 oranla en çok beklenen özellik olduğu saptanmıştır.

Oyun yöneticisinin oyuncuya karşı olumlu olması (%26,7) ve oyun/setting hakkında bilgili olması (%25,7) da iyi oyun yöneticisinin özelliklerindedir. Oyun yöneticisinin hazırladığı senaryo ve hitabeti de oyuncular için önemlidir. Senaryo ve hikâyenin kurgusunun iyi olması, özgün olması, sıkıcı olmaması ve yaratılan karakterlerin dengeli olması beklenmektedir. Grafik 18’de iyi oyun yöneticisinin özellikleri gösterilmiştir.



Grafik 18: İyi oyun yöneticisinin özellikleri

RYO altkültürü üyelerinin ağırlıklı olarak oynadıkları karakter sınıflarının değişken olduğu (%30,1) saptanmıştır. Sabit bir sınıf oynayan oyuncular ise en çok “spellcaster” olarak tanımlanan büyü yapan sınıfları (mage, wizard, bard, battlemage, vs.) (%29) oynamaktadırlar. Oyuncuların %23,7’si ise “melee class” olarak tanımlanan yakın dövüşçüler (fighter, paladin, barbarian, warrior) ile oyun oynamaktadırlar. Grafik 19’da karakter sınıfı tercihleri sunulmuştur.



Grafik 19: Oyuncular tarafından tercih edilen karakter sınıfları

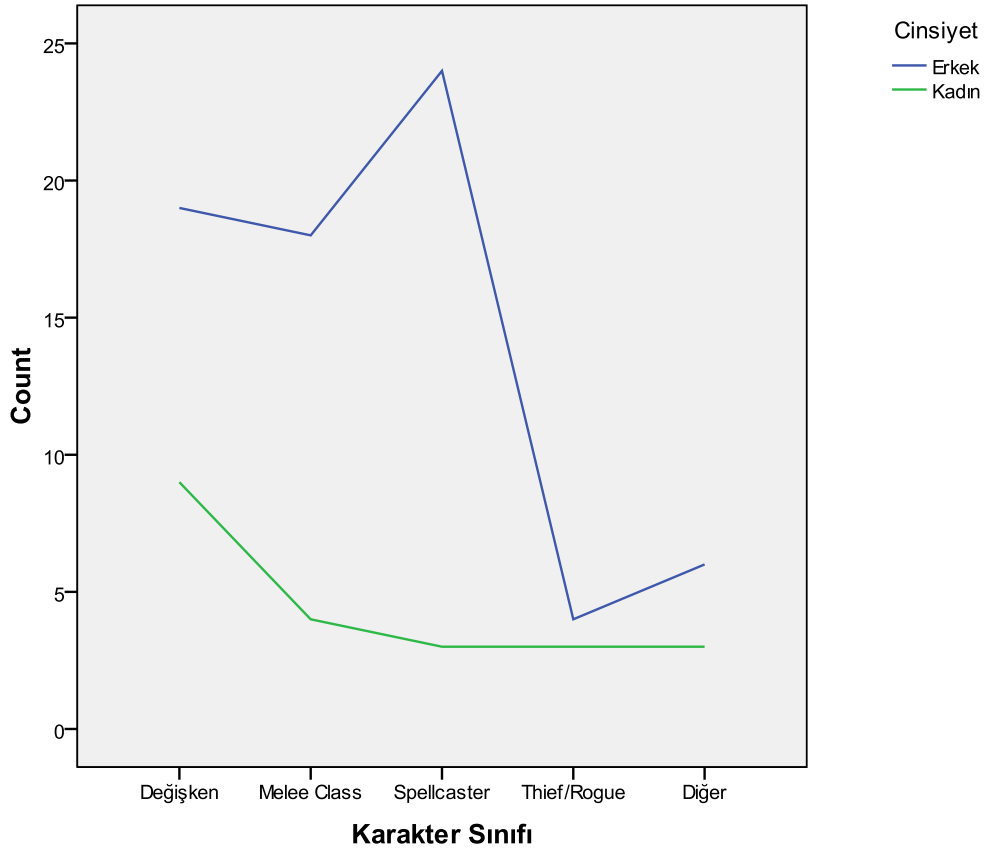
Tercih edilen karakter sınıfları ile oyuncuların cinsiyetleri karşılaştırıldığında ise kadınların farklı karakterler oynama eğiliminde oldukları görülür. Erkek oyuncuların ise daha çok büyü yapan sınıflar ve fiziksel kuvvet gerektiren savaşçı karakterleri oynadıkları saptanmıştır.

Çizelge 3 ve Grafik 20’de bu durum gösterilmiştir.

Karakter Sınıfı * Cinsiyet Crosstabulation

		Cinsiyet		Total
		Erkek	Kadın	
Karakter Sınıfı	Değişken	19	9	28
	Melee Class	18	4	22
	Spellcaster	24	3	27
	Thief/Rogue	4	3	7
	Diğer	6	3	9
Total		71	22	93

Çizelge 3: Cinsiyete göre karakter sınıfı tercihleri



Grafik 20: Cinsiyete göre karakter sınıfı tercihleri

Yapılan çalışmada RYO altkültürü üyelerinin oynadıkları karakterler ile kendileri arasında bir bağ kurdukları (%62,9); fakat karakter isimleri ile oyuncuların kendileri arasında bir bağ olmadığı saptanmıştır. Çizelge 4 ve 5'te bu veriler sunulmuştur.

Oyundaki Karakter ile Gerçek Karakter Arasında Bağ Kuruluyor Mu?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Evet	61	50,0	62,9	62,9
	Hayır	36	29,5	37,1	100,0
	Total	97	79,5	100,0	
Missing	0	25	20,5		
Total		122	100,0		

Çizelge 4: Oyundaki karakter ile gerçek karakter arasındaki bağ

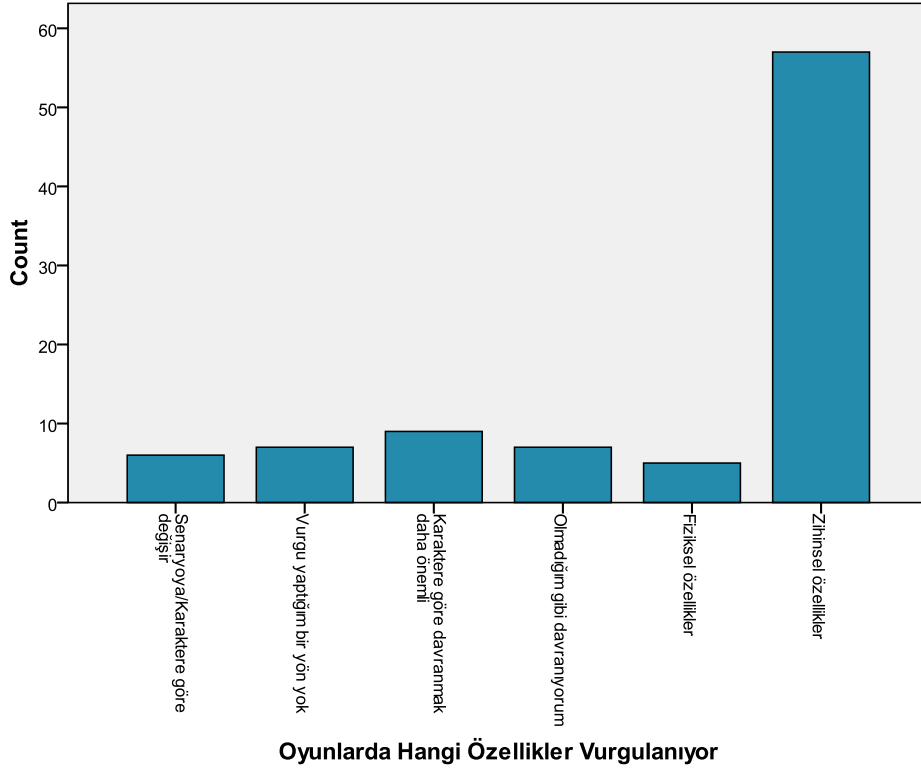
Karakter İsmi ile Oyuncu Arasında Bağ Var Mı?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Evet	27	22,1	25,5	25,5
	Hayır	79	64,8	74,5	100,0
	Total	106	86,9	100,0	
Missing	0	16	13,1		
Total		122	100,0		

Çizelge 5: Karakter ismi ile oyuncu arasındaki bağ

Anket çalışmasından elde edilen verilere göre katılımcıların oyunlarda en çok zihinsel özelliklerini vurguladıkları saptanmıştır. Katılımcıların %62,6'sı bu yönde cevaplar yazmışlardır. Zihinsel özelliklerin içerisinde liderlik, beklenilmezlik, eğlenceli olma, sakinlik, yaratıcılık, zekâ, asilik, taktik, vb. öğeler vardır. Katılımcıların %6,6'sının vurgu yaptığı farklı yönleri olduğu ve bunun senaryoya göre değiştiği saptanmıştır.

Oyuncuların %9,9'u karaktere göre davranmanın daha önemli olduğunu söylerken, %7,7'si vurgu yaptığı herhangi bir yönün olmadığını vurgular. Grafik 21'de oyun sırasında vurgu yapılan kişisel yönler ile ilgili elde edilen veriler sunulmuştur.



Grafik 21: Oyunlarda vurgu yapılan kişisel yönler

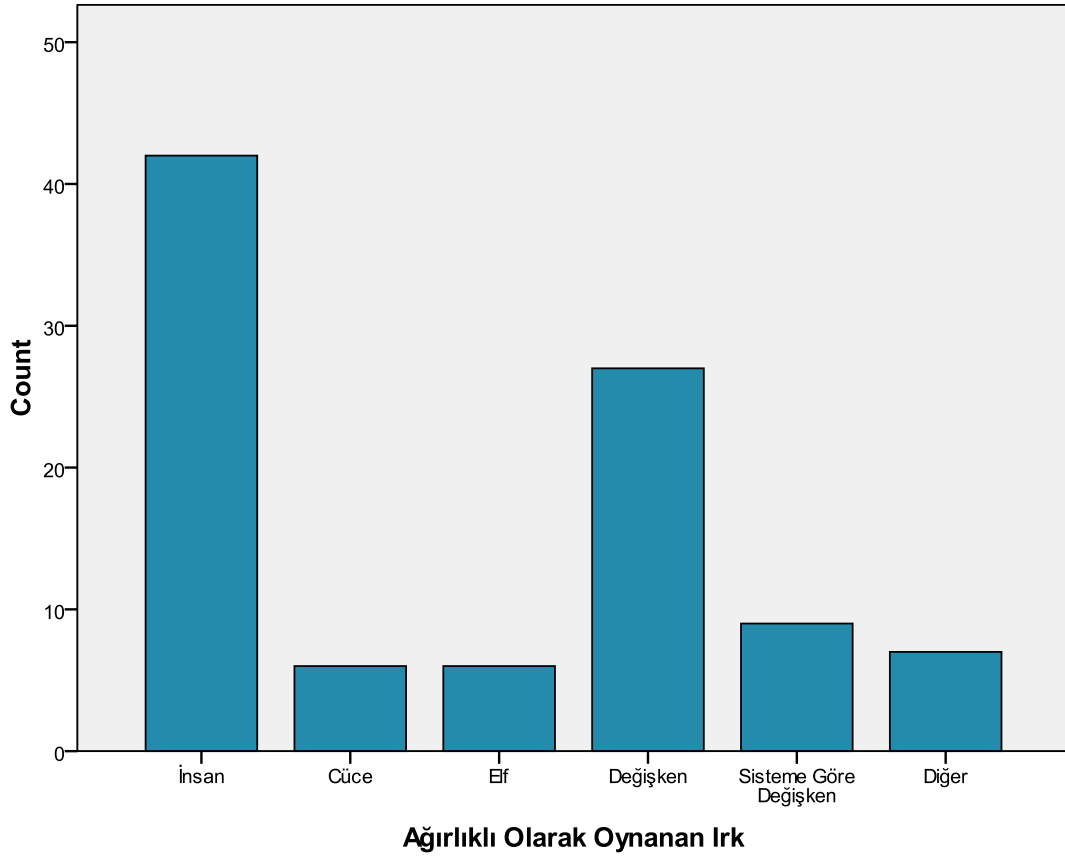
Oyuncular oyundaki karakterleri ile özdeşleşmektedirler. Bu durum hem karakter ile oyuncu arasında bağ kurulması hem de karakteri oynarken kişisel yönlerin vurgulanması şeklinde ortaya çıkar. Bu bağ ise RYO'nun oyuncuya sunduğu gerçeklikle alakalıdır. Carlson (2007) oyunlar sırasında kullanılan "ben" ve "sen" kelimelerinin bu gerçekliği yarattığını saptamıştır.

Anket çalışmasında katılımcılar "ağırlıklı olarak oynadıkları ırk" sorulmuş ve bu ırkın %43,3 ile insan olduğu saptanmıştır. Katılımcıların %27,7'sinin bu tercihinin değişken, %9,3'ünün ise oyun sistemine göre değişken olduğu saptanmıştır.

Anketteki bu soruya 42 kişi insan cevabını vermiştir. Bu 42 kişinin 26'sının ise en çok World of Darkness oyun evrenini tercih ettiği saptanmıştır. Bu veriye dayanarak

oyuncuların insan ırkını en çok tercih etmelerinin nedeni oynadıkları oyun dünyasıdır denilebilir. World of Darkness'ta görünüş olarak insansınızdır; fakat kimse sizin, Sarp Kürkçü'nün belirttiği gibi, gerçekte ne olduğunuzu bilemez.

Oyunlarda en çok tercih edilen ırklar ile ilgili bilgi Grafik 22'de verilmiştir.

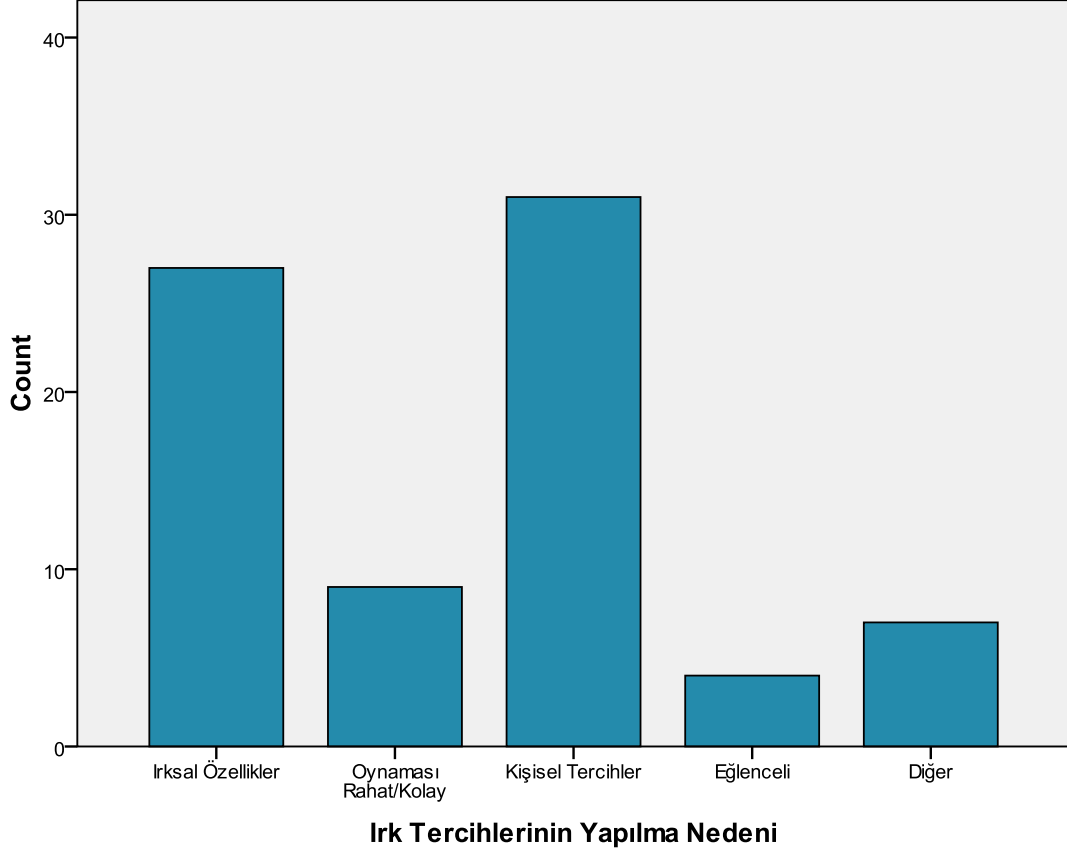


Grafik 22: Oyunlarda ağırlıklı olarak oynanan ırklar

Erkeklerin %40'ı, kadınların ise % 52'si oyunlarda insan ırkını oynamaktadırlar. Erkeklerin %0,8'i cüce ırkını oynamalarına karşın kadınlar cüce ırkını oynamamaktadırlar. Bunun nedeni ise cücelerin fiziksel olarak kısa boylu, iri ve kıllı bir ırk olması olabilir.

Katılımcıların oyunda oynayacakları karakterin ırkını seçerken kişisel tercihler (%39,7) ve ırksal özellikleri (%34,6) göz önünde bulundurdıkları saptanmıştır. Kişisel tercihler kategorisindeki cevaplar dağınık olmakla beraber “seviyorum” ve “kendime yakın

buluyorum” cevapları öne çıkmaktadırlar. Grafik 23’te ırk tercih nedenleri ile ilgili veri sunulmuştur.



Grafik 23: Irk Tercihlerinin yapılma nedeni

Katılımcıların oyundaki karakterlerinin yönelimlerinin ise %22,9 oranla kuraltanımsız nötr ve %21,9 oranla kuraltanımsız iyi olduğu saptanmıştır. Kuraltanımsız nötr “...’Özgür Ruh’: Kuraltanımsız nötr bir karakter kaprislerini izler. Her şeyden önce bireyseldir. Kendi özgürlüğüne önem verir ama başkalarının özgürlüğünü korumak için bir şey yapmaz. Otoriteden uzak durur ... ve geleneklere karşı durur (Cook vd., 2003:89)” olarak tanımlanır.

Kuraltanımsız iyi ise “... ‘Asi’: Kuraltanımsız iyi bir karakter diğerlerinin kendinden ne beklediğine bakmadan, vicdanı onu nasıl yönlendiriyorsa o şekilde hareket eder. ... İyiliğe inancı vardır fakat kanun ve düzene karşı saygısı yoktur (Cook vd., 2003:89)” şeklinde tanımlanır.

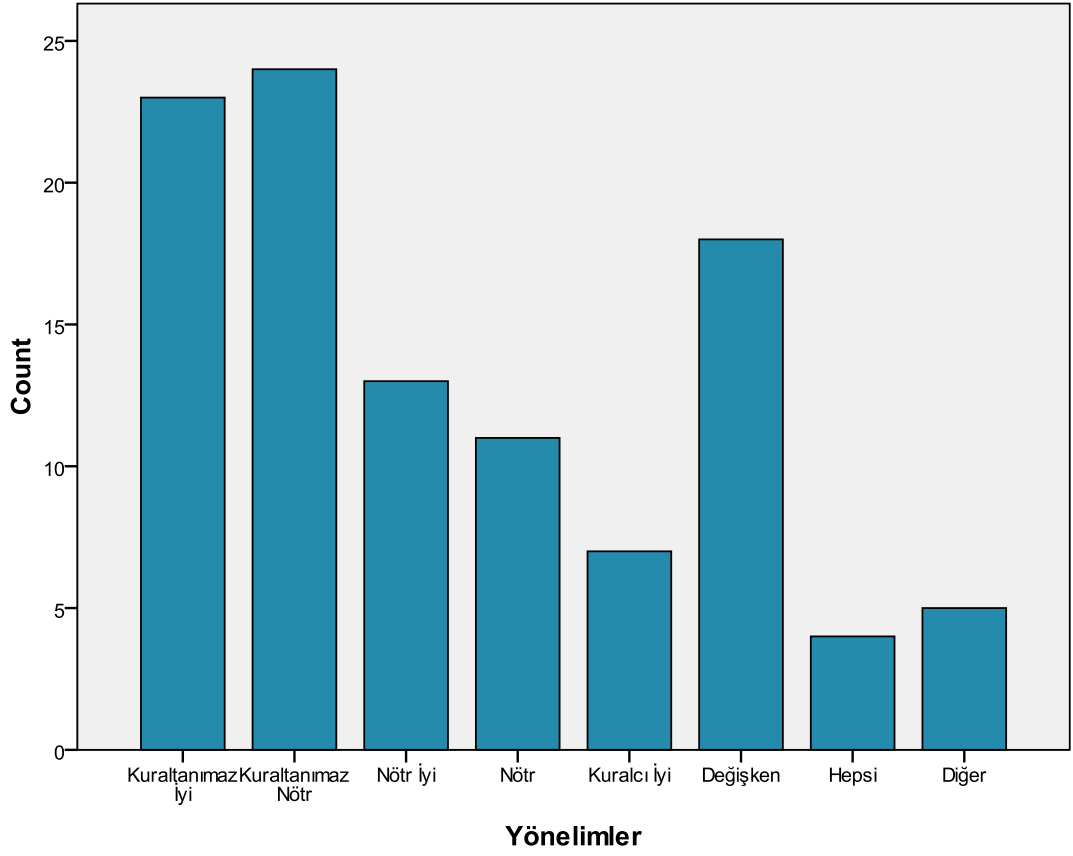
Oyuncuların bu yönelimleri tercih etme nedenlerini Sarp Kürkçü (Yüz Yüze Görüşme, 2 Haziran 2010) şu şekilde açıklar:

“İnsan eğlenmek ister. Eğlenmenin karşılığı her bireyde farklı olacaktır. Eğlenmenin karşılığında ne olduğunu ... oyun yöneticileri belirleyemeyeceğine göre oyuncu doğal olarak tercihini yapacaktır. ... Oyuncu geliyor, gerçek dünyada sıkıntısı var, patronu kızmış, sevgilisinden ayrılmış, bilmem ne yapmış "abi ben girip oyuna dağıtmak istiyorum" diyor. Bir oyuna girip dağıtabileceğiniz D&D oynarken seçebileceğiniz yönelim chaotic neutral'dir. Çünkü neutral kendine müstahak bir karakterdir, kendi kurallarına koyar. Chaotic olması kendi bu kurallar arasında geliş gidişlerini kendisine göre belirlemesi anlamına gelir. Chaotic dediğimiz şey bir yaptığı diğerini tutmayan anlamına gelmez. bizim chaotic kavramımız, bunu bir düz çizgi çizersek düz çizginin sağ ve solu arasındaki gidişlerinin düzensiz olmasıdır. Ama sürekli bir çizgiyi takip eder. ...olayların sonuçlarından çıkardığı yeni sebepler başka bir insanın çıkardığından farklıdır chaotic'de. Bu da demektir ki istediği şeyi istediği gibi seçebilir. O yüzden insanlar bunu seçiyor.”

Pelin Pelister Akyürek (Yüz Yüze Görüşme, 19 Haziran 2010) ise aşağıdakileri söyler:

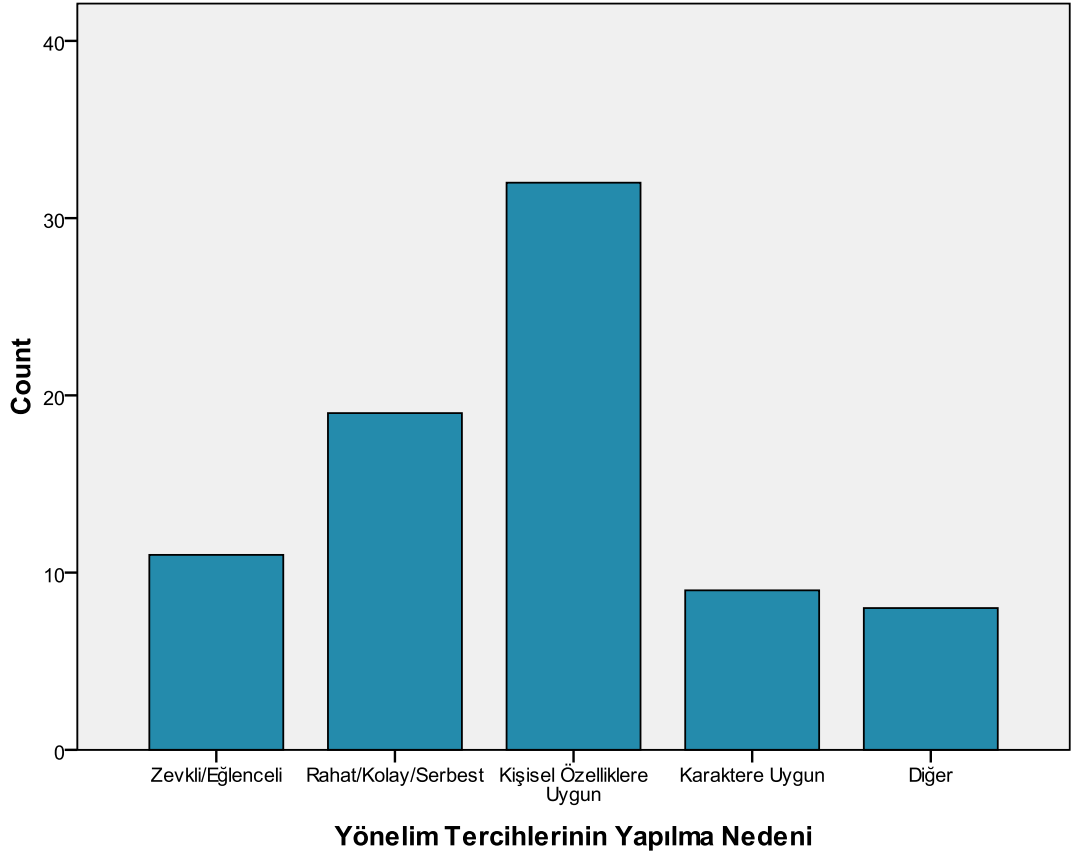
“(Bunun nedeni) Kültürümüzde olan ve asla da değişmeyecek olan baskıcı tutum. Bu baskıcı tutumun müdahale edemediği tek yer ise hayal dünyamızdır. RYO hayal dünyamızı dışarı vurabildiğimiz aktivitelerden en başarılı olanıdır. Oyuncular gerçek dünyada yapamadıkları şeyleri RYO'da yapabilirler. Hiç olamadıkları kadar cesur ya da güçlü ya da konuşkan olabilirler”.

Bu yönelimlerin oyuncuya sunduğu rahatlık oyuncular tarafından cazip kabul edilmekte ve daha çok tercih edilmektedir. Diğer yönelimlerin tercih oranları ise Grafik 24'te gösterilmiştir.



Grafik 24: Katılımcıların yönelim tercihleri

Yönelim tercihlerinin nedenin %40,5 oranında kişisel özelliklere uygunluk olduğu saptanmıştır. %24,1 oranına ise seçilen yönelimle oynamanın rahat, serbest ve kolay olmasının bir seçim tercih nedeni olduğu saptanmıştır. Yönelimlerin tercih edilme nedenleri ise Grafik 25'te sunulmuştur.



Grafik 25: Yönelim tercihlerinin yapılma nedenleri

Anket sonucunda katılımcıların %85,8'inin kendilerini RYO grubuna üye olarak gördükleri saptanmıştır. Katılımcıların %14,2'si bunun nedenini arkadaş çevresini, %12,7'si grup etkinliği olmasını, %10,1'i ise ortak ilgilere sahip olmak olarak açıklar.

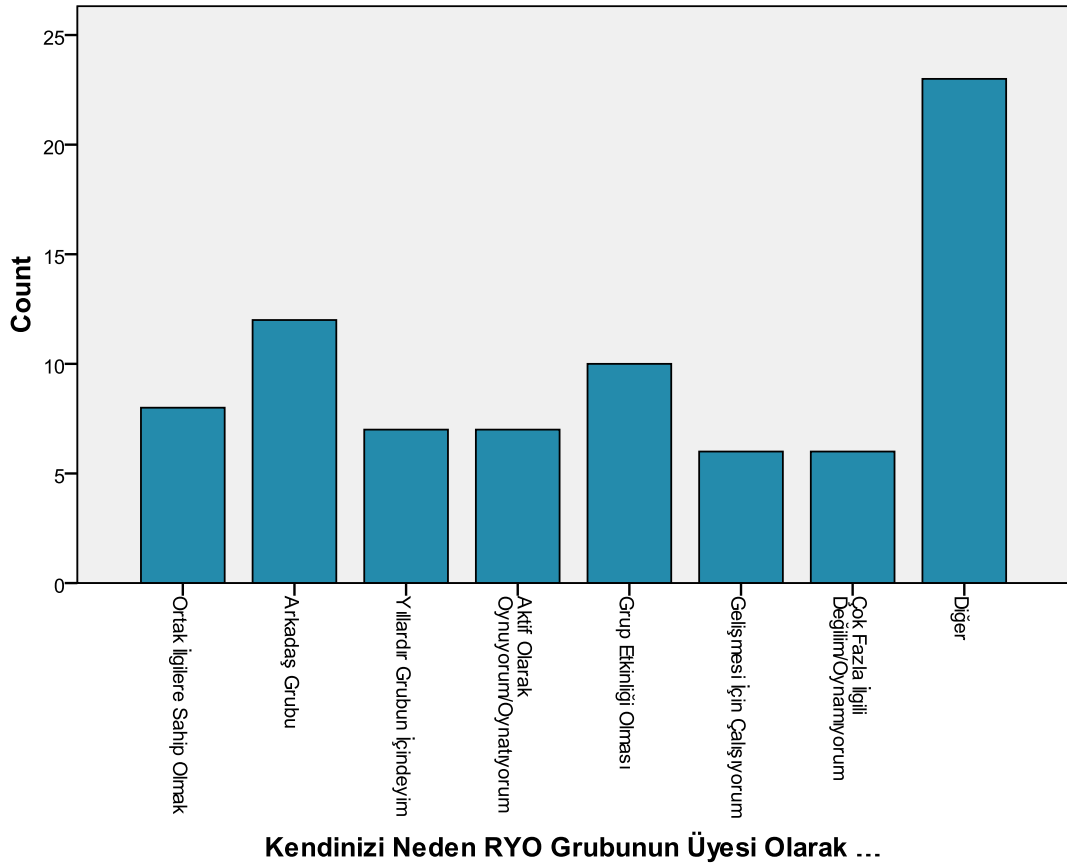
RYO ile insanların arkadaşları aracılığı ile tanıştıkları da göz önünde bulundurulunca hem arkadaş çevresi hem de ortak ilgilere sahip olmak nedenleri RYO'nun bir altkültür olduğunu açıklamamıza yardımcı olur.

Çizelge 6 ve Grafik 26 katılımcıların kendilerini gruba üye olarak görüp görmediklerini ve bunun nedenlerini göstermektedir.

Kendinizi RYO Grubunun Bir Üyesi Olarak Görüyor Musunuz?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Evet	91	74,6	85,8	85,8
	Hayır	15	12,3	14,2	100,0
	Total	106	86,9	100,0	
Missing	0	16	13,1		
Total		122	100,0		

Çizelge 6: Grup Üyeliği

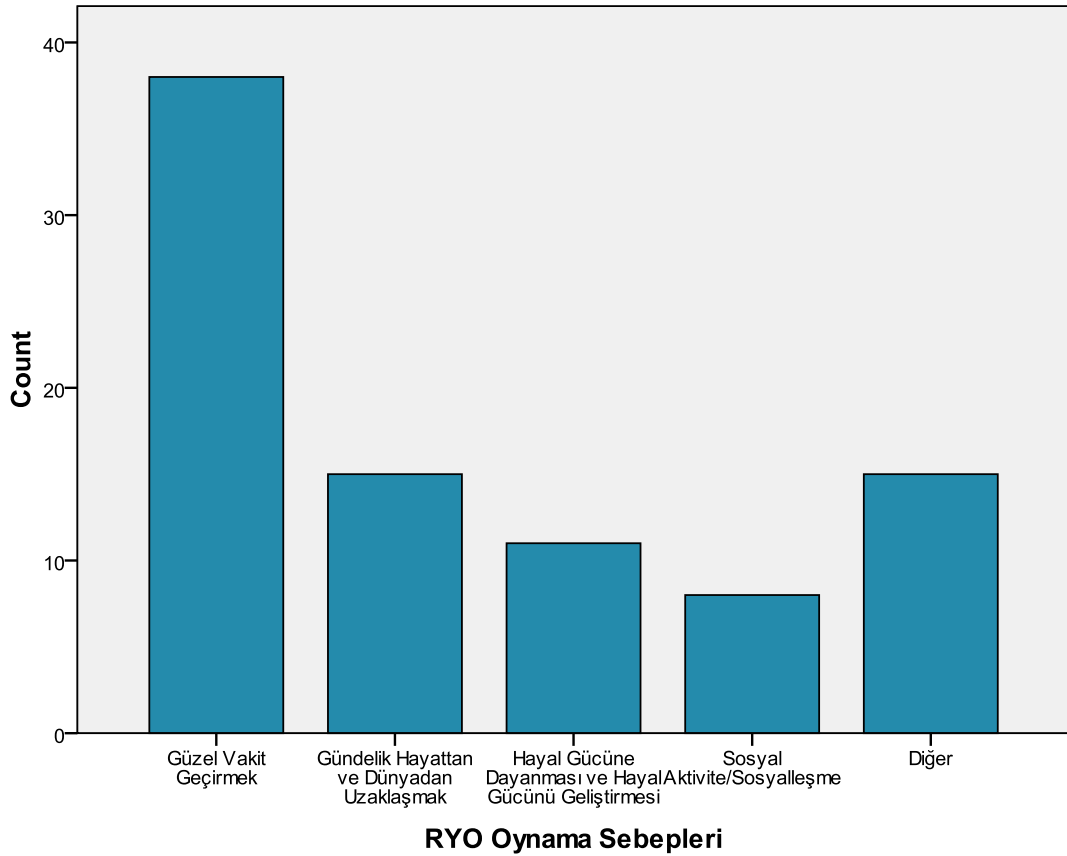


Grafik 26: RYO grubuna üye olma/olmama nedenleri

Katılımcıların kendilerini RYO grubuna üye olarak görme nedenleri içinde “diğer” başlığı altında “seviyorum, rol yapabiliyorum, hobim bu, oynuyorum oynatıyorum” gibi nedenler ve “sadece oynuyorum, sosyal hayat daha önemlidir, grupta bulunan kişilerin

kişilik yapısı ve davranışları bana uygun değil” gibi kendilerini RYO grubuna üye olarak görmeme nedenleri vardır.

Katılımcıların RYO oynama nedenlerinin en çok “güzel vakit geçirmek (%43,7) ve gündelik hayattan ve dünyadan uzaklaşmak (%17,2)” olduğu saptanmıştır. RYO oynamanın diğer nedenleri ise Grafik 27’de gösterilmiştir.



Grafik 27: RYO oynama sebepleri

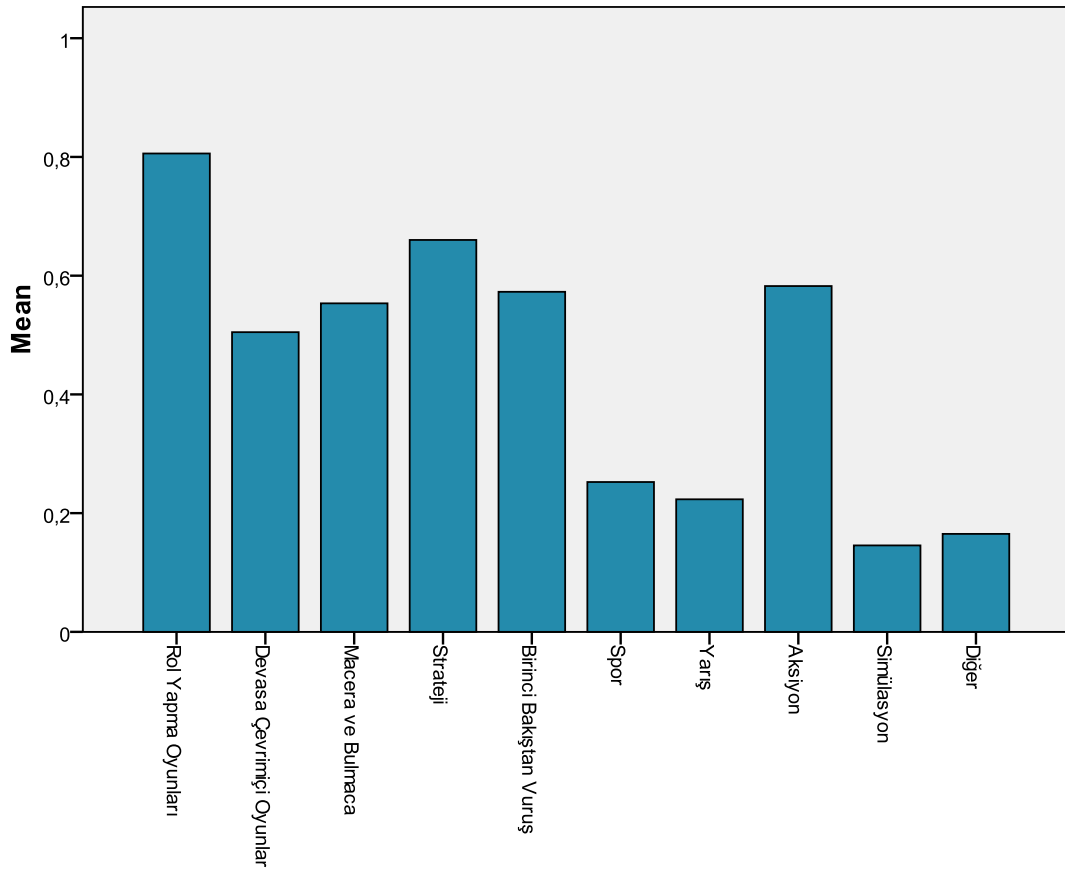
RYO oyuncularına sunduğu yeni dünyalar, paylaşılan bir gerçeklik ve gerçek hayattan farklı olma fırsatı ile oyuncularını gündelik hayattan ve dünyadan uzaklaştırır. Aynı zamanda ankete verilen “*hayattaki can sıkıntularından kaçmak*” ve “*kafamı boşaltmak*” gibi cevaplar RYO’nun bu işlevini ortaya koyar.

Katılımcıların %43,7’si keyifli vakit geçirmek için oyun oynadıklarını belirtmiştir. Bu kategorinin içinde “*zevкли olması, eğlenmek, keyifli olması*” cevapları vardır. RYO’nun

oyuncularına verdiği kurgusal karakterler ve dünyalarda “Hayal gücünüzü kullanın. Onu sınırına kadar çekin (Leithart ve Grant, 1988:2)” kuralı geçerlidir.

Katılımcıların %96,4’ü düzenlenen oyun toplantılarına katılmaktadırlar. Oyun toplantılarının farklı yerlerde ve şehirler düzenlendiği bilgisi ile onlara katılım oranı bir arada değerlendirildiğine katılımcıların RYO’ya vakit ayırdıkları söylenilebilir.

Anket çalışmasında katılımcılara bilgisayar oyunları oynayıp oynamadıkları sorulmuş ve katılımcıların %89,3’ünün bilgisayar oyunları oynadığı saptanmıştır. Ne tür bilgisayar oyunlarının oynandığı ise Grafik 28’de gösterilmiştir.



Grafik 28: RYO oyuncularının oynadıkları bilgisayar oyunları

Anket sonuçları ve yarı yapılandırılmış görüşmeler bir arada değerlendirilecek olursa Türkiye’deki RYO grubunun bir altkültür grubu olduğu söylenilebilir. Sarp Kürkçü

(Yüz Yüze Görüşme, 2 Haziran 2010) RYO grubunun altkültür olmasını şu şekilde açıklar:

“FRP bir altkültürdür; çünkü insanların normalde baktığı kavramlara, objelere kişilere olaylara onlardan farklı bir şekilde bakar. ... Bu bakış açısı kişiye hem iyi bir özellik kazandırır çünkü başkalarının görmediği noktayı görürsünüz. Ama şöyle bir kötü özellik kazandırır başka kimse görmez sizden. O yüzden bunu paylaşacak insanlara ihtiyaç duyarsınız. Bu gördüğünüz noktayı başkaları da sizinle birlikte görsün istersiniz. Aslında bu bir altkültürü yaratan öğelerden bir tanesidir. Sonuçta siz sizin gibi olan insanları bulmaya çalışırsınız ve sizin gibi olan insanlar başkalarından farklı olan insanlardır”.

Hakan Utku Öztürk (Yüz Yüze Görüşme, 9 Haziran 2010)ise aynı konuda şunları söyler:

“Rol Yapma Oyunu ile ilgileniyorsanız onun müziğini dinlemeye başlıyorsunuz, onun kitaplarını okuyorsunuz, onun dış görünüşüne sahip oluyorsunuz ve yabancılık çekmeden bu altkültüre bağlı diğer insanlarla çok rahat tanışabiliyorsunuz. ... Alt kültürün en önemli adımlarından biri kendi argosunun, jargonunun olmasıdır zaten. Ben aynı şekilde başkasıyla konuşunca beni anlamayacaktır ama Türkiye'nin neresinden gelirse gelsin bir RYO oyuncusuysa benim kullandığım argodan jargondan kesinlikle rahatsız olmayacaktır ve sohbetim düzgün bir şekilde ilerleyebilecektir. Bu açıdan bakıldığında da bir altkültürdür”.

Toplanan veriler bir arada değerlendirilecek olursa Türkiye'deki RYO grubunun gençlerden ve büyük oranda üniversite öğrencilerinden oluştuğu görülmektedir. Gruba katılım her ekonomik sınıftan olmakla beraber siyasetin grubu birleştirici bir etkisinin olmadığı görülmektedir.

Üyelerin gelir düzeyinin farklılaşması ise RYO'nun sadece kağıt ve kalem ile oynanabilir olmasından ileri gelmektedir. Siyasetin herhangi bir birleştirici etkisi olmamasına rağmen üyelerin edebiyat, müzik, sinema ve bilgisayar oyunları konularındaki ortak noktalar birleştirici bir unsurdur.

Yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerde ise “RYO'cu” adlandırmasının kullanılması kişilerin kendilerini bu şekilde ifade ettiklerini göstermektedir. Gerek kişilerin

kendilerini bu gruba ait olarak görmesi, gerekse de diğer üyelerin oyuncularını bu şekilde adlandırması bunu açıkça göstermektedir.

Türkiye'deki RYO altkültürünün üyeleri sadece RYO ilgilenmekle kalmayıp, aynı türde olan müzikleri, kitapları sinema eserlerini takip etmekte ve yine sadece masa üstü oyunlarla sınırlı kalmayıp bu oyunu bilgisayar ortamında da oynamaktadırlar.

Üyelerin RYO ile tanışmaları büyük oranda arkadaşları aracılığı ile oluştuğu için bireylerarası iletişimin grup için önem taşıdığı görülmektedir. Kişilerin başkaları aracılığı ile tanıştıkları RYO'ya ve gruba olan bağlılıkları ise yüksektir. Katılımcıların %57'sinin 6 yıl ve üzeri süredir RYO oynadıkları göz önüne alındığında bu görüş geçerlilik kazanmaktadır.

RYO altkültürü üyeleri oyunlar ile ilgili bilgilerini çeşitli kaynaklardan öğrenmekle birlikte yeni yayınları da takip etmektedirler. Bu durum grubun bir araya geldiği noktaların da üyeler tarafından önemli olduğunu ve aynı zamanda üyelerin RYO ile ilgili bilgilerini arttırdıklarını gösterir. Bunun nedeni ise üyelerin oyuncudan ve oyun yöneticisinden beklentilerinde görülmektedir.

Oyun yöneticisinden beklenen en önemli özellik kişisel özellikleri olmasına rağmen oyun hakkında bilgi sahibi olması beklenen önemli özelliklerdendir. Oyuncudan beklenen en önemli özellik yaratıcı olmasıdır. Bununla birlikte saygılı olması ve oyunu bozmaması da beklenen diğer özelliklerdendir.

Bu iki özellik ise Huizinga'nın (2006) bahsettiği oyunun doğası gereği istikrarsız olması ile ilgilidir. Eğer ki oyuncu karşısındakine saygı göstermezse ve oyunu bozmazsa oyun olduğu şekli ile devam edecektir. Ama bu koşulları yerine getirmezse oyun bozulacaktır.

Oyuncular oyunun bozulmamasını isterler; çünkü oyuncuların RYO oynama nedenleri güzel vakit geçirmek ve gündelik hayattan ve dünyadan uzaklaşmaktır. Bu ise RYO'nun auto telos özelliğini göstermektedir. Huizinga'nın (2006) oyun tanımı gereği oyunun amacı kendi içindedir. RYO altkültürü üyeleri gündelik dünyadan uzaklaşarak kendi

özgürleşmelerini sağlamakta ve bunu bir oyuncunun yapacağı yanlış bir davranışla kaybetmek istememektedirler.

Oyuncuların karakter sınıfı ve yönelim tercihleri de bu yönde bir eğilim olduğunu göstermektedir. Karakterin yaratımı sırasında gerek yönelimin gerekse de karakter sınıfının oynanmasının rahat olması tercihi gerekse de kişisel özelliklere uygun olması bu görüşü desteklemektedir. Gerçek hayatta insanın yönelimlerini istediği şekilde belli edememesi ve oyunun buna müsaade etmesi ise kişilerin kendilerini gerçekleştirmelerinde ve özgürleşmelerinde onlara yardımcı olmakta ve bir fırsat sunmaktadır.

Türkiye'deki RYO altkültürü üyeleri oyun firmalarının piyasaya sürdükleri oyunları tercih etmemekte, bunun yerine kendileri yeni oyun senaryoları yazmakta ve yeni evrenler yaratmaktadırlar. Kültür endüstrisinin elinde bir metaya dönüşen RYO oyuncuların bu davranışları ile yabancılaşmaya karşı direnmektedir. Uygulanan ankete verilen cevaplar içinde "piyasaya sürülen kitapların ve oyunların internet üzerinden indiriyoruz" cevabı da bulunmakta ve bu da metanın çalınmasını ve sahiplenilmesini göstermektedir.

Türkiye'de RYO grubu farklı gelir düzeylerinden, farklı şehirlerden, farklı siyasi görüşlerden oluşmaktadır. Ama sahip olduğu anlamlar, simgeler, jargon, grubun büyüklüğü ve tarz ile beraber RYO oyuncuları grubu bir altkültürdür. Alt kültürün taşınması gereken özellikleri taşır.

6. SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu bölümde Türkiye’de Rol Yapma Oyunları grubunu tanımlamak amacıyla yapılan araştırmada elde edilen sonuçlar ve öneriler yer almaktadır.

6.1. Sonuç

Dave Arneson ve Gary Gygax’ın hobi olarak üzerinde çalışmaya başladıkları ve 1974 yılında piyasaya sürdükleri bir oyun olan D&D yakaladığı başarı ile kendi oyun türünü ve farklı RYO’ları yaratmıştır.

RYO’nun Türkiye’de nasıl ve ne zaman oynanmaya başladığı hakkında kesin bir bilgi yoktur. Türkiye’de RYO ile ilgili elde edilen en kesin tarih 1991 yılında ODTÜ Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu’nun kurulmasıdır.

İlerleyen yıllarda RYO’nun farklı türlerinin Türkiye’ye gelmesi ile beraber RYO Türkiye’de daha bilinir hâle gelmiştir. Topluluğun büyümesi RYO temalı işletmelerin (kafeler, hobi mağazaları) açılmasını sağlamıştır. 1990’lı yılların sonlarına doğru RYO ile ilgili birkaç dergi yayınlanmıştır. 2000’li yıllarda RYO ile ilgili internet paylaşım ve forum siteleri açılmış ve bu siteler kendi yayınlarını yapmaya başlamışlardır.

Kapitalizm ile birlikte iktidar ilişkilerinin değişmesi, toplumun tahakküm altında tutulması ve iktidarın kendi otoritesinin sağlanması için toplumun kültürünü de elinde tutması gerektiğini ortaya çıkarmıştır.

Gramsci (2006) hegemonya kavramını ortaya atmış ve toplumun iktidarın otoritesine rıza göstermesinin kültürün iktidarın elinde bulunması gerektiğini söylemiştir. Bununla birlikte kültür endüstrisi iktidarın bu amacına yönelik olarak insanlara tüketilebilir ve hazır bir kültür sunmuştur.

Bu tüketim maddeleri ise kişinin boş zaman aktiviteleri olarak ortaya çıkmıştır. Marx’a (1975) göre kişi sadece boş zamanında kendini gerçekleştirip özgürleşebilmektedir.

Çalışma süreleri içerisinde insanlar zaten bir yabancılaşma yaşamaktadırlar ve insanların çalışma dışı zaman etkinlikleri de kontrol altına alındıktan sonra toplum tamamen bir tahakküm altına girecektir ve kişiler özgürlüklerini kaybedeceklerdir.

Yeni Toplumsal Hareketler ile birlikte işçi sınıfının muhalif gücünü kaybetmesi ve tüketim alışkanlıkları ile kapitalizm ile bütünleşmesi ise toplumu değıştirici güç olarak marjinallerin kabul edilmesini beraberinde getirmiştir (Marcuse, 1997). Altkültürler ise bu durumla birlikte önem kazanmışlar ve akademik çalışmalara konu olmuşlardır.

İnsanın boz zaman aktivitelerinden biri olan oyun auto telos özelliđi (Huizinga, 2006) ile kişinin kendini gerçekleştirerek özgürleşmesine ve yabancılaşmamasına olanak sağlamıştır; fakat kültür endüstrisi oyun alanını da metalaştırarak insana yabancılaştırmaya çalışmıştır. Gerek oyun salonları gerekse oyuncakların alınıp satılabilmesi ile bu süreç işlemiştir.

Piyasaya sürülen bir oyunun kuralları değıştirilmekte, o dünyalara yeni senaryolar yazılmakta, yani oyun evrenleri yaratılmakta ve fantastik öğeler içeren herhangi bir nesne sadece meta olarak bırakılmayıp ona farklı anlamlar yüklenmekte ve bu sayede bu direniş sürmektedir.

RYO altkültürü üyeleri oyunun auto telos özelliđini korumakta ve bu sayede kendi özgürleşimlerini sağlamaktadırlar. Kültür endüstrisinin RYO alanını ele geçirmesine karşı bir duruş sergilemekte ve RYO ile ilgili metaları çalmaktadırlar. Aynı zamanda RYO kişilerin kendilerini tanımlamalarında başat bir rol üstlenmekte ve kişilerin kendi kimliklerini oluşturmalarına yardımcı olmaktadır. Bu hem RYO auto telos özelliđi hem de insanların kendilerin RYO ile ilgili diđer alanlara da sevk etmeleri ile gerçekleşmektedir.

Rol Yapma Oyunları ise halen daha bir mücadele alanı olarak ortada bulunmaktadır. Oyun firmaları RYO senaryoları ve oyuncakları piyasaya sürmekte, oyuncular ise

bunların bir kısmını satın almaktadırlar. Fakat RYO altkültürü üyeleri bu nesnelere kendi anlamlarını yükleyerek simgesel bir mücadele ortaya koymaktadırlar.

6.2. Öneriler

Bu araştırma Türkiye’de Rol Yapma Oyunları grubunu bir altkültür olarak incelemiştir. Türkiye’de RYO altkültürünün demografik özellikleri, gruba katılımın nasıl gerçekleştiği, oyuncuların RYO oynama sebepleri incelenmiştir.

Ancak bazı konular araştırmanın konusunun dışına kalmış olduğu için o konulara değinilememiştir. RYO ile ilgili farklı konuların da incelenebileceği söylenilebilir. Örneğin “ırk ve karakter sınıfı seçimlerinde cinsiyetin rolü” bir araştırma konusu olabilir. Aynı zamanda “Türk RYO yazarlarının eserlerinin yabancı yazarların eserleri ile karşılaştırılması” da ayrı bir çalışma konusu olabilir.

RYO konusunda yapılacak bu türde çalışmalar farklı ülkelerde oluşan RYO literatürünün Türkiye’de de oluşmasını ve yabancı kaynaklara bağımlılığın azalmasını sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Akbulut**, H. (2009). Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü. G. B.-S. Mutlu Binark içinde, *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler, Oyuncu* (s. 25-81). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Althusser**, L. (2003). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Avedon**, E. M. ve **Sutton-Smith**, B. (1971). *The Study of Games*. Toronto: John Wiley & Sons, Inc.
- Baş**, T. (2006). *Anket*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Bennett**, T., **Grossberg**, L., ve **Morris**, M. (2005.). *New Keywords : A Revised Vocabulary of Culture and Society*. Malden, Mass.: Blackwell Pub.
- Bilgin**, N. (2006). *Sosyal Bilimlerde İçerik Analizi Teknikler ve Örnek Çalışmalar*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Booher**, J. E. ve **Innes**, D. E. (1999). Consensus Building as Role Playing and Bricolage. *Journal of the American Planning Association*, 65 , 9-26.
- Bora**, T. (1988). Önsöz. D. Hebdige içinde, *Gençlik ve Altkültürleri* (s. 5-10). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Caillois**, R. (2001). *Man, Play and games*. Illinois: University of Illinois Press.
- Carlson**, J. (2007). The Reality of Role-Playing Games: How Players Construct Reality Through Language. *Journal of Undergraduate Research vol.7* .
- Chaney**, D. (1999). *Yaşam Tarzları*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Clarke**, J., **Hall**, S., **Jefferson**, T., ve **Roberts**, B. (1997). Subcultures, Cultures and Class. K. Gelder, & S. Thornton içinde, *The Subcultures Reader* (s. 100-111). London/New York: Routledge.
- Cohen**, A. K. (1997). A General Theory of Subcultures. K. Gelder, & S. Thornton içinde, *The Subcultures Reader* (s. 44-54). London/New York: Routledge.
- Cohen**, A. P. (1999). *Topluluğun Simgesel Kuruluşu*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Cohen**, P. (2005). Subcultural Conflict and Working-Class Community. K. Gelder içinde, *The Subcultures Reader Second Edition* (s. 86-93). London/New York: Routledge.

- Cook, D.** (1995). *AD&D Player's Handbook, 2nd Ed. Revised.* Lake Geneva: TSR Inc.
- Cook, M., Tweet, J., ve Williams, S.** (2000). *Dungeons and Dragons Players Handbook.* Renton: Wizards of the Coast.
- Cook, M., Tweet, J., ve Williams, S.** (2003). *Zindanlar ve Ejderhalar Oyuncununun El Kitabı.* İstanbul: Arka Bahçe Yayıncılık.
- Copier, M.** (2005). Connecting Worlds: Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.* Vancouver.
- Cover, J. A.** (2005). *Tabletop Role-Playing Games: Perspectives from Narrative, Game, and Rhetorical Theory.* Raleigh: Graduate Faculty of North Carolina State University.
- Çakır, A.** (2004-2010). *Ejderha Mızrağı Tarihçesi.* Temmuz 28, 2010 tarihinde frp.net: www.frpnet.com adresinden alındı
- Duverger, M.** (2002). *Sosyal Bilimlere Giriş.* Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Eagleton, T.** (2005). *Kültür Yorumları.* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Eyles, M. ve Roger, E.** (2007). Ambient Role Playing Games: Towards a Grammar of Endlessness. *Women in Games Conference.* Newport: University of Wales.
- Falk, J. ve Davenport, G.** (2004). Live Role-Playing Games: Implications for Pervasive Gaming. (M. Rauterberg, Dü.) *Lecture Notes in Computer Science* (3166), 127–138.
- Fine, G. A.** (2002). *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds.* Chicago/London: University of Chicago Press.
- Gordon, M. M.** (1997). The Concept of the Sub-culture and Its Application. K. Gelder, & S. Thornton içinde, *The Subcultures Reader* (s. 40-43). London/New York: Routledge.
- Gramsci, A.** (1986). *Hapishane Defterleri: Seçmeler.* İstanbul: Belge Yayınları.
- Greenwood, E.** (2002). *Elminster: Bir Büyücü Yaratmak.* Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Greenwood, E.** (1973). Seven Swords: Blade of the Realms. *Dragon* , 18-25.
- Guerra, B.** (1990). Dungeons & Dargons - A Simulated Fantasy. *Compute!* , 64-68.
- Güvenç, B.** (2005). *İnsan ve Kültür.* İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Gygax, G.** (1979). *Advanced Dungeons & Dragons Player's Handbook.* Lake Geneva: TSR Hobbies Inc.

- Haig, B.** (1995). Grounded Theory as Scientific Method. *Philosophy of Education Society Yearbook*. içinde http://www.ed.uiuc.edu/EPS/PES-Yearbook/95_docs/haig.html .
- Hammer, J.** (2007). Agency and Authority in Role-Plating "Texts". M. Knobel içinde, *A New Literacies Sampler* (s. 67-94). New York: Peter Lang Publishing, Inc.
- Harper, D.** (2001). *etymonline*. Ocak 1, 2008 tarihinde <http://www.etymonline.com> adresinden alındı
- Hebdige, D.** (1988). *Gençlik ve Altkültürleri Tarzın Anlamı*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Heliö, S.** (2004). Role-Playing : A Narrative Experience and a Mindset. M. Montola, & J. Stenros içinde, *Beyond Role and Play – Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination. The book for Solmukohta* (s. 65-74). Finland: Partners Ministry of Education.
- Horkheimer, M., & Adorno, T. W.** (1996). *Aydınlanmanın Diyalektiği*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Huizinga, J.** (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hunter, K., Subashini, H., Egbu, C., ve Kelly, J.** (2005). Grounded Theory: Its Diversification and Application Through two Examples From Research Studies on Knowledge and Value Management. *Electronic Journal of Business Research Methods Volume 3 Issue 1* , 57-68.
- Jay, M.** (2005). *Diyalektik İmgelem*. İstanbul : Belge Yayınları.
- Jenks, C.** (2007). *Altkültür Toplumsalın Parçalanışı*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Karasar, N.** (2002). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Konzack, L.** (2007). LARP Experience Design. J. Donnis, M. Gade, & L. Thorup içinde, *Lifelike 1st Edition* (s. 83-91). Copenhagen: Projektgruppen KP07.
- Kuş, E.** (2003). *Nitel-Nitel Araştırma Teknikleri: Sosyal Bilimlerde Araştırma Teknikleri: Nicel mi? Nitel mi?* Ankara : Anı Yayıncılık.
- Leithart, P. ve Grant, G.** (1988). *A Christian Response to Dungeons and Dragons: The Catechism of the New Age*. Texas: : Dominion Press.

- Leppälähti, M.** (2004). About the Community of Role-Players. M. Stenros, & J. Stenros içinde, *Beyond Role and Play, tools, toys and theory for harnessing the imagination.*
- Leppälähti, M.** (2003.). Gender Play? Playing Man and Woman in Role-Playing Games. *The 5th European Feminist Research Conference.* Sweden: Lund University.
- Lindley, A. C. ve Eladhari, M.** (2005). Narrative Structure in Trans-Reality RolePlaying Games: Integrating Story Construction from Live Action, Table Top and Computer-Based Role-Playing Games. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.* Vancouver, Kanada.
- Mackay, D.** (2001). *A New Performing Art: The Fantasy Role-Playing Game.* Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Marcuse, H.** (1997). *Tek Boyutlu İnsan.* İstanbul: İdea Yayınevi.
- Marx, K.** (1975). *1844 Felsefe Yazıları.* İstanbul : Payel Yayınevi.
- Marx, K.ve Engels, F.** (1992). *Alman İdeolojisi.* Ankara: Sol Yayınları.
- Mazalek, A., Mironer, B., O'Rear, E., ve Devender, D. V.** (2008). The TVViews Table Role-Playing Game. *Journal of Virtual Reality and Broadcasting, Volume 5. no. 8 .*
- Morris, D.** (1976). *Çıplak Maymun.* İstanbul: Sander Yayınları.
- Nişanyan, S.** (2002-2008). *Nişanyan Sözlük.* Ocak 1, 2008 tarihinde <http://www.nisanyansozluk.com/> adresinden alındı
- Pakulski, J.** (2007). Toplumsal Hareketler ve Sınıf: Marksist Paradigmanın Çöküşü. H. Erbaş içinde, *Fark Kimlik Sınıf* (s. 31-72). Ankara: Eos Yayınevi.
- Punch, K. F.** (2005). *Sosyal Araştırmalara Giriş: Nicel ve Nitel Yaklaşımlar.* Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Salen, S. ve Zimmerman, E.** (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals.* Massachusetts: MIT Press.
- Silverberg, R.** (2003). *Efsaneler-1.* Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Söderberg, J., Waern, A., Åkesson, K. B., ve Falk, J.** (2004). Enhanced Reality Live Role Playing. *Workshop on Gaming Applications in Pervasive Computing Environments, Second International Conference on Pervasive Computing: Pervasive 2004.* Vienna Austria.

- Sutton-Smith, B.** (2001). *The Ambiguity of Play*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Şencan, H.** (2005). *Sosyal ve Davranışsal Ölçümlerde Güvenilirlik ve Geçerlilik*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Tan, P. B.** (2003). *Tensions in Live-Action Roleplaying Game Design: A Case Study with the MIT Assassins' Guild*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- Tolkien, J. R.** (2009). *Hobbit*. İstanbul: İthaki Yayınları .
- Tolkien, J. R.** (2007). *Húrin'in Çocukları*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Tolkien, J. R.** (2007). *Silmarillion*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Tolkien, J. R.** (2007). *Yüzüklerin Efendisi: Tek Cilt Özel Basım*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Tsr Inc.** (1992). *World Book of Ansalon*. U.S.A.: TSR Inc.
- Turkle, S.** (1994). Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality. *Mind, Culture, and Activity Journals. Vol 1, no 3* , 158-167.
- Türk Dil Kurumu.** (1998). *Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu.
- Tychsen, A., Hitchens, M., Brolund, T., ve Kavakli, M.** (2005). The Game Master. *CM International Conference Proceeding Series; Vol. 123*, (s. 215 – 222). Sydney.
- Veal, A. J.** (2001). Leisure, Culture and Lifestyle. *Loisir et Société / Society and Leisure, vol. 24, n° 2* , 359-376.
- Veysal, Ç.** (2005). *Nesneleşme ve Özgürleşme Sorunu Üzerine* . Ankara: Tekağaç Eylül Kitap.
- Vučković, T.** (2003). The Role-Playing Games (RPG) Subculture. *Apsolventica Sociologije I Anglistike sv. IV, broj 7-8, prosinac*.
- Waskul, D. ve Lust, M.** (2004). Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing. *Symbolic Interaction, Vol 27, no. 3* , 333-356.
- Weis, M. ve Hickman, T.** (2006). *Ejderha Mızrağı Destanı 1. Kitap: Güz Alacakaranlığının Ejderhaları*. İstanbul: Arka Bahçe Yayıncılık.
- Williams, R.** (2005). *Anahtar Sözcükler*. Ankara: İletişim Yayınları.
- Williams, R.** (1993). *Kültür*. Ankara: İmge Kitabevi.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2000). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri.*
Ankara: Seçkin Yayıncılık.

EK

Ek-1: MEUTCON'10'da Uygulanan Anket Çalışması

Türkiye'de FRP (Rol Yapma Oyunları) Altkültürü

ANKET BİLGİLERİ

Hazırlayan: Latif Koşu

Kurum: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim ABD

Düzenlenme Tarihi: 23-24-25 Nisan 2010

YÖNERGELER

Sorulan sorularda kendinize doğru gelen cevabı işaretleyin. Verilen yanıtlar tamamen gizli kalacaktır. Katılımcılar istedikleri takdirde çalışmaya ve araştırma sonuçlarına Latif Koşu'dan ulaşabilirler. Diğer sorularınız ve iletmek istedikleriniz için lkosu@anadolu.edu.tr adresine yazabilirsiniz.

SORULAR

1) Yaşınız?

- 13 ve daha küçük
- 14-17
- 18-21
- 22-25
- 26-29
- 30-33
- 34 ve daha büyük

2) Cinsiyetiniz?

- Erkek
- Kadın

3) İşiniz?

- Öğrenci
- Serbest meslek
- İşçi
- Memur
- İşsiz
- Diğer

4) Kişisel gelir düzeyiniz (öğrenciyse ailenizin aylık gelir düzeyi)

- 0 - 500 TL
- 501 - 1000 TL
- 1001 - 1500 TL
- 1501 - 2000 TL
- 2001 - 3000 TL
- 3001 - 5000 TL
- 5001 TL ve daha yüksek

5) Eğitim durumunuz nedir? (Şu an devam etmekte olduğunuz.)

- İlkokul
- Ortaokul
- Lise
- Üniversite
- Yüksek Lisans
- Doktora

6) Siyasi görüşünüzü nasıl tanımlarsınız?

7) Ağırlıklı olarak dinlediğiniz müzik türü nedir?

8) Ağırlıklı olarak ne tür romanlar okursunuz?

9) Ağırlıklı olarak ne tür filmleri izlersiniz?

10) Okuduğunuz gazeteler nelerdir?

11) Rol yapma oyunları ile nasıl tanıştınız?

12) Rol yapma oyunları ile ne kadar süredir ilgileniyorsunuz?

- 0 - 6 ay
- 7 ay - 1 yıl
- 2 - 3 yıl
- 4 - 5 yıl
- 6 - 7 yıl
- 8 yıl ve daha çok

13) Rol yapma oyunları ile ilgili bilgilerinizi nereden edindiniz?

- Arkadaşlar
- Oyunlar
- İnternet (portallar, haber sayfaları, bloglar, forum siteleri, vs.)
- Kitap
- Dergi
- Diğer

14) Rol yapma oyunları ile ilgili takip ettiğiniz yayınlar var mı? (1'den fazla seçenek işaretlenebilir)

- Dergiler
- Kitaplar
- İnternet yayınları
- Diğer

15) Ağırlıklı olarak oyun oynadığımız dünyalar nelerdir? (1'den fazla seçenek işaretlenebilir)

- Orta Dünya (Middle Earth)
- Unutulmuş Diyarlar (Forgotten Realms)
- World of Warcraft
- Ejderha Mızrağı (Dragonlance)
- Dark Sun
- Ravenloft
- Karanlıklar Dünyası (World of Darkness)
- Planescape
- Nysera
- Kendi yarattığımız sistemler (Generic)
- Diğer

16) Ağırlıklı olarak oynadığımız senaryoları nereden temin ediyorsunuz? (1'den fazla seçenek işaretlenebilir)

- Kendimiz yeni bir oyun evreni/dünyası yaratıyoruz
- Firmalar tarafından piyasaya sürülen oyunları satın alıyoruz (campaign setting)
- Bilinen oyun dünyalarına yeni hikâyeler yazıyoruz

17) Oyun senaryolarını yazarken hangi kaynaklara başvuruyorsunuz, nelerden etkileniyorsunuz?

18) Sizce iyi bir oyuncunun özellikleri nelerdir?

19) Sizce iyi bir oyun yöneticisinin (DM, GM, ST) özellikleri nelerdir?

20) Ağırlıklı olarak oynadığınız karakter sınıfını tanımlayınız?

21) Oyundaki karakteriniz ile kendiniz arasında bir bağ kuruyor musunuz?

22) Karakter isminizle kendiniz arasında bir bağlantı var mı?

23) Oyunlarda en çok hangi yönlerinizi vurguluyorsunuz?

24) Oyunlarda ağırlıklı olarak oynadığınız ırk nedir?

25) Neden bu ırkı tercih ediyorsunuz?

26) Oyunlarda ağırlıklı olarak tercih ettiğiniz “yönelim (alignment)” nedir?

- Kuralcı İyi (Lawful Good) (prensiip sahibi)
- Kuraltanıııaz İyi (Chaotic Good) (tüm kuralları aynı anda kullanmakta sakınca görmeyen)
- Nötr İyi (Neutral Good) (tarafsız iyi)
- Kuralcı Nötr (Lawful Neutral)
- Kuraltanıııaz Nötr (Chaotic Neutral)
- Nötr (Neutral)
- Kuralcı Kötü (Lawful Evil)
- Kuraltanıııaz Kötü (Chaotic Evil)
- Nötr Kötü (Neutral Evil)

27) Neden bu yönelimi tercih ediyorsunuz?

28) Kendinizi rol yapma oyunları grubunun bir üyesi olarak görüyor musunuz?

- Evet
- Hayır

29) Kendinizi neden rol yapma oyunları grubunun üyesi olarak görüyorsunuz/görmüyorsunuz?

30) Sizi RYO oynamaya iten sebepler nelerdir?

31) “Oyun toplantılarına (convention)” katılıyor musunuz?

- Evet
- Hayır

32) Bilgisayar oyunları oynuyor musunuz?

- Evet
- Hayır

33) Ne tür bilgisayar oyunları oynuyorsunuz?

- Rol Yapma Oyunları (RPG) (Diablo, Neverwinter Nights, Baldur’s Gate, vs.)
- Devasa Çevrimiçi Oyunlar (MMORPG) (World of Warcraft, Lord of the Rings Online, Aion, vs.)
- Macera ve Bulmaca (Adventure) (Monkey Island, Sanitarium, Silent Hill, vs.)
- Strateji (Age of Empires, Starcraft, Medieval Total War, vs.)
- Birinci Bakıştan Vuruş (FPS) (Counter Strike, Half Life, Doom, vs.)
- Spor (Pro Evolution Soccer, FIFA, NBA, vs.)
- Yarış (Moto GP, Need for Speed, Colin McRae Rally, vs.)
- Aksiyon (Grand Theft Auto, Assasins Creed, God of War, vs.)
- Simülasyon (IL Sturmovik, Microsoft Train Simulator, Sims, vs.)
- Diğer

Ek 2: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları Formu

1. Adınız
2. Yaşınız
3. Eğitim durumunuz
4. Rol Yapma Oyunları'yla nasıl tanıştınız?
5. RYO ile ne kadar zamandır ilgileniyorsunuz?
6. Ne kadar zamandır oyun yönetiyorsunuz?
7. Şu ana kadar kaç farklı kişiye oyun oynattınız?
8. Şu ana kadar kaç farklı oyun senaryosu oynattınız?
9. Senaryo yazım süreci nasıldır? Senaryo yazarken araştırma yapıyor musunuz? Başvurduğunuz kaynaklar var mı?
10. İçinize sinen bir senaryoyu yazmak ne kadar zaman alıyor?
11. Oyuncuların, oyundan ve oyun yöneticisinden beklentileri nelerdir?
12. Oyun yöneticisinin oyunculardan beklentileri nelerdir?
13. Huizinga her oyunun bir kazananı olduğunu söyler. Satranç oyununun, futbol oyununun, saklambaç oyununun oyun bitiminde bir kazananı vardır. Rol yapma oyunlarında böyle bir kazanma durumu var mıdır? Eğer varsa insan ne kazanır? Kazanmak bir üstünlük sağlar mı?
14. Huizinga her oyunun bir ödül vaat ettiğini söyler. Bu bir plaket, bir madalyon ya da diğer oyunculara göre manevi bir üstünlük gibi ödüllere bahseder. Rol Yapma Oyunlarının oyun bitiminde oyunculara vaat ettiği bir ödül var mıdır?
15. Rol Yapma Oyunları grubunun baskın bir siyasi görüşü var mıdır?
16. RYO bir yaşam tarzı mıdır? (Dinlenen müzikler, Fantastik kurgu edebiyatı okumak, illüstrasyonlar biriktirmek gibi durumları da göz önüne aldığımızda)
17. Rol Yapma Oyunları grubunun belli bir jargonu, anlamları, simgeleri var mıdır?
18. Oyuncular ve oyun yöneticileri RYO'ya ne kadar zaman ayırıyorlar?
19. Oyuncular uzun soluklu oyunları mı, yoksa "one shot" oyunları mı tercih ediyorlar? Sizce bunun nedeni nedir?
20. Anketlere göre en çok tercih edilen oyun sistemi "World of Darkness". Bunun nedeni sizce nedir?
21. RYO grubunun belirli ritüelleri var mıdır?
22. RYO grubu bir "altkültür" grubu mudur? Sizce neden?

23. RYO Türkiye’de ne zaman ve nasıl başladı?

24. Anketlere göre oyunular yönelimlerini “rahat hareket etmek” amacıyla belirliyorlar. Bunun nedeni nedir?