



Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi
The Journal of International Social Research
Cilt: 9 Sayı: 42 Volume: 9 Issue: 42
Şubat 2016 February 2016
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

SANAL OYUNLARIN GÖSTERGEBİLİMİNE DOĞRU TOWARDS SEMIOTICS OF VIRTUAL GAMES

Bilgin GÜNGÖR*

Öz

Yapısalcı dilbilimden kaynağını alan göstergebilim, özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren sanattan spora, tıptan gazeteciliğe kadar pek çok zeminde bir uygulama alanı bulur. Göstergebilimin bu bağlamda sosyal bilimlerden fen bilimlerine kadar pek çok alanda alternatif bir araştırma metodu olarak karşımıza çıktığı görülür. Bu çalışmamız, şimdiye kadar bu bağlamda hiçbir şekilde değinilmeyen sanal oyunlara yönelik göstergebilimsel bir kuramsal çerçeve ve metot önerisi ortaya koyma amacını taşır. Tzvetan Todorov'un edebi eleştirisi özelinde ortaya koyduğu özgül yapısalcı kuramdan hareketle sanal oyunlar içerdiği "görünüş"lerle başlı başına bir gösterge olarak ele alınabilir ve böylelikle de daha sonra bu alanda yapılacak çalışmalara yönelik belli bir paradigma doğrultusunda kuramsal ve metodolojik bir zemin oluşturulabilir.

Anahtar Kelimeler: Ferdinand de Saussure, Todorov, Yapısalcılık, Göstergebilim, Sanal Oyunlar.

Abstract

Semiotics, derived from structuralist linguistics, especially applied many application areas -from art to spor, from medicine to journalism. In this context, it is seen that semiotics is confronted many fields from social sciences to physical sciences as an alternative research method. This work's aim is manifestation a theoretical frame and method pursuit to semiotic for virtual games which so far not seen in this context. Virtual games could be dealt with as an indicator in terms of specific structuralist theory which put forward by Tzvetan Todorov's specific to literary criticism; therefore it could be a theoretical and methodological background in the direction of a definite paradigm.

Keywords: Ferdinand de Saussure, Todorov, Structuralism, Semiotics, Virtual games.

GİRİŞ

Ferdinand de Saussure'ün 20. yüzyılın başında dilbilim özelinde ortaya koyduğu yapısalcı dilbilimden kaynağını alan ve Fredric Jameson tarafından "her şeyi dilbilim terimleriyle yeniden düşünmek" (Jameson, 2013: 8) olarak nitelenen göstergebilim (semiotics), özellikle 1960'lerden itibaren anlatıbilimsel ve metinbilimsel kuramlarla birlikte güçlü bir çerçeve oluşturarak edebiyattan sanata, spordan tıba, kültülden topluma kadar pek çok uygulama alanı bulur.

Göstergebilimin temeli, Saussure'ün klasik dilbilimin "art-zamanlı" (diachronic) yaklaşımına karşı "eş-zamanlı" (synchronic) bir yaklaşımla "dil" (langue) ile "söz" (parole) arasında bir ayırım yapılması ve dilbilimsel incelemelerin ilkinin, yani bir anlamda "gamer"le özdeş olan "dil" in bağıntılarına veya göstergelerin "ikili-karşıtlıklar"ına (binary-opposition) yönelmesi gerektiği düşüncesine dayanır (Saussure, 2014: 124-207-214). Dolayısıyla göstergebilim, dil dışındaki bütün alanlarda da ikili-karşıtlıklardan mürekkep bir göstergesel gramer arar ve onun esas çözümleme nesnesi söz konusu gramerin kendisi olur. Böylelikle, Mehmet Rifat'ın terminolojisinden hareketle ifade edersek, "inceleme nesnesi"ni "bahane nesnesi" (Rifat, 2012: 67) olarak ele almanın önüne geçemeyen "dışsal" kuramsal yaklaşımlara karşın "içsel" bir yaklaşımı öne çıkarır.

Tam bu noktada belirtmek gerekir ki göstergebilimsel çalışmalar, her ne kadar temelde aynı özden beslense de gerek inceleme nesnelerinin gerekse de kuramcılarının düşünsel farklılığından ötürü yer yer farklı bir kuramsal yaklaşım ve metotla somutlaşabilir (Yücel, 2008: 205). Nitekim bu çalışmamızda, şu ana kadar üzerinde göstergebilimsel herhangi bir çalışmanın bulunmadığı sanal oyunlara söz konusu kuramın imkânlarıyla yaklaşmayı ve sonrasında ilgili alanda yapılacak çalışmalar için yeni bir dayanak noktası önerisi sunmayı amaç edinirken elbette -özü korumak koşuluyla- kısmen de olsa farklı bir kuramsal yaklaşım ve metot ortaya koymamız gerekmektedir. Fakat bunu daha çok Tzvetan Todorov'un özellikle anlatısal eserler için öne sürdüğü ve çalışmamızın "inceleme nesnesi"ni ele alabilme hususunda ciddi bir fayda ortamı oluşturan- özgül yapısalcı (veya göstergebilimsel) kuram ve metodundan hareketle oluşturmayı tercih edeceğiz. Dolayısıyla ilk olarak metot meselesi üzerine yoğunlaşmamız gerekir.

Todorov, edebi-anlatısal eserleri göstergebilimsel bir perspektifle üç tür "görünüş" düzeyinde ele alır: "Sözdizimsel görünüş", "sözel görünüş", "anlatıbilimsel görünüş". Bu görünüşlerden ilki olan

“sözdizimselgörünüş”te anlatının/edebi eserin anlatisallığının temeli olan zamandizimsellik olgusu incelenir. Bu “görünüş”te en küçük anlatsal birim “anlatsalönerme”dir. Birbirine içerik açısından zıt olan beş anlatsal önerme yan yana gelerek “sıra”ları, onlar da bir araya gelerek “metni” veya anlatının genel sözdizimini oluşturur. İkinci görünüş ise anlatıların/edebi eserin daha çok “somut” olarak addedilebilecek yanlarını kuşatır ki bunların arasına dil, üslup veya genel itibariyle söylemi oluşturan unsurlar dâhildir. Son görünüş olan “anlambilimsel görünüş” ise genel itibariyle edebi-anlatsal metinlerin izleksel bağlamında somutlaşır ve eserin içeriğinin temel yönsemeleri yansıma alanı bulur.¹Bu açıklamalardan da anlaşılıyor ki Todorov’agöre bir edebi-anlatsal eser söz konusu üç görünüşün somutlaştığı birer “gösterge”dir ve onların çözümlenmesi bu yönde yapılmalıdır.

Sanal oyunlar üzerine söz konusu metottan hareketle ise şöyle bir üçlü “görünüş” şeması çizebilmek mümkündür: Sanal oyunların anlatsal olan, yani içeriğin koşullamasıyla gelişen olaylar dizgesinin somut hâlini imleyen “sözdizimsel görünüş”; oyunların ses ve görsel efektlerle ilgili kısmını ihtiva eden “materyal görünüş” (“sözel” ifadesi daha çok edebi veya genel itibariyle yazılı metinleri veya unsurları imlediği için burada “materyal” kelimesini kullandık); oyunların temel içerik yönsemelerini ihtiva eden izleklerden mürekkep “anlambilimsel görünüş”. Dolayısıyla, sanal oyunların bu üç görünüşün bileşiminden oluşan başlı başına bir gösterge olduğu ve onun çözümlenişinin de bu görünüşler bileşimi çerçevesinde çözümlenebileceğini söylemek mümkündür.

İncelememizde söz konusu şema ana hatlarıyla, fakat katı bir kuramsal çerçeveye çizilmekten öte teklif boyutunda ve örneksemelere başvurularak tartışılacaktır.

SANAL OYUNLARIN “GÖRÜNÜŞ”LERİ

1. Sözdizimsel Görünüş

Sanal oyunlar, bir anlamda “anlatı”nın ta kendisi olarak karşımıza çıkar. Bu anlatıyı kuran kişi, yani onun “yazar”ı her şeyden evvel yazılımcısı; “okur”u ise her şeyden evvel oyuncusudur. Fakat söz konusu “anlatı” karşısında “okur”un veya “oyuncu”nun durumu, edebi eserin veya anlatının karşısındaki okura göre daha aktif bir pozisyonadadır. Nitekim sanal oyun “anlatı”nın alımlanması sürecinde okur (oyuncu), bizzat onun kurgusuna dâhil olmak zorundadır ve o anlatının kişi veya kişilerini bizzat koyulan hedeflere yönlendirmekle mükelleftir.

Sanal anlatılardaki sözdiziminin tıpkı edebi anlatılarda olduğu gibi “sıra”lardan mürekkep olduğunu söyleyebiliriz. Seviyelendirmeli (leveling) oyunlarda her bir seviye, bir sıra yerine geçer; fakat seviyelendirme niteliği bulunmayan oyunlarda sıra, anlatının tek başına sözdizimini oluşturacak şekilde belirir. Sözgelimi *Contra*², *Call of Duty*³, *SnowBross*⁴ gibi seviyelendirme niteliği bulunan oyunlarda her bir seviyede bir sırayı görmemize rağmen, *Pinball*⁵, *Truck Racing*⁶ gibi salt yüksek puan toplama hedefine sahip oyunlarda sıra, baştanbaşa onlardaki sözdizimi oluşturur. Üstelik bu ikinci tür oyunlarda baştanbaşa sözdizimi oluşturan sıranın sonu yazılımcılar tarafından daha çok oyuncunun iradesine veya kendisinin belirlediği amaca bağlı kalır ve bu sebepten ötürü bu tür oyunların bir “yazar”ı da oyuncunun ta kendisi olur.

Bilgisayar oyunlarının (sanal oyunların en yaygın türü) sözdizimindeki “sıra”lar ise, edebi anlatıların sözdizimindeki sıraların beş adet “anlatsal önerme”den oluşmasına karşın, üç adetten oluşur. Bunlar ise sırasıyla, “başlangıç”ı, “kontrol”ü ve “bitiş”i imler. “1. Anlatsal önerme”nin imlendiği başlangıçta, oyuncunun bizzat yönettiği anlatı kişisi veya kişileri (yani oyunun baş-kahramanı ya da kahramanları) herhangi bir görev alır; “2. Anlatsal önerme”nin imlendiği kontrol kısmında kişi(ler) veya kahraman(lar) bu görevi yerine getirmeye çalışır; “3. anlatsal önerme”nin imlendiği kısımda ise oyunun bitişi ve oyuncunun yönlendirdiği kişilerin mükafatlandırılması durumu gerçekleşir. Bütün bu verileri, şu şekilde tablolaştırabilmek mümkündür:

1.Anlatsal Önerme	2.Anlatsal Önerme	3.Anlatsal Önerme
Başlangıç (Görev alımı)	Kontrol (Görevi yerine getirme)	Bitiş (Mükafatlandırılma)

Buradaki verilerin daha net anlaşılması için *RedAlert 2*⁷ve *FIFA*⁸ oyunlarına örnekseme amaçlı başvurabiliriz. Söz konusu oyunlardan ilk gruba dâhil olanlar, hemen başlarındaki videolardan da

¹Todorov’un özgül metodolojisi için bkz. TzvetanTodorov, “TheStructural Analysis of Narrative”, *Novel: A Forum on Fiction*, Vol: 3, 1969, p. 70-76. TzvetanTodorov, *Poetikaya Giriş*, Çev. Kaya Şahin, Metis Yayınları, İstanbul 2008. s. 12-13. TzvetanTodorov, *Fantastik: Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım*, Çev. Nedret Öztokat, Metis Yayınları, İstanbul 2012. s. 26-27.

²Contra Hard Corps, Konami şirketi tarafından 1994 yılında üretilmiştir.

³Call of Duty serisi, Activision şirketi tarafından 2003-2014 yılları arasında üretilmiştir.

⁴SnowBross, Capcom şirketi tarafından 1990 yılında üretilmiştir.

⁵Pinball serisi, Capcom şirketi tarafından ilk olarak 1989’da üretilmeye başlanmıştır.

⁶International Truck Racing, Zeppelin şirketi tarafından 1992 yılında üretilmiştir.

⁷CommandConquer: RedAlert serisi, WestwoodStudios tarafından 1996-2000 yılları arasında üretilmiştir.

⁸FIFA oyun serisi, EA Sports şirketi tarafından 1994-2015 yılları arasında üretilmiştir.

anlaşılabileceği gibi, Soğuk Savaş sonrası olası (veya “fantastik”) “Sovyet tehdidi”ne dikkat çeker ve “okur”unu (oyuncu) bu tehdidin boyutları ile ilgili bilgilendirdikten hemen sonra ondan bu durumu ortadan kaldırmasını ister. Gerekli “unite”ler (birimler) sayesinde “okur” da seviye seviye söz konusu tehdidi ortadan kaldırarak “şereflenir” ve sonunda, dünya adına “özgürlüğü kurtarabildiği” için madalyasını, yani en büyük mükâfatını alır. FIFA oyunlarında ise seçilen herhangi bir takım için alınacak herhangi bir kupa (lig kupası, Şampiyonlar Ligi kupası, UEFA kupası vs.) belirlenir ve oyuncu veya “okur”, bu kupaya doğru evrilen anlatı kurgusu içerisinde her bir seviyeyi (level) geçtikçe sıra atlayarak mükâfatlandırılmakla birlikte en son amaca da ulaştığında, yani finali de kazandığında en büyük mükâfata, yani kupaya ulaşır.

Görülüyor ki, bu tür oyunlarda iki tür mükâfatlandırma sistemi vardır. İlkini her seviyenin sonunda oyuncunun başarısına göre belirlenen “kısmi mükâfatlandırma”; ikincisi ise seviyelerin sonunda alınan “temel mükâfatlandırma” olarak betimleyebiliriz. Sözdizimi tek sıradan ibaret olan ve hedef belirlemesi büyük oranda oyuncuya bırakılan oyunlardaki mükâfatlandırma da doğal bir şekilde “göreceli mükâfatlandırma” olarak isimlendirilebilir.

Tam bu noktada hemen belirtmek gerekir ki, bazı oyunlarda söz konusu anlatsal önermelerin her biri net bir şekilde bulunmayabilir. Bu tür oyunlarda genellikle sıraları oluşturan birinci ve üçüncü anlatsal önerme ikinci anlatsal önermenin içinde gizli kalır. Söz konusu oyunların başlangıç ve bitişlerinde çeşitli görseller (resim veya video) bulunmadığı için oyuncu veya “okur”, görev alımı veya mükâfat aşamalarından geçmeksizin oyun kontrolüyle başlar ve bitirir. *CrazyTaxi*⁹, *Midtown Madness*¹⁰ gibi oyunlar bu tür oyunlara örnek olarak gösterebiliriz. Bu oyunlarda oyuncu, oyunun başında hiçbir video ile uyarılmaz ve dolayısıyla görev alımı konusunda oyuna başlarken net bir fikir sahibi değildir. Oyunun sonunda da aynı durumun geçerli olduğunu görebiliriz. Özellikle *Midtown Madness*, yukarıdaki gibi tek sıradan oluşan bir sözdizime sahip olmakla birlikte oyuncunun belirlediği hedef veya zamana bağlı kaldığı için böyle bir görev alımı veya mükâfatlandırma da oyuncunun kendi tasarrufunda kalır.

2. Materyal Görünüş

Edebi anlatılarda veya genel olarak dilbilimsel unsurlarda maddi bir nitelik arz eden “sözel görünüş” neyse, sanal oyunlardaki “materyal görünüş” de odur. Sözkonusu oyunların somut yanlarını görsel unsurlar, müzikler, videolar vs.-bu görünüşün başlıca elementleri olarak düşünebiliriz.

Sanal oyunların materyal görünüşleri hakkında düşünülebilecek iki temel husus vardır. Bunlardan ilki, doğal olarak en başta görselliği ile ön plana çıkan sanal oyunlarının materyal görünüşünde en önemli unsurun da yine görsel öğeler olmasıdır. Bu bağlamda, söz konusu oyunların diğer materyal unsurlarının (ses, müzik, video vs.) görsel unsurların yanında ikincil bir konumda bulunduğunu söyleyebiliriz. Çünkü herhangi bir oyuncunun oyun sırasında karşısına çıkan ve hatta onun oyuna yönelik değer yargılarını belirleyen en mühim unsur, görsel unsurlardır.

İkinci temel husus ise, sanal oyunların gelişen teknoloji ve bilişim süreci ile paralel bir şekilde materyal görünüşlerinin de sürekli yenileşmesi veya gelişmesidir. Bu, söz konusu oyunların sürümleri arasında olduğu kadar ayrı zamanlarda çıkan farklı oyunların arasında da somutluğu rahatlıkla gözlemlenen bir durumdur. Yaklaşık 15 yıllık bir zaman dilimi içerisinde birbiri ardına piyasaya sürülen *Age of Empires*¹¹ ve *RedAlert* oyunlarını bu bağlamda örnek olarak düşünebiliriz. Bu oyunların her sürümünde ses, görsel efektler ve kontrol noktaları ve bundan da fazla olarak görüntü kalitesi açısından bir yenilenme ve gelişme görülür. Gerek *Age of Empires* gerekse de *RedAlert* için özellikle hem ses hem de görüntü açısından 3D özelliğinin giderek netlik kazanması bu hususta dikkate çarpan başlıca gelişmelerden sayılabilir.

3. Anlambilimsel Görünüş

Sanal oyunların sıralarını ve buna bağlı anlatsal önermelerini içeren sözdizimsel görünüşünden ve onun somut yönünü içeren materyal görünüşten sonra bir diğer görünüşü ise, yukarıda da dile getirdiğimiz gibi, anlambilimsel görünüşdür. Todorov’un edebi eserlerin izleklerini çerçevelediğini belirttiği bu görünüşün sanal oyunlarda da aynı anlambilimsel çerçeveleme özelliğini taşıdığını söyleyebiliriz. Sözelimi bir FIFA oyunundan söz ediyorsak, onun temel izleğinin de futbol olduğunu dile getirebiliriz; ya da *CommandConquer* oyun serisini anlambilimsel açıdan ele aldığımızda en başta onun strateji/savaş olarak beliren izleğine değiniriz. Bunlar, söz konusu oyunların temel izlekleridir.

Sanal oyunlarda, doğal olarak, tıpkı edebi metinlerde olduğu gibi temel izleklerin yanında bazı yan-izlekler de vardır. Fakat söz konusu oyunlardaki yan izleklerin pek çoğu, ilk bakışta birbirinden farklı görünse de, evrensel bir niteliğe sahiptir. Üstelik bunlar, söz konusu oyunların “zararlı” addedilen yönlerinin hemen hemen büyük çoğunluğunu imler.

⁹CrazyTaxi serisi, Sega şirketi tarafından 1999-2007 yılları arasında üretilmiştir.

¹⁰Midtown Madness serisi, Microsoft şirketi tarafından 1999-2000 yılları arasında üretilmiştir.

¹¹Age of Empires serisi, Microsoft şirketi tarafından 1997-2014 yılları arasında üretilmiştir.

Strateji/savaş oyunlarından futbol oyunlarına, yarış oyunlarından para oyunlarına kadar pek çoğunda evrensel olan yan izleklerin başındasaldırğanlık,ölüm ve kavga izleği gelir. Bunlar arasında en önemlisi, zaman zaman ölüm ve kavga izlekleriyle bağlantılı bir şekilde karşımıza çıkan saldırganlık izleğidir. Bu tür oyunların “okur”u (oyuncusu) sözdizimsel sıralardan veya daha mikro şekilde anlatsal önermelerden her birini kat ederken genellikle bir şekilde saldırganlık veya türevi izleklere zemin oluşturan olay veya durumlarla karşılaşır. Sözelimi, bir savaş/strateji oyunu olan ve İkinci Dünya Savaşı’ndaki cepheleşmeleri konu alarak “okur”u bu cephelemlerden birinin “safında” savaşmakla mükellef kılan *WarFront*’da¹², sözdizimsel sıra boyunca onlarca düşman birimini yok edecektir; *GTA* serisine ait herhangi bir oyunda oyuncu silahlı veya silahsız karşısına çıkan –üstelik zaman zaman da keyfi bir şekilde öldürecek veya darp edecektir; Midtown Madness serilerinden birisinde oyuncu istediği anda istediği “yaya”yı ezebilecektir; hatta *FIFA* veya *Pro Evolution Soccer*¹³ oyunlarında oyuncu, “kırmızı kart” görmeyi göze alabildiği takdirde bir “furbolcu”yu sakatlamaktan geri durmayacaktır. Bunlardan da öte, *SuperMario*¹⁴ gibi “masum” olarak görülen ve esas olarak çocuk yaştaki oyunculara hitap eden bir oyunda dahi başkahrman Mario’yu yönlendiren oyuncu, onun aracılığıyla önüne çıkan düşmanı bazen “ezerek”, bazen ise “ateş topu”yla öldürerek yok etmek zorunda kalacaktır.

Tam bu noktada, J. A. C. Brown’un *Evolution of Society* adlı eserinde sosyolojik bir mahiyet kazandırdığı “frustration” (engellenme) (Brown, 1946: 73) kavramından hareketle, böyle oyunlar aracılığıyla bireylerdeki “saldırğanlık” (agression) dürtüsünün sanal ortamlara, yani “uygun nesnelere” (suitableobjects) yönlendirildiğini ve toplumsal açıdan bu tür oyunların yararlı bir işleve sahip olduğunu düşünebiliriz. Fakat unutulmamalıdır ki, söz konusu oyunların “okur”u olan özellikle çocuk yaştaki oyuncular, sanal olarak sahip oldukları güçleri gerçek hayata da aktarabilir ve onların aşırı derecede şiddete meyletmelerine de yol açabilir. Nitekim çizgi film kahramanlarına özendiği ve hayatın gerçekliği içerisinde kurgusal olanı devam ettirmeye yeltendiği bilinen bazı çocuk izleyiciler göz önünde bulundurulduğunda, bu durum daha net bir şekilde anlaşılabilir. Üstelik bu tarz oyunların, özellikle Batı-merkezli ülkelerde veya emperyal metropollerde üretildiği ve ideolojik formasyon işlevi ile bir anlamda –Althusser’in kavramlarıyla ifade edersek- “devletin ideolojik aygıtları”ndan (Althusser, 2014: 15-16) birini teşkil ettiğini de düşünürsek, söz konusu oyunlardaki saldırganlık olgusunun genel çerçevesi hususunda önemli bir gerçeğe de işaret etmiş oluruz.

SONUÇ

Saussure’ün dilbilim özelindeki özgül kuramından hareketle kurumsallaşan ve yaygınlaşan, AnthonyGiddens’in terminolojisinden hareketle ifade edersek “modern düşününsellik”in (Giddens, 2014: 42) içerisinde önemli bir paradigmayı imleyen göstergebilim, sanal oyunların “yapı”sını betimleme veya onun içsel bağınıtlarına ışık tutma hususunda önemli bir kuramsal çerçeve ve metot sunabilir.

TzvetanTodorov’un edebi-anlatsal eserlerin göstergebilimsel çözümlemesi amacıyla ortaya koyduğu özgül kuramından hareketle ve alanın özgüllüğü dikkate alınarak sanal oyunların göstergebiliminin oluşumuna yönelik kuramsal bir çerçeve ve metot önerisinde bulunmak mümkündür. Bu bağlamda sanal oyunlar, üç tür “görünüş”ün (sözdizimsel, materyal ve anlambilimsel) bileşimi bir gösterge olarak görülebilir ve bu meyanda onların “çözümleme”sine girişilebilir. Sözdizimsel görünüş oyunların “anlatı” unsurlarını ve içsel bağınıtlarını; materyal görünüşte ses, görsel efektler, videolar gibi “somut” unsurları; anlambilimsel görünüşte ise oyunların temel anlamsal göstergelerini içerir. Sanal oyunlara yönelik herhangi bir göstergebilimsel yaklaşım da işte bu görünüşlerin bileşimi çerçevesinde yol alabilir.

KAYNAKÇA

- ALTHUSSER, Louis (2014). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*, Çev. Alp Tümertekin, İstanbul: İthaki Yayınları.
- BROWN, J. A. C. (1946). *Evolution of Society*, London: Watts&Co.
- de SAUSSURE, Ferdinand (2014). *Genel Dilbilim Yazıları*, Çev. Savaş Kılıç, İstanbul: İthaki Yayınları.
- GIDDENS, Anthony (2014). *Modernliğin Sonuçları*, Çev. Ersin Kuşdil, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- JAMESON Fredric (2013). *Dil Hapishanesi: Yapısalcılığın ve Rus Biçimciliğinin Eleştirel Öyküsü*, Çev. Mehmet H. Doğan, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- RİFAT, Mehmet (2012). *Entelektüel Anlatıyı mı Savunuyorum?*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- YÜCEL, Tahsin (2008). *Yapısalcılık*, İstanbul: Can Yayınları.
- TODOROV, Tzvetan (2012). *Fantastik: Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım*, Çev. Nedret Öztokat, İstanbul: Metis Yayınları.
- TODOROV, Tzvetan (2008). *Poetikaya Giriş*, Çev. Kaya Şahin, İstanbul: Metis Yayınları.
- TODOROV, Tzvetan (1969). “The Structural Analysis of Narrative”, *Novel: A Forum on Fiction*, Vol: 3, 1969, p. 70-77.

¹²War Front: Turning Point, DigitalRealityşirketi tarafından 2007 yılında üretilmiştir.

¹³Pro Evolution Soccer serisiKonami şirketi tarafından 2001-2014 yılları arasında üretilmiştir.

¹⁴SuperMario serisi, ShigeruMiyamoto şirketi tarafından 1995-2015 yılları arasında üretilmiştir.