

DİJİTAL OYUNLARDA MASAL BİÇİMBİLİMİ VE MITOLOJİK YENİDEN KURGULAMA: ASSASSIN’S CREED: ODYSSEY – FATE OF ATLANTIS ÜZERİNE BİR ANALİZ

Mehmet Emin ARKCI
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Türkiye
mehmeteminarkci@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0005-2800-901X>

Tamer BAYRAK
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Türkiye
tamer.bayrak@comu.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0003-0776-1606>

<i>Atıf</i>	Arkıcı, M. E. & Bayrak, T. (2025). Dijital Oyunlarda Masal Biçimbilimi Ve Mitolojik Yeniden Kurgulama: Assassin’s Creed: Odysseey – Fate Of Atlantis Üzerine Bir Analiz, <i>Yeni Medya Elektronik Dergisi</i> , 9 (3), 413-435.
-------------	---

ÖZ

Bu çalışma, “Assassin’s Creed: Odysseey – Fate of Atlantis” adlı dijital oyunun ek paketinde yer alan mitolojik karakterlerin, anlatı içerisindeki dönüşüm ve yeniden inşa süreçlerini Vladimir Propp’un anlatı kuramı bağlamında incelemektedir. Dijital oyunlar, mitolojinin anlatı dünyasından beslenirken, klasik karakterleri yeniden yorumlamakta, oyuncu deneyimini zenginleştiren ve oyuncunun kararları doğrultusunda olay örgüsü gelişimi gösteren çok katmanlı anlatı yapıları inşa etmektedir. Araştırmada, başta Hermes, Persefoni, Hekate, Atlas, Haron ve Poseidon olmak üzere, oyunda yer alan mitolojik karakterlerin, orijinal mitolojik kökenleri ile oyun içindeki temsilleri karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Bu analizler, karakterlerin işlevsel dönüşümünü ve klasik mitolojideki rollerinden farklılaşarak nasıl yeni anlatı işlevleri üstlendiklerini ortaya koymaktadır. Propp’un masal biçimbilimi modelinin temel alındığı çalışmada, karakterler “kahraman”, “kötü karakter”, “yardımcı”, “sahte kahraman” ve “gönderen” gibi anlatı rolleriyle sınıflandırılmıştır. Sonuç olarak, dijital oyunların, mitolojik anlatı öğelerini yalnızca aktarmakla kalmayıp, onları çağdaş kültürel ve estetik ihtiyaçlar doğrultusunda yeniden kurguladığı; bu

bağlamda oyun geliştiricilerinin, klasik anlatı kuramlarının ötesine geçerek etkileşimli ve yenilikçi hikâye deneyimleri sunduğu belirlenmiştir. Bu çalışma, dijital oyunların kültürel aktarım, kimlik inşası ve anlatı çeşitliliği bağlamında ele alınması gerektiğini vurgulamakta ve disiplinlerarası yeni araştırmalara zemin hazırlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Dijital Oyun, Assassin's Creed, Yunan Mitolojisi, Vladimir Propp, Masal Biçimbilimi Kuramı.*

FAIRY TALE MORPHOLOGY AND MYTHOLOGICAL REINTERPRETATION IN DIGITAL GAMES: AN ANALYSIS OF ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY – FATE OF ATLANTIS

ABSTRACT

This study analyzes the transformation and reconstruction of mythological characters featured in the expansion pack *Assassin's Creed: Odyssey – Fate of Atlantis*, through the lens of Vladimir Propp's narrative theory. Digital games not only draw from the narrative structures of mythology but also reinterpret classical figures by constructing multilayered storylines that evolve in response to player choices. Focusing on characters such as Hermes, Persephone, Hekate, Atlas, Charon, and Poseidon, the research compares their mythological origins with their in-game representations. Through this comparative analysis, the study reveals how these figures adopt new narrative functions, diverging from their traditional mythological roles. Applying Propp's morphological model, the characters are categorized into narrative roles such as hero, villain, helper, false hero, and dispatcher. The findings suggest that digital games go beyond mere transmission of mythological elements, offering reimagined narratives aligned with contemporary cultural and aesthetic demands. This highlights the potential of digital games as mediums of cultural transmission, identity formation, and narrative innovation, underscoring the need for interdisciplinary approaches in future research.

Keywords: *Digital Game, Assassin's Creed, Greek Mythology, Vladimir Propp, Fairy Tale Morphology Theory.*

GİRİŞ

Oyun, insanlığın varoluşundan bu yana bireylere verilen ya da bireylerin oluşturduğu komutları basitleştirerek, bir anlamda bireyleri oyalama ve eğlendirme amacı taşıyan eylemlerin bütünüdür. Oyun kavramına ilişkin yapılan etimolojik çalışmalarda, çoğu Avrupa dilinde “play” ve “game” arasında bir ayrım gözetilmezken, İngilizcede “game” ve “play” terimleri farklı anlamlara sahip biçimde kullanılmaktadır. “Play” kavramı, etkin bir biçimde oynama fiilini; “game” ise edilgen olarak oynanmakta olanı temsil eder (Biricik ve Atik, 2021, s. 449).

Huizinga ise insanı yalnızca “homo sapiens” (düşünen insan) ya da “homo faber” (alet yapan insan) olarak değil, aynı zamanda “homo ludens” (oyun oynayan insan) şeklinde tanımlamaktadır. Ona göre oyun, kültür kavramından dahi daha eski bir olgu niteliğindedir (Huizinga, 2015). Günümüzde dünyanın dijitalleşme sürecinde olduğu göz önüne alındığında, oyunların da dijitalleşmesi kaçınılmaz bir sonuçtur. Bu doğrultuda dijital oyunlar (“video games”), çağın önemli bir kültürel ve teknolojik ürünü haline gelmiştir.

Dijital oyunlarda kurgulanan evren ve anlatılmak istenen hikâyenin gereklilikleri çerçevesinde grafik teknolojileri estetik bir unsur olarak ön plana çıkmaktadır. Oyunların hedef kitlesine ve tasarım amaçlarına bağlı olarak bazı dijital oyunlar detaylı ve gerçekçi görseller sunarken, bazıları daha ikonik ve soyut görseller kullanabilmektedir (Sivri, 2023, s.98). Bu görsellerin sunduğu anlatılar ise çoğunlukla mitolojiden beslenmektedir.

Mitoloji, insanlığın varoluşsal sorularına yanıt aradığı, kökeni Yunanca “mit” kelimesine dayanan bir olgudur (Yılmaz, 2014, s. 231). Gerçekdışı olaylar ve karakterlerin işlendiği mitoloji, tarih boyunca mağara resimlerinden başlayarak, sözlü ve yazılı anlatım biçimlerine ve nihayetinde dijital hikâye sunumuna kadar evrilmiş, her dönemde yeniden şekillenmiş ve yaygınlaşmıştır (Green, 2018, s. 6). Dijital oyunlar açısından bakıldığında, Sivri’nin de belirttiği üzere, mitolojik hikâyelerle donatılan dijital oyunlarda özellikle Yunan mitolojisi baskın bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Bu anlatılarda hikâyeler motamot aktarılmamakta, genellikle yorum katılarak sunulmakta, yani ana hikâyeye tamamen bağlı kalınmamaktadır (Sivri, 2023, s. 102).

Sümer mitolojisi de bu çerçevede önemli bir örnektir. Sümer mitolojisinde tanrıların aile bağları vurgulanmakta, Anunaki ve İgidi gibi tanrılar grubu öne çıkarılmaktadır. Özellikle Anunaki tanrılarında Enki’nin, diğer tanrılara hizmet edilmesine karşı çıkması ve böylece insanların yaratılması gerektiği fikri, mitolojinin insan kökeni ve toplumsal rollerle ilgili bir açıklamasını sunmaktadır

(Altuncu, 2011, s. 56). Ubisoft'un geliřtirdiđi "Assassin's Creed" oyun serisinde ise Anunaki'lerden ilham alınarak kurgulanan "İsu Medeniyeti", "insandan önce gelenler" olarak oyunda önemli bir referans noktası oluřturmaktadır.

Bu çalıřmada, benzer şekilde Antik Yunan mitolojisinden beslenen "Assassin's Creed: Odyssey" oyununa ek olarak sunulan "Fate of Atlantis" paketi, açık dünya rol yapma ve aksiyon öğelerinin birleřimiyle incelenmektedir. Duru'nun ifadesiyle, bu tür hibrit oyunlar oyuncudan hızlı tepki ve stratejik kararlar beklerken, oyuncunun bir karakteri yönetmesini, karakteri geliřtirmesini ve karakterin yerine geçerek gerçek hayat benzeri deneyimler yařamasını sađlar (Duru, 2023, s. 73). "Fate of Atlantis" ek paketi; "Fields of Elysium" (23 Nisan 2019), "Torment of Hades" (4 Haziran 2019) ve "Judgment of Atlantis" (16 Temmuz 2019) olmak üzere üç bölümden oluřmaktadır.

Ek paketin ilk bölümü "Fields of Elysium", oyunun ana karakteri "Kassandra: The Eagle Bearer"ın, babası Pisagor'dan miras kalan ve genetik olarak kullanabildiđi "Staff of Hermes" cihazında ustalařma sürecini konu edinmektedir. Bu bölümde öne çıkan tanrılar; Hermes, Persefoni ve Hekate'dir. Hermes, Kassandra'ya Elysium'un güzelliklerini ve yapılabilecek aktiviteleri tanıtarak harita bađlamında Kassandra'yı küçük bir keřif gezisine çikarmaktadır.

řekil 1.

Hermes ile Kassandra'nın İlk Karřılařması



Persefoni, hüküm sürdüđü bölgenin yeni ziyaretçisini tanımak istemektedir. Hekate ise, kötü amaçlar uğruna protagonist Kassandra'yı ona verdiđi çeřitli görevlerle kullanmaya çalıřmaktadır.

Şekil 2.

Hekate ve Cassandra Elysium 'da Konuşmakta



Ek paketin ikinci bölümü “Torment of Hades”, protagonist Cassandra’nın Persefoni tarafından yer altı dünyasının Hades egemenliğindeki kısmı olan Tartaros’a zorla gönderilmesi ve buranın koruyucusu üç başlı köpek Kerberos’u etkisiz hale getirmesiyle başlamaktadır.

Şekil 3.

Kassandra, Kerberos ile Dövüşmekte



Bu bölümde yer alan tanrılar arasında Hades, Haron ve Poseidon bulunmaktadır. Hades, koruyucusunun alt edilmesinin ardından Cassandra’yı suçlamakta ve kapıları koruması için tarihi savaşçıları alt ederek onları ikna etmesini istemektedir. Sonrasında Cassandra’yı ebediyen “bekçi” rolünü üstlenmeye zorlamaktadır. Haron ise ana karaktere yeraltı dünyasında düzeni sağlamak adına çeşitli görevler vermektedir. Poseidon ise, bu bölümde daha çok Hades ile olan iddiaların sonucunu izlemek amacıyla ara sahnelerde yer almaktadır.

Şekil 4.

Haron ve Cassandra'nın İlk Karşılışması



Ek paketin üçüncü bölümü “Judgment of Atlantis”, ana karakterin Poseidon’un yardımıyla Atlantis’e seyahatiyle başlar.

Şekil 5.

Atlantis



Bu bölümde oyuncunun etkileşime geçtiği tanrılar sırasıyla Atlas ve Poseidon’dur. Atlas, ana karakterden Atlantis’i düzene sokması için yardım isterken, Poseidon ise Cassandra’nın kendini keşfetmesi ve “Staff of Hermes” cihazında ustalaşması sürecine destek olmaktadır.

Şekil 6.

Poseidon ile Cassandra Konuşmakta



Assassin's Creed: Odyssey – Fate of Atlantis ek paketinde, mitolojik figürlerin dijital oyun anlatısında nasıl yeniden kurgulandığı, anlatının hangi kuramsal çerçevede yapılandığı ve karakterlerin işlevsel olarak nasıl dönüştüğü, çalışmanın temel sorunsalını oluşturmaktadır. Bu noktada, dijital oyundaki mitolojik karakterlerin hem orijinal mitolojik kaynaklarla ilişkisi hem de oyun kurgusu içindeki yeni rolleri, sistematik bir yaklaşımla incelenmiştir. Çalışmada, anlatı çözümlemesinin sağlam bir temel üzerine oturtulabilmesi amacıyla, Vladimir Propp'un masal biçimbilimi ve anlatı kuramı merkeze alınmış; karakterlerin işlevsel dönüşümü ve anlatıdaki konumları, bu teorik bakış açısı doğrultusunda değerlendirilmiştir. İzleyen bölümde, araştırmanın kuramsal yaklaşımı ve yöntemi ayrıntılı biçimde ele alınacaktır.

KURAMSAL YAKLAŞIM VE YÖNTEM

Bu çalışma, Vladimir Propp'un masal biçimbilimi yöntemi ve anlatı kuramı çerçevesinde yapılandırılmıştır (Propp, 2011). Propp, masalların yapısal çözümlemesinde, ele alınan metinlerin, yani “bütünce”nin, belirli sekanslara ayrılması gerektiğini belirtmektedir. Ona göre, masal metinlerinin tasnifinin yalnızca “kategorilere” veya “konulara” göre yapılması mümkün değildir; çünkü söz konusu kategoriler ve konular oldukça sübjektif olup masaldan masala çeşitlilik gösterebilir ve bir masal birden fazla kategoriye dahil edilebilir (Savcı, 2015). Propp, bunun yerine, masalın ana sekanslarının, karakterlerin gerçekleştirdiği fiiller üzerinden tanımlanmasının daha işlevsel olduğunu savunmaktadır.

Soyutlama düzeyinde ele alınan bu fiiller, masal boyunca değişken bir özellik göstermekte ve Propp tarafından sürekli tekrarlanan bir motifler bütünü olarak tanımlanmaktadır. Propp, bu yaklaşımla, “yasaklaşma, uzaklaşma, soruşturma, yasağı çiğneme, aldatma, bilgi toplama, kötülük, suça katılma, karşıt fiilin başlangıcı, aracılık, başışının ilk işlevi, gidiş, büyü, nesnenin alınması, kahramanın tepkisi, çatışma, iki krallık arasında yolculuk, zafer, özel işaret, geri dönüş, giderme, yardım, izleme, asılsız savlar, kimliğini gizleyerek ulaşma, güç işi yerine getirme, güç iş, ortaya çıkarma, tanınma, cezalandırma, biçimlendirme ve evlenme” olmak üzere toplam otuz bir işlev belirlemiştir (Yengin, 2017, s. 189). Propp’a göre, olay örgüsünün başlangıcında çoğunlukla bir kötülük ya da eksiklik durumu söz konusudur. Kahraman ise bu eksiklikleri ve hüsrancı aşmak için çeşitli imtihanlardan geçmekte ve bu süreçte başarıya ulaşmaktadır.

Propp’un tanımladığı otuz bir işlev, yedi temel karakter rolü çerçevesinde masal anlatısına dâhil edilmektedir. Bu roller, sırasıyla; kötü adam, göreve gönderen kişi, yardımcı karakter, prenses ve babası, haberci, kahraman ve sahte kahraman olarak sınıflandırılmaktadır. Yengin’e göre, bu sınıflandırma “yedi eylem alanı kahramanı” olarak da adlandırılmaktadır (Yengin, 2017, s. 190).

Bu çalışmada, “Assassin’s Creed: Odyssey – Fate of Atlantis” ek paketinde yer alan tanrıların ve ana karakterin, Propp’un yedi eylem alanı kahramanı çerçevesinde üstlendikleri roller; bu karakterlerin mitolojik kökenleriyle benzerlikleri ve farklılıkları; olay örgüsündeki işlevleri nitel bir gözlem olan karakter analizi yöntemi ile sistematik biçimde ortaya konmuştur.

Tablo 1.

Karakterin Türü ve Karakterin Özellikleri

KARAKTERİN TÜRÜ	KARAKTERİN ÖZELLİKLERİ
Kötü Adam	Kahraman karşıtı kimse
Bağışçı	Kahramanı hazırlayan kimse
Yardımcı	Kahramanı harekete geçiren kimse
Prenses	Genellikle kahraman ile evlenir
Sahte Kahraman	Başlangıçta iyi bir karakter olarak tanıtılan fakat daha sonrasında kahramanın yerine geçmeyi arzulayan kötü karakter
Gönderen	Kahramanın eksikliğini bilen ve buna göre kahramanın gönderilmesi görevi üstlenen karakter
Kahraman	Mağdur/arayan/büyücü/kazanan, bağışçıya tepkili/prensesle evli veya evlenecek karakter

(Kaynak:Yengin ve Bayrak, 2018, s.119)

Propp'un karakter tipolojisinde “kötü adam” (antagonist), hikâyede kahramana karşıt bir pozisyonda yer alarak anlatının temel çatışma unsurunu oluşturur. “Bağışçı” karakter ise, kahramanı göreve hazırlayan ve ona belirli bir destek veya yardım sunan figür olarak tanımlanır. Göreve hazır hâle gelen kahramanı eyleme geçiren ise “yardımcı” karakterdir; bu karakter, kahramanın yolculuğunda ona rehberlik eder veya ihtiyaç duyduğu desteği sağlar.

Propp'un gözlemlerine göre “prenses” rolü, çoğunlukla kahraman ile evlenmesiyle veya kahramanın ödülünü temsil etmesiyle ön plana çıkar. “Sahte kahraman” ise anlatının başlangıç bölümünde iyi niyetli ya da olumlu bir karakter gibi görünse de ilerleyen süreçte kendi çıkarlarını gözeterek taraf değiştirir ve çoğu zaman kahramanın yerine geçmeyi arzular.

Bunun yanında, “kahraman” örgüde çeşitli sınavlardan geçen, olayların merkezinde yer alan ve anlatının çözülmesinde etkin rol oynayan karakterdir. “Gönderen” ise, kahramanın eksikliklerini veya zaaflarını bilen, onu göreve gönderen ve süreci başlatan karakter olarak tanımlanmaktadır.

Protagonist Perspektifinden “Fate of Atlantis”

Yedi eylem alanı karakterlerinin anlatı içerisindeki gelişimi ve ana karakterle olan etkileşimleri, Cassandra’nın bakış açısından değerlendirilmektedir.

Kassandra’nın Vazifesi

“Fate of Atlantis” ek paketinde protagonist olarak konumlanan Cassandra, babası Pisagor’dan devraldığı ve genetik olarak kullanabilme yetisine sahip olduğu “Staff of Hermes” adlı aygıtta ustalaşmak amacıyla tanrılar âlemine ulaşmaktadır. Cassandra’nın bu yolculuktaki amacı yalnızca söz konusu cihazı öğrenmekle sınırlı kalmamakta; aynı zamanda tanrıların gizemli dünyasında kendi varoluşunu ve görevini sorgulama ve anlama sürecini de kapsamaktadır. Bu süreç hem Cassandra’ya yeni güçler kazandırmakta hem de özellikle Hermes ile kurduğu ilişki aracılığıyla tanrılar arasındaki konumunu yeniden şekillendirmektedir.

Elysium’ a Giriş

Kassandra, Elysium’a ilk adımında Hermes ile karşılaşmakta ve onun rehberliğinde bu dünyada hayatta kalmanın yollarını öğrenmektedir. Elysium’da Cassandra’nın etkileşimde bulunduğu diğer önemli tanrılar ise otoriter bir yönetim sergileyen ve Hades ile romantik bir ilişkiye sahip olan Persefoni ile Hekate’dir. Cassandra’nın bu karakterlerle olan karşılaşmaları, yalnızca anlatı düzeyinde somut gelişmeleri değil, aynı zamanda karakterin ruhsal dönüşümünü ve içsel yolculuğunu da yansıtmaktadır.

Hades’in Dünyasına Adım

Kassandra, Persefoni’nin zorlamasıyla Hades’in egemenliğinde bulunan yeraltı dünyasının bir bölümüne (Tartaros) gönderilmektedir. Burada, bu âlemin bekçisi olan üç başlı ve ateş püskürten Kerberos ile mücadele etmek zorunda kalır. Kerberos’u alt etmeyi başaran Cassandra, kendini Hades’in karşısında bulur. Bu aşamada Cassandra, adalet ve gerçek kavramlarına dair farklı bir bakış açısı geliştirmeye başlar ve Hades ile Haron tarafından verilen görevleri yerine getirir. Ancak ilerleyen süreçte Hades, Cassandra’yı manipüle etmeyi başarır ve ana karakteri zor bir durumda bırakır. Bu noktada, Cassandra’nın Hades ile karşı karşıya gelmek dışında bir seçeneği kalmaz; ancak mücadele tam anlamıyla sonuçlanmadan, çıkmekte olan bu dünyadan Poseidon’un yardımıyla kaçmayı başarır.

Atlantis ve “Dikastes” vasfı ile Ana Karakter

Kassandra, Poseidon’un desteğiyle Atlantis’e giriş yapar ve burada “İsu Bilgeliği” olarak adlandırılan bir enerjiyle beslenerek, Staff of Hermes’in

sırlarını daha derinlemesine öğrenmeye başlar. Poseidon, bu süreçte Cassandra'ya "Dikastes" unvanını layık görür. Bu unvan, tanrılar ve tanrı olmayanlar arasındaki, ya da tanrı olmayanların kendi aralarındaki anlaşmazlıkların Atlantis kentinde adil bir biçimde çözüme kavuşturulmasını sağlayan bir yargıç rolünü ifade etmektedir. Böylece Cassandra, şehrin kaderini belirleme yetkisine sahip olurken, kazandığı bilgi ve deneyimlerle yarı tanrı niteliğine ulaşmaktadır. Bu bağlamda kahraman yani Cassandra, belirli aşamaları tamamlayarak bilinçdışı özümseyip benliğini bütün olarak gerçekleştirmeyi hedeflemektedir. (Campbell, 2013, s. 107).

Ek Paket İçerisindeki Tanrıların Mitolojik Kökenleri

Hermes, Yunan mitolojisinde Olimpos'un habercisi olarak konumlanmakta; yolcuların, hırsızların ve tüccarların tanrısı olarak tanımlanmaktadır. Zekâsı, kurnazlığı ve zaman zaman düzenbazlığı ile bilinen Hermes, oyun bağlamında Cassandra'nın Elysium'daki rehberi olarak karşımıza çıkmaktadır. Her ne kadar Persefoni'ye sadık gibi görünse de aslında onun otoriter düzenine karşı mesafeli bir duruş sergilemekte ve oyunda daha bilge, yol gösterici bir figür olarak sunulmaktadır.

Persefoni ise mitolojide, Hades tarafından kaçırılması sonucu yeraltı dünyasının kraliçesi olmuş, çoğunlukla pasif bir karakter olarak tasvir edilmiştir. Buna karşın, oyunda Elysium'un baskıcı ve otoriter hükümdarı olarak çok daha aktif bir rol üstlenmekte, ek paketin ilk bölümünün sonunda ise açıkça antagonist bir karaktere dönüşmektedir. Elysium'daki varlığı ise mitolojik metinlerde kesin biçimde yer almamaktadır.

Hades, mitolojide yeraltı dünyasının hükümdarı olarak, tarafsızlığı ve adaleti ile ön plana çıkmaktadır. Oyun anlatısında ise, ek paketin temel antagonistlerinden biri olarak, çeşitli entrikalarla anlatının başat çatışma unsurlarından biri haline gelmektedir.

Poseidon, Yunan mitolojisinde depremlerin, denizlerin ve atların tanrısı olarak bilinmekte; ayrıca Atlantis'in yaratıcısı olarak da anılmaktadır. Oyunda ise Atlantis'in hükümdarı kimliğine bürünmekte ve ana karaktere rehberlik eden, bilge ve adalet timsali bir figür olarak işlenmektedir.

Hekate, mitolojide ruhlar, cadılar ve büyülerle ilişkilendirilen bir tanrıça olup, genellikle Persefoni'nin yardımcısı olarak anılmaktadır. Oyundaki temsilinde ise, Persefoni'nin danışmanı olarak yer almakta ve iktidarı ele geçirme arzusu ile hareket eden, entrikacı bir karakter olarak öne çıkmaktadır.

Atlas, mitolojik anlatıda Titanların en güçlüsü olarak gök kubbeyi taşıma cezası ile tanınmaktadır. Oyun kurgusunda ise Atlantis'in yöneticilerinden biri olarak yer almakta, asi ve adaleti savunan bir karakter olarak çizilmekte ve protagonistten yardım talep etmektedir.

Haron ise mitolojide, ölümlerin ruhlarını kayığıyla Styks veya Akheron nehirlerinden Hades'e taşıyan tarafsız ve pasif bir figürdür. Oyun anlatısında ise bu pasif tutumundan ayrılarak, protagoniste rehberlik eden ve yer yer manipülatif tavırlar sergileyen daha etkin bir karaktere dönüştürülmüştür.

Araştırmanın Sınırlılıkları ve Örnekleme


Bu araştırma, yalnızca oyunun “The Fate of Atlantis” ek paketi kapsamında yer alan karakterlerle sınırlı tutulmuş; ana hikâye ve diğer ek paketlerdeki karakterler kapsam dışında bırakılmıştır. Mitolojik karşılaştırmalar, yalnızca Yunan mitolojisine ait kaynaklardan elde edilen veriler temelinde yürütülmüş; diğer kültürlerin mitolojik unsurlarına yer verilmemiştir. Ayrıca, Propp'un anlatı kuramı halk hikâyeleri ve masallardan hareketle geliştirildiği için, çalışmada yalnızca yedi eylem alanı kahramanı perspektifi dikkate alınmış ve dijital oyun evrenine bu çerçeveden uyarlama yapılmıştır.

BULGULAR

Tablolaştırma süreci olarak bu örneklem ve sınırlar esas alınarak mitolojik kaynaklar araştırılmış, oyun dışı hayran sayfalarında içerik analizi yapılmış, elde edilen veriler karşılaştırılmış, yedi eylem alanı kahramanı perspektifi ile 6 sütunlu bir tablo elde edilmiştir.

Tablo 2.

Karakter Analizi

Karakter	Propp'un Yedi Eylem Alanı Kahramanı	Oyunda ki Yansıması	Orijinal Mitolojik Özellikleri	Oyun İçi Karakter Görüntüsü	Mitolojik Kaynaklara Göre Görüntüsü
Kassandra	Kahraman	Görevi üstlenen ve özgürlük için mücadele eden ana karakterdir.	(Mitolojide gerçek bir figür değildir, oyun kurgusudur.)	 (https://assassinscreed.fandom.com)	(Karakterin mitolojik kaynaklarda yeri bulunmamaktadır.)

Hermes

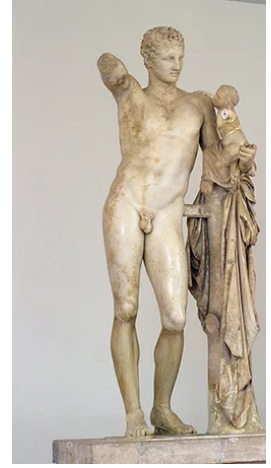
Yardımcı / Yol Gösterici

Elysium'da rehberlik etmektedir. Bilgeliği ve gizli planları ile Kassandra'ya destek olmaktadır.

Olimpos'un habercisi, yolcuların, tüccarların, hırsızların tanrısıdır. Zeki ve düzenbazdır. Tanrılarla insanlar arasında iletişim kurar (Can,1997, s. 99)



(<https://assassinscreed.fandom.com>)



(<https://www.britannica.com>)

Persephone

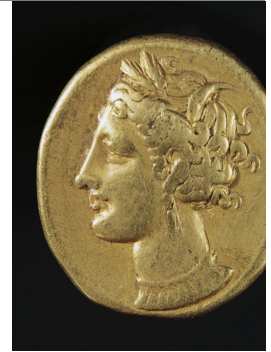
Kötü Karakter

Elysium'un baskıcı kraliçesi dir. Kassandra'nın özgürlük istemesine karşı durmaktadır.

Hades tarafından kaçırılarak yeraltı dünyasının kraliçesi olmuştur (Can,1997, s.162)



(<https://assassinscreed.fandom.com>)



(<https://www.britannica.com>)

Hades

Kötü
Karak-
ter

Yeraltı
dünyası
nın
hükümd
arıdır.
Çeşitli
oyunlar
a
kahrama
nı zor
durumd
a
bırakma
ktadır.

Yeraltı
dünyasını
n adil,
ciddi ve
tarafsız
hükümdar
ıdır
(Zenbilci,
2021, s.
150).



(<https://assassinscreed.fandom.com>)



(<https://www.britannica.com>)

Poseidon

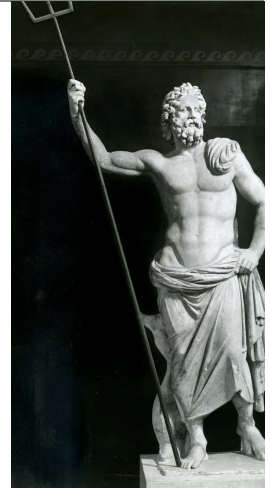
Yol
Gösterici /
Yardımcı

Atlantis'
in bilge
hükümdarıdır.
Kahramana
adalet ve
düzen
sağlama
yolunda
yardımcı
olmaktadır.

Denizlerin,
depremlerin ve
atların
tanrısıdır.
Güçlü,
öfkeli ve
yaratıcı
bir
figürdür
(Turak,20
18, s.37)



(<https://assassinscreed.fandom.com>)



(<https://www.britannica.com>)

Hekate

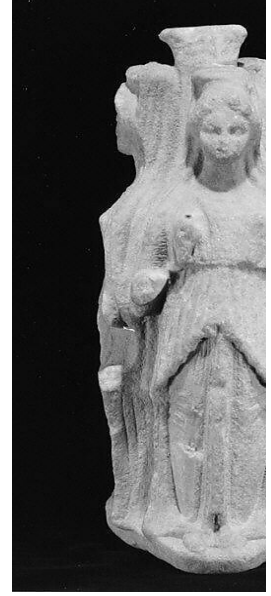
Sahte
Kahra
man

Görünüş
te
yardımcı,
fakat
gizlice
ihanete
yatkındır.
Kendi
çıkarlarının
peşinde
olmaktadır.

Cadıların,
büyülerin,
gecenin
ve
ruhların
tanrıçasıdır.
Persefoni'
ye yeraltı
yolculuğunda
yardım
etmiştir.
Üç yüzlü
tasvir
edilir
(Bozkurt,
2017,
s.24)



(<https://assassinscreed.fandom.com>)



(<https://www.metmuseum.org>)

Atlas

Gönderen /
Yardımcı

Atlantis'
te
adaleti
savunur
ve
Kassandra'dan
yardım
istemektedir.

Titan
soyundan
dır. Göğüs
omuzların
da
taşıma
cezalandır
ılmıştır
(Can,1997,
s.26)
Dayanıklı
lık ve
güçle
özdeşleşti
rilir.



(<https://assassinscreed.fandom.com>)



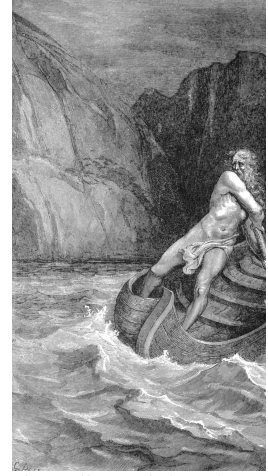
(<https://www.metmuseum.org>)

Haron

Yardımcı

Ölü ruhları taşımaktadır ve kahramana yeraltında rehberlik etmektedir.

Styks veya Akheron nehirlerinden ruhları kayığıyla geçiren ölüler kayıkçısıdır. Tarafsız, görev odaklı bir figürdür (Coşkun Abuagla, 2021).



(<https://www.britannica.com>)

(<https://assassinscreed.fandom.com>)

Elde edilen bulgular doğrultusunda, biri ana karakter olmak üzere toplam sekiz karakter analiz edilmiştir. Cassandra, yalnızca oyun kurgusuna ait bir figür olması nedeniyle mitolojik açıdan değerlendirilememektedir. Bununla birlikte, Cassandra'nın karakter özellikleri; güçlü, sorgulayıcı ve etik ikilemler arasında tercihler yapan bir kişilik olarak öne çıkmaktadır. Oyundaki işlevi ise, tanrılar arasında denge sağlayıcı bir arabulucu rolü üstlenmesiyle belirginleşmektedir.

Haron, mitolojik kaynaklarda ölülerin ruhlarını yeraltına taşıyan ve tarafsız bir kayıkçı olarak tanımlanmaktadır. Oyunda ise bu tarafsızlığını zaman zaman terk ederek bazı ruhlara yardımcı olurken, bazılarına ise mesafeli bir tutum sergilemektedir. Dolayısıyla, oyun bağlamında Haron, ana karaktere verdiği görevler sayesinde pasif olmaktan çıkmakta ve anlatıda daha etkin bir rol oynamaktadır.

Atlas, mitolojide gök kubbeyi omuzlarında taşıma cezası ile bilinen bir titan iken, oyunda adaletin sağlanması ve toplumsal düzenin korunması gibi ilkesel değerlerle hareket eden bir figüre dönüştürülmüştür. Hekate ise, mitolojik gelenekte büyücülük ve ruhlarla ilişkili gizemli bir tanrıça olarak yer almaktadır. Oyun anlatısında ise, iki yüzlü, entrikacı ve çıkarıcı bir karakter olarak çizilmiş; Persefoni'ye ihanet etmeye çalışan bir figür haline getirilmiştir.

Poseidon, mitolojik metinlerde denizlerin ve depremlerin güçlü ve hırçın tanrısı olarak betimlenirken; oyunda daha sakin, bilge ve rehber bir yönetici olarak karşımıza çıkmakta ve ana karaktere yol gösterici bir rol üstlenmektedir. Hades, mitolojide adil ve tarafsız bir hükümdar olarak tanımlanmakla birlikte, oyunda güç arayışında olan, entrikacı ve ana karakterin karşısında bir düşman olarak konumlandırılmıştır. Persefoni ise, mitolojik anlatılarda Hades tarafından kaçırılan ve yeraltı dünyasının kraliçesi olan pasif bir karakterken, oyunda baskıcı ve otoriter bir lider olarak, antagonistik nitelikleriyle öne çıkmaktadır. Hermes ise, mitolojik kaynaklarda tanrıların habercisi ve kurnaz bir figür olarak yer almakta; oyunda ise ana karaktere yol gösteren ve direnişi destekleyen bilge bir yardımcı olarak temsil edilmektedir.

Mitolojik kaynaklarda yeri bulunmayan ancak oyunda ana karakter olarak kurgulanan Cassandra, Propp'un kuramı çerçevesinde "Kahraman" rolünü üstlenmektedir. Hermes, geleneksel mitolojide tanrılar ve insanlar arasında köprü görevi gören, zekâsı ve kurnazlığıyla bilinen bir figür iken, oyunda Cassandra'ya yol gösterici ve yardımcı bir karakter olarak sunulmaktadır. Hades tarafından yeraltı dünyasına kaçırılan Persefoni, oyun anlatısında "kötü karakter" olarak, tiran bir hükümdar kimliğinde yeniden kurgulanmıştır. Zenbilici'ye (2021, s. 150) göre mitolojide adil ve tarafsız bir hükümdar olan Hades, oyun içerisinde ana karaktere çeşitli tuzaklar kuran ve antagonist bir figüre dönüşmektedir. Poseidon, geleneksel kaynaklarda öfkeli ve güçlü bir tanrı olarak tasvir edilmesine karşın, oyun bağlamında adaletin sağlanmasında ana karaktere yol gösterici bir pozisyonda yer almaktadır. Hekate, mitolojide Persefoni'nin destekçisi olarak anılırken; oyunda gizli planlar yapan ve çıkarlarını ön planda tutan bir karakter olarak "sahte kahraman" rolünde karşımıza çıkmaktadır. Mitolojik kaynaklarda gök kubbenin taşıyıcısı olan titan Atlas ise, oyunda ana karakteri göreve gönderen ve ona çeşitli bilgilerle yardımcı olan bir figüre dönüştürülmüştür. Son olarak, Haron karakteri mitolojide pasif ve yalnızca görevine odaklanan bir kayıkçı olarak bilinirken, oyun kurgusunda ana karaktere yön veren, "yardımcı" rolünü üstlenen daha etkin bir pozisyonda temsil edilmiştir.

SONUÇ

Bu çalışma, dijital oyunların çağdaş anlatı evreninde mitolojik karakterlerin yeniden kurgulanışı ve işlevsel dönüşümü bakımından sunduğu olanakları örnek olay üzerinden incelemiştir. "Assassin's Creed: Odyssey – Fate of Atlantis" ek paketi, klasik Yunan mitolojisinin karakterlerini dijital çağın anlatısal gereklilikleri doğrultusunda yeniden şekillendirerek, oyunculara hikâyedeki

kararları verebilme doğrultusunda olay örgüsü gelişimi gösteren dolayısıyla çok katmanlı ve etkileşimli bir hikâye deneyimi sunmaktadır.

Analizler göstermiştir ki, dijital oyun geliştiricileri mitolojik figürleri sadece özgün kaynaklarına sadık kalarak değil, aynı zamanda onları yeniden yorumlayarak ve dönüştürerek, geleneksel anlatıların sınırlarını aşan yeni bir hikâye dünyası inşa etmektedir. Oyunda yer alan karakterlerin, orijinal mitolojik rolleriyle oyun içi rollerinin karşılaştırılması, karakterlerin anlam ve işlev bakımından ne kadar çeşitlilik gösterebileceğini ortaya koymuştur. Örneğin, bazı karakterlerin oyun içerisinde beklenmedik biçimde antagonist ya da rehber rolü üstlenmesi, klasik anlatı kalıplarının dijital anlatı içerisinde yeniden yazıldığını göstermektedir.

Oyun anlatısında, karakterlerin dönüşümünün sadece anlatısal derinlik değil, aynı zamanda oyuncu deneyimini de zenginleştiren önemli bir unsur olduğu görülmektedir. Oyun, klasik kahraman yolculuğunun modern bir yorumu olarak, mitolojik figürlerin hem bireysel hem de toplumsal anlam katmanlarını dijital ortamda yeniden üretmektedir. Bu süreçte, mitolojik figürler kimi zaman özgün niteliklerinden uzaklaşmakta, kimi zaman ise çağdaş anlamlarla yeniden donatılmaktadır. Böylece, dijital oyun anlatısı, kültürel sürekliliği ve dönüşümü bir arada barındıran dinamik bir yapıya kavuşmaktadır.

Araştırmanın yalnızca "Fate of Atlantis" ek paketiyle sınırlı tutulması, farklı oyun anlatılarının ve kültürel mitolojilerin kapsam dışı bırakılması gibi sınırlılıklar bulunsa da, çalışma dijital oyunların kültürel, estetik ve anlatısal değerinin disiplinlerarası bir yaklaşımla değerlendirilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Özellikle anlatı kuramı ve karakter işlevleri temelinde yapılan çözümlenmeler, dijital oyunların yalnızca eğlence değil, aynı zamanda kültürel aktarım ve kimlik inşası alanında da etkin bir rol üstlendiğini göstermektedir.

Gelecekte yapılacak araştırmalar, farklı oyun türlerinde ve farklı kültürlere ait mitolojik kaynakların oyun anlatısında nasıl yeniden biçimlendirildiğini daha geniş bir perspektiften inceleyebilir. Ayrıca, dijital oyunlarda mitolojik karakterlerin oyuncu algısı ve oyun deneyimi üzerindeki etkilerinin nitel ve nicel yöntemlerle analiz edilmesi, alan yazına önemli katkılar sağlayacaktır. Sonuç olarak, dijital oyunlar mitolojik anlatıların hem korunduğu hem de dönüştürüldüğü yaratıcı platformlar olarak öne çıkmakta; bu platformların sunduğu anlatı çeşitliliği hem araştırmacılar hem de oyuncular için yeni keşif alanları açmaktadır.

KAYNAKÇA

Altuncu, A. (2011). *Sümerlerin dini tarihi* [Yüksek lisans tezi]. Fırat Üniversitesi.

Assassin's Creed Wiki. (n.d.). *Atlas (Isu)*. Fandom.
[https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Atlas_\(Isu\)](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Atlas_(Isu))

Assassin's Creed Wiki. (n.d.). *Charon*. Fandom.
<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Charon>

Assassin's Creed Wiki. (n.d.). *Hades*. Fandom.
<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Hades>

Assassin's Creed Wiki. (n.d.). *Hekate*. Fandom.
<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Hekate>

Assassin's Creed Wiki. (n.d.). *Hermes Trismegistus*. Fandom.
https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Hermes_Trismegistus

Assassin's Creed Wiki. (n.d.). *Kassandra*. Fandom.
<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Kassandra>

Assassin's Creed Wiki. (n.d.). *Persephone*. Fandom.
<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Persephone>

Assassin's Creed Wiki. (n.d.). *Poseidon*. Fandom.
<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Poseidon>

Assassin's Creed Wiki. (n.d.). *The Fate of Atlantis: Fields of Elysium* [Ekran görüntüsü]. Fandom.
https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Fate_of_Atlantis:_Fields_of_Elysium?file=ACOD_FoA_FoE_Promo_Screenshot_04.png

Assassin's Creed Wiki. (n.d.). *The Fate of Atlantis: Fields of Elysium* [Ekran görüntüsü]. Fandom.
https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Fate_of_Atlantis:_Fields_of_Elysium?file=ACOD_FoA_FoE_Promo_Screenshot_05.png

Assassin's Creed Wiki. (n.d.). *The Fate of Atlantis: Judgment of Atlantis* [Ekran görüntüsü]. Fandom.
https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Fate_of_Atlantis:_Judgment_of_

Atlantis?file=ACOD-TFoA-
JoA_Promo_Screenshot_05.jpg#Promotional_Screenshots

Assassin's Creed Wiki. (n.d.). *The Fate of Atlantis: Judgment of Atlantis* [Ekran görüntüsü]. Fandom.

https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Fate_of_Atlantis:_Judgment_of_Atlantis?file=ACOD-TFoA-

[JoA_Promo_Screenshot_02.jpg#Promotional_Screenshots](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Fate_of_Atlantis:_Judgment_of_Atlantis?file=ACOD-TFoA-)

Assassin's Creed Wiki. (n.d.). *The Fate of Atlantis: Torment of Hades* [Ekran görüntüsü]. Fandom.

https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Fate_of_Atlantis:_Torment_of_Hades?file=ACOD-TFoA-ToH_Promo_Screenshot_05.jpg

Assassin's Creed Wiki. (n.d.). *The Fate of Atlantis: Torment of Hades* [Ekran görüntüsü]. Fandom.

https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Fate_of_Atlantis:_Torment_of_Hades?file=ACOD-TFoA-ToH_Promo_Screenshot_02.jpg

Biricik, Z., & Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitalde değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445–469. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.818532>

Bozkurt, E. (2017). *Tanrıça Hekate* [Yüksek lisans tezi]. Adnan Menderes Üniversitesi.

Britannica. (n.d.). *Charon—Greek mythology*.

<https://www.britannica.com/topic/Charon-Greek-mythology>

Britannica. (n.d.). *Hades—Greek mythology*.

<https://www.britannica.com/topic/Hades-Greek-mythology>

Britannica. (n.d.). *Hermes—Greek mythology*.

<https://www.britannica.com/topic/Hermes-Greek-mythology>

Britannica. (n.d.). *Persephone—Greek goddess*.

<https://www.britannica.com/topic/Persephone-Greek-goddess>

Britannica. (n.d.). *Poseidon*. <https://www.britannica.com/topic/Poseidon>

- Campbell, J. (2013). *Kahramanın sonsuz yolculuğu*. Kabalcı Yayınevi.
- Can, Ş. (1997). *Klasik Yunan mitolojisi*. Ötüken Neşriyat.
- Coşkun Abuagla, A. (2021). Antik kaynaklar ışığında ruh kavramı ve Kharon. *Uluslararası Anadolu Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(3), 911–922. <https://doi.org/10.47525/ulasbid.927775>
- Duru, B. (2023). *Sinema ve dijital oyun tasarımlarında mitolojik öğelerin anlatsal yapıda incelenmesi: Post apokaliptik filmler ve dijital oyunlarda karşılaştırmalı anlatı ve kahraman çözümlenmeleri* [Doktora tezi]. Hasan Kalyoncu Üniversitesi.
- Green, A. M. (2018). *Storytelling in video games: The art of the digital narrative*. McFarland & Company.
- Huizinga, J. (2015). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. Ayrıntı Yayınları.
- Metropolitan Museum of Art. (n.d.). [Sanat eseri]. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/255108>
- Metropolitan Museum of Art. (n.d.). [Sanat eseri]. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/428681>
- Propp, V. (2011). *Masalın biçimbilimi* (M. Rifat & S. Rifat, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Savcı, B. (2015). *Yeni medyada hikâye anlatıcılığına doğru: Kişisel blog anlatılarında Vladimir Propp'un biçimsel analizi* [Yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Sivri, O. (2023). Video oyun sanatı ile mitolojik hikâye anlatımları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (31), 97–109.
- Turak, Ö. (2018). Boğa ve Trident: Poseidon'un kökeni üzerine bir inceleme. *MASROP E-Dergi*, 12(1), 35–48.
- Yengin, D. (2017). *İletişim çalışmalarında araştırma yöntemleri ve uygulamaları*. Der Yayınları.
- Yengin, D., & Bayrak, T. (2018). *Film çalışmaları*. Der Yayınları.

Yılmaz, S. (2014). Türk mitolojisinde bilgelik kavramı. *Türk Dünyası Bilgeler Zirvesi: Gönül Sultanları Buluşması*, 26–28.

Zenbilci, İ. K. (2021). Bizans sanatı'nda alegorik bir figür: Hades. *Trakya Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 11(21), 149–181.

Atıf İçin: Arkıcı, M. E. & Bayrak, T. (2025). Dijital Oyunlarda Masal Biçimbilimi Ve Mitolojik Yeniden Kurgulama: Assassin's Creed: Odyssey – Fate Of Atlantis Üzerine Bir Analiz, *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 9 (3), 413-435.