



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Grafik Anasanat Dalı

**VİDEO OYUNLARINDA DİJİTAL HİKÂYE ANLATICILIĞI VE GÖRSEL TASARIM:
BİR OYUN KONSEPT TASARIMI**

Ozan HİNDİSTAN

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2023



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

VİDEO OYUNLARINDA DİJİTAL HİKÂYE ANLATICILIĞI VE GÖRSEL TASARIM:
BİR OYUN KONSEPT TASARIMI

Ozan HİNDİSTAN

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2023

VİDEO OYUNLARINDA DİJİTAL HİKÂYE ANLATICILIĞI VE GÖRSEL TASARIM: BİR OYUN KONSEPT TASARIMI

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi. Seza SOYLUÇİÇEK VURGUN

Yazar: Ozan HİNDİSTAN

ÖZ

Video oyunlarında hikâye/anlatı akademik alanda ve sektörde önemli bir tartışma konusudur. Görüşlerin büyük bir çoğunluğu oynanış (video oyunlarını deneyimleme şekli) ve hikâyenin tamamen zıt düştüğünü ve bir araya gelemeyeceklerini savunmaktadır. Ancak giderek artan sayıda oyun araştırmacısı bu doğrudan karşılaştırmanın araştırmaları ilerletmediğini söylemektedir. Bu araştırmacılara göre oynanış, bütünüyle özgün bir deneyim olarak incelenmelidir, ancak bu şekilde hikâyenin varlığı tartışılabilir. Bu görüş etrafında literatüre önemli kazanımlar yapılmıştır ve yeni perspektifler oluşmuştur. Video oyunlarını özgün bir tür olarak incelemek ve anlamak görsel tasarım literatürü açısından önemlidir. Çünkü görsel deneyim, oynanış deneyiminin önemli bir parçasıdır.

Birinci bölümde, insan iletişiminin bir parçası olarak hikâye kavramı ve hikâye anlatıcılığı kültürü araştırılmıştır. Hikâyeler oluşturmak ve anlatmak bütün insanların temel ihtiyaçlarından biridir. Ancak hikâye anlatıcılığı sürekli değişmektedir. Dijital teknoloji, hikâye anlatıcılığını toplumun her kesimine yaymıştır. Hikâye anlatıcılığı, teknoloji ve iletişimin kesişim noktası olarak dijital dünyalar tanımlanmıştır. Medyalar arası hikâye anlatıcılığı, hikâye kültürünü tamamen değiştirmiştir

İkinci bölümde, video oyunları özgün özellikleriyle tanımlanmıştır ve özgün anlatı teorileri incelenmiştir. Video oyunları, kurallarla inşa edilen dijital dünyalardır. Oyuncu kurallarla etkileşime geçer ve oynanış gerçekleşir. Teorisyenlere göre video oyunlarındaki özgün anlatı, oyunun dünyasını anlama sürecinin kendisidir. Buna göre özgün anlatı teorileri oluşturulmuştur. Özgün anlatı teorilerinde görsel deneyimin rolü tartışılmıştır.

Üçüncü bölümde, bölüm tasarımı teorisinde anlatı ve görsel tasarımın rolünden bahsedilmiştir. Video oyunu bölüm tasarımı teorileri eğlenceli bir oynanış tasarımı oluşturmak üzerine kurulmuştur. Ancak anlatı ve görsel tasarım eğlenceli bir oynanışın parçası değildir. Halbuki eğlenceli bir oynanış için ortaya atılan teoriler video oyunlarında özgün anlatı prensipleriyle paralellik göstermektedir. Yapılan vaka analizleri de anlatı bağlamında görsel tasarımın deneyimi ne kadar etkilediğini göstermektedir.

Dördüncü bölüm tezin uygulama çalışmasına ayrılmıştır. Geleneksel bir video oyunu konsept tasarımından farklı olarak oynanışa daha yakın bir konsept tasarımı yapılmıştır. Bir video oyunu hikâyesi oluşturulmuştur. Özgün anlatı başlıklarına göre karakter, mekân, mekanik gibi unsurlar belirlenmiştir. Anlatı bağlamında görsel tasarımın potansiyelini keşfetmek üzere çizimler yapılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Video oyunları, Dijital hikâye anlatıcılığı, Video oyunlarında özgün anlatı, Görsel tasarım, Konsept tasarımı.

DIGITAL STORYTELLING AND VISUAL DESIGN IN VIDEO GAMES: A GAME CONCEPT DESIGN

Supervisor: Asst. Prof. Seza SOYLUÇİÇEK VURGUN

Author: Ozan HİNDİSTAN

ABSTRACT

Story/narrative in video games is a significant subject of discussion in academic environment. Gameplay (the way of experiencing a video game) confronts totally if compared with traditional storytelling. Increasing number of game researchers decided not to dwell on directly comparing gameplay and storytelling. Instead of that, they conveyed, studies should focus on the unique nature of gameplay. It can be said that this manner brought new matters of debate to game studies. Therefore, same manner should provide new perspectives to visual design area as well. Because visual experience is an important part of gameplay.

In the first chapter, story concept as a part of communication and the storytelling culture were researched. Creating and listening to stories is a need for every human being. But storytelling constantly evolves. Digital technology spread storytelling to all segments of society. Digital worlds are defined as the intersection point of storytelling, technology and communication. Transmedia storytelling has completely changed storytelling culture.

Second chapter is about understanding video games as a unique genre. Video games are defined by their unique characteristics. Video games are digital worlds built by rules. Players interact with rules and thus the gameplay occurs. According to theorists, the unique narrative in video games is the process of understanding the game's world itself. In this way, unique narrative theories were conveyed. The role of visual experience in unique narrative theories is discussed.

In the third chapter, the role of narrative and visual design in video game level design theory examined. Level design theories are built around creating a fun gameplay design. But narrative and visual design are not considered as parts of the fun gameplay. However, research shows that fun gameplay design theories have significant similarities with unique narrative principles in video games. Case studies show that visual design in the context of narrative is essential for unique narrative experience.

Fourth chapter is dedicated to thesis project. Unlike a traditional video game concept design, a concept design closer to gameplay has been made. A story has been created to begin with. Elements such as characters, places and mechanics were determined according to the unique narrative titles. Drawings were made to explore the potential of visual design in the context of the narrative.

Keywords: Video games, Digital storytelling, Unique narrative in video games, Visual design, Concept design.

TEŐEKKÜR

Öncelikle tez alıőması boyunca bilgisi, vizyonu ve tecrübesiyle bana yol gösteren kıymetli danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi. Seza SOYLUÇİÇEK VURGUN'a teşekkürlerimi sunarım. Tez alıőmasının tamamlanmasında yaptığı katkılar için minnettarım.

Değerli görüş ve değerlendirmeleriyle yaptıkları katkılar için değerli hocalarım ve jüri üyelerim Do. Banu BULDUK TÜRKMEN ve Dr. Öğr. Üyesi Serra SEZGİN'e;

Sonsuz sevgileri, sabırları ve destekleri için annem, Semra HİNDİSTAN ve babam, Mehmet Ali HİNDİSTAN'a;

Verdiği ilhamla her zaman yanımda olduğu için sevgilim Serenay GÜNAL'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ	i
ABSTRACT.....	iii
TEŞEKKÜR.....	v
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	vi
GÖRSELLER DİZİNİ.....	viii
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: HİKÂYE ANLATICILIĞININ DİJİTALE GEÇİŞİ	8
1.1 Hikâye Anlatıcılığı.....	9
1.2 Dijital Teknoloji ve Hikâye Anlatıcılığı.....	14
1.3 Modern Hikâye Anlatıcılığı	21
2. BÖLÜM: VİDEO OYUNLARINDA ÖZGÜN ANLATI.....	27
2.1 Video Oyunlarının Özgün Özellikleri.....	28
2.1.1 Etkileşim	30
2.1.2 Kurallar	33
2.2 Video Oyunu Deneyiminde Anlatı Bağlamında Görsel Tasarım.....	38
2.3 Özgün Hikâye Anlatıcısı Olarak Video Oyunu Dünyaları.....	43
2.3.1 Çağrışımçı Anlatı	44
2.3.2 Bölgesel Anlatı.....	48
2.3.3 Gömülü Anlatı	54
2.3.4 Ortaya Çıkan Anlatı	57
3. BÖLÜM: VİDEO OYUNU BÖLÜM TASARIMINDA HİKÂYE BAĞLAMINDA KONSEPT TASARIMI.....	62
3.1 Video Oyunu Bölüm Tasarımı	63
3.1.1 Bölüm Tasarımı ve Anlatı	70
3.1.2 Bölüm Tasarımı ve Görsel Tasarım	76
3.1.3 Video Oyunlarında Konsept Tasarımı.....	87
3.2 Vaka Analizleri	92
3.2.1 Elden Ring	93
3.2.2 Blasphemous.....	99
3.2.3 Batman: Arkham Asylum	104
3.2.4 The Legend of Zelda: Breath of the Wild	108

3.3	Değerlendirme.....	112
4.	BÖLÜM: OYUN KONSEPT TASARIMI UYGULAMASI	114
4.1	Oyunun Hikâyesi	115
4.2	Oyun Konsept Tasarımı	122
SONUÇ	170
KAYNAKLAR	172
ETİK BEYANI	178
ORİJİNALLİK RAPORU	179
ORIGINALITY REPORT	180
YAYINLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	181

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. <i>Endless Forest</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2009.....	19
Görsel 2. <i>Super Mario Odyssey</i> oyunundan ekran görüntüsü. Oyuncuya ne yapacağını söylemeyen, oyuncunun etkileşime geçmesi için bekleyen bir video oyunu dünyası. 2017.	31
Görsel 3. <i>Grand Theft Auto 5</i> oyununda oyuncular tarafından yapılan bir pistin ekran görüntüsü. 2021.....	36
Görsel 4. <i>Star Wars Jedi: Fallen Order</i> oyunundan ekran görüntüsü, Star Wars hikâye dünyasının hayranların tanıdığı bir bölge. 2020.	45
Görsel 5. <i>Cupheads</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2021.	46
Görsel 6. <i>Hollow Knight</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2017.....	49
Görsel 7. <i>Batman: Arkham Origins</i> oyunundan ekran görüntüsü. Görünmez duvar kullanarak oyun dünyası sınırlandırılmış, yanlış oluşturulan görsel izlenimle deneyim zarar görmüştür. 2014.	52
Görsel 8. <i>Bioshock</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2015.....	55
Görsel 9. <i>Bioshock</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2014.....	56
Görsel 10. <i>Minecraft</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2011.....	58
Görsel 11. <i>Rogue</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2023.....	64
Görsel 12. <i>Super Mario Bros.</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2023.....	65
Görsel 13. Gök gürlemesi tanrısının saraya saldırısı / The Thunder God attacks the palace. 1219.	66
Görsel 14. <i>Doom</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2022.....	67
Görsel 15. <i>Assassin's Creed Origins</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2018.....	68
Görsel 16. <i>Metal Gear Solid V</i> oyununun başındaki sekanstan ekran görüntüsü. 2015.....	71
Görsel 17. <i>Noita</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2021.	73
Görsel 18. <i>Mass Effect</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2018.....	74
Görsel 19. <i>Sniper Elite 5</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2022.	77
Görsel 20. <i>Borderlands 3</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2019.	78
Görsel 21. <i>Borderlands 3</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2019.	79

Görsel 22. <i>Batman Arkham City</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2021.....	80
Görsel 23. <i>Batman Arkham Asylum</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2018.	82
Görsel 24. <i>Just Shapes&Beats</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2023.	83
Görsel 25. <i>Moonscars</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2022.	83
Görsel 26. <i>Dead Space</i> oyunundan ekran görüntüsü üzerine yapılan açıklamalar. 2020.....	85
Görsel 27. Dylan Choonhachat. Fevertown adlı bir proje için konsept tasarımı. 2019.	89
Görsel 28. Dylan Choonhachat. Fevertown adlı bir proje için illüstrasyon. 2019.	89
Görsel 29. <i>Gears of War</i> oyunu için yayınlanmış bir konsept tasarımı. 2012.	91
Görsel 30. <i>Elden Ring</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2022	94
Görsel 31. <i>Elden Ring</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2022.....	94
Görsel 32. <i>Elden Ring</i> oyunundan ekran görüntüsü. 2022.....	95
Görsel 33. <i>Elden Ring</i> 'in başlangıç anından ekran görüntüsü. 2022.	96
Görsel 34. <i>Elden Ring</i> 'deki Ülserli Ağaç Ruhu düşman karakteri. 2023.	97
Görsel 35. <i>Elden Ring</i> dünyasında yer altına gömülmüş eski ağaç (solda) ve Altın Düzen'in parazit ağacı (sağda). 2023.	98
Görsel 36. <i>Blasphemous</i> 'da Kömürden Çehreli Hanımımız karakteri için yapılan konsept tasarımları. 2019.	100
Görsel 37. <i>Blasphemous</i> 'ta manastırın bulunduğu karlı dağda geçen bölümün konsept tasarımı. 2019.	101
Görsel 38. <i>Blasphemous</i> 'ta depo bölümünde bulunan tablo. 2021.....	102
Görsel 39. <i>Blasphemous</i> 'ta tablonun arkasındaki Jocinero karakterinin konsept tasarımı. 2019.....	102
Görsel 40. <i>Batman Arkham Asylum</i> 'dan ekran görüntüsü. 2008.	105
Görsel 41. <i>Batman Arkham Asylum</i> oyunundan alınan ekran görüntüsü. 2017.	106
Görsel 42. <i>Batman Arkham Asylum</i> oyunundan alınan ekran görüntüsü. 2011.	106
Görsel 43. <i>Batman Arkham Asylum</i> oyunundan alınan ekran görüntüsü. 2013.	107
Görsel 44. <i>BotW</i> oyununun haritası, mavi çember başlangıç alanı, kırmızı çember Hyrule kalesi. 2017.	109
Görsel 45. <i>BotW</i> oyunundan alınan ekran görüntüsü. 2020.	109

Görsel 46. <i>BotW</i> oyunundan Link'in anılarından birini tetikleyen nokta. 2017.	110
Görsel 47. <i>BotW</i> oyununun dünyasındaki bir bulmaca. 2020.	111
Görsel 48. Gaul karakter konsept tasarımı.	123
Görsel 49. İstil karakter konsept tasarımı.	124
Görsel 50. Volka karakter konsept tasarımı.	125
Görsel 51. Karakter konsept tasarımları paftası.	126
Görsel 52. Kale bölümü anlatıları.	127
Görsel 53. Kale bölümü konsept çalışması	129
Görsel 54. Taştan deney masaları.	130
Görsel 55. Fırının deposu ve çalışma masası.	131
Görsel 56. Araştırma masaları, camdan ve bakırdan şişeler.	131
Görsel 57. Fırın ve metal eşyalar.	132
Görsel 58. Duvardaki küçük hücreler.	132
Görsel 59. Üç köşeli deney mekanizması.	133
Görsel 60. Çalışma masası ve metal hücreler.	134
Görsel 61. Köşedeki raflar ve eşyalar.	134
Görsel 62. Odanın sonundaki gizli geçit.	135
Görsel 63. Depo odası ve duvar çizimleri	135
Görsel 64. Mağara bölümü anlatıları	137
Görsel 65. Mağara bölümü konsept çalışması.	139
Görsel 66. Mağaranın derme çatma limanı ve batık gemi.	140
Görsel 67. Değerlendirmek üzere ayrılan gemi parçaları.	140
Görsel 68. Kumaş parçalarından yataklar ve perdelerle primitiv bir kamp.	141
Görsel 69. Kampın dışı ve bariyerler	141
Görsel 70. Limanın üst kısmı ve tapınak parçalarının taşındığı yer.	142
Görsel 71. Tapınak inşaatı.	142
Görsel 72. Dagon'un putu.	143
Görsel 73. Eski köprü'nün sonundaki tehlikeli alan.	144
Görsel 74. Mağaranın kıyısı ve Volka'nın eşyaları.	144
Görsel 75. Tapınak anlatıları.	145
Görsel 76. Tapınak bölümü konsept çalışması.	147

Görsel 77. Tapnağın büyük salonu ve Dagon'un sureti.	148
Görsel 78. Tapınağın zarar görmemiş hali.	148
Görsel 79. Tapınağın koridorları.	149
Görsel 80. Kuluçka odası.	149
Görsel 81. Kabus odası ve yakalanan İstil sanrısı.	150
Görsel 82. Kabus odası ve yenilmiş Magon ordusu.	150
Görsel 83. Gaul'un Volka'yla yüzleştiği oda.	151
Görsel 84. Kale bölümü paftası.	152
Görsel 85. Mağara bölümü paftası.	153
Görsel 86. Tapınak bölümü paftası.	154
Görsel 87. Belirli bir alan içerisindeki elementleri uzaktan tetikleme senaryosu.	156
Görsel 88. Belirli bir alan içerisindeki <i>başarısız deneyleri</i> çarpıştırarak yeni bir elemente dönüştürme senaryosu.	157
Görsel 89. Yerdeki elementi yakındaki düşman karakterle çarpıştırma senaryosu.	157
Görsel 90. Yerde duran elementlerin üzerinden geçerek kalkanda muhafaza etme ve yeni bir elemente dönüştürme senaryosu.	158
Görsel 91. Yerde duran elementi yakındaki kristalle çarpıştırarak kristali parçalama senaryosu. Kristalin arkasında saklı olan üç farklı senaryo.	159
Görsel 92. Düşman karakter saldırısının kalkanla engellenmesi ve kalkanda muhafaza edilen elementlerin bir tepkimeye yol açması senaryosu.	160
Görsel 93. Yerde duran elementin düşman siyacı karakter tarafından tetiklenmesi ve Gaul'a karşı kullanılması.	160
Görsel 94. Mağara bölümünün kristallerle kaplı olan hali (solda) ve kristallerin olmadığı ve her şeyin ortaya çıktığı hali (sağda).	162
Görsel 95. Pusuya düşürülmüş Magon askerini kurtarma senaryosu.	163
Görsel 96. Köşeye sıkışmış Magon askeri.	164
Görsel 97. Askeri kurtarmak için aşılması gereken engeller.	164
Görsel 98. İstil'i kurtarma senaryosu.	165
Görsel 99. Yakalanmış ve tutsak edilmiş İstil.	166
Görsel 100. Oyunun ana akışında karşılaşılan bir eşya.	168
Görsel 101. Dagon'un gizli eşyası.	168

Görsel 102. Gaul'un normal hali (solda) ve Dagon'a teslim olmaya başlayan Gaul (sağda)..... 169

GİRİŞ

Video oyunlarında hikâyenin varlığı uzun zamandır araştırılan ve tartışılan bir konudur. Hikâye anlatıcılığı sözlü, yazılı ve görsel medyalarda yüzyıllardır gelişen bir kültürdür. Doğal olarak bu kültür de gelişerek geniş bir kaynak (literatür) oluşmuştur. Bu literatürü “*Geleneksel anlatı*” olarak isimlendirmek mümkündür. Geleneksel anlatı, yazarın kontrolündedir. Yazar bilinçli bir şekilde, belirli bir etkiyi bırakmak için olayları sıralar ve hikâyeyi oluşturur. Geleneksel anlatıda hikâye, olayların birer yapboz parçası gibi bir araya getirildiği uyumlu bir bütündür. Roman, film, tiyatro oyunu bu anlatıya örnek verilebilir. Video oyunları geleneksel anlatıya ters düşmektedir. Video oyunları sadece oyuncunun etkileşimiyle ilerler, yani kontrol oyuncudadır. Oyuncunun aktif katılımıyla olaylar gerçekleşir ve birbirine bağlanır. Yani video oyunları hikâye anlatıcısı olarak değerlendirildiğinde temel özelliklerinden dolayı geleneksel anlatıya uymamaktadır.

Oyun araştırmacılarının ve yapımcıların çoğu video oyunlarında hikâyenin ancak geleneksel anlatıya ait araçlarla oyuncuya aktarıldığını söylemektedir. Sinematik¹ ve metinler oyunlarda sıkça başvurulan araçlardır. Dramatik elementler, diyaloglar, karakter gelişimleri gibi hikâyeyi ilerleten ve zenginleştiren unsurlar sinematik ve metinler aracılığıyla sunulmaktadır. Aynı düşüncelere göre oynanış ise “eğlence” kavramı üzerine kurulan bir deneyimdir ve hikâye deneyiminin bir parçası olamaz. Ancak bu zıtlıklara rağmen video oyunlarında özgün hikâyenin varlığını araştıran akademisyenler giderek artmaktadır. Bu araştırmacılar video oyunlarını geleneksel anlatıyla karşılaştırmak yerine özgün bir tür olarak kabul etmek gerektiğini savunmaktadır. Bu nedenle video oyunları, sinematik ve oynanış olarak ayırmadan bütün bir deneyim olarak incelenmektedir. Oynanışa odaklanılarak video oyunlarını diğer türlerden ayıran özellikler tanımlanmaktadır. Bu nedenle video oyunlarında “özgün” hikâye ifadesi kullanılmaktadır. Video oyunlarında özgün hikâye araştırmalarının video oyunu literatürünü zenginleştirdiği ve ilerlettiği görülmektedir. Buradan yola çıkarak bu tez çalışması video oyunlarında özgün anlatı araştırmalarına

¹ “Ara sinematik” veya “Oyun içi film” olarak adlandırılan, genellikle oyun içi grafikleri kullanarak yapılan filmlerdir.

görsel tasarım perspektifinden yaklaşmak için yapılmıştır. Çalışma aracılığıyla video oyunlarında görsel tasarım ve konsept tasarımı alanına özgün kazanımlar yapmak beklenmektedir.

Bahsedildiği üzere video oyunlarında özgün hikâyenin varlığı akademik alanda ve sektörde yeni bir konudur. Bu nedenle oyun araştırmacıları genellikle dışarıdan bir gözle, oyuncu gözünden teorilerini oluşturmaktadır. Benzer şekilde bu araştırmada da konuya dışarıdan bir perspektifle yaklaşılmaktadır. Yani video oyunu yapım sürecinden değil, hikâyelerin ne olduğundan yola çıkılmıştır ve oyun yapım sürecine doğru ilerlenmiştir. Böylece video oyunlarını daha iyi anlamak hedeflenmiştir. Hikâyeler çok uzak geçmişten beri insanın iletişiminin bir parçasıdır. İnsan beyni çevresini, dünyayı ve yaşamı anlamlandırmak için hikâyeler üretir. Doğal olarak hikâye anlatıcılığı en başından beri insanın varlığının ve kültürünün bir parçasıdır. Dijital teknoloji sayesinde hikâye anlatıcılığı değişime girmiştir. Yüzyıllardır gelişmekte olan hikâye anlatıcılığında pasif rol alan dinleyici dijital teknoloji sayesinde aktif rol almaya başlamıştır. İnsanlar bireysel hikâyelerini keşfetmek ve paylaşmak için motive olmuştur. Bu durum tasarımcının da rolünü değiştirmiştir. Tasarımcının rolü, aktif tüketicinin kendi hikâyelerini üreteceği dijital alanları üretmektir. Böylece dijital dünyalar ortaya çıkmıştır ve video oyunları da birer dijital dünyadır.

Doğal olarak kısa sürede değişen hikâye anlatıcılığı yüzyıllardır sözlü, yazılı, görsel eserlerle gelişen geleneksel anlatı literatürüne ters düşmektedir. Bu nedenle birçok araştırmacıya göre yeni hikâye anlatıcılığını tasarlamak ve video oyunlarını anlamak için geleneksel anlatı prensiplerinin terk edilmesi gerekmektedir. Böylece video oyunlarının özgün özelliklerini tartışmak mümkündür. Araştırmacılar bu özelliklere dayanarak yeni anlatı teorileri oluşturmuştur. Görsel tasarımın bu perspektifle ele alınmaktadır ve yeni anlatı teorilerindeki rolü incelenmektedir. Benzer şekilde video oyunu bölüm tasarımı teorileri de araştırmacının konusu olmuştur. Bu teorilere göre anlatı ve görsel tasarım, eğlenceli bir oynanış deneyimi için gerekli görülmemektedir. Ancak bölüm tasarımı prensipleri incelendiğinde görsel tasarımın birçok anlama aracılığı ettiği görülmektedir. Yani akademisyenlerin ve yapımcıların büyük çoğunluğu tarafından

video oyunları bir bütün olarak görülmemektedir. Hikâye sinematikler aracılığıyla verilebilir, oynanış sadece eğlence üzerine kuruludur ve görsel tasarım estetiği oluşturmak için kullanılmalıdır çünkü fazla kullanımı oynanışa potansiyel bir tehdittir. Ancak vaka analizleri de göstermektedir ki bazı yapımcılar video oyunlarında özgün anlatının ve görsel bağlamın farkındadır. Çalışmada bahsedilen özgün anlatı türleriyle bağlantı kuran etkili bir görsel dil kullanıldığı görülmüştür. Video oyunu ve dijital hikâye kültürleri henüz olgunlaşmaktan çok uzaktırlar. Ancak değişimi görmek ve yeni tanımları oluşturmak tasarımcının görevidir. Buna göre bir bölüm konsept tasarımı uygulaması yapılmıştır. Oynanışa olabildiğince yakın bir tutum izlenmiştir. Böylece bölüm tasarımları, oyun mekanikleri, karakterler ve oynanış anları aracılığıyla tezde savunulan özgün anlatı bağlamında görsel tasarım uygulanmıştır.

YÖNTEM

Çalışmada nitel araştırma yöntemi ışığında teorik altyapı kurulmuştur. Türkçe ve İngilizce dilinde kitaplar, tezler ve makalelerden yararlanılmıştır. Video oyunlarında hikâyenin varlığı tartışmalarına farklı bir yaklaşım kazandırmaya çalışılmıştır. Hikâyenin insan varlığındaki yeri ve dijital teknoloji ortamında hikâye anlatıcılığından başlayarak video oyunu tasarım sürecine ilenmiştir. Bu şekilde yeni bir perspektif ortaya koymak ve literatüre katkı yapmak hedeflenmiştir. Literatür taraması yapılarak video oyunlarını daha iyi anlamak için bir temel oluşturulmuştur. Hikâye anlatıcılığı hem insan varlığındaki yeri hem de toplumdaki ve kültürdeki yeri olarak ele alınmıştır. Sonrasında dijital teknoloji ortamında hikâye anlatıcılığının gelişiminden bahsedilmiştir. Video oyunları da dijital teknoloji ürünü olduğu için dijital hikâye anlatıcılığı ve topluma etkisi paralel şekilde ele alınmıştır.

Oluşturulan temele dayanarak video oyunlarının özgün özellikleri tanımlanmıştır. Bu tanımlamalar yine literatür taraması aracılığıyla yapılmıştır. Video oyunları anlatı aracı olarak incelenirken, özgün anlatı üzerinde durulmuştur. Çünkü video oyunlarında anlatı tartışmalarının asıl noktası oynanış aracılığıyla deneyimlenen, yani kontrolün yazarda değil oyuncuda olduğu bir anlatıyı keşfetmektir. Özgün anlatılarla ilgili ortaya atılan

teoriler başlıklar halinde verilmiştir. Bu noktada özgün anlatıda görsel tasarımın yeri incelenmiştir. Bunun için literatür taramasıyla video oyunlarında görsel deneyimin nasıl ortaya çıktığı ve görsel hikâye anlatıcılığının gelişimi açıklanmıştır.

Bulgulara göre video oyunlarındaki deneyim kontrol edilemez ve buna göre özgün anlatım oyuncunun içsel anlatımıdır. Oyuncunun içsel deneyimi kontrol edilemese de oyuncunun içinde bulunduğu video oyunu dünyası tasarımcılar tarafından oluşturulmaktadır. Buna göre çalışmanın devamında tasarımcıların rolünü anlamak üzere yöntem belirlenmiştir. Bölüm tasarımı alanına odaklanılmıştır, çünkü video oyunun dünyasını oluşturan temel parçalar bölümlerdir. Literatür taramasıyla bölüm tasarımı teorilerinde anlatı ve görsel tasarımın yeri belirlenmiştir. Bulgular vaka analizleri yapılarak sektörde başarı sağlamış video oyunlarında anlatı bağlamında görsel tasarımın kullanımıyla karşılaştırılmıştır. Uygulama projesi olarak, çalışmanın bulguları temel alınarak konsept tasarımları yapılmıştır. Bir video oyunu hikâyesi oluşturulmuştur. Geleneksel konsept tasarımına kıyasla video oyununun bölümlerine ve oynanışına daha yakın tasarımlar yapılmıştır. Böylece anlatı bağlamında görsel tasarım ve oynanış deneyiminin paralel şekilde tasarlandığı bir uygulama ortaya çıkmıştır.

AMAÇ

Video oyunları, yapıları gereği modern dünyanın iletişim ve tasarım tartışmalarında önemli bir konu haline gelmiştir. Dijital teknoloji etkisinin geleneksel literatürle zıt konumlarda olduğunu söylemek mümkündür. Bu nedenle araştırmacıların çoğu video oyunlarını geleneksel literatürle doğrudan karşılaştırmaktadır ve sonuç alamamaktadır. Ancak giderek artan sayıda akademisyen geçmişteki tanımlara bağlı kalmadan yeni iletişim ortamını ve video oyunlarını incelemektedir. Böylece yeni perspektifler ve yeni tasarım problemleri ortaya çıkmaktadır. Görece kısa bir süredir insanın hayatında bulunan dijital iletişim ortamı tasarımcılar tarafından tanımlanmayı talep etmektedir. Bu araştırmanın amacı da video oyunlarını özgün birer hikâye anlatma aracı olarak ele almak ve böylece hem dijital hikâye anlatıcılığı ortamındaki hem de video oyunu yapım

sürecindeki tasarım problemlerinden bahsetmektir. Aynı zamanda video oyunlarına özgün bir perspektiften yaklaşarak görsel bir hikâye anlatma türü olarak değerlendirmek hedeflenmiştir.

SINIRLILIKLAR

Araştırmanın büyük çoğunluğu hikâye ve video oyunu arasındaki ilişkiyi keşfetmek üzerinedir. Bunun için hikâye ve dijital hikâye anlatıcılığı geniş bir çerçevede incelenmiştir. Hikâyelerin insan varlığında büyük bir yeri olduğunu söylemek mümkündür. Araştırma kapsamında ise hikâye kavramı kültürel bağlamda sınırlandırılmıştır. Video oyunlarını anlamak için dijital teknoloji ve hikâye anlatıcılığını araştırmanın doğru kapsamı sağlayacağı düşünülmüştür. Dijital teknolojinin hikâye ve iletişim kavramlarında büyük değişimlere sebep olmuştur. Bu yüzden video oyunları bağlamında yakınsama ve medyalar arası hikâye anlatıcılığı kavramlarına odaklanılmıştır. Bu başlıklarla video oyunlarını özgün birer tür olarak ele almak için yeterli teorik alt yapının kurulu olduğuna inanılmıştır. Ardından video oyunları özgün özellikleriyle tanımlanmıştır ve özgün anlatı teorilerine yer verilmiştir. Bu teoriler henüz literatürde genel geçer bir tanıma sahip değildir. Bu yüzden bütün teoriler Jenkins'in dört anlatı başlığı altında toplanmıştır. Özgün anlatılar, deneyimi bütünsel olarak ele almaktadır ve çok geniş kapsamlara sahiptir. Bu nedenle video oyunu deneyiminde anlatı bağlamında görsel tasarımın yeri ve sınırları tanımlanmıştır. Araştırmanın devamında da bu sınırlar rehber olmuştur. Özgün anlatılarla ilgili elde edilen bulgular video oyunu tasarım süreciyle karşılaştırılmıştır. Oynanış deneyimi sektörel anlamda da geniş bir literatüre sahiptir. Bölüm tasarımı alanının bu konuda özelleşmiş olduğu tespit edilmiştir. Böylece özgün anlatılar, bölüm tasarımı teorileriyle karşılaştırılmıştır. Uygulama projesinde ise geleneksel anlamda bir video oyunu konsept tasarımı çalışmasının yeterli olmayacağına karar verilmiştir. Oynanışın kendisine daha yakın ve daha detaylı bir konsept çalışması yapılmıştır. Proje, "oyun konsept tasarımı" olarak adlandırılmıştır. Oyunun yazılımının yapıp çalışır hale getirilmesi amacı olmadığı için hiçbir teknik sınırlama yoktur. Bu yüzden de geniş kapsamlı bir video oyunu dünyası tasarlanmıştır. Özgün anlatıların konsept tasarımı bağlamında potansiyeli incelendiği

için oyun konseptinin belirli noktalarından çizimler yapılmıştır. Bu çizimler yine Jenkins'in anlatı başlıklarıyla sınırlandırılmıştır.

LİTERATÜR TARAMASI

Hikâye kavramı, video oyunu çalışmalarında önemli bir yere sahiptir. Bu tez çalışmasında da oynanış ve hikâye arasındaki ilişkiyi kurmak için en temelden, yani hikâye kavramının tanımından başlanmıştır. Gotschall, hikâye kavramının en eski toplumlardaki yerini tanımlamış ve modern toplumla karşılaştırmıştır. Campbell ve Moyers, Sütçü hikâyelerin insan hayatındaki önemli fonksiyonlarını ifade etmişlerdir. Sürekli olarak anlam arayışında olan insan hikâye oluşturma ve dinleme ihtiyacındadır. Bu durum kolektif iletişim ve bilginin en temelidir. Hikâye, kuşkusuz insan hayatının temel bir parçası olarak kalacaktır ancak hikâye anlatıcılığı değişim içindedir. Dijital teknolojiyle büyük bir değişim yaşanmıştır ve video oyunları bunun bir parçasıdır. Lambert, dijital teknoloji sayesinde hikâye anlatıcılığının en sıradan insana bile nasıl ulaştığını ifade etmiştir. Murray, bu konuda akademik ortamda mihenk taşı kabul edilen bir araştırma yapmıştır. Dijital teknolojinin, iletişimin ve hikâye anlatıcılığının bir araya geldiği noktayı dijital dünyalar olarak tanımlamıştır. Güngör, Jenkins, Grant ve Meadows dijital hikâye anlatıcılığını anlayabilmek için geleneksel literatürün terk edilmesi gerektiğini söylemektedir. Modern hikâye anlatıcılığı kendi özellikleriyle değerlendirilmelidir, bu bağlamda yakınsama ve medyalar arası hikâye anlatıcılığı kavramları üzerine araştırmalar yapmışlardır. Video oyunlarını diğer türlerden ayıran özgün özellikleri vardır ve modern hikâye anlatıcılığının en güncel ürünü olarak incelemek mümkündür. Aarseth video oyunu dünyalarında oyuncunun aktif katılımını temel alan araştırmalar yapmıştır. Oyuncunun katılımı, video oyunlarının gerçekleşmesi için gereklidir. Bembeneck ve Mukherjee, video oyunları birer dijital dünya olarak ele alındığında kurallarının ne kadar geniş kapsamlı olduğunu ifade etmiştir. Anthropy ve Clark, görsel tasarım ve hikâye anlatıcılığı arasındaki ilişkiyi yola çıkarak video oyunlarında hikâyenin varlığına özgün bir perspektif getirmişlerdir. Jenkins, Nitsche ve Ulaş video oyunlarındaki özgün anlatıyı tanımlamak üzerine çalışmalar yapmıştır. Jenkins, kılavuz sayılabilecek anlatı başlıkları ortaya koymuştur.

Arařtırmalara bakıldıđında oynaniř, anlatı ve video oyunu dñnyalarını bir araya getiren alanın video oyunu bñlüm tasarımı (video game level design) olduđu görñlmektedir. Byrne ve Burgun, bñlüm tasarımında “eđlenceli” oynaniř tasarımı üzerine geniř bir teorik altyapı oluřturan alıřmalar yapmıřtır. Genel görñř olarak bu alıřmadaki bulgularla uyuřmasa da aslında “eđlenceli” oynaniř prensipleri özđün anlatı tanımlarıyla birok paralellik göstermektedir. Anthropy ve Clark, Dillon, Kremers gibi yazarlar, video oyunu tasarımıyla ilgili daha modern ve özđün alıřmalar ortaya koymuřtur.

1. BÖLÜM: HİKÂYE ANLATICILIĞININ DİJİTALE GEÇİŞİ

Bu bölümde tezin konusuna dışarıdan bir gözle bakarak hikâye anlatıcılığının ne olduğu araştırılmaktadır. Böylece video oyunu deneyiminin neden bir ifade aracı olabileceğini ifade etmek amaçlanmaktadır. Bunun için en temele inip hikâye olgusunun insan yaşamındaki varlığı incelenmektedir. İnsan beyni, dünyayı hikâyeler aracılığıyla algılamaktadır. Aynı zamanda hikâyeler paylaşılan, deneyimlenen ve sonraki nesillere aktarılan bir iletişim biçimidir. İletişim için geliştirilmiş olan bütün medya türleri hikâye anlatıcısı olarak kullanılmıştır. Dolayısıyla video oyunları da hikâye anlatıcısı olarak incelenmektedir. Video oyunlarını hikâye anlatıcısı olarak ele almak için video oyunlarının ortaya çıktığı hikâye anlatma ortamı tanımlanmalıdır. Video oyunları, dijital teknolojinin bir ürünüdür. Dijital teknoloji hikâye anlatıcılığını tamamen değiştirmiştir. İnsanlar bireysel hikâyelere yönelmiştir. Araştırmalara göre bu durum dijital dünyaların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Teknolojilerin yakınsadığı ve iletişimin bütün dünyaya yayıldığı bu dijital dünyalarda hikâyeler üretmek artık insanlar için gündelik bir iş olmuştur. Böylelikle kullanıcılar geleneksel anlatıda pasif rolden aktif role geçmiştir. Bu durum hikâye ürünleri üretimini ve tüketimini tamamen değiştirmiştir. Bu değişim henüz kısa sürelidir. Araştırmalara göre tasarımcılar geleneksel anlatı prensiplerini terk etmeli ve modern hikâye anlatıcılığının özgün özelliklerini benimseyerek yeni anlatı modelleri oluşturmalıdır. Video oyunları da dijital teknolojinin en güncel ürünüdür ve dijital dünyalardır. Bu nedenle modern hikâye anlatıcılığı ortamını tanımlamak video oyunlarını anlamak için oldukça önemlidir.

1.1 Hikâye Anlatıcılığı

Gottschall, hikâye anlatımını açıklamak için birçok teori olduğunu söyler. Evrim teorisyenlerine göre hikâye anlatmak insanın kendisine eş seçmek için yaptığı zekâ ve yaratıcılık gösterilerinden biridir. Başka bir teorisinde, hikâyelerin beyin kaslarımıza egzersiz gibi geliştirici etkisinin olduğunu söyler. Başka bir düşünceye göre hikâyeler, insanları bir araya getirip hayatta kalmayı güçlendirmenin bir aracıdır. Ancak hiçbir teori insanın neden hikâyeler ürettiğini tam olarak açıklayamaz. On beş bin yıl önce ilkel insan, hayatta kalmasına katkısı olmamasına rağmen, kilden heykelcikler ve mağara duvarlarına resimler yapmıştır. Hikâye anlatımı şimdilik daha büyük bir biyolojik bilmecenin parçasıdır (Gottschall, 2012, s. 25-28). Buna göre hikâye anlatıcılığı insan varlığının parçalarından biridir. İnsan uzak geçmişten beri hikâyeler anlatmaktadır. Hikâye anlatmak beynin bir mekanizması olarak değerlendirilebilir.

Campbell ve Moyers, eski hikâyelerin insanın ruhsal potansiyeline dair ipuçları taşıdığını söylemektedir. Çünkü hikâyeler geçmişte yaşanmış deneyimleri günümüze taşımaktadır. Büyümek, yetişkin olmak, evlenmek, yaşlanmak gibi süreçler her insanın anlamlandırmaya çalıştığı deneyimlerdir. Aynı araştırma uzak geçmişten beri yapılmış ve hikâyelere dönüştürülmüştür. Hikâyeler insanların anlam arayışlarına katkı sağlayacak birikimlerdir (Campbell ve Moyers, 2011, s. 14). Dünya, yaşam, evren, ölüm gibi olguların arasında kalan insan başından beri anlam arayışındadır. Dolayısıyla anlam arayışının sonucunda insanların hikâyeler oluşturduğu söylenebilir. Yani insan beyninin bu anlam arayışını hikâyeler aracılığıyla gerçekleştirdiği söylenebilir.

Campbell'in ifadelerine göre hikâyelerin önemli bir fonksiyonu daha vardır. İnsanların anlam arayışına dair araştırmalar, hikâyeler aracılığıyla geleceğe aktarılmaktadır. Böylece gelecek kuşaklar, hikâyeler aracılığıyla, yaşama ve geleceğe dair daha geniş bir içgörü edinebilir. Çünkü insanları bu araştırmalara iten süreçler her çağda benzerdir. Çocuk olmak, yetişkin olmak gibi her insanın karşılaştığı süreçler veya insanların içinde buldukları toplumda aldıkları roller aslında eski hikâyelerin de konusudur. İnsanın

kendisini, hayatı, dünyayı, toplum olmayı gibi birçok konuyu anlamak için hikâyeler kolektif bir kaynak görevi görmektedir.

Sütçü'ye göre hikâyeler gerçek dünyaya ilişkin deneyimlerin aktarıldığı bir iletişim biçimidir. Hikâyeler, kolektif bilincin oluşmasına ve dolayısıyla ortak bir yaşamı deneyimine aracılık eder. Yaşanmış, yaşanmakta ve yaşanacak olan olayları birbirine bağlamaktadır. Hikâye anlatımı geçmiş ile gelecek arasında sürekliliği ifade eden bir köprüdür (Sütçü, 2013, s. 80-81). Buna göre hikâyelerin insanın doğasıyla ve hayatla ilgili gerçekleri barındırdığını görmek mümkündür. Hikâyeler geçmiş, şimdiyi ve geleceği birbirine bağlarken insanların yaşamlarını da birbirine bağlamaktadır. Yine Campbell'e göre hikâyeler kılavuz niteliğindedir. Eğer insan bu kılavuza ulaşamıyorsa, hayatı boyunca karşılaştığı işaretleri kendi başına anlamak zorundadır. Ancak insanın hayatında hikâyelere yer vermesi yaşam deneyimi açısından derin ve zengin bir hayatı beraberinde getirmektedir (Campbell ve Moyers, 2011, s. 2). Buna göre hikâyelerin görmezden gelinmemesi gereken fonksiyonları vardır. Eski hikâyelerin insanın ruhsal potansiyelini artırması için bir kılavuz niteliği taşımaktadır. Örneğin insanların çocuklarına küçük yaşlarda masal anlatmaları bir örnek olarak gösterilebilir. Çocuklar, hayatlarında henüz yaşamadıkları deneyimleri dinledikleri masallar aracılığıyla edinirler. Böylece birçok erdeme önceden vakıf olurlar ve hayatlarına hazırlanmış olurlar. Bu fonksiyonları incelemek beynin hikâye mekanizması hakkında fikir verebilir.

States, çalışmasında rüyaların ve hikâyelerin benzer fonksiyonlarını ortaya koymaktadır. İnsan beyni, rüyalar aracılığıyla geçmiş ve geçmişteki deneyimleri tekrardan deneyimler. Tekrardan hatırlanan şey aslında deneyimin bütünü değil, tekrarlanan olaylardır. Hayat geçmişte, şu an ve gelecekte tekrar eden olaylardan oluşmaktadır. Beyin bunları hikâyeler şeklinde idrak eder ve hikâyeler aracılığıyla aktarır. Tekrar tekrar anlatılan hikâyeler gelecek için düşünce altyapısı oluşturur (States, 1990, s. 25-32). İnsan beyni etrafında gerçekleşen olayları hikâyelere dönüştürmeye yatkındır. İnsanın geçmişte yaşadığı olayların temelinde tekrar etmesi yaşanan olayların tema ve işaretlere indirgenebilmesi anlamına gelmektedir. Anlam

arayışı insanın etrafında gerçekleşen olaylarla bir araya gelince bu tema ve işaretleri oluşturduğu söylenebilir. Böylece zamansız hikâyeler oluşur. Çünkü insanlar hangi dönemde yaşarlarsa yaşasınlar hikâyelere benzer anlamlar ve duygularla bağlanırlar. Tema ve işaretleri algılayabilir ve kendi hayatlarına yansıtabilirler. Aynı zamanda kendi hayatlarındaki tema ve işaretleri görmeye başlarlar ve yeni hikâyeler oluştururlar. Bu şekilde insanların etrafında gerçekleşen olayları birbirine bağlama özelliği hikâyelerin önemli bir fonksiyondur.

Bir travma sonrası uzmanı ve psikanalist Estes'e göre insan ruhunun hikâyelere ihtiyacı vardır. Hikâye anlatımı insanın doğal bir parçasıdır. Hikâyenin nereden geldiği önemli olmaksızın ruh, hikâyelerin bütün besleyici, şaşırtıcı, zorlayıcı dramatik kısımlarını dinlemek istemektedir. Böylece insan ilham bulur, teselli olur, kendini anlar. Aldığı form fark etmeksizin hikâyeler, ruhun bütün özelliklerini yansıtabilen tek kanaldır (Campbell, 2008, s. xxxii). Buna göre insan mütemadiyen hikâyeler dinleme ve anlatma ihtiyacı duymaktadır. İnsan her yerde hikâyeler görmektedir. Daha önce de bahsedildiği üzere olayların arkasındaki tema ve işaretler insan zihninde bir araya gelme eğilimindedir. İnsan beyni hayatı daha iyi anlamak için tema ve işaret sözlüğünü geliştirmek ister. Bu yüzden hikâye üretmek ve tüketmek bitmeyen bir ihtiyaçtır. Sütçü de hikâyelerin dilinin temalar ve işaretler olmasına dikkat çekmektedir. Hikâyelerin özü, bireyler veya psikolojik dünyanın var ettiği karakterler değil, kolektif yaşamın var ettiği insandır. Örneğin Odysseia destanında öne çıkan şey, Odysseus'un içsel çıkmazı değil, "savaş", "ayrılık", "adalet" gibi temalardır. Destanın kahramanı, bu temaları dinleyiciye aktaran bir araçtır (Sütçü, 2013, s. 84).

Rollins'in araştırmasına göre, yüzyıllar önce herhangi bir yazılı iletişim kanalı keşfedilmemişken insanlar, hikâyeler aracılığıyla birbirine kültürlerini aktarmıştır. Hikâye anlatıcıları (Gezginler, şairler vb.) farklı kültürlere ait hikâyeler (şarkılar, şiirler, deyişler vb.) biriktirmek için dünyayı dolaşmıştır. Hikâye anlatıcılığı bütün sanatların en eskisidir (Rollins, 1957, s. 1). Buna göre insanın varlığında ve iletişiminde büyük bir yeri olan hikâyeler etrafında zamanla geniş bir kültür oluşmuştur. Hikâye olgusu ile hikâye anlatıcılığını ayrı tutmak faydalı olabilir. Hikâye, insanın dünyayı algılayış biçimi ve

beynin bir fonksiyonudur. Hikâye anlatıcılığı ise bunun etrafında gelişen kültür ve literatür olduğu söylenebilir. Rollins, eski bir hikâye anlatma ritüelini şu şekilde tarif etmektedir:

“Ateşin başında toplanılırdı. Hikâye anlatıcıları geçmişteki önemli olayları, atalarını anardı. Hem o topluluğun inanışları, geçmişte yaşamış ataları onurlandırılır hem de o sırada ateşin başındaki herkesin hafızalarına kazınmış olurdu. Hikâye zamanı geldiğinde anlatıcı kişi özel bir yere geçerdi. Bazı hikâyeler belli anlatıcılara ait olurdu ve başkalarından dinlenemezdi. Hikâyeler birine verildiği zaman bir hediye, değerli bir emanet gibi görülürdü. Hikâye anlatımı başladığında kapılar kapanırdı. Hikâye bitmeden insanların konuşması, ayağa kalkması yasaktı. Anlatım, kutsal bir ritüel olarak görülmekteydi (Rollins, 1957, s. 1).

Bu ifadeler geçmişte ve günümüzde devam eden hikâye kültürüyle ilgili birçok fikir vermektedir. Hikâyeler ve hikâye anlatıcıları geçmişten beri çok değer görmektedir. Hikâye paylaşmak büyük bir kültürel ve eğlence ritüelidir. Tarih boyunca hikâye anlatma kültürünün yazılı, sözlü ve görsel medya türlerinde uğradığı gelişmeleri görmek mümkündür. Çünkü 21. yüzyılda da hikâye için benzer ritüeller gerçekleşmektedir. Estes, modern insanın iç içe bir toplum yapısından uzaklaşsa da hikâye anlatma ve dinleme isteğini dolduracak yollar aradığını söylemektedir. İnsanlar fırsat buldukları anlarda toplanır ve hikâyelerini paylaşırlar. Bu etkinlik eski geleneklerin bir yansımasıdır. Böyle gündelik bir etkinlikte bile anlatıcılar hikâyelerini mümkün olduğunca sürükleyici anlatmaya çalışır. Dinleyiciye hikâyeyi yaşatmaya çalışır. Etkinliğin sonunda anlatılan veya o sırada yaşanan hikâyeler herkesin aklında kalır (Campbell, 2008, s. xxxv-xxxvi). Gottschal’a göre tarihi aydınlatmak isteyen arkeologlar geçmişe dair bulgularını birleştirmek için hikâyeleri kullanırlar. İş insanları hedef kitleleriyle iletişime geçebilmek için markalarına güçlü bir hikâye oluştururlar. Başkanlık seçimlerinde sadece liderler değil geleceğe ve geçmişe dair hikâyeler de yarışmaktadır (Gottschall, 2012, s. 15-16). Benzer etkinlikler daha büyük ölçeklerde de gerçekleştirilir. Sinema, tiyatro gibi etkinliklerde geçmiş ritüellere benzer bir ciddiyetle hikâye anlatma kültürü yaşatılır. Zamanla birçok eserden ve teoriden oluşan geniş bir literatür oluşmuştur. Hikâye anlatma kültürü sürekli devinim içindedir ama her zaman medeniyetin yapı taşlarından biridir. Çünkü hikâye insan varlığının temel bir parçasıdır.

Hikâyeler, insan beyninin dünyayı algılama biçimidir. İnsanlar dünyayı hikâyeler aracılığıyla görür. Hikâyeler anlam arayışına aracılık eder. Bu nedenle video oyunlarında hikâye arayışının doğal olduğu söylenebilir. Video oyunları geleneksel anlatıya zıt düşmektedir. Ancak geleneksel anlatı hikâye olgusunun etrafında oluşmuş bir literatürdür. Video oyunlarında hikâye varlığını araştırmak için literatürle açıklanmasına gerek yoktur. Çünkü insan için hikâyeler aramak ve oluşturmak sonsuzdur. Video oyunları, özgün özellikleriyle bir hikâye anlatma aracı olabilir.

1.2 Dijital Teknoloji ve Hikâye Anlatıcılığı

2000’li yılların başından itibaren video oyunları, hikâye anlatılabilen bir medya ürünü olarak akademik çalışmalarda anılmaya başlamıştır. Yazarların çoğu video oyunlarını dijital medyanın özgün özelliklerini kullanabilen, teknolojiye ve insanlara ilham veren, hikâye anlatma kültürünü ileri taşıyacak olan bir medya ürünü olarak tanımaktadır. Video oyunları, kısa sürede farklı teknolojilerin denendiği, insanlara dijital medyanın özelliklerini kullanarak farklı deneyimler yaşatabilen en büyük eğlence sektörü haline gelmiştir. Doğal olarak akademik alanda daha fazla konu edilmekte ve hikâye anlatımı açısından keşfedilmeye çalışılmaktadır. Video oyunu etrafındaki tartışmalara bu araştırmanın sonraki bölümünde detaylı bir şekilde yer verilmektedir. Bu bölümde ise dijital teknolojinin insan hayatına ve hikâye anlatma kültürüne nasıl bir etkisi olduğu araştırılmaktadır. Dijital medyanın özelliklerini anlayarak bir sonraki bölüm için bir temel oluşturulmak istenmektedir.

Tarihte genellikle hiçbir akım veya atılım kendiliğinden ortaya çıkmamakta, uzun bir olay örgüsünün sonucunda bir tepki olarak doğmaktadır. Bu olay örgüsü incelendiğinde ilgili akımın karakteristik özellikleri de belirlenebilmektedir. İlk dijital hikâye anlatıcılarından ve eğitimcilerinden biri olan Lambert, bu yeni teknolojiyi kullanan insanların psikolojisinin ve davranışlarının arkasındaki tarihsel süreci *Digital Storytelling* adlı kitabında açıklamaktadır. Modern sanat akımında konu, sıradan insanların günlük olayları ve mücadelelerine eğilmiştir. Tiyatro ve gösteri sahnelerinde fakir ve işçi sınıfının, kadınların, farklı ırk ve renkten insanların sesleri güçlenmiştir. Böylece hikâye anlatma kültürü değişmiştir. İnsanların hikâye oluşturma yöntemleri, hikâyeleri nasıl anlattıkları ve nasıl analiz edip hayatlarına yansıtıtları, bireysel deneyimin nasıl ele alındığı topyekûn değişmiştir. Bireysel hikâyenin keşfedilmesi modern hikâye anlatıcılığının temeli haline gelmiştir ve insan yaşamı için temel bir ihtiyaca dönüşmüştür. Zamanla bireysel hikâyeleri başka insanlara duyurabilmek de kişinin bir ihtiyacı haline gelmiştir (Lambert, 2013, s. 26-27). Bu sözlerden yola çıkarak kişisel hikâye anlatımının motive edilmesi sayesinde bugün dijital medyanın kolayca

ulařılabilir olduđunu ve yavař yavař tüketicikle üretici arasındaki sınırın kalktıđını söylemek mümkündür.

Teknolojinin ilerlemesiyle yeni hikâye oluřturma araçlarının tasarlandıđı söylenebilir. Ve bu araçlara herkes ulaşabilmektedir. Bir önceki başlıkta anlařıldıđı üzere eskiden insanlar, dođanın ve hayatın gizemli güçlerini açıklamak için hikâyeler üretmiştir. Bu hikâyelerin yaygınlařıp mitolojileri oluřturduđu söylenebilir. Bu hikâyeler genellikle kahramanlar, tanrılar ve gizemli varlıklar etrafında gelişen hikâyeler olmuřtur. Ancak endüstri çađının getirdiđi sınıfsal ve politik mücadeleler en sıradan bireyin bile güçlü bir hikâyeye sahip olmasına neden olmuřtur. Yirminci yüzyılın getirdiđi bireysellik her kesimden anlatılan hikâyelerin önemini artırmıştır. Charles Dickens, Mark Twain gibi yazarların, bu deđiřimin önemli temsilcilerinden olduđu söylenebilir. Bu yazarların kaleme aldıđı hikâyelerde vatandaşlar kendi kendilerinin kahramanı olmuřlardır. Aynı zamanda feminist akımı, ırkçı baskı altındaki insanları, dıřlanmış ve sürgün edilmiş insanları, sesi kesilmiş ve umursanmayan insanları temsil eden edebiyat kültürleri ortaya çıkmıştır. Dijital teknolojinin geliřtiđi dönemde hikâye kültürünün toplumsal arkaplanını bu řekilde özetlemek mümkündür.

Dijital teknoloji döneminde yeni hikâye anlatma kültürünü destekleyen gelişmeler olmuřtur. Hartley ve McWilliam 1990'lı yıllarda dijital kamera, tarayıcı, kişisel bilgisayar gibi teknolojilerin bu kültürü destekleyen gelişmeler olduđunu söylemektedir. Aynı zamanda dijital hikâye anlatımı, medya modellerini tamamen deđiřtiren bir etki de yapmıştır. Bu dönemde modern devletler üretim endüstrisinden bilgi tabanlı servis ekonomisine geçiř yapmıştır. Bu durum eğlence, iř hayatı, vatandaşlık hayatındaki iletiřimin řeklini deđiřtirmiştir. Deđiřen teknolojiler ve kullanıcı eğilimleri her türden medya içeriđinin üretildiđi ve tüketildiđi bir hale dođru gitmiştir. Bu yüzden tek yönlü yayın modeli, karřılıklı iletiřim ađlarına evrilmiştir (Hartley ve McWilliam, 2009, s. 4). Dijital medyada kullanıcı tarafından üretilen içeriklerin kısa sürede arttıđını söylemek mümkündür. Benzer řekilde akademik çalıřmalarda da tüketici tarafından üretilen içerikler ile yeni iletiřim ve tüketim modelleri konularına ilgi artmıştır. Bu durumun tasarım alanında da önemli bir etkisi olduđu görülebilir. Kiřisel bilgisayar teknolojisi

çoklu medya ortamlarını, hareketli ve sabit görselleri, yazıyı ve sesi işlemek için yeni yazılımlar sunmuştur. Böylece oluşan yeni iletişim ortamında tasarımcıların da ortama uygun konum aldıkları söylenebilir.

Elbette hikâye anlatımı kültürünün ve teknolojinin hızlıca değişmesi birçok tartışmayı da beraberinde getirmiştir. Örneğin Murray her teknolojik gelişmenin toplumda bir korkuya sebep olduğunu söylemektedir. Teknolojik atılımlar toplum tarafından, toplumun dilini ve kültürünü, yani hayata anlam kazandıran değerlerini tahrip eden şeyler olarak görülmektedir. Baskı, televizyon, video oyunları, sanal gerçeklik gibi tarihi atılımlara karşı yaşanan korkular nesillerdir devam etmektedir (Murray, 2017, s. 33-37). Hartley ve McWilliam, geleneksel hikâye anlatıcılığı ile dijital hikâye anlatıcılığını karşılaştırmaktadır. Eski hikâye anlatıcıları insanları eğlendirirken aynı zamanda toplumda politik iletişimi sağlamak, halkın görüşlerini hükümdarlara bildirmek, tarihsel birikimi kaydedip aktarmak gibi fonksiyonları da yerine getirirlerdi. Dijital teknoloji sayesinde herkesin hikâye anlatıcısı olmasıyla bu fonksiyonların da bittiği söylenebilir. Bu nedenle dijital hikâye anlatıcılığı henüz olgunlaşmamış olup konuyla ilgili daha fazla araştırma yapılması gereklidir (Hartley ve McWilliam, 2009, s. 16-36). Bu tartışmalar ışığında geleneksel hikâye kültüründe önemli değişiklikler yaşandığı söylenebilir. Ancak bir önceki bölümde bahsedildiği gibi hikâyeler, günümüzde de iletişimin önemli bir faktörü olup insanın temel ihtiyaçlarından biridir. Dolayısıyla hikâye oluşturmak, paylaşmak insanın doğal bir parçasıdır ve bitmesi beklenemez. Hikâye anlatıcılığı da köklü bir kültür olarak gelişmeye devam edecektir. Bu nedenle teknolojik gelişmelerin hikâye anlatıcılığı kapsamında da kullanılacağı söylenebilir. Dijital teknolojinin hikâye anlatma kültürüne getirdiği yenilikler değişim halinde olup gelişimini sürdürmektedir. Ancak günün sonunda insan için önemli olan hikâyeyi ileten araç değil hikâyenin kendisidir. Hikâye anlatmak için kullanılan araç zamanla anlamını yitirir ancak insan zihninde deneyimlediği hikâye kalır. Bu yüzden birçok araştırmacı, dijital teknolojiyi hikâye kültürünü bir adım sonrasına taşıyacak yönleriyle incelemektedir.

Murray'in *Hamlet on the Holodeck* kitabı pek çok farklı araştırmada dijital hikâye araştırmasının kurucu araştırmalarından biri olarak tanıtılmaktadır. Murray, kitabında

dijital hikâye anlatımını anlamak için eski medya modellerini kullanarak tanımlar yapmak yerine bu teknolojinin özgün özelliklerini tanımlamak gerektiğini söylemiştir. Murray'e göre dijital teknolojinin özgün eserlerini "dijital dünyalar" olarak tanımlamak mümkündür. Dijital dünyalar gerçek dünyanın bilgisayar ekranındaki taklitleridir (simülasyon, benzeştirim). Bu nedenle dijital dünyaların özelliklerini belirlemek gerekir. Bu özelliklerden ilki dijital dünyaların prosedür tabanlı olmalarıdır. Prosedürlerin tanımlanmış olması demek gerekli araçların aynı bir dil gibi veya müzikteki notalar gibi hazır olması anlamına gelmektedir. İkinci özellik ise katılımcılık/etkileşimdir. Kullanıcı, geleneksel hikâye anlatımındaki pasif tüketim rolünden aktif katılımcı rolüne geçmiştir. Üçüncü özellik dijital dünyaların seyir edilebilir (gezinebilmek) yapıda olmasıdır. Kitap, film gibi geleneksel anlatılar çizgiseldir, yani hikâye A noktasından B noktasına yazar kontrolünde ilerler. Ancak dijital dünyalar kullanıcıya serbest bir deneyim sunarak kullanıcının istediği yerden başlayıp istediği yere gidebilmesine olanak tanır. Dördüncü ve son özellik ise dijital hikâye anlatıcılığının ansiklopedik olmasıdır. Bilgisayar, şu ana kadar icat edilmiş kapasitesi en yüksek medya ortamıdır (Murray, 2017, s. 81-101). Öncelikle Murray'in dijital dünya tanımını, dijital ekranlardan ulaşılabilen bütün ürünler için yaptığını söylemek önemlidir. Yani bilgisayar ekranlarından ulaşılan internet, telefonun ekranından ulaşılan uygulama menüsü başlı başına dijital dünyalardır. Dijital dünyaların Murray'in tanımladığı dört özelliği bir arada kullanarak gerçek dünyayı taklit ettiği söylenebilir. Bu özelliklerin birbirlerine bağlı olarak beraber çalıştıkları söylenebilir. Bir dijital dünyaya girildiği an gerçek dünyadan farklı prosedürlerin tanımlandığı bir ortama girildiği anlaşılmaktadır. Kullanıcılar doğal olarak içinde bulunduğu yeni kuralları çözmeye çalışır. Kullanıcının niyeti, belirli kontroller aracılığıyla dijital dünyada bir anlama dönüşür. Bu anlamın da etkileşim olduğu söylenebilir. Etkileşim, Miller gibi birçok araştırmacı tarafından dijital çağın hikâye anlatımına en önemli katkısı olarak kabul edilmektedir. Miller'a göre dijital hikâye anlatıcılığı geleneksel hikâye ürünlerinin yapabildiği her şeyi daha iyi yapabilmektedir. İlk hikâye anlatıcıları dilleri dışında başka bir araca sahip değillerdi. Geçen zaman ile birlikte hikâye anlatıcılarının daha fazla aracı ve yöntemi olmuştur. Aktörler, müzik, ses efektleri, hareketli resimler bunlara örnektir. Ancak dijital hikâye anlatıcıları ellerinde bunlara ek yeni bir araç bulundurmaktadır. Hatta bu aracın diğerlerine göre çok daha büyük bir potansiyeli

olduđu söylenebilir. Bu araç etkileşimdir (Miller, 2014, s. VIII). Birincil ve en önemli etkileşimin dijital dünyanın içinde seyir edebilmek olduđu söylenebilir. Geleneksel anlatı ürünleri de kullanıcılara farklı ortamlar ve mekanlar anlatabilir. Ancak bu ortamlar yazar aracılığıyla doğrudan bir deneyim olarak aktarılır. Deneyimleyen kişinin istediđi gibi hareket etmesi ve istediđi yerden başlaması mümkün deđildir. Bu nedenle hareket serbestliđi bir anlamda kullanıcının özgün dijital dünya deneyiminin başlangıcı durumundadır.

Dijital dünya deneyimini daha iyi anlamak için Chatzichristodoulou, araştırmasında çevrimiçi çok oyunculu bir oyun olan *The Endless Forest*'ı (TEF) (Bkz. görsel 1) incelemiştir. Yapımcıları TEF'in bir dijital hikâye anlatma projesi olduđunu söylemektedir. Kullanıcı/oyuncu bir ormanın içine bırakılmış halde, bir geyiđi kontrol etmektedir. Oyuncu, oyunun sınırları içerisinde istediđi yere gidebilir ve istediđini yapabilir. Oyunda sesli ya da yazılı iletişim ya da anlatıcı tarafından anlatılan bir hikâye bulunmamaktadır. Ancak ormanla ve diđer oyuncuların kontrol ettiđi geyiklerle etkileşime geçmenin farklı yolları vardır. Chatzichristodoulou, oyunu hikâye anlatıcısı ve oynanış olarak irdelediđinde verdiđi kararların ve yaptıklarının her zaman farklı sonuçlara yol açtıđını, bunun da en büyük nedeninin diđer oyuncularla yaptıđı etkileşimler olduđunu belirtmektedir. Bu etkileşimler daha önceden planlanmadıđından, sözlü ya da yazılı iletişim mümkün olmadıđından her defasında farklı sonuçlara yol açmaktadır. Yazar, bu durumun şaşırtıcı, eğlenceli, duygusal birçok küçük anlatıya yol açtıđını söylemektedir (Hartley ve McWilliam, 2009, s. 226-229). Örnekte görüldüđu gibi kullanıcılar için farklı roller ve sınırlı miktarda fonksiyon belirlenmiştir. Kullanıcılar bu fonksiyonlar sayesinde etkileşimi gerçekleştirirler ve prosedürlerin sonuçlarını gözlemlerler. Fonksiyonların sınırlı olmasının büyük bir avantaj olduđu söylenebilir. Kolay anlaşılabilir fonksiyonlar daha geniş bir kitleye ulaşmaktadır. Aynı zamanda fonksiyonlar sınırlı olsa da sayısız olanaklara yol açabilirler. Bu olanaklar prosedürlerin keşfedilmesiyle gerçekleşir. Dijital dünyalar kullanıcıların fonksiyonlarına farklı geri dönüşler oluşturan prosedürlerle doludur. Yazarın örneğinde olduđu gibi büyük bir ormandan oluşun dijital dünyada saklı pek çok prosedür bulunabilir.



Görsel 1. *Endless Forest* oyunundan ekran görüntüsü. 2009. Erişim Tarihi: 06/03/2023.
<https://tinyurl.com/2p94chs>

Yazarın dediğine göre başka kullanıcıların birbirleriyle karşılaşmaları deneyimin önemli bir unsurudur ve rastlantısal olayların ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Böylece kullanıcı, dijital dünyanın işlemlerini keşfederek zamanla oyuna alışsa bile farklı kullanıcılarla gireceği etkileşimlerle özgün deneyimler yaşayabilmektedir. Kullanıcılar, sürekli birbirlerinin deneyimlerine etki etmektedirler ama aralarında doğrudan bir iletişim kanalı bulunmamaktadır. Böylelikle hem ortak bir deneyim ortaya çıkmakta, hem de bütün kullanıcılar için içsel ve özgün bir deneyim oluşmaktadır. Miller'a göre geçmiş yıllarda bir araya gelinip eğlenmek için yapılan ritüeller, yani şarkıların ve hikâyelerin söylendiği, canlandırmaların yapıldığı eğlence amaçlı etkinlikler ile geniş kitlelerce popülerleşmiş çok oyunculu çevrimiçi oyunlar arasında büyük benzerlikler bulunmaktadır. Bu tür oyunlarda oyuncular, gerçekte var olmayan, oyunun dünyasına ait farklı bir karaktere (avatar) bürünmektedir. Eski ritüellerde de insanlar farklı mitolojik varlıkları temsil etmek için kostümler, makyajlar kullanarak seremoni boyunca o varlığı temsil ederlerdi. (Miller, 2014, s. 5-6). Uzak geçmişte yapılan ritüeller ile bilgisayar çağında hikâye anlatımı yöntemleri arasında benzerlikler görülmektedir. Dijital dünyalara giren kullanıcılar kendi istekleriyle içlerinde buldukları dünyaların işlemlerini gerçekleştirirler. Bu işlemleri geçmiş yıllardaki ritüellere benzetmek

mümkündür. Aynı zamanda dijital format bu deneyimlerin kolayca saklanabilmesini sağlar.

Lambert'e göre hikâyeler, kaybolmaması gereken kültürel değerlerdir. Çünkü hikâyeler toplulukların epistemolojisini (*Bilgi kuramı*) temsil etmektedir; Topluluğun marşı, nasıl hasat yapılacağı, nasıl bebek doğurulacağı, yaşlı bireylere karşı nasıl davranılacağı, yabancılarla nasıl müzakere edilmesi gerektiği hikâyelere kazınmıştır. Sözlü geleneğe hikâyeler bilginin kaynağıdır. Hikâye biriktirmek ve zamanı geldiğinde o hikâyelerden birini tekrardan anlatmak, çok değer verilen bir gelenektir (Lambert, 2013, s. 17). Kullanıcılar, dijital teknolojinin sağladığı avantajlarla deneyimlerini farklı formatlarda saklayabilirler. Aynı zamanda kullanıcılar, dijital platformlarda bir araya gelerek deneyimlerini paylaşabildikleri ortamlar oluşturmaktadır. Yapılan paylaşımlar sayesinde Lambert'in bahsettiği gelenek devam ettirilir. Hatta kullanıcıların bu davranışları dijital medyada yeni bir hikâye anlatma ortamı oluşturmuştur denilebilir. Bir sonraki başlık bu konu üzerine olup video oyunlarını anlamaya yöneliktir.

1.3 Modern Hikâye Anlatıcılığı

Dijital teknolojideki gelişmenin hikâye anlatıcılığı üzerindeki etkileri hakkında önceki bölümde kısa bir giriş yapılmıştır. Modern hikâye anlatıcılığı insanların bireysel hikâyelerini keşfetmesi ve bu hikâyeleri paylaşması yönünde gelişmiştir. Dijital ürünler de bu modern bireyselliği destekleyecek şekilde gelişmiştir. Dijital teknolojinin insan hayatına kazandırdığı dijital dünyaları tanımak video oyunlarını anlamak ve özgün dijital hikâyeleri araştırmak için önemlidir. Değişen kullanıcı davranışları tamamen farklı bir hikâye anlatıcılığı ortamı oluşturmuştur. Kullanıcı davranışlarındaki değişim sadece dijital değil bütün hikâye ürünlerinin tüketimini etkilemiştir. Giderek aktifleşen kullanıcı rolünü incelemek, video oyunlarının da dahil olduğu modern hikâye kültürünü anlamak için önemlidir.

Bir önceki bölümde bahsedilen bilgi tabanlı servis teknolojisine geçilmesi; bilgisayar, telefon benzeri kişisel araçların üretilmesi gibi teknolojik gelişmeler literatürde yakınsama (yönseme) olarak geçen hareketin birer parçasıdır. Miller'a göre yakınsama, dijital teknoloji ürünlerinin doğal olarak ilerlediği bir hedef halindedir. Kişisel akıllı araçlar, oyun konsolları, kablosuz aygıtlar gibi birçok dijital ürün çoktan yakınsanan medyanın ürünü haline gelmiştir (Miller, 2014, s. 41-50). Özel'e göre yeni teknolojik altyapı yakınsamanın temelidir. İletişim dünyanın her yanına yayılmıştır. Giderek kapsayıcı olmasıyla iletişim ağı olarak adlandırılan bu teknoloji yaygınlaşmanın yanında giderek güçlenmektedir. Uzun yıllardır yerel iletişim için kullanılan bakır kabloların yerini giderek fiber kabloların alması ile iletişimin kapasitesi ve hızı artmaktadır. Farklı servisler farklı ağlar aracılığıyla birden fazla platforma ulaşabilmeye başlamıştır (Özel, 2011, s. 55-58). Grant ve Meadows, teknolojilerin birbirlerine adapte olduğunu ve birbirlerini etkileyerek geliştiğini söylemektedir. Bütün teknolojik araçlar her türden sanal iletişimi kapsamak ve kullanıcıya sunmak üzere geliştirilmektedir. Bu nedenle radyo, telefon gibi teknolojiler arasındaki sınırlar yok olmaya başlamıştır (Grant ve Meadows, 2004, s. 349-353). Buna göre iletişim teknolojilerinin yayılması ve kapasite genişlemesi yakınsama için öncül gelişmedir. Ağ kapasiteleri artmıştır ve böylece kullanıcılar aynı ağ ile farklı türde iletişim hizmetlerine ulaşabilmektedir.

Örneğin cep telefonu sadece iki yönlü sesli iletişimi sağlayan bir araçken gelişen teknoloji ile Wi-fi ve 3G gibi ağlardan istifade edebilir hale gelmiştir. Sadece cep telefonunun ekranından yakınsanan servisleri sunabilmek için dijital dünyalara başvurulduğu gözlemi yapılabilir. Önceki sayfalarda tanımlanan dijital dünyalar, yakınsanan teknolojilerin yeni ve ortak formatı olduğu söylenebilir. İnternet, sosyal medya gibi ürünler birer dijital dünyadır ve cep telefonlarının dijital dünyasına bağlanmaktadır.

Murray, dijital teknolojinin eski medya modellerini de etkilediğini ve bütün medyada yakınsamanın başladığını belirtmektedir. Roman, tiyatro, sinema gibi alanlar çoklu formda hikâye anlatıcılığına geçmekte ve dijital modelleri keşfetmektedir. Tasarımcılar bilgisayarda sanal kurgu dünyalar inşa etmekte ve tüketiciler de bu sanal sahnelere çıkmaktadır. Oyunlar, filmler, yayınlar, arşivler, hikâyeler, hatta tüketici ve yazar arasındaki sınırlar giderek incelmektedir. Yeni dijital türler ve anlatım biçimleri keşfedilmeyi beklemektedir. Bunun anahtarı, geleneksel modelleri terkedip dijital teknolojinin özgün özellikleriyle özgün hikâye anlatımı modelleri tanımlamaktır (Murray, 2017, s. 92-95). Murray'ın bu ifadelerinden yakınsama sürecinde tasarımcıların konumu anlaşılmaktadır. Benzetmeye göre, tasarımcılar bir tiyatro sahnesi gibi dijital dünyaları tasarlamaktadır. Kullanıcı bu sahneye çıkar ve kendi hikâyesini oynar. Yani kullanıcılar için, dijital dünyalara girmek bireysel hikâyelerin keşfiyle sonuçlanmaktadır. Buna göre tasarımcıların görevi kullanıcıların çıkmak isteyecekleri bir sahne (dijital dünya) ve bu sahnede bireysel hikâyesini keşfedebilmesi için yardımcı araçlar sunmaktır. Tasarımcıların en büyük odağı yakınsama sürecini anlayabilmek ve yeni hikâye anlatma modelleri tanımlamak olmuştur. Yakınsama ve dijital dünyaların sunduğu yaratıcı avantajlar çok geniştir. Yeni veri paylaşım politikaları, kent yaşamları, mekân uygulamaları, değişen piyasa beklentileri, yeni kullanıcı araçları ve uygulamaları gibi gelişen konseptlerden bahsetmek mümkündür. Murray'ın bahsettiği üzere yakınsamanın kapsamını anlamak ve özgün hikâyeler üretmek tasarımcıların görevidir.

Yakınsama, kullanıcılar üzerinde de önemli etkilere yol açmıştır. Değişen kullanıcı alışkanlıkları özgün bir hikâye anlatma ortamı oluşturmuştur. Dijital teknoloji ve

yakınsama aracılığıyla bireysel hikâyeler motive edilmiştir. Kullanıcılar her geçen gün kendilerini ifade etmek ve hikâyelerini oluşturmak için yeni dijital araçlarla tanıştırılmaktadır. Bu durumda kullanıcılar üretici konumuna geçmektedir. Bu durumu Lambert'in örneğinden anlamak mümkündür. Lambert'a göre kullanıcılar, tükettikleri medya ürünleri aracılığıyla bireysel hikâyelerini oluşturmaktadır. Lambert bunu hayranlık kültürü olarak adlandırmaktadır. Hayranlar, ilgili oldukları medya ürünün dünyasına ait görsel veya yazılı medya öğelerini düzenleyerek bireysel hikâyelerini oluşturmaktadır. Bu yaratıcı süreçte tüketicinin kendi hikâyesi büyük rol oynamakta ancak malzemeleri ilham aldıkları medya ürününün içeriğiyle kısıtlıdır. Yine de yaratıcı kararlara daha açık bir etkileşim yoludur. Çünkü bu süreçte üretilen şey yeni ve farklı bir anlam kazanmaktadır. Bu yeni ifade biçimi tüketicileri, üretici rolüne daha çok yaklaştırmaktadır (Lambert, 2013, s. 38-40). Bu örneğe göre tüketicilerin bireysel hikâyelerini oluşturmak ve kendilerini ifade etmek için birincil ilham kaynakları medya ürünleridir. Bu medya ürünleri tasarımcıların, şirketlerin ürettiği film, video oyunu, kitap gibi ürünlerdir. Bu durum değişen kullanıcı davranışlarının bir göstergesidir. Jenkins'e göre bu durum müşterek medya tüketiminin yolunu açmıştır. İnsanlar, çoğunlukla arkadaşlarıyla, aileleriyle veya iş arkadaşlarıyla konuşabilmek için medya ürünlerini tüketmektedir. Yakınsama sayesinde bu paylaşım dijital dünyalara taşınmıştır. Bu sayede aynı konuda paylaşım yapmak isteyen insanlar bir araya gelip toplulukları oluşturmaktadırlar. Bu topluluklar gönüllülük, kendi içinde özerklik, geçicilik ve duygusal yatırım gibi temellere dayanmaktadır. Topluluklar ortak bir üretim ve bilgi alışverişi sayesinde bir arada kalmaktadır. Topluluk üyelerinin o konudaki bilgi dağarcığı içinde bulunduğu topluluk kadar büyüktür (Jenkins, 2006, s. 26-27). Buradan yola çıkarak aslında değişen kullanıcı davranışlarının hikâye kültürünün bir uzantısı olduğu söylenebilir. Önceki bölümde de görüldüğü üzere hikâyeler üretmek ve hikâyeler dinlemek insanlar için bir ihtiyaçtır. İnsanlar arkadaşlarıyla ve ailesiyle hikâyeler paylaşmak üzere toplanarak geçmişteki hikâye geleneğini sürdürmektedirler. Yakınsama ve bireysel hikâye anlatıcılığı sayesinde bu paylaşım dünyaya yayılmıştır. Dünyanın her yerinden insanlar istedikleri medya ürünü üzerine, istedikleri dijital dünyada bir araya gelip her konuda topluluklar oluşturabilmektedirler. Özellikle medya

ürünleri etrafında oluşan topluluklar yeni hikâye anlatma ortamlarına ön ayak olmaktadır.

Grant ve Meadows'a göre teknolojiler arasındaki sınır kayboldukça piyasa, odağını kullanıcıların isteklerine ve ihtiyaçlarına çevirmiştir. Kullanıcılar, medya yakınsamasını etkileyen temel kuvvettir. Ortalama günlük medya kullanımı oldukça artmıştır. Kullanıcılar birden fazla medya ortamı kullanmakta ve dikkat süreleri oldukça düşmüştür. Bu durum teknoloji şirketleri için yeni zorluklar ve rekabet anlamına gelmektedir. Bir araya gelen kullanıcılar talepleriyle teknolojiye ve üretici şirketlere yön vermektedir (Grant ve Meadows, 2004, s. 349-353). Tüketicilerin giderek aktif bir rol edinmeleri ve kendilerini ifade etme ihtiyaçları, üretici markalardan beklentilerini arttırmıştır. Tüketiciler markalarla daha derin ilişkiler kurma eğilimine girmiştir. Bunu fark eden markalar ve medya şirketleri bu eğilimi yönlendirmenin stratejilerini oluşturmaya uğraşmıştır. Jenkins, medya üreticilerinin önceki tutumlarının tüketicinin kısa vadeli satın alımlarına odaklandığını söylemiştir. Ancak değişen tüketici davranışlarını yakalamak için ürünleri farklı medya türleriyle zenginleştirirler. Böylece tüketici duygusal, sosyal ve entellektüel yatırım yapar ve uzun vadeli bir satın alım sürecine başlar (Jenkins, 2006, s. 62-63). Bu durum medyalar arası (transmedya) hikâye anlatıcılığını ortaya çıkarmıştır. Jenkins, transmedya hikâye anlatısını *The Matrix* markası ile açıklamaktadır. *The Matrix* markası altında film, televizyon dizisi, roman, video oyunu, çizgi roman gibi farklı türde medya ürünleriyle büyük bir hikâye dünyası oluşturulmuştur. Her medya ürünü hem kendi içinde özgün kalmakta hem de hikâyenin bütününe katkı sağlamaktadır. Tüketici, *The Matrix* hikâye dünyasına herhangi bir ürünle giriş yapabilir, ancak her eser sadık tüketiciler için hikâyenin yeni parçalarını sunmaktadır (Jenkins, 2006, s. 95-103). Bu ifadelerle göre medyalar arası hikâye anlatıcılığı yeni değişen kullanıcı ve üretici davranışlarının bir sonucudur. Topluluklar, her eserle giderek genişleyen hikâye dünyasını beraber tüketirler. Üyeler gönüllü bir şekilde beraber çalışırlar ve tükettikleri ürünün ayrıntılarını paylaşırlar. Her üye kendi bilgisi ve deneyimleriyle topluluğa katkı sağlar. Bu durum hikâye kültürünün bir uzantısıdır. *The Matrix*'in hikâye evreni o kadar genişlemiştir ki bir tüketicinin tek başına tüketebileceğinden fazlası bulunmaktadır. Ancak *The Matrix* hikâye evreniyle

ilgili bir topluluğun üyesi olmak, hayran kitlesiyle ortaklaşa bir şekilde bilgi deęiş tokuşu yapmak, pek çok yeni şey idrak etmek yakınsama kültürünün ve medyalar arası hikâyelerin sunduęu bir eğlencedir.

Halaçoęlu'na göre medyalar arası anlatı "Bir öykünün içerięindeki ayrıntılardan, öykü zamanının geçmiş ve geleceęinden yeni öyküler türetilmesi, yeni karakterlerin, olayların ve sonuçların ortaya çıkarılması olarak görülmelidir" (Halaçoęlu, 2020, s. 104). Bunu göz önünde bulundurarak aynı hikâyeye dünyasına ait eserlerin bir bütün oluşturacak şekilde tasarlanması gerekmektedir. Anlatıların birbirleriyle çakışmaması ve mantık hatalarına yol açmaması gerekmektedir. Başarılı bir medyalar arası anlatı dikkatli bir planlama ve kurgulamaya baęlıdır. Farklı türdeki medya ürünleriyle ortak bir hikâyeye dünyası oluşturmak için pek çok sanatçı ve tasarımcı bir araya gelmektedir. Farklı alanlardaki üreticiler bir araya geldikçe, tüketicinin de aktif katılımıyla, yeni hikâyeye anlatma olanakları keşfedilmektedir. Farklı vizyonlar bir araya gelmiş ve ortaklaşa hikâyeye yazma modelleri oluşturulmuştur. Güngör, yeni medyanın tasarım anlayışına dikkat çekmektedir. Yeni medya, kullanıcıların kendilerini daha aktif hissedecekleri ortamlar oluşturmaktadır. Bu ortamlar kullanıcıların etkileşimi ve kendi kimliklerini oluşturabilmeleri üzerine tasarlanmaktadır. Kullanıcılar bu kimlikleri oluştururken görsel temsile de çok önem vermektedir. Tüketicinin hızla artması ve tüketici ilgisinin birçok kanala birden yayılması görsel medyanın da yeni yollar keşfetmesi gerektiğinin bir işaretidir. Medyalar arası hikâyeye anlaticılıęına giderek artan yönelim karşısında birçok geleneksel sanat ve tasarım normları yetersiz kalmaktadır (Güngör, 2021, s. 150).

Kullanıcılar ve şirketler birbirlerini sürekli etkilemekte ve anlamaya çalışmaktadır. Şirketler yeni medya ürünleri üretmek, fırsatları değerlendirmek ve marketi genişletmek istemektedir. Kullanıcılar ise teknolojiyi anlamak ve kullanmak için uğraşmaktadır. Etkileşimi teşvik eden medya ortamında kullanıcılar, birbirleriyle iletişimin yeni yollarını keşfetmekte, dijital kişiliklerini ve kültürlerini oluşturmaktadır. Bu güçler zaman zaman birbirlerini desteklemekte, zaman zaman da karşıt konumlara geçmektedir. Bu şekilde oluşan hikâyeye anlatma ortamı video oyunlarında özgün anlatıyı anlamak için önemlidir.

Dijital hikâye anlatma döneminde hiçbir medya ürünü topluluğundan ayrı olarak değerlendirilemez.

Sonuç olarak video oyunlarının içinde bulunduğu teknolojiyi ve hikâye anlatma ortamını temel özellikleriyle tanımlamak mümkündür. Birçok araştırmacıya göre dijital hikâye araştırmaları Murray'in tanımladığı “*dijital dünyalar*” üzerine kurulmuştur. Dijital dünyalar prosedürel, etkileşimlidir, seyir edilebilir ve ansiklopediktir. Dijital teknoloji ve yakınsama sayesinde insanlar bireysel hikâyelerini keşfetme ve paylaşma eğilimi gösterir. Değişen tüketim anlayışı medya ürünlerini de değiştirmiştir ve medyalar arası hikâye anlatıcılığı ortaya çıkmıştır. Video oyunları da birer dijital dünyadır ve dijital medyanın ürünüdür. Bu nedenle modern hikâye anlatıcılığının özgün özelliklerine odaklanmak video oyunlarını anlamak için temel görevi görmektedir. Video oyunlarının özgün özellikleri ve anlatı bağlamında incelenmesi bu araştırmanın ikinci bölümünün konusudur.

2. BÖLÜM: VİDEO OYUNLARINDA ÖZGÜN ANLATI

Video oyunları özgün dijital hikâye anlatıcılığının bir ürünüdür. Bu nedenle video oyunlarında anlatıyı tartışmak için onları özgün özellikleriyle ele almak gerekmektedir. Bu özgün özellikleri etkileşim ve kurallar olarak iki başlıkta incelemek mümkündür. Kurallar, tasarımcıların oyunun dünyasına koydukları bütün prosedürleri ve sistemleri temsil eder. Video oyunları gerçek dünyaya benzer şekilde fiziksel sistemlere sahiptir. Etkileşim ise oyuncunun, oyunun dünyasını deneyimlemesidir. Etkileşim, oyuncunun serbestçe davranması ve oyunun dünyasının oyuncunun davranışlarına gözlemlenebilir tepkiler vermesidir. Video oyunlarının özgün özelliklerine göre araştırmacılar video oyunlarında anlatının içsel bir deneyim olduğunu söylemektedir. Bu içsel deneyimin oluşmasında görsel deneyimin etkisi büyüktür. Bu nedenle video oyunu anlatı teorileri görsel deneyim anlamında incelenmektedir.

2.1 Video Oyunlarının Özgün Özellikleri

Huizinga'ya ait Homo Ludens adlı eserin oyun çalışmalarında önemli bir yeri vardır. Huizinga, oyunun insan yaşamını ve tarihini şekillendiren birincil faktör olduğunu söylemektedir. Yaptığı tanıma göre oyun, fizyolojik bir kavramdan daha fazlasıdır. Bu nedenle oyunu tek başına açıklamaktansa farklı bağlamlarla incelemek gereklidir. Huizinga, kültürel bağlamda oyunları şu şekilde tanımlamaktadır:

Oyun başlar ve sonra belli bir anda "biter". Kendisini bir sona götürür. O sürerken her şey harekettir, değişimdir, dönüşümdür, birlikteliktir, ayrılıktır. Ama birden zamanla ilgili kısıtlamaya uğradığında, oyunun daha meraklı bir özelliği ortaya çıkar: Derhal bir kültürel olgu şeklini alır. Bir kere oynandığında, zihnin yeni bulduğu bir icat, belleğin saklayacağı bir hazine olarak kalır. İletilir, gelenek halini alır (Huizinga, 2021, s 19).

Buna göre insanın hayatında oyunun kültürü barındıran ve geleceğe aktaran bir işlevi vardır denebilir. Hikâyelerin de insanın hayatında kültürel olarak benzer bir işlev oynadığından bahsedilmiştir. Bu nedenle iki kavramın benzer bir anlam arayışında aracı oldukları söylenebilir. Oyun oynama kültürünün son örneği de dijital teknolojiyle ortaya çıkan video oyunlarıdır. Mukherjee, video oyunlarının bu karmaşık yapısını cep telefonuna benzeterek açıklamaktadır. Cep telefonları kablosuz sesli iletişimi sağlamak için geliştirilmiştir. Ancak dijital teknolojiyle cep telefonları sesli iletişimin yanında birçok fonksiyona sahip olmuştur. Video oyunları da benzer şekilde aynı anda oyun, simülasyon, politik ve ekonomik bir platform veya sağlıklı yaşam koçu olabilmektedir (Mukherjee, 2015, s. 15-17). Mukherjee'nin ifadeleri, bu çalışmanın da birinci bölümünde tanımlandığı gibi, dijital dünyaları işaret etmektedir. Dijital dünyalar, dijital teknolojinin özgün formudur. Dijital dünyalar kullanıcıların kendi hikâyelerini oluşturmak için araçları bir araya getirmektedir. Video oyunları da birer dijital dünyadır ve Mukherjee'nin ifadelerinden bu kapsamın ne kadar geniş olabileceği görülmektedir. Aslında Huizinga'nın oyun tanımında bu kapsam görülmektedir ve dijital teknoloji ortamında bu kapsamın genişlediği söylenebilir. Bu bölümde bu kapsamın hikâye anlatımını nasıl etkilediğine odaklanılmaktadır.

Hooten, anlatı sanatının yıllardır süregelen bir evrim sürecinde olduğuna dikkat çekmektedir. Mağara duvarı çizimlerinden destanlara, baskı icat edilene kadar el

yazımı kitaplara ve sonrasında seri üretime ilerleyen süreç devam etmektedir. Teknolojik gelişmelerin yeni olanaklarını kabul etmekle yeni türler keşfedilebilir. Örneğin roman türü de ilk ortaya atıldığında para kazanma odaklı ahlaksızca bir girişim olarak görülmüştür ancak günümüzde edebi çalışmaların en büyük odaklarından biridir. Uzun zamandır var olan anlatı formlarının alışkanlığıyla yeni anlatı formlarını kabul etmek insanlar için zor olmaktadır (Hooten |||, t.y, s. 9). Hikâyeler insanla birlikte var olur ve iletişimin önemli bir parçasını oluştururlar. Bu nedenle hikâye anlatıcılığı da gelişmeye devam edecektir. Birinci bölümde bahsedildiği gibi, dijital teknolojiyle hikâye anlatımının çok hızlı ve radikal bir şekilde değiştiği görülmektedir. Bu nedenle video oyunu gibi bir türü özgün özellikleriyle ele almak ve hikâye anlatıcısı olarak değerlendirmek değerli bir çalışmadır. Şengün video oyunlarında anlatı araştırmasının değerli olduğunu söylemektedir. Video oyunlarında anlatı, geleneksel anlatı kalıplarıyla açıklanamaz. Bu bakış açısı video oyunlarında anlatı araştırmalarını sınırlandırır. Video oyunlarında sinematikler bulunması, oynanışı bir film deneyimine indirgemez. Aynı şekilde oynanış deneyiminin sinema literatürüyle açıklanabileceği anlamına da gelemmez (Şengün, 2015, s. 213-214). Akademik alanda video oyunlarının konumunun değiştiği görülmektedir. Video oyunu kültürünün kısa sürede büyümüştür ve olgunlaşmaya devam etmektedir. Benzer şekilde video oyunları kısa bir süredir akademik araştırmalara konu edilmektedir. Video oyunlarını özgün özellikleriyle ele alan araştırma sayısı artmaktadır.

2.1.1 Etkileşim

Etkileşim, video oyunlarında anlatı tartışmalarındaki en kilit noktadır. Ulaş'ın da bahsettiğine göre, birçok araştırmacı etkileşimli bir medya ortamında hikâye oluşturmak gibi yaratıcı bir eylemin yapılamayacağını savunmaktadır. Video oyunlarında anlatı tartışmasında çözülmesi gereken en önemli çatışma budur (Ulaş, 2014, s. 76-77). Bu çatışma oyun bilimi ve anlatı bilimi başlıklarında incelenmektedir. Swink, ikisi arasındaki farkı anlatmaktadır. Oyun bilimi (Ludoloji) konuya oynanış perspektifinden yaklaşan oyun araştırmaları dalıdır. Anlatı bilimi ise konuya anlatı perspektifinden yaklaşan oyun araştırmaları dalıdır. Bu anlaşmazlık birçok tartışmaya, kitap ve makale gibi yayınlara konu olmuştur (Swink, 2017, s. 2-6). Araştırmalarda oyun bilimi ve anlatı bilimi birbirlerine karşı taraflarımız gibi bir algı oluşmuştur. Ancak Frasca, oyun bilimi terimini ortaya atan kişi olarak amacının hiçbir zaman oynanış deneyimini anlatı biliminden ayırmak olmadığını söylemektedir. Aksine bu terimin oyunların temel özelliklerini kapsayarak anlatı çalışmalarının yanında katkı sağlayabilmesi için ortaya attığını belirtmektedir. Oyun bilimi, oynanış ile ilgili yapılan herhangi bir çalışmayı kapsamak için ortaya atılmıştır. Oyun biliminin amacı oyunlarla ilgili her yönde, anlatı olsun veya olmasın, bilginin artmasıdır. Frasca, araştırma alanının henüz yeni ortaya çıktığını ve kavram hatalarının sürecin doğal bir parçası olduğunu söylemektedir (Frasca, 2003, s. 2-6). Buna göre video oyunlarını diğer medya türlerinden ayıran ve başka alanlarla çatışma yaratan en temel özelliği etkileşimli olmalarıdır. Video oyunlarında etkileşim terimini incelemek onları özgün bir tür olarak ele almanın önemli bir ilk adımımızdır.

Aarseth, dijital dünyalarla etkileşim yoluyla edinilen deneyimin diğer bütün medya tüketimlerinden farklı olduğunu belirtmektedir. Bu deneyimi "ergodik" (ergodic) olarak isimlendirmektedir. Video oyunları kendisini gerçekleştirebilmek için oyuncunun etkileşimini talep eder. Yani ergodik terimi yalnızca etkileşimi veya katılımı ifade etmez. Ergodik, oyuncunun katılımıyla oyunun dünyasında gözlemlenebilir geri dönütler olmasıdır (Aarseth, 1997, s. 1-2). Buna göre ergodik etkileşimin herhangi bir aktif tüketimden farklı olduğu anlaşılmaktadır. Sinema, radyo veya roman gibi geleneksel medya ürünlerindeki katılımcılık böyle bir seviyede değildir. Örneğin bir tiyatro

oyununda izleyicilerin bir şekilde oyuna dahil olmaları bir tür etkileşim veya katılımdır ama ergodik değildir. Çünkü anlatının devam etmesi için seyircinin katılımı gerekli değildir. Ancak video oyunları, oyuncuların etkileşimleri olmadan gerçekleşmeyen yapımlardır. Yani bir video oyunu, oyuncunun aktivitesi olmadan sadece birbirinden bağımsız ve aralarında bir anlam oluşmayan olasılıklar havuzudur. Ancak oyuncunun karakterlerle ve oyunun dünyasıyla etkileşime geçmesiyle anlam ortaya çıkmaktadır (Bkz. görsel 2). Buna göre oyuncu, video oyunu deneyiminin ortak yaratıcısı rolündedir. Oyuncunun etkileşimiyle deneyim başlar, verdiği kararlarla sayısız olasılıktan biri gerçekleşir. Bu olasılıklar sadece farklı diyalog seçenekleri, farklı sinematikler veya farklı sonlar gibi düşünülmemelidir. Yapımcıların tasarladıkları bütün olanaklar ve oyuncuların bu olanaklarla etkileşimi olarak düşünülmemelidir. Yani oynanış deneyimi bir bütün olarak ele alınmalıdır.



Görsel 2. *Super Mario Odyssey* oyunundan ekran görüntüsü. Oyuncuya ne yapacağını söylemeyen, oyuncunun etkileşime geçmesi için bekleyen bir video oyunu dünyası. 2017. Erişim Tarihi: 17/05/2023. <https://tinyurl.com/4kd9t42m>

Jones, geleneksel hikâye anlatıcılığını prensipleriyle tanımlamaktadır. Hikâyeler, yazarlar tarafından kurgulanır ve bu kurgunun rehberliğinde deneyimlenir. Olaylar yine yazar tarafından belirli bir etkiyi oluşturmak üzere bir araya getirilmiştir. Hikâyeler hiçbir

zaman bir olasılıklar havuzunu temsil etmez, bütün olaylar birbirine bağlanır. Hikâyeleri deneyimlemek tüketiciler için yaratıcı bir süreç olamaz. Geleneksel anlatının bu tanımında tüketici faktörünün tamamen yok sayıldığı görülmektedir (Jones, 2008, s. 20-25). Zaman içinde gelişen hikâye anlatıcılığı kültürü korumacı ve değiştirilemez olarak gözükmemektedir. Bu durum etkileşimle ters düşmektedir. Dinleyiciler hikâyelerin temel bir parçası değildir. Hikâyeler, birbirine yapboz gibi uyan olay örgüsü ve karakterleriyle var olur. Bembeneck uzak geçmişteki hikâye anlatma geleneğini inceleyerek geleneksel anlatının prensiplerinden farklı bir çıkarım yapmaktadır. Bunun için Homerik destanlardaki alternatif anlatıları incelemiştir. Uzak geçmişten gelen destanlar birden fazla anlatı olasılığı barındırmaktadır. Örneğin bazı anlatılarda Aşil'in ustası Kherion iken bazı anlatılarda ise Phoenix'tir. Bu şekilde farklı varyasyonlar olsa da hepsi Aşil'in hikâyesidir ve Homerik destanının bir parçasıdır. Ancak bu farklı anlatılar belli olaylar sayesinde birbirlerine bağlıdır. Bunlar hikâye dünyasının kuralları olarak görülebilir. Örneğin bu olayda da önemli olan Aşil'in bir karakter tarafından eğitilmiş olmasıdır. Bu karakterin kim olduğu, hikâye anlatıcıların yaratıcılığına göre değişmektedir. Bunun gibi birçok kural (büyü, tanrıların güçleri, fiziksel kurallar) farklı anlatıları aynı hikâye dünyasına bağlamaktadır (Bembeneck, 2013, s. 53). Benzer şekilde video oyunlarındaki olasılıklar da bazı kilit olaylar aracılığıyla birbirine bağlanmaktadır. Bütünlük bu şekilde sağlanmaktadır. Örneğin oyunun ortasında ana karakterin bir yoldaş edinmesi veya oyunun sonunda kötü karakterin öldürülmesi gibi kilit olaylar bulunabilir. Böylece oyuncunun etkileşimine göre bu kilit olaylardaki aktörler değişmektedir. Aynı zamanda deneyimi oluşturan tek şey bu kilit olaylara ulaşmak değildir. Bu olaylar arasındaki etkileşim, asıl olay örgüsünün arasını dolduran bir etkinlik olarak görülmemelidir. Bu etkileşim, oyuncunun yaratıcılığını ve kendi hikâyesini gösterdiği yerdir. Buna göre etkileşim ve uzak geçmişteki sözlü hikâye anlatıcılığının benzerlik gösterdiği söylenebilir. Kilit olaylar bu anlatıya katkı sağlamakta ve bütünlüğü korumaktadır. Modern video oyunlarında bu kilit olaylar da oyuncunun kararlarıyla değişebilir şekilde tasarlanır.

2.1.2 Kurallar

Sezen, dijital yazılımların prosedürlerden oluşan bir yapı olduğunu belirtmektedir. Yani bir yazılım geliştirmek/kodlamak demek, kullanıcıların fonksiyonlarını belirlemek ve yazılımın bu fonksiyonlara nasıl cevap vereceğini belirleyen algoritmaları geliştirmek demektir. Yazılımlar olayları gerçekleştirmez, olayların ortaya çıkabileceği ortamı oluşturur. Kodlama süreci diğer medya türlerindeki yazma sürecine benzeyen yaratıcı bir süreçtir. Bir rol yapma oyununda oyundaki karakterlerle yapılabilecek farklı diyalog seçenekleri belirlemek bu yaratıcı sürece örnek olarak verilebilir (Sezen, 2013, s. 137-138). Birinci bölümde bahsedildiği üzere Murray'in tanımladığı prosedürel yapı, dijital dünyayı işaret etmektedir. Video oyunları da birer dijital dünya olarak prosedürlerden oluşmaktadır. Normalde oyunun tanımında müsabakanın nasıl olacağını anlatan, kazanmanın ve kaybetmenin şartlarını belirleyen kurallar vardır. Huizinga'nın da tanımladığı üzere oyun kendini sona sürükler, yani kurallar oyunun nasıl biteceğiyle ilgilidir. Video oyunları da elbette başlayıp biten, kazanma ve kaybetme gibi nicel sonuçların ortaya çıktığı bir sistemdir. Ancak bunun yanında oyunculara serbestlik sunan bir dijital dünya da sunar. Oyuncu isterse oyunu kazanmak için uğraşabilir, isterse video oyununun dünyasını keşfedebilir. Bu nedenle video oyunlarında "kurallar" teriminin kapsamı farklıdır. Çünkü keşfedilecek bir dijital dünya için fizik ve zaman kuralları gibi gerçek dünyaya benzeyen kurallar tanımlanmalıdır. Video oyunları kuralları terimi kullanıldığında bu kapsam düşünülmelidir.

Mukherjee, dijital teknolojinin getirdiği yakınsama eğilimiyle yeni teknoloji ürünlerini kendi içlerinde prosedürlerle yönetilen makinelere benzetmektedir. Bu makinelerin birbirleriyle içsel ve dışsal ilişkiler kurabildiğini söylemektedir. Bu durumu bir örnekle açıklamaktadır. Örneğin *Grand Theft Auto* (GTA) isimli video oyunu; oyuncuların yaşadıkları ve paylaştıkları oynanış deneyimleri, hile kodları, Amerika'nın şehirleri ve coğrafyası, internet üzerinde *GTA* ile ilgili yazılmış on binlerce sayfa yazı gibi elementleri kapsayan bir sistemdir. Daha doğru bir ifadeyle *GTA* adlı video oyunu bu elementlerden hiçbirini dışarıda bırakarak düşünülemez veya değerlendirilemez. Çünkü bütün bu öğeler oynanış deneyimini ve dolayısıyla anlatıyı etkiler (Mukherjee,

2015, s. 15-17). Bu ifadeler, serbestlik sunan video oyunu dünyalarının nasıl deneyimlere yol açabildiğini özetlemektedir. Bu deneyimler sadece kuralların bir sonucu olarak değerlendirilemez. Çünkü kuralların serbest bir dünya sunması yeni tasarım problemlerini beraberinde getirir. Örneğin yine *GTA* oyununda oyuncu, etraftaki arabaları kullanmak konusunda serbesttir. Arabayı sürmek gerçek dünyaya benzer kurallara sahiptir. Araba hızlanabilir, dönebilir, bir yere çarptığında görülebilir hasarlar alır. Giderek araba kontrolüne alışan oyuncu, oyun dünyasının kurallarına da alışmaktadır. Oyuncu araba kullanımını kaydedip gülünç bir video tasarlayabilir ve internette paylaşmaya karar verebilir. Böylece oyuncu, oyun sisteminin dışında ama oyun dünyasını kullanarak kendisini ifade etmiş olur. Nitsche'ye göre video oyunlarında gerçekleşen olaylar, etkileşimler veya oyunun verdiği tepkiler birçok farklı alanda anlamlar oluşturabilir. Örneğin oyuncu yaşadığı dramatik bir anı tanıdıklarıyla veya internetteki topluluklarla paylaşma gereği duyar. Böylece oyun, insanların sosyal dünyalarında bir anlatı ortaya çıkmasını sağlayabilir (Nitsche, 2008, s. 48). Bu durum birinci bölümde de anlatıldığı gibi dijital hikâye anlatımının topluluk faktörüdür. Modern hikâye anlatıcılığında kullanıcı toplulukları aktif ve söz sahibidirler. Çünkü yine aynı örnekten gidilirse, *GTA* serisinin yapımcıları, oyuncuların arabalarla etkileşimlerini ve paylaştıkları anlatıları görmektedir. Serinin devam oyunlarında daha çok araba ve daha detaylı prosedürler geliştirmişlerdir. Ancak Vince, bu durumun gerçekçilik ile karıştırılmaması gerektiğini söylemektedir. Her ne kadar teknolojinin ilerlemesiyle video oyunlarının daha gerçekçi olduğu düşünülse de aslında bu durum video oyunu dünyalarının inandırıcı olmasından kaynaklanır. Amaç her zaman oyuncuları gerçek dünyalarından koparıp oyunun dünyasına inandırmaktır. Oyun dünyaları tasarlanırken her zaman oyuncuların neler hissettikleri ön plandadır.(Vince, 2003, s. 7-8). Bu nedenle oyun kurallarının tasarımında önemli olan gerçek dünyayı iyi taklit etmek değil, oyuncuların ne hissedeceğidir. Topluluk, oyun ve yapımcılar arasındaki bu ilişki kısa sürede video oyun dünyasının geneline yayılmıştır. Yapımcılar, kurallar aracılığıyla oyuncuların anlatılarını motive eder.

Teknolojik olanaklar sayesinde kuralların kendileri de anlatının bir parçası olmuştur. Çünkü yapımcılar, video oyunu dünyasını oluşturan kurallar, modeller, kaplamalar gibi

bütün elementleri oyuncuların erişimine sunmuştur. Bembeneck'e göre, video oyun dünyalarının erişime açık olmasıyla oyuncular istedikleri her detayı değiştirebilir, yeni şeyler ekleyebilir veya tamamen farklı bir şey tasarlayabilir. Böylece hikâye dünyası ve anlatı olanakları, oynanışla yapılabileceklerin çok daha ötesine taşınmıştır (Bembeneck, 2013, s. 55-56). Farklı yapımcılar farklı seviyelerde erişimlere izin verirler. Bu husus yine *GTA* serisi ve arabaları örneğinden daha iyi anlaşılabilir. Yapımcılar, oyunun içinde bir editör seçeneği oluşturmuştur. Bu editör oyuncular arasında yaygın şekilde araba pisti yapmak için kullanılmaktadır. Çevrimiçi özellikler sayesinde oyuncular yaptıkları pistleri paylaşabilirler ve birbirlerinin pistlerini deneyebilirler (Bkz. görsel 3). Başka yapımcılar ise oyun motoru dahil bütün öğelerini paylaşmayı tercih edebilir. Bu durumda oyunun fizik kuralları gibi sistemler de oyuncular tarafından değiştirilebilir. Bu konuda önemli olan internet ve paylaşım faktörüdür. Mukherjee'ye göre bu durum video oyunu tasarımlarında da değişikliklere yol açmaktadır. Daha önceki yıllarda video oyunlarının dünyalarıyla ilgili kitapçıklar ambalajın bir parçasıydı. Bu kitapçıklar oyunun kuralları ve kontrolleriyle ilgili detaylı bilgiler içerirdi. Kitapçıkların yanında oyunun dünyasına ait başka eşyalar da bulunmaktaydı. Ancak bu durum değişmektedir. Oyunla ilgili kurallar oynanışla birlikte oyuncuya tanıtılmaya başlanmıştır. Bu tanıtım adım adım belli noktalarda gerçekleşmektedir (Mukherjee, 2015, s. 92-93). Böylece kurallar da etkileşimin ve hikâyenin bir parçası olmaya başlamıştır. Bu çalışmanın birinci bölümünde bahsedilen tüketici topluluklarının etkisi görülmektedir. Aynı oyunu oynayan oyuncular kolayca bir araya gelmekte ve topluluklar oluşturmaktadırlar. Böylece ilgilendikleri oyunun sınırlarını birlikte keşfetmektedirler.



Görsel 3. *Grand Theft Auto 5* oyununda oyuncular tarafından yapılan bir pistin ekran görüntüsü. 2021. Erişim Tarihi: 17/05/2023. <https://tinyurl.com/3pp2vza5>

Jones, kuralların yarattığı bu serbestliğin akademik alanda ve toplumda yanlış anlaşıldığını söylemektedir. Video oyunu sektörü büyüdükçe video oyunları daha büyük bir tehdit olarak algılanmaktadır. Örneğin *GTA 3*, büyük dünyası ve oynanıştaki serbestliğiyle başarılı olurken aynı zamanda çok tepki çekmiştir. Oyun, bir şiddet simülasyonu olarak muamele görmüş ve topluma, özellikle de çocuklara zarar verdiği iddia edilmiştir. Ancak *GTA 3* 1980 yılının kültürel krizini, takip eden yıllarda kültürel ayrışmaları, toplum tarafından kanıksanan inanışları eleştirmektedir. Kendisinden sonra geliştirilen birçok oyuna ilham olmuştur (Jones, 2008, s. 32-33). Bu ifadelerle göre bir kez daha dijital hikâye anlatıcılığının ve video oyunlarının henüz olgunlaşma sürecinde olan alanlar olduğu söylenebilir. Yeni teknolojinin özgün özellikleri ve avantajları anlaşılacak yerine tehdit olarak değerlendirilmek yaygın bir tutumdur. Akademik alanda da video oyunlarının neden ve nasıl üretildiğini sormak zaman almıştır.

Sonuç olarak video oyunları etkileşim ve kurallarıyla diğer dijital türlerden ayrılan özgün bir türdür. Oyunların gerçekleşebilmesi için oyuncunun etkileşimi şarttır ve oyuncunun etkileşimi sonucu video oyunu dünyalarında görülebilir değişimler olur. Video

oyunlarında kurallar sadece kazanma kaybetme durumunu deęil keşfedilmek üzere tasarlanmış bir dünyayı temsil etmektedir. Kurallar sayesinde gerçekleşen deneyime oyuncu topluluklarının verdiği anlamlar önemlidir. Hem etkileşim hem de kurallar oyuncunun serbestliğini motive eden özelliklerdir. Buna göre video oyunlarını özgün özellikleriyle ele alan araştırmacılar bu serbestliğin üzerine gitmiştir. Jenkins'e göre oyun tasarımcıları doğrudan hikâye anlatmamakta, hikâyelerin gerçekleşebileceği dünyalar tasarlamaktadırlar. Anlatı, oyuncunun video dünyasındaki deneyimi sırasında oluşan içsel bir anlamdır (Jenkins, 2004, s. 4-6). Buna göre video oyunu dünyaları oyuncunun içsel deneyimine yardımcı rolündedir. Araştırmacılar odaklarını video oyunu dünyalarına ve oyuncunun kendisine çevirmiştir. Anlatı doğrudan kontrol edilemez ama video oyunu dünyaları oyun tasarımcıları tarafından yapılmaktadır. Video oyunu dünyası terimi oyunun içindeki karakter, mekân, sinematik, diğer oyuncular gibi bütün öğeleri kast etmektedir. Daha önce de bahsedildiği üzere video oyunu deneyimi bir bütün olarak ele alınmalıdır. Çünkü video oyunu dünyasındaki bütün öğeler ekrana görsel-işitsel bir çıktı üretmek üzere oradadır. Bu nedenle görsel deneyim video oyunu deneyiminin önemli bir parçasıdır.

2.2 Video Oyunu Deneyiminde Anlatı Bağlamında Görsel Tasarım

Video oyunu dünyası, oyunun içindeki bütün öğeleri kapsayan geniş bir kavramdır. Bütün elementler bir araya gelerek deneyimin gerçekleşeceği dijital ortamı oluşturur. Video oyunu dünyalarını anlatı bağlamında incelemeye önce görsel tasarım faktörünü tanımlamak önemlidir. Bu başlıkta altında oynanış nedir ve oynanış sırasında nasıl bir görsel deneyim yaşanmaktadır, sorularını cevaplamak amaçlanmaktadır. Swink'e göre oynanış deneyimi herkesin farklı tanımladığı bir kavramdır. Ancak oynanış, parçalara ayrılıp incelenebilir. Oynanış, oyuncu ile video oyunu arasındaki bir iletişime benzetilebilir. Oyuncu kontroller aracılığıyla video oyununa bir girdi gönderir. Video oyunu dünyası bu girdiyi kuralları aracılığıyla işler ve görsel-işitsel bir çıktı oluşturur. Oyuncu bu görsel-işitsel çıktıyı aktif bir şekilde deneyimler ve tekrar kontrollerle bir girdi oluşturur. Bu aktif deneyim, oynanışta anlamın ortaya çıktığı andır (Swink, 2017, s. 5). Buna göre oynanış anında video oyunu dünyasındaki elementlerin bir araya gelerek görsel-işitsel çıktılar oluşturduğu söylenebilir. Bu görsel-işitsel çıktılar deneyim sırasında süreklidir. Yani video oyunlarındaki özgün görsel deneyim, görsel-işitsel çıktının sürekliliği ve oyuncu tarafından aktif şekilde deneyimlenmesidir, denebilir. Bu özgün görsel deneyimi daha iyi anlamak için görsel anlatının ne olduğunu anlamak önemlidir.

Fisher'a göre insanın evrim sürecinde çizme eyleminin hikâye anlatıcılığının beraber geliştiğini ifade etmektedir. Bu durum küçük çocukların konuşmaya başlamadan anlamsız sesler çıkarmasına ve bunun yanında anlamsız karalamalar yapmasına benzetilebilir. Anlamsız sesler konuşma eyleminin ön hazırlığı olduğuna göre karalamalar da görsel iletişimin bir ön hazırlığıdır (Fisher, 2021, s. 131-132). Bu ifadelerle hikâye anlatıcılığının gelişiminde sadece sözlü iletişim aracı olmamıştır. Çizim yapmak da tarih boyunca hikâye anlatıcılığının, insan iletişiminin önemli parçalarından olmuştur. Aynı zamanda insan, gelişimi sırasında sözlü iletişimi geliştirirken görsel iletişimi de geliştirmektedir. Yani görsel iletişim insanın bir parçasıdır, bir ihtiyaçtır. Ulaş, Batı sanatında Rönesans'a kadar sıklıkla kutsal metinden sahneler resmedildiğini söylemektedir. Dönemin toplumu bu hikâyelere hakimdir,

böylece resimler bilinen hikâyelere yeni perspektifler katmaktadır. Rönesans sonrasında ise resimlerde gündelik hayat ve arkasındaki öyküler konu edilmiştir. Yani her dönemde resimler, tek karelik hareketsiz bir hikâye anlatıcısı olarak kabul edilmiştir (Ulaş, 2014, s. 78). Buna göre tarih boyunca görsellerin bir hikâye taşıdığı söylenebilir. Özellikle Rönesans'tan önce yani kutsal mitolojinin toplumun bütün kesimlerine hâkim olmasıyla Hristiyan mitolojisi resmedilmiştir. Böylece izleyiciler resimlerde aşina olduğu simgeler ve soyutlamalar görmektedir. Böylece tanıdığı hikâyeleri yeni bağlamlarda gözlemler. Rönesans'tan sonra ise resimlerde sıradan insanın gündelik hayatı konu edilmiştir. Bu sefer de izleyiciler bu resimlerdeki hikâyelerde kendi deneyimleri, anıları ve ait oldukları kültür aracılığıyla anlatılar bulmaktadır. Yani ortada yine anlatıya aracılık eden simgeler ve soyutlamalar olduğu söylenebilir. Ancak bu simgeler kişiden kişiye değişen türdendir. Bu yüzden resimdeki anlatıyı çıkarmak daha çok izleyicinin görevidir.

Anthropy ve Clark'a göre kelimeler, insanın hikâye anlatmak için kullandığı en eski ve en bilindik araçlardır. Hikâye anlatımı için en sık başvurulan araçtır. Öyle ki film ve çizgi roman gibi görsel türlerde de hikâyeyi anlatmak için kelimelere güvenilmektedir. Bu nedenle diyalog ve anlatıcı ses gibi araçlar sıklıkla kullanılır. Ancak görsel türler kullanarak, kelimeler olmadan da hikâye anlatılabilir. Çünkü insan, birbiri ardına gelen görsellerden bir anlam çıkarmaya yatkındır (Anthropy ve Clark, 2014, s. 156). İnsanın bu istemsiz davranışından Koster de bahsetmektedir. Koster, insan beyninin boşlukları doldurmak üzere çalıştığını söylemektedir. Beyin sürekli olarak bir şeyleri birbirine bağlar ve anlam çıkarır. Örnek olarak birini dinlerken kelimeleri yüz mimikleriyle bağdaştırmak veya rastgele bir desenin içinde insan yüzü görmek söylenebilir. Beynin birbirine bağlayamadığı alakasız şeyler bir rahatsızlık kaynağı olmakla birlikte her şeyin birbirine bağlandığı bir düzen ise monotonluğa gitmektedir (Koster, 2013, s. 16-18). Bu ifadelerle göre görsel hikâye anlatımı etkili bir hikâye anlatma aracıdır. Film ve çizgi roman gibi sosyo-kültürel hayatın bir parçası olmuş türler ortaya çıkmıştır. Ancak yine de görsel anlatının kelimelerin kontrolünde olduğu söylenebilir. Bu durum geleneksel anlatı kültürünün etkisi olarak görülebilir. Yazar hikâyesini doğru ve istediği gibi aktarabilmek için kelimelerle anlatıyı kontrol etmeye çalışır. Ancak hikâye kültürünün çok daha görsel ve izleyici kontrolünde ilerlediği de gözlemlenebilir. Bu çalışmanın da

ilk bölümünde bahsedilen medyalar arası hikâye anlatıcılığı bunun göstergesidir. Halaçoğlu, sinema kültürüyle bu durumu anlatmaktadır. Eski sinemada olay örgüsünün kolayca anlaşılması için sürekli tekrar eden bir senaryo işlenir. Amaç kolayca anlaşılır olmak ve izleyicinin bir şeyler kaçırmamasını engellemektir. Ancak medyalar arası hikâye anlatıcılığı, seyircinin dikkatini sürekli ekranda tutmak üzerinedir. Büyük hikâye dünyaları yaratılır ve hikâyeyi anlatmak için birden fazla filmlik bir seri tasarlanır, bu filmlerde diğer medya ürünlerine göndermeler yapılır. İzleyicilerin filmle ilgili detayları öğrenmek için dikkatli incelemeleri veya araştırma yapmaları gerekir (Halaçoğlu, 2020, s. 103). Görsel anlatının medyalar arası hikâye anlatıcılığında önemli bir rol oynadığını söylemek mümkün. Buna göre giderek kelimelerle kontrol edilmeyen daha serbest daha görsel bir anlatı kültürüne doğru ilerlendiği söylenebilir. Böylece anlatının oluşmasında izleyicilerin de rolü artmaktadır.

Video oyunlarında görsel deneyimde mimarinin de büyük bir rol oynadığı söylenebilir. Doma ve Eyüce, video oyunlarında mimarinin oyuncuda yarattığı anlam üzerine bir analiz yapmıştır. Yapılan analizde mekânların duygusal deneyimi güçlendirdiğini ve bu mekânlara oyuncular tarafından anlamlar atfedildiği görülmektedir. Mekânlar oyuncuların hareketini ve eylemlerini etkilemektedir. Böylece mekân, hikâyenin gelişmesini sağlamaktadır. Keşfetmeye teşvik etmektedir. Mimari, oyun ile oyuncunun ilişkisini güçlendirmekle birlikte oyuncunun içsel anlatısını oluşturmaya yardımcı olur. Anlatı, mekânla iç içe bir hal alır (Doma ve Eyüce, 2014). Mimari, video oyunlarında önemli bir konudur. Çünkü video oyunu yapmak dijital bir dünya inşa etmek demektir. Bölümler, mekânlar öncelikle mimari özellikleriyle dikkat çekerler. Oyuncular içsel anlatılarını içinde buldukları mekânla bağdaştırırlar ve mekânla birlikte hatırlarlar. Mekân, oyuncularda başlı başına duygusallık ve anlam oluşturmak konusunda etkili bir elementtir. Video oyunu mimarisinde başka bir konu da insanların hayal ettikleri hikâye dünyalarını yaratmaktır. İnsanlar özellikle küçüklüklerinde dinledikleri hikâyelerin dünyalarını merak eder ve bir hayallerinde o dünyayı ziyaret ederler. Tema parkları bu amaçla inşa edilmektedir. Ulaş'ın dediğine göre tema parklarındaki mekânlar tasarlanırken çok bilinen masallardan veya onların uyarlamalarından esinlenilir. Böylece katılımcılar masal dünyalarını ziyaret etme hayallerini gerçekleştirirler. Bu

yönüyle tema parkları video oyunlarına yakın bir deneyimdir. Video oyunları da oyuncularını tanıdıkları hikâye dünyalarına götürebilir (Ulaş, 2014, s. 78-79).

Anthropy ve Clark'a göre video oyunları hem yapımcının kendi fikirlerini inşa ettiği hem de oyuncunun kararlar aldığı ve etkileşime geçtiği eserlerdir. Bu nedenle video oyunlarında anlatı film ve çizgi roman gibi türlerdeki anlatıya benzemektedir. Anlatıda oyuncunun büyük bir rolü vardır (Anthropy ve Clark, 2014, s. 156). Bu ifadeler ve bu başlıkta bahsedilenlere göre hikâye anlatma kültüründe görsel deneyim artıkça dinleyicinin rolü büyümektedir. Video oyunları da bu yönüyle film ve çizgi roman türlerine benzemektedir. Ancak video oyunlarında oyuncunun (dinleyicinin) aynı zamanda kontrol sahibi olduğu görülmektedir. Film ve çizgi romanda görsel deneyim yüksektir ve izleyici görselleri birleştirerek anlamlar çıkarmaktadır. Ancak yine de görsellerin sırası ve sahnenin açısı gibi faktörler yapımcının elindedir. Yani kontrol yine de yapımcıdadır. Diyalog ve anlatıcı gibi araçlarla da bu kontrol pekiştirilmektedir. Video oyunları da yapımcıların tasarladığı bir dünyadan oluşur ve birçok noktada yapımcının kontrolünde olan araçlar vardır. Sinematik, metin, anlatıcı ses gibi araçlar video oyunu yapımcıları tarafından hikâyeyi kontrol edebilmek için sıklıkla kullanılan araçlardır. Ancak bu kontrol mekanizmalarının arasında kontrol oyuncuya bırakılmaktadır. Anlatı tartışmacılarının temel argümanı kontrolün oyuncuya geçtiği anda hikâyenin durduğu yönündedir. Bu argümana göre hiçbir anlatıcı, ses veya diyalog kalmadığında bir filmin hikâye anlatmadığı söylenebilir mi? Geriye sadece birbiri ardına gelen görseller kalır. Yine de bu görsellerin yapımcı tarafından hikâye anlatmak amacıyla bir araya getirildiği söylenebilir. Buna göre kontrolün oyuncuya geçmesiyle ve oyuncunun video oyunu dünyasında hareket etmesiyle de ekranda birbiri ardına gelen görüntüler oluşmaktadır. Bu görüntüler bir film yapımcısı gibi hikâye anlatma niyetiyle değil, bir oyuncunun oyun oynama niyetiyle oluşmaktadır. Ancak önceki başlıklara göre bu deneyim oyuncuda bir içsel anlatıyı ortaya çıkarmaktadır. Bunu oyunun oluşturduğu görüntülerle nasıl olduğunu söylemek için birinci bölümde bahsedilen ilk hikâyelerin nasıl oluştuğuna bakılabilir. Oyuncu, uzak geçmişteki insanların dünyayı dolaşması ve görmesi gibi video oyunu dünyasını deneyimleyip aktif bir şekilde gözlemlemektedir. Uzak geçmişteki o insan ağaç gövdesinde gördüğü deseni, hayvana benzettiği bir bulutu ve

bir rüyasını bir araya getirerek anlatılara dönüştürmüştür. Buna göre oyuncu da video oyununda gördüklerini bir anlatıya dönüştürebilir. Aynı örneği ele alırsak; ağaç gövdesinde görülen desen, oyunun dünyasındaki üç boyutlu kaplamaya; hayvana benzeyen bulut, oyunun dünyasındaki bir karaktere; rüya ise oyunun dünyasındaki sinematığa tekabül edebilir. Böylece bir oyuncu da gördüklerini bir anlatıya dönüştürebilir. Yani önceki bölümde de bahsedilen, oyun deneyiminde olan içsel anlatının görsel yönünün bu şekilde özetlenmesi mümkündür. Buna göre video oyunlarında görsel tasarım, içsel anlatı bağlamında incelenebilir.

Örnekte görüldüğü üzere yapımcı kontrolündeki sinematik gibi araçlar da bu içsel anlatının bir parçası olabilir. Elbette ki yapımcılar farklı anlatı türlerini kullanarak yaptıkları oyunu zenginleştirebilir. Önemli olan video oyunu dünyasını oluşturan bütün araçları oyuncunun içsel anlatısına yardımcı rolde kullanmaktır. Hikâye sadece oynanış aralarına yerleştirilmiş özenle hazırlanan sinematiklerden oluşmamaktadır. Oyunun kurallarının da anlatının oluşmasında önemli bir etkisi vardır. Örneğin oyuncu, karakterini hareket ettirir ve bu hareketi gözlemler. Bu hareket sonucu bir çimene çarpabilir. Eğer böyle bir prosedür tanımlanmışsa çimen de çarpışma sonucu hareket eder. Böyle basit bir senaryo bile özenle hazırlanmış bir sinematik gibi oyuncunun içsel anlatısını zenginleştirir. Çünkü oyuncu prosedürlerle nasıl ve ne kadar etkileşime geçeceğine kendi karar verir. Oyuncu bu etkileşimlerin üzerine gittikçe prosedürler birbirlerini tetikler. Oyuncu bu etkileşimleri görerek anlamaktadır. Böylece gördükleri sayesinde yorum yapar ve içinde bulunduğu oyun dünyasını daha iyi anlar.

2.3 Özgün Hikâye Anlatıcısı Olarak Video Oyunu Dünyaları

Video oyunlarında doğrudan hikâye anlatılamaz ama hikâyenin gerçekleştiği video oyunu dünyası, oyun tasarımcıları tarafından tasarlanmaktadır. Araştırmacılara göre özgün anlatının incelenmesi gereken yer video oyunu dünyasıdır. Yani oyunun kuralları anlatı oluşturabilecek olanakların tanımlanmasıdır ve etkileşim aracılığıyla tasarımcının daha önceden tahmin edemediği ve planlayamadığı olaylar gerçekleşir. Buna göre özgün anlatı, oyuncunun deneyimleri yoluyla içinde bulunduğu dünyayı anlamlandırmak için zihninde şekillenen bir anlatıdır/anlamdır. Nitsche, daha önce hiçbir yazarın, mimarın veya senaryonun video oyunu dünyası gibi bir sahne yaratabilme olanağı olmadığını söylemektedir. Tasarımcı, elindeki bu büyük gücü etkili bir şekilde kullanarak merak uyandıran oyun dünyaları oluşturmaya çalışmaktadır. Yapım sürecindeki her element anlatı potansiyeline sahip bir elementtir. Oyuncu, oyunun dünyasında ilerleyip keşifler yaptıkça veya etrafındakilerle etkileşime geçtikçe içinde bulunduğu dünyayı daha iyi anlamaktadır. Oyunun dünyasını deneyimlemek, oyunu bir hikâye gibi okumaya benzetilebilir (Nitsche, 2008, s. 37). Buna göre video oyunu dünyasını oluşturan her şeyin oyuncunun içsel anlatımına yardımcı olduğunu söylemek mümkündür. Ekranda oyuncunun kontrolünde bir kamera da olsa sinematik de olsa bütün öğeler görsel işitsel bir çıktı oluşturmaktadır. Bu görsel işitsel çıktıları istediği gibi bir araya getirmek oyuncunun içsel anlatısıdır. Yani özgün anlatı oyuncuya bu serbestliğin sunulmasından geçmektedir. Video oyunu dünyalarını konu edinen anlatı teorileri Jenkins'in ayırdığı başlıklar altında toplanarak sunulmuştur: Çağrışımcı anlatı, bölgesel anlatı, gömülü anlatı ve ortaya çıkan anlatı. Video oyunu deneyimleri çok uzun sürdüğü için bunlar mümkün olduğunca geniş kapsamlı teorilerdir. Aynı oyun incelendiğinde bu teorilerin hepsini farklı oranlarda görmek mümkündür.

2.3.1 Çağrışımçı Anlatı

Bu anlatı, tüketicinin daha öncesinde bildiği anlatılarla ilişkiler kuran, o anlatıları yeni bir bakış açısıyla ele alıp göndermeler yapan bir anlatı türüdür. Oyuncuların tanıdıkları karakterlerin aynı hikâye dünyasında farklı bir yerde geçen bir macerası konu edilebilir. Veya tamamen farklı karakterler üzerinden aynı olaylar farklı perspektiften anlatılabilir. Burada önemli olan oyuncuların tanıdıkları hikâye dünyasıyla bir şekilde bağlantı sağlamaktır (Jenkins, 2004, s. 6-7). Daha önce de bahsedildiği üzere modern hikâye anlatıcılığında tüketiciler, bir hikâye dünyasına bağlanmayı ve o dünyayla ilgili daha fazla şey öğrenmeyi istemektedirler. Bu durum medyalar arası hikâye anlatıcılığını oluşturmuştur ve video oyunları bu konuda önemli bir araçtır. Çünkü video oyunu deneyimi oyuncuları yeni bir dünyaya doğru yolculuğa çıkarır. Oyuncuları hayranları oldukları hikâye dünyalarına götürmek için en elverişli araçtır. Bu anlatı türü önemli tasarım problemlerini beraberinde getirmektedir. Örneğin Star Wars Jedi: Fallen Order isimli oyun Star Wars markasının hikâye dünyasının bir parçasıdır. Star Wars, başta sinema filmleriyle kurulmuş, günümüzde ise çizgi roman, video oyunu, televizyon dizisi, roman gibi sayısız türde yayılmış bir hikâye dünyasına sahiptir. Oyun, bu hikâye dünyasında önemli olayları farklı bir karakter üzerinden konu almaktadır. Yani buna göre oyun, hikâye dünyasının bütününe yaptığı katkılar yönünden ciddiye alınmaktadır. Orijinal hikâyeyi tekrardan uyarlamak yerine hikâye dünyasını genişleten bir eser üretme yoluna gidilmiştir. Tasarım için geniş bir görsel külliyatın olduğu söylenebilir. Hikâyeyle bağdaşmış, bütün hayranlara tanıdık gelen ikonik görseller oyunda kullanılmaktadır (Bkz. görsel 4). Aynı zamanda görsel tasarımda yaratıcılık da büyük bir önem taşımaktadır. Çünkü böyle bir oyun için yeni mekânlar ve karakterler tasarlanırken hikâye dünyasının iyi bir şekilde benimsenmesi gerekmektedir. Hayranların alışık oldukları külliyata yeni bir şeyler getirmenin zor olduğu söylenebilir. Oyun aynı zamanda diğer eserlerden bilinen mekânlara da götürebilir. Ancak bu durumda o mekânların daha önce görülmemiş detaylarını tasarlamak gerekmektedir. Çünkü oyuncu o mekânı serbest bir şekilde dolaşmakta, bir film veya çizgi roman sahnesinin sınırlarına bağlı kalmamaktadır. Çağrışımçı anlatı sadece geniş kitlelerce bilinen bir hikâye dünyası için geçerli değildir. İnsanlara tanıdık hissiyatları hatırlatmak

için kullanılabilir. Örneğin *Cupheads*, 1930 yıllarının çizgi filmlerinden esinlenilerek yapılmıştır. Oyuncuları o çizgi filmlerin dünyasına sokan bir deneyim hazırlamak istenmiştir. Bu deneyimin hazırlanmasında görsel tasarımın etkisi büyüktür. Titrek çizgilerden oluşan ve lastik gibi davranan animasyonlar, yuvarlak karakter tasarımları, her an absürtleşen ve rahatsız edici olabilen görüntüler, her şeyin üzerindeki eski televizyon yayını efekti deneyimin önemli parçalarıdır (Bkz. görsel 5).



Görsel 4. *Star Wars Jedi: Fallen Order* oyunundan ekran görüntüsü, Star Wars hikâye dünyasının hayranların tanıdığı bir bölge. 2020. Erişim Tarihi: 17/05/2023. <https://tinyurl.com/mvtpezs9>



Görsel 5. *Cupheads* oyunundan ekran görüntüsü. 2021. Erişim Tarihi: 17/05/2023.
<https://tinyurl.com/ynaseknb>

Bembeneck, oluşturulan bir hikâyenin anlatıldıkça bir hikâye dünyasına dönüştüğünü söylemektedir. Bu durumda hikâye dünyalar mütemadiyen değişime uğrarlar. Bu değişim bazen orijinal yazar tarafından bazen de tamamen başka biri tarafından gerçekleştirilebilir. Destan, şiir gibi anlatılarda halihazırda var olan hikâye dünyaları birçok sanatçı ve şairlerin özgün üretimleriyle genişlemiştir (Bembeneck, 2013, s. 166). Buna göre hikâye dünyalarının kaybolmamasının da farklı tasarım problemlerine yol açabileceği söylenebilir. Örneğin *Sindrella*'nın hikâyesi modern dönemin şartlarında tekrardan anlatılabilir. Bu hikâyenin tüketiciler için tanıdık olması için bazı olayların ve karakterlerin aynı olması yeterlidir. Bunun dışındaki birçok detay modern dünyaya göre değiştirilebilir.

Dovey ve Kennedy, hikâye dünyalarının farklı yerlerine yapılan yolculuk hikâyelerini sunmak için video oyunlarının uygun bir tür olduğundan bahsetmektedir. Büyük hikâye dünyalarıyla video oyunu tasarım sürecinin arasında paralellikler bulunmaktadır. Geniş bir topoğrafyaya sahip bir dünya oluşturmak video oyunlarının tasarım sürecinin en önemli parçalarındandır. Oyun tasarım dosyalarında bölüm tasarımı, en öncelikli gelen

konudur. Çünkü video oyunlarında genellikle ölçüsü mekândır. Karakterin bölümler içinde hareket etmesi veya bir sonraki bölüme geçmesiyle oyun ilerlemektedir. Bunun en büyük etkenlerinden birinin video oyunlarından daha önce oynanan masaüstü oyunları olduğu söylenebilir. *Dungeons and Dragons* gibi masaüstü oyunları geniş fantastik eserlerin dünyaları üzerine kurulmuştur. Bir yerlere ulaşmak, orada bir mücadele vermek ve tekrar başka bir yere gitmek bu oyunların gövdesini oluşturmaktadır (Dovey ve Kennedy, 2006, s. 94-95). Buna göre yolculuk, video oyunlarının temelinde önemli bir olgudur. Bir video oyunu pek çok şey vaat etse de oynadıktan sonra en çok akılda kalan şeylerden biri de oynanış sırasında yapılan yolculuktur. Bu durum video oyunlarının geneline etki etmiş bir ilhamdır. Devasa çok oyunculu çevrimiçi oyunlar gibi büyük ve çok rağbet gören dünyaların tekrar tekrar kullandığı ilerleyiş türüdür.

2.3.2 Bölgesel Anlatı

Klasik anlatı formülünde hikâyeyi oluşturan olaylar yazar tarafından dikkatlice birbirlerine bağlanmaktadır. Ancak video oyunlarındaki olay örgüleri birbirlerine bu kadar bağlı değildir. Ana olay örgüsü, oyuna genel hatlarını kazandırmak için bir çerçeve görevi görmektedir. Ana olay örgüsünün arasında farklı karakterlerle farklı mekânlarda geçen küçük olaylar yaşanabilir. Bu olaylar genellikle ana olay örgüsünü değiştirmez. Oyuncuya kendi içinde sonuçlanan farklı bir deneyim sunmak hedeflenir (Jenkins, 2004, s. 7-8). Buna göre anlatı, oyunun dünyasında farklı anlarda ve farklı seviyelerde deneyimlenebilir. Oyuncu, oyun dünyasının farklı alanlarına yolculuk yapıp farklı kararlar alabilir. Bu olaylar kendi içlerinde bir olay örgüsü, sunum ve çıktı barındırmaktadır. Yani bölgesel anlatılar video oyunlarının farklı bölümlerinde farklı yaratıcı yöntemlerin kullanıldığı anlatılardır. Bu anlatılar ana olay örgüsünü derinden etkilemeyebilir. Ancak bu durum bu anlatıların kötü veya gereksiz kurgulanmış kesitler olduğu anlamına gelmemektedir. Çünkü Nietzsche'nin de belirttiği üzere video oyunlarında olay örgüsü ve bölgesel anlatılar, oyuncunun etkileşimlerine geri dönüş olarak sunulmaktadır. Yani oyun, oyuncudan etkileşim beklentisindedir (Nitsche, 2008, s. 48-50). Bu ifadelerden anlaşılacağı şekilde bölgesel anlatılar, serbest bir oynanış deneyimine uygun olarak, oyuncunun keşif tercihlerine bağlıdır. Oyuncular yönlendirmeye gerek kalmadan oyunun dünyasını zorlamak için motivedir. Bu yüzden bölgesel anlatılar daha fazlasını keşfetmek isteyen oyuncular için yerleştirilmiş tercihe bağlı içeriklerdir. Oyuncular keşfeder, topluluklarıyla paylaşır ve bu sayede oyunun dünyasıyla ilgili daha fazlasını öğrenir. Bu anlatılar oyuncuya alternatif estetikler deneyimlemeyi ve farklı şeyler keşfetmeyi sunmaktadır. Ara sinematikler, metinler, tercihe bırakılmış görevler, keşfedilen farklı alanlar, farklı kamera açıları, bulmacalar gibi birçok farklı yöntem bölgesel anlatılara örnek verilebilir. Örneğin *Hollow Knight*, birbirine bağlı birçok bölümden oluşan büyük bir dünyaya sahiptir. Oyun yerin altında kurtarılmayı bekleyen bir böcek krallığında geçmektedir. Bu tema ve konu oyunun farklı bölgeleri için farklı görsel tasarım olanakları sağlamaktadır. Gerçek hayattaki böceklerin dünyasından alınan ilhamla farklı bölgesel anlatılar oluşturulmuştur. Bu durum oyunun harita tasarımına da yansıtılmıştır (Bkz. görsel 6). Sadece haritaya

bakarak bile bu anlatılarla ilgili fikir edinmek mümkündür. Bu anlatılar önceden planlanmış ve keşfedilmesi için bırakılmış kendi içlerinde sonuçlanan kesitler olarak görülebilir.



Görsel 6. *Hollow Knight* oyunundan ekran görüntüsü. 2017. Erişim Tarihi: 17/05/2023. <https://tinyurl.com/3s8r9j6d>

Oyunlar, ilerlemek ve barındırdığı bölgesel anlatıları sunabilmek için oyuncunun hareketine ihtiyaç duymaktadır. Oyuncuyu hareket etmeye motive etmek için video oyunu tasarımında kullanılan birçok yöntem vardır. Bu yöntemlerden birçoğu mekanla doğrudan ilişkilidir. Bu çalışmada da bahsedildiği üzere mimari bu konuda en etkili araçlardan biridir. Newman da mekân tasarımları için benzer ifadeleri kullanmaktadır. Mekân, oyuncularda başlı başına duygusallık ve anlam oluşturmak konusunda etkili bir elementtir. Video oyunlarında mekânlar aynı zamanda belli bir oynanış deneyimini sunabilmek için tasarlanmaktadır. Mekânlar spesifik bir oynanış sunar ve oyuncuyu yönlendirir (Newman, 2012, s. 121-122). Nietzsche'ye göre görev sistemi, video oyunu dünyalarını deneyimlemenin ideal yollarından biridir. Oyuncunun bir mekândan

diğerine ilerlemesini sağlayacak görevler vermek, oyuncunun oyun alanıyla giderek büyüyen bir bağlantı kurmasını sağlamaktadır. Dijital bir dünyada hareket etmek kendi içinde derinlik ve çeşitlilik barındırmaktadır (Nitsche, 2008, s. 57-59). Bu durum tasarımcı için yeni olanakları da beraberinde getirmektedir.

Nitsche, geleneksel hikâyelerde karakterlerin hikâyeyi ilerleten birtakım fonksiyonlara sahip olduğunu söylemektedir. Video oyunlarında da benzer şekilde karakterlerin fonksiyonları oyunun ilerleyişini belirler (Nitsche, 2008, s. 52-53). Video oyunlarında oyuncu kontrolünde olan karakterin yapabildikleri, kaynakları ve yetenekleri oyun mekânında nerelere yolculuk yapabileceğini göstermektedir. Bu durum karakter tasarımı için önemlidir. Bunun yanında aynı özellikler video oyunu dünyasını tasarlamak için de ölçüttür. Örneğin karakterin zıplayarak ulaşabildiği mesafe platformlar arasındaki mesafeyi belirler. Aynı zamanda bölgesel anlatılar da fonksiyonların arkasına saklanabilir. Bölgesel anlatıya ulaşmak için karakterin oyunda ilerlemesi ve yetkinliğinin artması gerekebilir. Paralel şekilde oyuncu da oyunun dünyasına alışır. Böylece oyunun mekânları buna göre tasarlanabilir ve oyuncunun zıplayarak ulaşabildiği yerler olay örgüsünü ilerletebilir. Manovich, karakter gelişiminin ve bilinmeyen bir bölgeye yapılan yolculuğun beraber ilerleyen bir süreç olduğunu söylemektedir. Bu anlatı şekline mitolojik hikâyelerde de karşılaşılmaktadır. Video oyunu kahramanları yolculuklarına bilmedikleri bir dünyada başlarlar. Karakterin önemli bir görevi olur ve bu görevi yapmak üzere ilerler. Mekânları keşfettikçe bir harita oluşturur. Gizli noktaları keşfeder. Böylece karakter, gelişim gösterir. Engellerle nasıl başa çıkacağını ve nasıl ilerleyeceğini öğrenir. Böylece içinde bulunduğu dünyanın kültürünün bir parçası olur (Manovich, t.y., s. 27-28). Oyuncu, bu yolculuğu değiştirebilecek birçok karara sahiptir. İsterse doğrudan karakterin asıl amacını gerçekleştirebilir, isterse farklı bölgesel anlatıları keşfedebilir. Bölgesel anlatılar bu kararların anlamlı olmasını sağlamanın bir yoludur. Tasarımcıların hazırlayıp oyunun dünyasına bıraktığı anlatılar, kendi içlerinde bir sonuca ulaşmalarıyla ve asıl hikâyeden farklı alternatifler sunmalarıyla oyuncunun içsel anlatısının bir parçası olur. Böylece tatmin edici bir serbest oynanış deneyimini oluşturur.

Jones, video oyunlarının yapısına dair önemli eleştiriler getirmektedir. Her ne kadar oyunun dijital dünyası seyir edilebilir olsa da oyunun ilerlemesi için varılması gereken nokta bellidir. Genellikle oyuncuya verilen görevlerde hikâyeye dair açıklamalar olabilir. Ancak genellikle bu görevler oyuncuların kararlarına göre değişmez ve aynı sona ulaşır. Başarısızlık durumunda hiçbir şey olmamış gibi tekrardan başlar. Büyük oyun dünyaları farklı olanaklara sahipmiş gibi gözükse de aslında birçok şey çizgisel şekilde deneyimlenir. Örneğin oyun kaç kere oynanırsa oynansın aynı engeller aynı yerlerde bulunur. Çünkü oyun öğrenemez ve farklı tepkiler oluşturamaz. Ancak bütün bu engeller esasında teknolojik yetersizliklerden ortaya çıkmaktadır. Video oyun kültürü ve tasarım prensipleri gelişmeye devam etmekte olup bu problemler üzerinde çalışıldığı gözlemlenebilir (Jones, 2008, s. 20-25). Jones bu eleştirilerde kilit noktalara parmak basmaktadır. Tam olarak bu nedenlerden ötürü video oyunu dünyaları, içsel anlatıyı destekleyen daha serbest oynanış sunmalıdır. Çünkü video oyunu deneyimlerinde er ya da geç fark edilebilir sınırlara ulaşmak mümkündür. Bunun en büyük örneği oyuncuların her zaman istedikleri yöne gidememesidir. Bu durumu anlamak için oyun tasarımında kullanılan “görünmez duvarlar” tekniği incelenebilir. Özellikle üç boyutlu video oyunları ne kadar serbest gözükse de gidilebilecek yerler yapımcılar tarafından sınırlandırılır. Bunun en büyük nedeni teknolojik yetersizliklerdir. Oyuncunun istediği her yöne gidebildiği bir dünya geliştirmek mümkün değildir. Bütün video oyunu dünyaları bir şekilde sınırlandırılır. İkinci büyük neden ise oyuncuların istediği yöne gidebilmesi her zaman anlamlı sonuçlar çıkarmayabilir. Oyunlar belli bir deneyim sunmak üzere tasarlanır. Bu nedenle deneyime katkı sağlamadığı sürece oyuncunun istediği şeyleri yapabilmesi oyun tasarımının hedefi değildir. Yani burada bir ikililik söz konusudur: Video oyunu dünyaları bir şekilde sınırlandırılmalıdır ama aynı zamanda video oyunu dünyaları serbestlik vaat etmektedir. Bu yüzden tasarımcılar serbestlik hissiyatını arttırmanın anlamlı yollarını bulmak zorundadır. Görünmez duvarlar bu ikililiği çözenin sıklıkla kullanılan bir yoldur. Ancak Jones’un da eleştirdiği gibi oyunun inandırıcılığını bozan absürt bir çözümdür. Bunun üzerine görsel öğeleri anlamı bozan şekilde kullanmak deneyime daha çok zarar verir (Bkz. görsel 7). Bölgesel anlatılar, bu soruna yaratıcı bir çözümdür. Oyuncu esas ilerleyişinden farklı bir yöne saptığında bölgesel bir anlatı deneyimleyebilir. Verdiği kararın anlamlı bir sonuca

dönüştüğünü gördüğünde inandırıcılık bozulmaz. Hem serbest oynanışı koruyan hem de içsel anlatıyı destekleyen bir çözümdür.



Görsel 7. *Batman: Arkham Origins* oyunundan ekran görüntüsü. Görünmez duvar kullanarak oyun dünyası sınırlandırılmış, yanlış oluşturulan görsel izlenimle deneyim zarar görmüştür. 2014. Erişim Tarihi: 17/05/2023. <https://tinyurl.com/y8cd6a8y>

Son olarak Jenkins, bölgesel anlatıların sadece video oyunlarına özgü olmadığını söylemektedir. Örneğin bir filmde olay örgüsüne doğrudan katkı sağlamayan müzikal sahneler, espri kesitleri veya aksiyon sahneleri bulunabilir. Olay örgüsüne katkı sağlamadığı için bu sahneleri önemsiz olarak tanımlamak mantıksızdır. Örneğin bir aksiyon filminin akordeona benzer bir yapısı vardır. Olay örgüsü belli kesitlerle sunulur. Bu kesitlerin arasında ise aksiyon sahneleri bulunur. Yine de filmin bütününe hikâye demek mümkündür. Video oyunları da benzer şekilde farklı kesitlerden oluşabilir. Bazı kesitler hikâyenin ilerlemesine hizmet ederken bazı kesitler deneyimin zenginleşmesine hizmet edebilir (Jenkins, 2004, s. 9). Bu nedenle video oyunlarını bir

bütün olarak deęerlendirmek mantıklıdır. Farklı kesitlerin anlatıyı ne kadar zenginleřtirdięi konusunda ele almak doęru bir yaklařım olabilir.

2.3.3 Gml Anlatı

Serbest bir oynaniřta, oyuncunun ne zaman nereye bakacađını nceden kestirmek mmkn deđildir. Hiçbir oyuncunun deneyimi çizgisel ve benzer bir řekilde ilerleyemez. rneđin bir oyuncu iinde bulunduđu meknı incelerken bir eřyaya rast gelebilir ve bu eřya anlatıyla ilgili yeni bir ipucu olabilir. Ancak bařka bir oyuncu aynı eřyaya ulařamayabilir veya fark etmeyebilir. Yani video oyunu dnyalarının her křesi anlatıya katkı sađlamak iin kullanılabilir (Jenkins, 2004, s. 10). Buna gre gml anlatı video oyunu dnyasını incelemeyi anlamlandıran bir unsurdur. Ulař, geleneksel medyada hikyenin gerekleřtiđi mekanların detaylı bir řekilde tarif edildiđini sylemektedir. Ancak kullanıcının bu mekanlarda kendisinin dolařabilmesi farklı bir durumdur. Bu olanaklar kullanıcıda anlamlı bir anlatı oluřması iin kullanılabilir. Oyuncu, video oyunu dnyasının ierisinde anlam oluřturabilmek amacıyla bir arkeolog misali hareket eder. Oyunun dnyasına řekil veren anlatıyı ıkarmaya alıřır. Oyuncu iin btn đeler bu anlatının bir parası olabilir (Ulař, 2014, s. 81). Oyun kısıtlı meknlarda gese bile gml anlatı sayesinde anlamlı bir oynaniř sađlanabilir. Gml anlatı nemli bir aratır. Birbiriyle tutarlı detaylar oyunun dnyasına dengeli bir řekilde dađıtılabilir ve anlatıyı glendirir. Aynı zamanda oyunun hikyesinde dramatik deđiřimleri anlatmak iin de kullanılabilir. En arpıcı rneklerinden birinin Bioshock oyununda olduđu sylenebilir. Oyun, okyanusun ortasında kaza yapan bir uakta bulunan ana karakterin gznden bařlar. Ana karakter bu kazadan kurtulur ve ok yakındaki deniz fenerine benzeyen binaya yzer. Binanın iinde bir eřit teleferik bulur. Teleferik, ana karakteri okyanusun dibindeki Rapture adlı řehre gtrr. Rapture, ok idealist bir yatırımcı tarafından kurulup ynetilen bir su altı řehridir. Ancak bu řehirde yapılan insanlık dıřı deneylerin sonunda btn yařam yok olmuř ve tehlikelerle dolu bir dnya haline gelmiřtir. Bu video oyunu dnyası tasarlanırken gml anlatı etkili bir řekilde kullanılmıřtır (Bkz. grsel 8). Meknların arkasında birok karakterin rol aldıđı detaylı bir hikye vardır ve bu hikyeyi anlatmak iin bařta grsel tasarım olmak zere btn aralar kullanılmaktadır. Oyunun ilerleyiřinde nemli bir dnm noktası bulunmaktadır. Ana karakterin, bu řehri kuran kiřinin ođlu olduđu ve onun tarafından bařından beri kontrol edildiđi ortaya ıkar. Ancak bu dnm noktası daha gerekleřmeden gml

anlatı sayesinde öğrenmek mümkündür (Bkz. görsel 9). Bunun için mekânları dikkatlice incelemek ve ipuçlarını bir araya getirmek gerekmektedir. Hikâye büyük bir özenle parçalara bölünmüş ve etrafa yerleştirilmiştir. Her parça tamamlayıcı olduğu kadar yeni soru işaretleri de ortaya çıkarır. Yani mümkün olduğunca serbest bir oynanış deneyimi oluşturulmuştur.



Görsel 8. *Bioshock* oyunundan ekran görüntüsü. 2015. Erişim Tarihi: 17/05/2023.
<https://tinyurl.com/3p97rzpb>

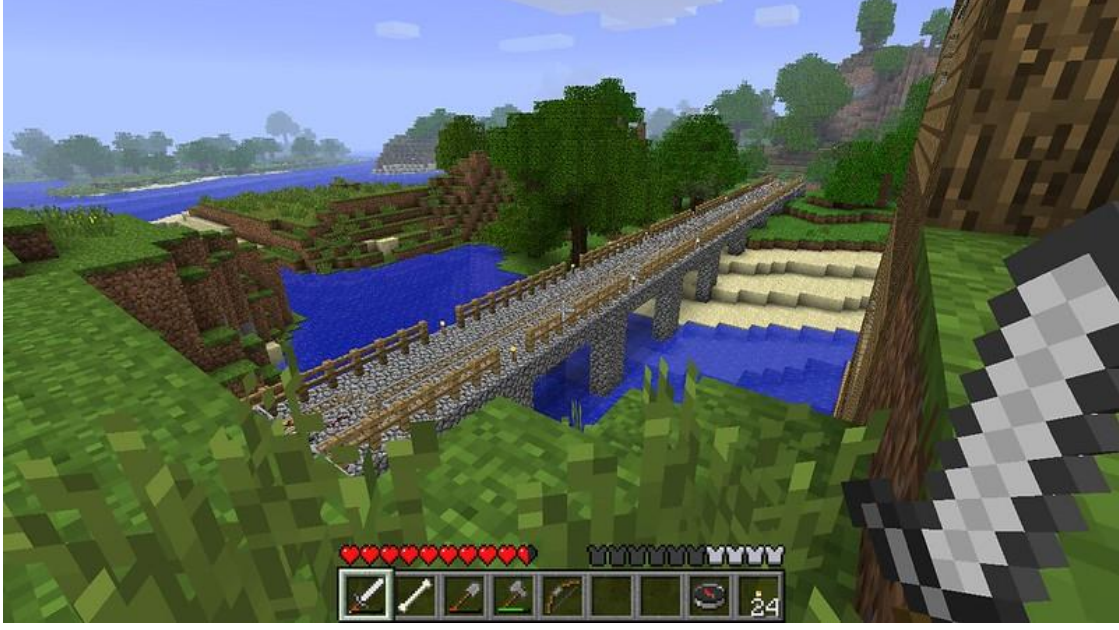


Görsel 9. *Bioshock* oyunundan ekran görüntüsü. 2014. Erişim Tarihi: 17/05/2023.
<https://tinyurl.com/ywtav4f8>

Salen ve Zimmerman, işaretlerin anlamlı bir oyun deneyimindeki öneminden bahsetmektedir. Video oyunu dünyaları işaretlerle doludur. Oyuncular farkında bile olmadan işaretlere anlamlar yüklerler. Bu anlam hem oyunun kurallarıyla hem de oyuncunun zihninde oluşan anlatıyla ilgili olabilir (Salen ve Zimmerman, 2005, s. 62-65). Bu ifadelerden gömülü anlatım oluştururken ortaya çıkabilecek tasarım problemleri anlaşılabilir. Video oyunu dünyalarına eklenen bütün öğeler işaret görevi görebilir. Çünkü oyuncuların beyni sürekli olarak video oyunu dünyasını anlamaya çalışır. Daha önce de bahsedildiği gibi görsel deneyim oyunun dünyasını anlama sürecinde önemli bir unsurdur. Bu yüzden anlamın oluşmasında öncelikle görsel izlenim etkilidir. Görsel izlenim oyuncunun zihninde oyunun kurallarıyla veya hikâyeyle bağlantı kurar. Genelde bu bağlantılar kalıcı olur. Oyuncunun yanlış bağlantılar kurmasına sebep olan veya oluşturduğu bağlantıları tutarlı şekilde kullanmayan tasarımlar deneyime zarar verir. Bu nedenle gömülü anlatım oluşturulurken oyunun dünyasına bırakılan görsel ipucunun oyuncuda oluşturacağı anlam incelenmelidir.

2.3.4 Ortaya Çıkan Anlatı

Video oyunu dünyaları aynı zamanda birer oyun alanıdır. Video oyunu dünyaları, oyuncunun kendi hedeflerini ve hikâyelerini oluşturdukları ortamlar olabilir. Bu durumda oyunun dünyasının ilham kaynağı olduğu söylenebilir. Video oyunu dünyasını oluşturan bütün öğeler de bu anlatılar için birer araç olabilir (Jenkins, 2004, s. 6-13). Bundan önce tanımlanan anlatı türlerinin oyunun dünyasıyla ilgili olduğunu söylemek mümkündür. Ancak ortaya çıkan anlatılar tamamen oyuncuların kendisiyle ilgilidir. Ortaya çıkan anlatılar bütün oyunlarda gerçekleşebilir. Ancak özellikle oyuncunun hikâyeler oluşturması için yapılmış oyunlar bulunmaktadır. Görsel tasarım olarak incelendiğinde bu oyunlardaki tasarımların fonksiyonlarla çok belirgin bir ilişki kurduğu söylenebilir. Örneğin Minecraft oyunu olabildiğince serbest bir oynanış üzerine kurulmuştur. Oyunun dünyasını oluşturan bütün öğeler kare bloklar şeklinde tasarlanmıştır. Oynanışın büyük bir çoğunluğu etraftaki blokları alıp istendiği gibi tekrar dizerek bir şeyler inşa etmek üzerinedir. Bu nedenle görsel izlenim olabildiğince oynanışa fayda sağlayacak şekilde tasarlanmıştır. Yani, oyunda anlatsal bir anlam oluşturabilecek neredeyse hiçbir şey yoktur. Görsel tasarım yalnızca oyunun dünyasını oluşturan öğelerin malzemesini anlamak için kullanılmıştır (Bkz. görsel 10). Çünkü bu oyunun ortaya çıkartmak istediği anlam/anlatı oyuncunun bu blokları bir araya getirmesiyle başlar.



Görsel 10. *Minecraft* oyunundan ekran görüntüsü. 2011. Erişim Tarihi: 17/05/2023.
<https://tinyurl.com/4d445ndh>

Ortaya çıkan anlatılar, oyun topluluklarını bir araya getiren bir anlatı türüdür. Çünkü dijital teknoloji ve insanın hikâyeler paylaşma ihtiyacı birleşerek toplulukları oluşturmuştur. Topluluk, bir video oyunu etrafında oluşur ve üyeler o video oyununu beraber tüketirler. O video oyunu birçok üye tarafından defalarca bitirilir. Üyeler beraber oyunun bütün detaylarını keşfederler ve tartışır. Bütün bunların ardından video oyunu dünyaları, oyuncular için kendilerini ifade etme aracı haline gelir. Çünkü birinci bölümde bahsedildiği üzere dijital teknoloji sayesinde tüketiciler hikâye oluşturabilmek için kişisel araçlara (bireysel bilgisayar, cep telefonu, tasarım yazılımları gibi) sahip olmuşlardır. Hikâyelerini oluştururken hayranı oldukları hikâye ürününden ilham alırlar. O hikâye ürünü, aynı zamanda hayranların hikâye üretiminde kullandıkları malzemedir. Şengün'e göre diğer medya ürünlerinden farklı olarak birçok oyun yapımcısı, hayran üretimini daha çok motive etmek için, her türlü oyun materyalini (grafik, karakter, ortamlar, vb) oyuncularla paylaşmaktadır. Bu üretimler her zaman yapımcılar ve hayranlar arasında gerilim oluşturmaktadır. Yapımcıların hayran yapımlarını orijinal ürünün fikri mülkünü ihlal etmekle suçlama riski vardır. Bazen yapımcılar bu anlatımları motive ederler, hatta oyunlarında bu hayran yapımlarına yer verebilirler (Şengün, 2015, s. 217-218). Bembeneck'e göre, oyuncular video oyunlarında ortak anlatıcı rolündedir.

Bu nedenle oyuncu aktivitesi, oyunun hikâye dünyasını genişletmektedir. Örnek olarak World of Warcraft (WoW) verilebilir. WoW devasa bir rol yapma oyunudur. Oyuncular hikâye dünyasının bir parçası olmak ve kendi hikâyelerini oluşturmak için oyunu oynamaktadır. Oyunun yapımcıları ise hikâye dünyasını genişletmek için roman, film, çizgi roman gibi eserler üretmektedir. Bu eserlerde oyuncuların aktiviteleri ilham veren unsurlar olmuştur (Bembeneck, 2013, s. 170). Böylece oyuncuların kendi anlatılarını ortaya çıkarmaları kültürün bir parçası olmuştur. Çünkü topluluklar sevdikleri oyunları daha fazla tüketmenin yollarını aramaktadır. Bu nedenle birbirlerinin ortaya çıkardıkları anlatıları büyük bir ilgiyle tüketirler. Bu anlatılar hakkında bütün dijital platformlarda konuşurlar, tartışırlar. Yani o anlatıyı tekrar tekrar anlatmış olurlar. Bunun farkında olan yapımcılar da oyunlarının hikâye dünyalarını genişletmek üzere çalışırlar.

Hayran eserlerinin en bilinenleri “*mod*”lar (ingilizce modification kelimesinin kısaltmasıyla oluşmuştur. Dil fark etmeksizin bütün oyuncuların kullandığı bir terimdir.) olmuştur. Manovich, bu kültürün Doom oyunuyla ortaya çıktığını söylemektedir. 1993 yılında Doom, oyununun bütün elementleri (Haritaları, görselleri, oyun motoru gibi) erişilebilir haliyle satışa konmuştur. Oyuncuların yeni bölümler üretmesi ve internete yüklemesi oyunun temel parçalarından biri olmuştur. Böylece yapımcılar ve oyuncular arasında yeni bir ekonomik kültür ortaya çıkmıştır (Manovich, t.y., s. 2). Modlamak, hayranlar tarafından oyunun hatalarını düzeltmek, bilgisayar grafiklerini güncellemek veya yeni elementler yerleştirmek için kullanılmaktadır. Bu durum bazen yeni oyun türlerinin ve dünya çapında ünlenecek oyunların ortaya çıkmasına olanak verebilir. Bazen de beklenmedik estetik değişiklikler, karakterler veya mekanlarla oyuncuların yaratıcılıklarını sunmasını sağlayabilir. Kaynak oyunu temel olarak kabul edip modlar, temelin üzerine inşa edilen eklentiler olarak düşünülebilir. Letzer’in verdiği örneklere göre, modların ölçeği çok büyük olabilir. Örneğin Black Mesa 1999 çıkışlı bir Half-Life modudur. Bu mod Half-Life’ı baştan aşağı modern grafiklerle tekrardan oluşturmuştur. Yenilenmiş grafikler, oynanış, yeni anlatı olanakları sunmaktadır. DayZ isimli mod ise çok ses getirmemiş ama küçük bir kitlesi bulunan ARMA 2 isimli oyunun modudur. Askeri bir simülasyon olan ARMA 2’yi temel alan DayZ, oyuncuyu tehlikelerle dolu felaket sonrası dünya kurgusunun içine bırakmaktadır. Oyuncu hayatta kalmaya

çalışırken diğler oyunculara karşı mücadele etmektedir (Letzer, 2015). Modlamak video oyunu dünyalarında dolaşan ve ilham alan oyuncuların ürettikleri fikirleri ortaya koyabilmesini sağlamaktır. Doğal olarak yapımcılar ve oyuncular arasında birçok tartışmaya yol açsa da mod kültürü oyun kültürünü genişletmiştir.

Ortaya çıkan anlatılar için malzeme olmasına da gerek yoktur. Bunun en büyük örneği oynanış hedefleridir. Oyuncular bir oyunun içerisinde kendi hedeflerini koyarlar ve gerçekleştirmeye çalışırlar. Bu hedefleri topluluk sayesinde birbirleriyle paylaşırlar ve beraber gerçekleştirmeye çalışırlar. Şengün, en bilindik ortaya çıkan anlatının "hız denemesi" olduğunu belirtmektedir. Hız denemesi, oyunları en hızlı şekilde bitirmek için yarışmaktır. İlgile takip edilen bu oynanış hedefi giderek büyüyen bir hayran kitlesine sahiptir. Bütün oyunlarda hız denemesi yapılmaktadır. Topluluğun en hızlıları yaşadıkları deneyimi ve oynanış anlarını yayınlayarak bir anlatıya dönüştürmektedir (Şengün, 2015, s. 216). Hız denemesi yapan oyuncular genelde oynanışlarını video kayıt altında tutarlar veya canlı yayın açarlar. Bu durum ortaya çıkan anlatılarda bir üslup haline gelmiştir çünkü, bu anlatılara şahit olan oyuncular önemli bir faktördür. Örneğin bir oyuncu hız denemesi yapıp rekor kırdığı anlarda canlı yayında olabilir. O sırada yayını izleyen oyuncular şahit olduklarını bir hikâyeye dönüştürerek paylaşma ihtiyacı duyarlar. Bu durum hikâye anlatma ihtiyacından gelmektedir. Bu paylaşımın oluşan hikâyede büyük bir önemi vardır çünkü Murray'in tanımladığı üzere dijital dünyalar ansiklopediktir. Herhangi bir çevrimiçi dijital platformda kırılan rekorun hikâyesi anlatılırsa o hikâyeye dijital dünyaya kazınır. Artık o hikâyeye herkes tarafından ulaşılabilir ve kolayca korunabilir. Böylece dijital teknolojinin ve insanın hikâyeye anlatma ihtiyacının bir araya gelmesiyle dijital hikâyeler oluşur.

Sonuç olarak video oyunlarında özgün anlatının oyuncunun içsel deneyimi olduğu söylenebilir. Bu anlatı video oyunu dünyalarında oluşur. Yani buna göre video oyunu dünyaları içsel anlatıları yönlendirmek üzere tasarlanabilir. Bunun üzerine oluşturulan teoriler örnekleriyle beraber incelendiğinde özgün anlatıyı desteklemektedir. Bu anlatıların oluşmasında görsel deneyim ön plandadır ve örneklerde alınan tasarım kararlarının etkili olduğu görülmektedir. Bu konu, oyun tasarımı literatüründe de

incelenmelidir. Video oyunu tasarım sürecinde özgün anlatının nasıl bir yeri vardır, görsel tasarım bu bağlamda nasıl kullanılır, sorularına cevap aranmalıdır.

3. BÖLÜM: VİDEO OYUNU BÖLÜM TASARIMINDA HİKÂYE BAĞLAMINDA

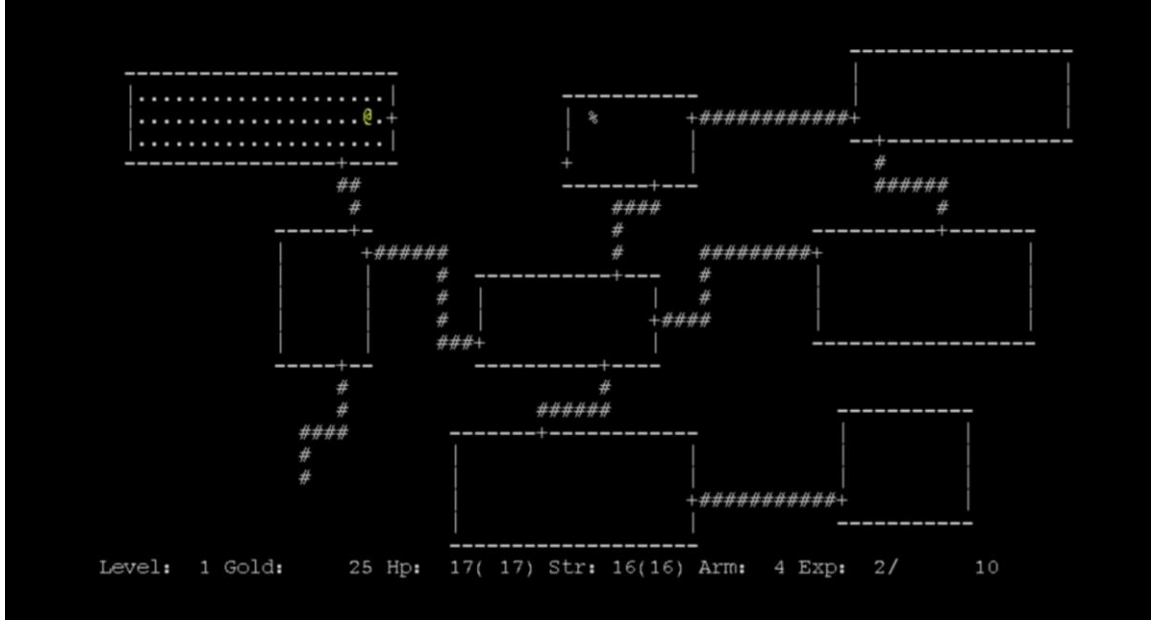
KONSEPT TASARIMI

Video oyunlarını özgün özellikleriyle ele alarak anlatının varlığını tartışan akademisyenler giderek artmaktadır. Görsel deneyim, oynanış deneyiminin temel unsurlarındandır ve özgün anlatı teorileri incelendiğinde görsel tasarımın yeri görülmektedir. Özgün anlatıda video oyunu dünyasının bütün görsel öğeleri rol aldığı için *görsel tasarım* terimi kullanılmaktadır. Bu bölümde aynı perspektifle video oyunu tasarım süreci incelenmektedir. Daha önce de bahsedildiği gibi, oynanış deneyimi önceden kurgulanamaz ancak tasarımcılar oynanışı iyileştirmek için çalışmaktadır. *Video oyunlarında bölüm tasarımı (Level Design)*, bu konuya odaklanan bir alandır. Bölüm tasarımı, yapım sürecinde tasarlanan her şeyin video oyunu dünyasını oluşturmak için bir araya getirilmesidir. Oynanış video oyunu dünyasında gerçekleşir bu yüzden bölüm tasarımı oynanışa en yakın süreçtir. Bölüm tasarımı geniş bir literatüre sahiptir. Araştırmalar, anlatının ve görsel tasarımın video oyunları için temel bir bileşen olmadığını söylemektedir. Ancak yine de *eğlenceli* bir oynanış üzerine kurulmuş teoriler anlatı ve görsel tasarım bağlamında önemli bulgular barındırmaktadır. Benzer şekilde, geleneksel anlamda konsept tasarımı da oynanış deneyimine uzak tutulmuş bir uygulamadır. Ancak konsept tasarımı, video oyunu yapım sürecinin her noktasında önemli rol oynamaktadır. Buna göre bölüm tasarımı ve konsept tasarımı bir araya getirmek mümkündür. Konsept tasarımı, bölüm tasarımındaki bütün görsel öğelerin anlatı bağlamında potansiyellerini keşfetmek için doğru bir araçtır. Bu nedenle araştırmanın projesi olarak da bu bağlamda bir konsept çalışması yapılmıştır.

3.1 Video Oyunu Bölüm Tasarımı

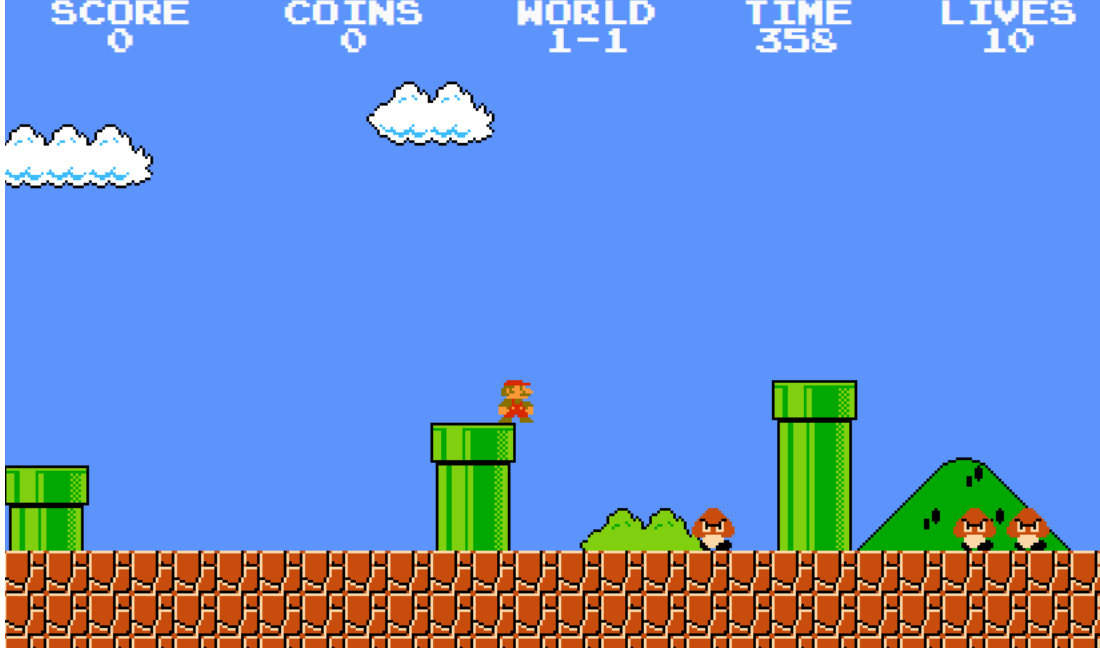
Video oyunları bölümlerden oluşmaktadır. Bölüm tanımı ve görünümü tarih boyunca değişmiştir. Bu değişimin kısa özeti bölüm kavramını anlamak için faydalıdır. *Rogue*, 1980 yılında geliştirilmiş bir bilgisayar oyunudur. Garda, iki öğrencinin masa üstü rol yapma oyunlarından esinlenerek *Rogue*'u geliştirdiklerini söylemektedir. *Rogue*, sadece ASCII² grafik arayüzünden oluşan bir sistemde geliştirilmiştir. Bu oyunun video oyunu tarihinde mihenk taşı olmasını sağlayan bir özelliği vardır. Her oynanışın farklı olması bölümlerin içerikleri rastgele üretilmektedir (Garda, 2013, s. 2). *Rogue*'da oyun dünyası yukarıdan bir bakış açısıyla izlenir. Oyuncu ilerledikçe rastgele yaratılan odaları keşfetse de bu açı değişmez. Odaların ve karakterlerin konumları, bölümün ve odaların sınırları, eşyalar gibi bütün bilgiler ekranda sürekli gösterilmektedir. Bir sonraki bölüme geçildiğinde bütün odalar silinir ve keşif tekrardan başlar. ASCII arayüzü nedeniyle görsel tasarım, oyuncuda oluşan anlama daha fazla katkı sağlayamaz (Bkz. görsel 11). Bu yüzden birçok önemli bilgi metin olarak da verilmektedir. Bölüm, siyah arka planın üzerinde bütün bu bilgileri net bir şekilde sunmaktadır. Oyuncu, oyunun dünyasını görebilse de görsel deneyim büyük ölçüde hayal gücüne dayanmaktadır. Bölüm, aynı zamanda oyuncunun ilerleyişinin nicel bir ölçüsüdür. Grafik arayüz ve animasyonlar zamanla gelişse de *Rogue* benzeri bölüm yapısıyla birçok oyun çıkmıştır.

² ASCII, 256 adet sembolden oluşan bir standarttır. Bu sembollerin içinde harfler, rakamlar ve diğer işaretler bulunmaktadır. Bir dönem bilgisayarların arayüzü olarak kullanılmıştır (<https://www.computerhope.com/jargon/a/ascii.htm>).



Görsel 11. *Rogue* oyunundan ekran görüntüsü. 2023. Erişim Tarihi: 02/06/2023. <https://tinyurl.com/ybf4nhu6>

Video oyunları tarihinde uzun bir süre bölüm yapılarının sınırları net olmuştur. Örneğin *Super Mario Bros Dünya (World)* olarak adlandırılmış bölümlerden oluşur. Bölümler benzer oynanışlar sunar. Oyuncu, sadece bölümün başından sonuna varmakla görevlidir. Çünkü oyunun kahramanı Mario kaçırılan prensesi kurtarmak için sürekli olarak yoldadır. Art arda gelen bölümler ekranda sürekli gösterilmektedir (Bkz. görsel 12). Bölümler yine oyundaki ilerleyişin nicel bir ölçüsüdür. Aynı zamanda bölümler ve anlatı arasında bir ilişki gözlenebilir. Bölümler, Mario'nun amacına ulaşmak için kat ettiği yolu temsil etmektedir. Bölümler 1-3, 2-2 şeklinde gösterilmektedir. Bu gösterimde baştaki sayı farklı bir temayı göstermektedir, örneğin 5-1'den 5-4'e olan bölümler karlı bir bölgede geçmektedir.



Görsel 12. *Super Mario Bros.* oyunundan ekran görüntüsü. 2023. Erişim Tarihi: 02/06/2023. <https://tinyurl.com/ycy6z92z>

Super Mario Bros bölümlerinin *Rogue*'dan önemli bir farkı da sunumun farklı olmasıdır. Bölümler yeryüzü seviyesinde ve yan bir açıyla izlenmektedir. Kamera, Mario'ya yaklaşmış bir konumdadır. Mario sağa doğru ilerledikçe kamera onu takip eder. Yani bölümün ekranda gözlemlenebilen kısmı her zaman için çok küçük bir parçadır. Böylece her adımda bölümün yeni bir parçası açığa çıkar. Yakınlaşmış kamera ve gelişen grafikler sayesinde daha detaylı bir görünümle karşılaşmak mümkündür. Bu durumun öncelikli avantajı ekranda gerçekleşen olayların görsel olarak anlatılabilmesidir. Böylece metinlerle tanımlamalar yapmak büyük oranda azalmıştır. Jenkins, *Super Mario Bros*'un bu şekilde ilerleyişini çok eski bir Japon geleneğiyle bağdaştırmıştır. Bu gelenekte insanlar birçok anlatıyı uzun parşömenlere çizerek aktarmıştır. Parşömendeki çizim incelendiğinde anlatının belirli bir yöne doğru ilerlediği gözlemlenir (Bkz. görsel 13) (Jenkins, 2004, s. 4). Buna göre küçük gelişmelerin bile oyuncuda oluşan anlama farklı katkıları olduğu söylenebilir.



Görsel 13. Gök gürlemesi tanrısının saraya saldırısı / The Thunder God attacks the palace. 1219.
Erişim Tarihi: 02/06/2023. <https://tinyurl.com/5n7x34e9>

Üç boyutlu grafikler video oyunlarında bölüm kavramını çok genişletmiştir. Loguidice ve Barton'a göre üç boyutlu grafiklerin öncüsü *Doom*'dur (Bkz. görsel 14). *Doom* üç boyutlu grafikleri uygulayan ilk video oyunu değildir. Ancak daha iyi erişilebilirlik ve performans sağlayarak video oyunları tarihinin en büyük başarılarından biri olmuştur. Aynı zamanda günümüzde de en çok tercih edilen birinci şahıs nişancı (First Person Shooter – FPS) türünü ortaya çıkarmıştır (Loguidice ve Barton, 2009, s. 54-55). Bu gelişmenin video oyunu dünyaları için en büyük gelişme olduğunu söylemek yanlış olmaz. *Doom*'dan beri özellikle birinci şahıs açısından deneyimlenen üç boyutlu dünyalar yapımcılara birçok yeni yol açmıştır. Artık oyun dünyalarının tek amacı ekranda ne olduğuyla ilgili oyuncuyu bilgilendirmek değildir. Her yöne gidilebilen ve birinci şahıs açısıyla daha özgürce deneyimlenebilen oyun dünyaları, oyunculara yeni anlamlar uyandırmak için gerekli zemini oluşturmuştur.



Görsel 14. *Doom* oyunundan ekran görüntüsü. 2022. Erişim Tarihi: 02/06/2023.
<https://tinyurl.com/mccp6fdx>

Video oyunu dünyalarının üç boyutlu teknoloji sayesinde değişmesi bölüm yapılarını da etkilemiştir. Rogers'a göre bölümler farklı isimlerde ve yapılarda karşımıza çıkabilir. Genellikle tur, dalga, sahne, kısım, harita gibi oyundan oyuna değişen isimler alırlar. Örneğin spor oyunu gibi sürekli benzer oynanışın tekrarlandığı oyunlarda turlar vardır. Hikâyenin ilerleyişine daha çok dikkat toplamak isteyen bir oyun ise sahne veya kısım şeklinde bölümlere ayrılabilir. Bölümler, oyunun belli bir oynanışa ve oynanışın gerçekleştiği mekâna göre parçalanmış halidir (Rogers, 2010, s. 197-200). Buna göre bölüm sistemi eskisi gibi sadece oyundaki ilerlemenin ölçütü değildir. Oyunun dünyasına ve türüne daha uyumlu yapılardır. Birçok modern oyunda olduğu gibi, oyuncunun fark edemeyeceği şekilde arka planda işleyen bir sistem olabilir (Bkz. görsel 15).



Görsel 15. *Assassin's Creed Origins* oyunundan ekran görüntüsü. 2018. Erişim Tarihi: 02/06/2023.
<https://tinyurl.com/yuu5rr9u>

Bölüm sisteminin zaman içindeki bu evrimi doğrudan “gelişme” olarak değerlendirilmemelidir. *Rogue*'dan beri ortaya çıkan bütün bölüm prensipleri hala kullanılmaktadır. Çünkü video oyunlarında eğlencenin ve anlamın belirli bir formülü yoktur. Bu yüzden gelişmeler birbirlerinin yerini almamaktadır. Hepsi en başta yeni bir zenginlik olarak değerlendirilmelidir. Önceki bölümde de bahsedildiği gibi oyun dünyasının bütün öğeleri oyuncunun içsel deneyimini yönlendirmek içindir. *Super Mario Bros.*'un dünyasını oluşturan, zamanının teknolojik limitleri yüzünden dizilmiş bloklar gibi gözükten grafikler günümüzde “piksel sanatı” adıyla bir teknik olarak kullanılır.

Byrne, modern oyunların çok büyük olduğunu, bu yüzden de yapım sürecinde tasarımın dallara ayrıldığını söylemektedir. Bölüm tasarımcısı da bunlardan biridir. Bölüm tasarımcısı kodlama, sinematografi, ses, müzik ve tasarımı bir araya getiren kişidir. Bütün öğeleri birleştirip oynanabilir hale getirir. Oyuncunun deneyimini yönlendirmekle görevlidir (Byrne, 2005, s. 3). Buna göre bölüm tasarımı, oyuncu deneyiminin düşünüldüğü süreçtir. Oyuncunun deneyimini yönlendirmek için kodlama, sanat ve tasarım gibi bütün öğelerin bir araya geldiği noktadır. Bölümler de bir araya gelerek oyunun dünyasını oluşturur. Dillon'a göre, video oyunlarını anlayabilmek için mümkün

olan her bilimsel alan kullanılmalıdır. Video oyunları deneyimi bir kilise veya camide yaşanan içsel deneyime benzetilebilir. Bu binalar, içinde bulunan insana yoğun bir deneyim yaşatan bir etkidedir. İçerideki bütün öğeler bu yoğunluğu yaşatmak amacıyla tasarlanmıştır. İnsan bu deneyimi bütünüyle yaşarken her öğenin özgün katkısından farklı bir anlam çıkarır. Video oyunları da bu deneyime benzetilebilir. Video oyununun bütünsel deneyimi bölümlerin beraber çalışmasıyla, bölümlerin deneyimi ise oynanış, tasarım, müzik gibi öğelerin beraber çalışmasıyla ortaya çıkar. Buna göre video oyunu bölümlerinde deneyime katkı sağlayan bütün öğeleri anlayabilmek için ilgili bilim dallarına başvurulmalıdır (Dillon, 2020, s. 145-150). Önceki başlıkta bahsedilen anlatı türleri video oyunu dünyasının bütünsel deneyimiyle ortaya çıkar. Bu deneyim bölümlere ayrılmıştır. Dolayısıyla bölümler, anlatı ve görsel tasarım bağlamında incelenmelidir. Yapımcıların deneyimi yaratmak için bu öğeleri nasıl kullandığı görülebilir.

3.1.1 Bölüm Tasarımı ve Anlatı

Kremers, neredeyse bütün sanat ve eğlence türlerinin tüketiciyi bir çeşit anlatıyla baş başa bıraktığını belirtmektedir. Bu durum bütün eserlerin ortak noktası olabilir. Bütün eserler seyircilerde bir çeşit deneyim, anlam, drama, mesaj, etki gibi birçok farklı isime sahip olabilecek anlatı elementi bırakmaktadır (Kremers, 2009, s. 243-244). Byrne, en temel ve yaygın bölüm tasarımının klasik bir hikâye formatına benzerliğine dikkat çekmektedir. Oyuncu, bölüme ilk defa girer. İlerler ve etrafını keşfeder. Giderek zorluğu artan engellerle mücadele eder. Bölüm en sonunda oyuncunun verdiği en büyük mücadeleyle zirveye ulaşır ve sonlanır (Byrne, 2005, s. 11). Bölüm tasarımı üzerine araştırmalar bu ifadelerde hemfikirdir. Anlatının, video oyunlarının doğal bir parçası olduğu kabul edilmektedir. Ancak çalışmalar bu kabullenmenin hemen ardından bir uyarıda bulunmaktadır. Anlatı, oynanışa bir tehdit oluşturmamalıdır.

Feil ve Scattergood, oynanış ve hikâyenin hem düşman hem de müttefik kavramlar olduğunu belirterek başlamaktadır. Video oyunu deneyimi öncelikle oyunun kontrollerine alışmakla başlar. Kontrollere belli bir hakimiyet sağlayan oyuncu kendini güvence altına almak ister. Karakterinin fonksiyonlarını kullanarak içinde bulunduğu dünyaya uyum sağlar. Ardından oyuncunun hikâyeyi ve gerçekleştirilmesi gereken hedefleri öğrenmek için vakti olur (Feil ve Scattergood, 2005, s. 138-140). Bu ifade oynanıştaki öncelikli hedefin video oyunu dünyasını anlamak olduğu görülmektedir. Video oyunları ilerlemek için oyuncudan etkileşim talep etmektedir. Oyuncu, video oyununun sağladığı fonksiyonlarla (çoğu zaman bir karakter) oyun dünyasıyla etkileşime başlar. Bu durum, oyunun bir tehdit oluşturmasına gerek kalmadan mücadele gerektirir. Oyuncunun kontrollerle olan mücadelesi oyun boyunca devam eder ve başlı başına bir araştırma konusudur. Ancak anlatı, bu mücadeleyi ve oyunun dünyasını anlama sürecini bölen bir kavram değildir. Aksine bu sürece yardımcı olmak üzere kullanılmalıdır. Bu araştırmanın ikinci bölümünde de görüldüğü üzere bunu başarmanın birçok yolu vardır. Hikâye oynanış aralarına sıkıştırılacak bir şey olarak görülmemelidir. Ancak bunun tersini uygulayan birçok örnek bulunmaktadır. Özellikle sinematikler ve metinler hikâyenin aktarılması için ölçsüz bir şekilde kullanılmaktadır.

Önceki bölümde bahsedildiği gibi video oyunlarında farklı sunum araçlarının kullanılması doğaldır. Sinematiklerin olması video oyununu bir filme dönüştürmez. Ama sinematik gibi araçlar doğrudan hikâyeyi anlatmak yerine oyuncunun deneyimine yardımcı olması için kullanılmalıdır. Örneğin *Metal Gear Solid V* yaklaşık 1 saatlik bir giriş sekansına sahiptir. Sekansın çoğu hikâyenin anlatıldığı sinematiklerden oluşmaktadır. Sekansta oyunun dünyasıyla veya karakterin fonksiyonlarıyla ilgili hiçbir detay bulunmamaktadır. Oyuncunun gerçekleştirdiği tek etkileşim bazı sinematik aralarında karakteri hareket ettirmektir (Bkz. görsel 16).

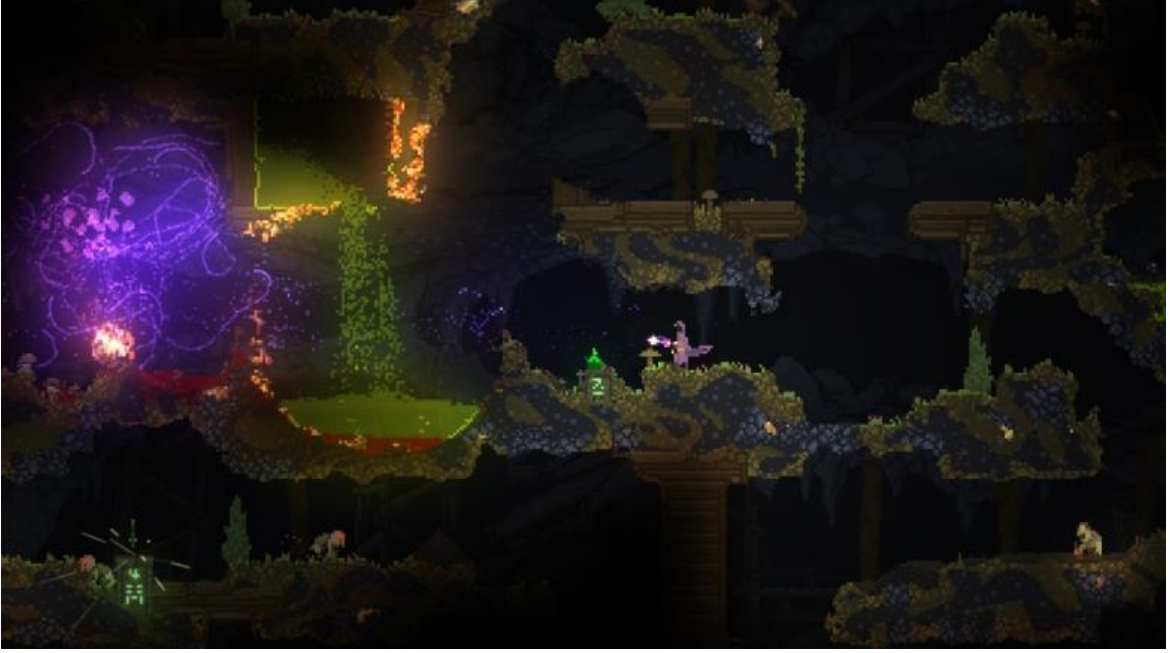


Görsel 16. *Metal Gear Solid V* oyununun başındaki sekanstan ekran görüntüsü. 2015. Erişim Tarihi: 02/06/2023. <https://tinyurl.com/2x8snkhy>

Byrne, bölüm tasarımında hikâyenin temel bir element olmadığını düşünmektedir. Hikâye, deneyimi güçlendirebilir ve oyuncuya ne yapması gerektiğiyle ilgili bilgi verebilir. Ancak hikâyeye ihtiyaç duymayan birçok oyun bulunmaktadır. Örneğin satranç taşları, orta çağ savaşı ve politika temaları barındırıyor olabilir. Ancak satranç oyunu orijinal taşlar yerine renkli taşlarla da oynanabilir ve yine eğlenceli olur. Daha da eski bir oyun olan Go oyunu bu duruma örnek verilebilir. Eğer ihtiyaç duyuyorsa oyuncu kendi hikâyesini üretebilir (Byrne, 2005, s. 18). Eğlence, Huizinga'nın bahsettiği üzere oyun kavramıyla iç içe bir kavramdır (Huizinga, 2021, s. 11). Oyun, ciddiyetle,

heyecanla, sevinçle veya öylesine oynanabilir. Nasıl oynanırsa oynansın eğlence, oyunun bir parçasıdır. Oyun, bu araştırmada da bahsedildiği gibi, hikâye anlatımına benzer şekilde insanoğlunun hayatında çok eskiden beri var olan bir kavramdır. Medeniyetin başından beri oyun, kuralların yanında birçok farklı öğenin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Örneğin büyük spor müsabakaları özel oyun alanlarının inşa edilmesi, seyircilerin taraftar rollerine bürünmesi, sporcuların özel kıyafetler giymesiyle yapılır. Bu sebeple eğer amaç eğlenceyse, bir oyunu sadece oynanış mekaniklerine indirgemek yıkıcı bir eylem olabilir. Benzer şekilde, günümüzde oyun kavramı dijital teknolojinin avantajlarını kullanarak video oyunları olarak var olmaktadır. Hızla gelişen dijital dünyalar sayesinde video oyunlarının kültürü giderek genişlemektedir. Önceki bölümde bahsedildiği gibi tüketiciler, topluluklar halinde bu değişimin doğal bir parçasıdır. Tüketim anlayışı değişmektedir. Böyle bir ortamda video oyunları, eğlencenin yanında anlatı gibi başka anlamların ortaya çıktığı eserler olabilirler.

Satranç kolay öğrenilen ama ustalaşması zor olan bir oyundur. Bu durum oyunun kurallarından kaynaklıdır. Kurallar basit olsa da oyun süresince sayısız senaryo gerçekleşebilir. Bu yüzden satrancın ustalaşma süreci hiç bitmez. Benzer şekilde video oyunu dünyaları da kurallardan oluşmaktadır. Ancak video oyunlarında anlatıyı oluşturan şey kuralların, etkileşim aracılığıyla video oyunu dünyalarından oluşturduğu değişimlerdir. Örneğin *Noita*'da oyuncunun net bir görevi yoktur. Oyunun dünyası yerin altına doğru uzanan mağaralardan oluşmaktadır. Oyuncu bu dünyayı istediği gibi keşfetmek konusunda serbesttir. Bu keşfi ilgi çekici kılan şey mağarayı oluşturan bütün pikseller etkileşimlidir. Bütün pikseller ayrı ayrı yanabilir, donabilir, eriyebilir (Bkz. görsel 17). Bunlar gibi onlarca etkileşim bulunmaktadır. Ana karakter, bu etkileşimleri gerçekleştirmek için büyülere sahiptir. Oyuncu bu büyülerini istediği gibi değiştirebilir. Aynı zamanda oyunun dünyası her oynanışta rastgele oluşmaktadır. Yani kurallar, oyuncuların ortaya çıkaracağı anlatıların zenginleşmesine neden olur. Satranç da isterse oyuncunun bir anlatı oluşturabileceği bir oyundur. Ancak satrancın dünyası kurallar aracılığıyla bir tepki veremez.



Görsel 17. *Noita* oyunundan ekran görüntüsü. 2021. Erişim Tarihi: 02/06/2023.
<https://tinyurl.com/yc2hhn55>

Bölüm tasarımı araştırmalarına göre hikâye, oynanışın önüne geçmemelidir. Bu yüzden hikâyeyi anlatmak için farklı yöntemler vardır. Hikâyeler, bölüm tasarımında kullanılan dramatik elementlere şekil verir. Dramatik elementler oyuncuların duygularını harekete geçirir. Oyunla daha derin bir bağ sağlar. Fullerton, Swain ve Hoffman'a göre çoğu video oyununda hikâye, oyunda gerçekleşen olayların arka planını anlatmak için kullanılır. Arka plan hikâyesi oyunun dünyasına dair fikir verebilir. Oyuncunun çözmesi gereken çatışmayı tanımlayabilir veya karakterlerin motivasyonlarını açıklayabilir. Oynanış sırasında ilerleyen bir hikâye kullanıldığında genelde bölüm başlarında oynayan bir sinematikle anlatılır. Oyuncunun hikâyeye daha çok katılımı olması için hikâye farklı dallara ayrılan şekilde tasarlanabilir. Ancak bu durum hem oyuncuyu hem de hikâyeyi kısıtlayabilir. Bunun yerine oynanışla ortaya çıkan hikâyeler çok daha büyük potansiyele sahiptir (Fullerton, Swain ve Hoffman, 2008, s 101).

Dillon, video oyunlarında seçenek algısının önemli bir fonksiyon olduğunu söylemektedir. Seçenek algısı, basitçe oyuncunun önüne sonuçları aynı olan seçenekler koymaktır. Özellikle diyaloglarda farklı yollarla aynı sonuca çıkan birçok

seçenek bulunmaktadır. Bu durum oyuncuya kontrol hissiyatı verir. Oyuncunun kendini tanımlamasını sağlar. Benzer prensip bölüm boyunca birçok yerde kullanılabilir. Örneğin oyuncu birden fazla yolla karşılaşabilir ancak sonuçta ulaştığı yer aynıdır (Dillon, 2020, s. 14). Örneğin *Mass Effect* serisinde birçok seçeneğin olduğu diyaloglar bulunur. Seçenek algısı kullanılmaktadır ve çoğu diyalog aynı sona ulaşır. Hikâyeyi değiştiren seçenekler ise farklı renklerle gösterilir (Bkz. görsel 18). Bu durumda diğer seçeneklerin anlamsız hale geldiğini söylemek doğru olmaz. Sonuç aynı olsa da farklı seçenekler oyunun dünyasını daha iyi anlamayı sağlayabilir. Böylece karar vermek daha kolay olabilir. Galuzin, her bölümün doğrudan açıklamaya gerek kalmadan bir hikâye anlatması gerektiğini söylemektedir. Her bölümün arka planında bir tarihçe vardır. Bu tarihçe, bölüme karakteristik özellikler sağlamalıdır. Oyuncunun hikâyeyi anlayabilmesi için etrafa ipuçları bırakılmalıdır (Galuzin, 2011, s. 14).



Görsel 18. *Mass Effect* oyunundan ekran görüntüsü. 2018. Erişim Tarihi: 02/06/2023. <https://tinyurl.com/2p8ukk5w>

Bölüm tasarımı prensiplerinde hikâyenin mutlaka oynanışı bölen bir kavram olarak görüldüğü söylenebilir. Araştırmacılar hikâyenin doğru şekilde aktarılmadığında,

olaylar arasındaki bağlantının yetersiz olduğunda hikâyenin değerinin düştüğünü söylemektedir. Bu yüzden ortalama bir hikâyeye yetinilmeli ve oynanış mutlaka hikâyeden öncelikli tutulmalıdır. Bu sözlerin geleneksel hikâyeye anlatıcılığı perspektifinden bakarak yapıldığı söylenebilir. Video oyunları roman ya da film gibi köklü hikâyeye anlatma alanlarıyla karşılaştırılacak olgunlukta değildir. Video oyunlarında özgün anlatının keşfedilmesi için etkileşim ve kurallar gibi oyunların özgün özelliklerinin üzerine gidilmelidir. Bunun yanı sıra tüketicilerin değişen davranışları da göz ardı edilmektedir. Artık oyuncular sevdikleri oyunun etrafında topluluklar oluşturur ve oyunu beraber tüketirler. Bu durumda toplulukların eserin önemli bir parçası olduğu kabul edilmelidir. Hikâyeye, sadece deneyime yardımcı olacak şekilde kullanılmalıdır. Oyuncular ne kadar detaylı olursa olsun hikâyeye ilgili bütün detayları bulabilir, kendi hikâyelerini yaratabilir veya oynanışa kendilerini kaptırabilir.

Her ne kadar bölüm tasarımı ve anlatı arasında böyle bir çatışma olsa da bu incelemede anlatı çeşitlerine rastlamak mümkündür. Gömülü anlatının ve ortaya çıkan anlatının tanımına yaklaşan ifadeler bulunmaktadır. Ancak bu ifadeler anlatının bir tehdit olarak görülmesiyle ortaya çıkmıştır. Gömülü anlatım gibi eğer oynanış esnasında sunulan bir anlatı varsa mutlaka hikâyenin derinliğinden ödün verilmelidir. Hikâyeye, bölüme ipuçları şeklinde yayılabilir. Bu ifadeler gömülü anlatıya yaklaşırsa da hikâyeyi mümkün olduğunca saklamak amacıyla söylenmektedir. Bunun yerine oyuncunun kendi oluşturduğu hikâyenin daha eğlenceli bir deneyim sağlayacağı öne sürülmüştür. Ancak bu ifadelerde de ortaya çıkan anlatı, yalnızca oynanışın bir sonucu gibi görülmektedir. Ortaya çıkan anlatıyı zenginleştiren veya motive eden bir bölüm tasarımı anlayışından söz edilmemektedir.

3.1.2 Bölüm Tasarımı ve Görsel Tasarım

Burgun'a göre üç boyutlu grafiklerin ortaya çıkmasıyla video oyunu sektöründe önemli bir değişim yaşanmıştır. Giderek gelişen grafikler, video oyunu yapımcılarına sinemayı taklit etmek için ilham vermiştir. Burgun, bu durumun iki büyük sebebinin olduğunu söylemektedir. İlki sinemanın daha köklü bir literatürü ve kanıtlanmış bir başarısı olmasıdır. Sinemadaki teknikler kullanılarak sinema hayranlarının ilgisini video oyunlarına çekmek hedeflenmiştir. İkincisi ise filmlerin ve video oyunlarının benzer özelliklere sahip olmasıdır. İkisinin de görsel ve işitsel medya türü olması, karakterlere hikâyeye sahip olması gibi özellikler sayılabilir. Böylelikle sinema hem dönemsel hem de teknik olarak yakın bir ilham olmuştur (Burgun, 2013, s. 84). Bu ilhamın video oyunlarındaki büyük etkisi günümüzde de gözlemlenebilir. Birçok kaynağa göre video oyunlarında oynanışın önüne hiçbir şey geçmemelidir. Hikâye, görsel tasarım, müzik, ses gibi öğeler oyunların eğlenceli olması için gerekli özellikler değildir. Ancak günümüz yapımlarında bunların tersi gerçekleştiği söylenebilir. Video oyunu dünyaları giderek genişlemektedir. Açık dünya³ gibi, serbestliğin giderek arttığı modeller oluşturulmuştur. Bu büyük dünyalara giderek gelişen grafikler ve büyüyen hikâye dünyaları eşlik etmektedir. Video oyunu dünyaları söz konusu olunca görsel deneyim giderek önem kazanmaktadır. Bu nedenle yapım sürecinde görsel tasarımın rolünü incelemek bu başlıkta konu edilmiştir. Anlam bağlamında örnekler verilerek bölümün asıl amacına dikkat çekmek istenmiştir.

Kremers, sinemadaki görsel yönlendirmelerin video oyunlarına ilham verdiğini söylemektedir. Görsel yönlendirme, izleyicinin duygusal deneyimini yönlendirmek için kullanılabilir. Böylece daha sürükleyici ve inandırıcı bir izlenim yaratılmaktadır. Kremers'a göre görsel yönlendirme bölüm tasarımı teorilerine uyarlanmalıdır. Bunun için kamera açısı, görsel tasarım, mimari gibi öğeler beraber kullanılmalıdır. Sinemada kullanılan birçok teknik video oyunlarındaki oynanış problemlerine çözüm olabilir

³ Açık dünya, oyuncunun sanal bir dünyada serbestçe dolaşabildiği ve hedeflere nasıl yaklaşacağını seçme konusunda önemli ölçüde özgürlüğe sahip olduğu bir video oyunu türüdür (<https://www.gamesradar.com/the-roots-of-open-world-games/>).

(Kremers, 2009, s.199). Video oyunlarında oyuncuyu yönlendirmek çok önemli bir konudur. Giderek serbestleşen oynanış modellerinde oyuncunun baktığı yön doğrudan kontrol edilemez. Kameranın kontrolünü alıp yol göstermek kısa süreliğine de olsa oyuncunun aktif rolünü elinden almaktır. Bu yüzden bölüm tasarımı oyuncunun serbest bakışlarını yönlendirmek üzere kurulmalıdır. Örneğin *Sniper Elite 5* bölümlerinin başında oyuncunun bölümü uzaktan genel bir şekilde görebildiği bir açı bulunmaktadır (Bkz. görsel 19). Kayalıkların ve ağaçların görüşü kapladığı patikadan açıklığa çıkıldığında ilk karşılaşılan manzaradır. Oyun, bu manzarayı göstermek için oyuncunun kontrolünü elinden almamaktadır. Ancak doğru görsel yönlendirmeye oyuncunun duygusal ve anlatsal deneyimi başlamıştır. Böyle bir deneyimi açık dünyada yaratmak zordur. Çünkü açık dünyalar oyuncunun istediği yönden bölüme yaklaşmasını sağlar. Ancak bu durum bölüm tasarımcılarını durdurmamalıdır. *Sniper Elite 5*'te olduğu gibi oyuncunun deneyimine saygı duymak, kamera kontrolünü ele geçirmeden görsel yönlendirmeyi kullanmak oyuncu topluluğu tarafından fark edilecektir.



Görsel 19. *Sniper Elite 5* oyunundan ekran görüntüsü. 2022. Erişim Tarihi: 02/06/2023. <https://tinyurl.com/4pjk7h>

Tema, tarz ve silüet tasarımı yapım sürecindeki en önemli kararlardandır. Tema, bütün bölümü birleştiren fikirdir, bölüm boyunca tutarlılığı sağlar. Başlıca hikâye

anlatımında, görsellerde ve oynanış elementlerinde temanın etkisini görmek mümkündür. Tarz, oyunun dünyasında ışıklandırma, renk paleti, mimari gibi özellikleri kapsar. Oyunun dünyasını ayarıştıran özelliklerdendir. Siluet, bölümleri görsel olarak unutulmaz kılan özelliklerdendir. Özellikle üç boyutlu video oyunlarında bütün karakterler, yapılar, eşyalar gibi öğeler bütün açılardan görülebilir haldedir (Galuzin, 2011, s. 20-31). Önceki bölümde sunum ve anlatı başlığında görüldüğü gibi anlatı, oyun dünyasının içerisinde farklı seviyelerde olabilir. Ana olay akışının yanında daha küçük anlatılar bulunabilir. Bölümlerin bu tür anlatılar için sıklıkla kullanılır. Tema, tarz ve siluet gibi teknikler oyuncuyu bölüme adım atar atmaz anlatıya dahil eder. Örneğin *Borderlands* serisi, vahşi batıdan esinlenen bilim kurgu dünyasında bir grup kelle avcısının maceralarını konu edinmektedir. Genel temanın bu kadar spesifik olmasının yanında *Borderlands*'in dünyasında birçok farklı temada bölüm bulunmaktadır. Lüks şehirler, uzay gemileri, çöldeki düşman kampları, antik mağaralar gibi farklı temalara sahip bölümler bulunmaktadır. Oyun çizgi roman tarzında kalın kontürlü ve tarama gölgeli grafiklerle sunulmuştur. Siluete de önem verilerek görsel anlamda iz bırakan bölümler (Bkz. görsel 20 ve 21) yaratılmıştır.



Görsel 20. *Borderlands 3* oyunundan ekran görüntüsü. 2019. Erişim Tarihi: 02/06/2023. <https://tinyurl.com/2t6x766z>



Görsel 21. *Borderlands 3* oyunundan ekran görüntüsü. 2019. Erişim Tarihi:02/06/2023.
<https://tinyurl.com/3pnzsuax>

Bölümler içinde daha küçük çaplı anlatılar yaratabilmek için dekor yerleştirme tekniği incelenebilir. Byrne'a göre dekor, bölüm tasarımcısının temel araçlarından biridir. Dekorlar monotonluğu bozar ve yaşanmışlık katar. Dekorlar sadece boşluğu doldurmak için değil hikâye anlatmak için kullanılır. Dumanı tüten bir kahve, bodrum katındaki bir oyuncak ayı gibi detaylar küçük bir hikâyeyi temsil edebilir (Byrne, s. 272). Dekorlar boşluğu dolduran detaylar olabilirler ancak çoğunlukla tekrar eden öğelerdir. Video oyunu dünyaları çok büyük olduğu için aynı dekorlarla tekrar karşılaşmak mümkündür. Bu durum oyuncu tarafından kolayca fark edilebilir. Örneğin *Batman: Arkham City* dünyasında dekorlara verilen önem fark edilmektedir. Bunun en önemli sebebi, oyunun Batman dünyasını temel alarak bir çağrışımcı anlatım kurmasıdır. Bölümler hem oyunun hikâyesine dair hem de Batman'in çizgi roman, televizyon, sinema gibi türlerde şekil almış büyük dünyasına dair detaylarla doludur. Bu yüzden dekorlar çok fazla olsa da tekrara düşmüyormuş gibi gözükmeyi başarırlar. Bu durum çağrışımcı anlatımı yoğun bir şekilde yaşatırken ölçsüz kullanım karmaşık bir görüntüye sebep olabilir (Bkz. görsel 22).



Görsel 22. *Batman Arkham City* oyunundan ekran görüntüsü. 2021. Erişim Tarihi: 02/06/2023. <https://tinyurl.com/ypuhk8dr>

Burgun'un dediğine göre oynanış sırasında, oyunla doğrudan ilgisi olmayan anlamlar oluşabilir. Örneğin video oyununda sıradan bir asker miğfer ve kılıçla temsil edilebilir. Bu temsil askerin anlamına dair fikir verebilir. Askerin, görsel temsilinden yola çıkarak temel bir cephaneye sahip olduğu ve ordunun önünde duran bir birim olduğu söylenebilir. Ancak bu temsil, askerin oynanış açısından tam olarak ne işe yaradığına dair bilgi vermez. Çünkü oyunun kuralları soyuttur. Tek başına anlamlı değildir. Kurallar için önemli olan askerin hızı, nereye yürüdüğü, hangi platformun üzerinde durduğu gibi matematiksel hesaplardır. Oyuncu isterse kişisel sebeplerle anlamlı kararlar alabilir (Burgun, 2013, s. 8). Bu ifadeye ve örneğe göre görsel tasarımın farklı anlamlara yol açabilen bir araç olduğu söylenebilir. Görsel tasarım doğru kullanıldığında soyut kurallarla bağlantı sağlayabilir. Böylece oyuncu hiçbir açıklamaya gerek duymadan oyunun birçok kuralını öğrenebilir. Bunun temel sebebi video oyunlarının çok karmaşık kurallar sisteminden oluşmasıdır. Görsel temsil oyuncu farkında olmadan bu karmaşık sistemin anlam bulmasını sağlamaktadır.

Anthropy ve Clark, video oyunlarındaki görsel motiflerin oyuncuda görsel bir sözlük oluşturduğunu söylemektedir. *Super Mario Bros.*'ta ilk öğrenilen kurallardan biri Mario'nun zıplayıp düşmanlarının kafasına bastığında onları yenebilmesidir. Oyunun

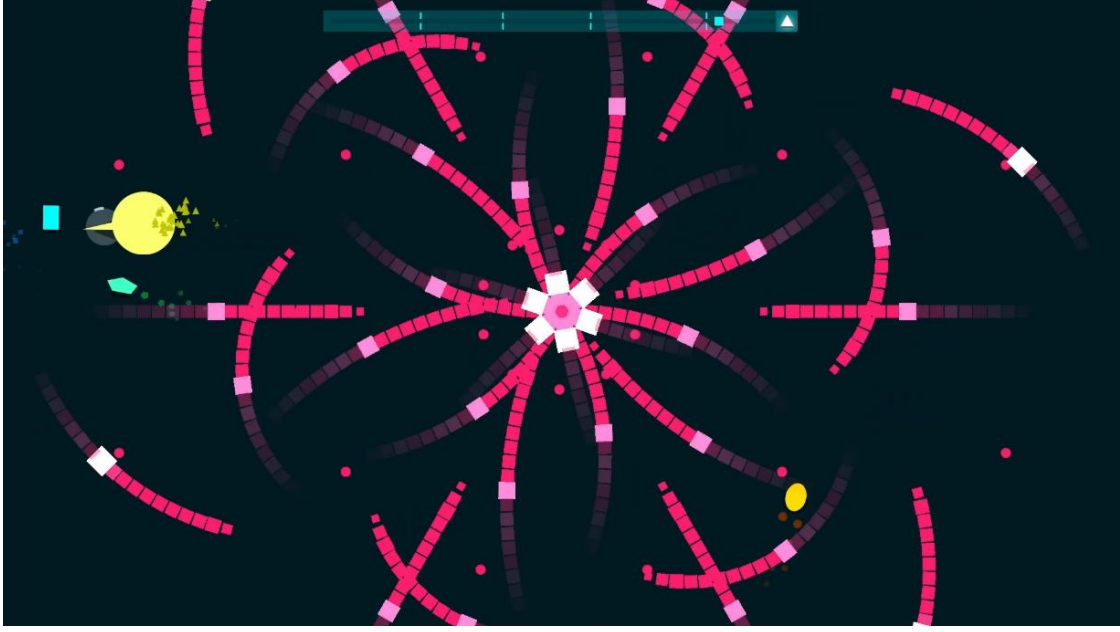
devamında Mario, iğneli böcekler ve pirana bitkilerle karşılaşır. Bu karakterlerin tepelerinde iğneler bulunmaktadır. Bu görsel tasarım kararı oyuncuyu uyarmaktadır. Mario, bu karakterlerin zıplayıp kafalarına basmak istediğinde iğnelere değer ve zarar görür. Görsel tasarım, yeni kuralları oyuncuya tanıtmak için kullanılmıştır (Anthropy ve Clark, 2014, s. 82). Bu ifadelerle göre görsel tasarımın oyunun kurallarıyla bağlantı kurmak için kullanılırken görsel bir sözlük oluşturduğu söylenebilir. Bu sözlük, örnekte görüldüğü üzere, yeni kuralları oynanışı bölmeden oyuncuya aktarabilir. Bunun önemli bir fonksiyon olduğu söylenebilir, çünkü zorluğun giderek artması video oyunlarının temel özelliklerindedir.

Fullerton, görsel sözlüğe oyuncu perspektifinden bakmaktadır. Bağlam, oyuncuda bir beklenti oluşturmaktadır. Örneğin oyuncu girdiği bölümün sirk temalı olduğunu anladığı anda bölümle ilgili fikirler ve konseptler oluşturmaya başlar. Vahşi sirk hayvanlarıyla mücadele etmek zorunda kalabilir, palyaçolarla karşılaşabilir veya eşya olarak bir pamuk şeker bulabilir. Bu beklenti deneyimi etkileyebilir (Fullerton ve diğerleri, 2008, s. 237). Buna göre bağlamı oluşturmak için görsel tasarımın etkili olduğu söylenebilir. Beklenti ve tutarlılığı sağlamak sürükleyici bir deneyim sağlar. Bu durum aynı zamanda farklı anlatı potansiyelleri de barındırır. Bir video oyunu bölümü birçok konseptin birleşiminden oluşabilir ve böylece oyuncuda spesifik bir beklenti oluşmasını engelleyebilir. Böylece daha geniş yelpazeli bir görsel dil oluşturulabilir. Veya spesifik ve tutarlı bir görsel dil kullanılırken aniden değiştirilebilir. Böylece anlatıda beklenmedik değişiklikler yaratılabilir. Örnek olarak *Batman:Arkham Asylum*'da Scarecrow karakterinin ana karakter Batman'e yaşattığı kabuslar verilebilir. Oyunun büyük bir bölümü hastanede geçmektedir. Hastane genel olarak benzer odalardan ve koridorlardan oluşmaktadır. Ancak Scarecrow adlı karakter Batman'in zihniyle oynayıp ona en büyük korkularını yaşatmaktadır. Bu sekanslar Batman'in içinde bulunduğu mekânın aniden değişmesiyle oyuncuya aktarılmaktadır (Bkz. görsel 23). Görsel tasarımın aniden değişmesiyle dramatik bir an yaratılmış olur. Aynı zamanda bu sekanslar Batman'in arka plan hikâyesini de anlatmaktadır.



Görsel 23. *Batman Arkham Asylum* oyunundan ekran görüntüsü. 2018. Erişim Tarihi: 02/06/2023. <https://tinyurl.com/pwukneyn>

Görsel sözlük aynı zamanda oynanış için bir tehdit de yaratabilir. Örneğin *Just Shapes&Beats*, basit bir oynanışa ve görsel kimliğe sahiptir. Oyunun amacı ekranda hareket eden diğer şekillerden kaçmaktır. Kaçınılması gereken şekiller çalan şarkının ritmiyle hızlı bir şekilde ekranda hareket etmektedir. Ancak ana karakter, düşman şekiller, efektler gibi oyunun bütün grafikleri basit şekillerden oluşmaktadır (Bkz. görsel 24). Bu durum hızlı oynanışla beraber görsel bir karışıklık yaratmaktadır. Bu karışıklığı çözmek için farklı düşman şekiller ve ana karakter için farklı şekiller kullanılmıştır. Benzer bir durum *Moonscars* için söylenebilir (Bkz. görsel 25). *Moonscars*'ta çok spesifik bir görsel dil kullanılmaktadır. Gri tonları oyunun dünyasına hakimdir ve bordo renk kontrast olarak kullanılmaktadır. Oyunda ilerledikçe bu tercihlerin anlatıyla bağlantı kurduğu görülmektedir. Ancak oyun, yüksek zorlukta çarpışma (combat) sekansları içermektedir. Görsel tasarım tercihleri nedeniyle düşmanları birbirinden ve arka plandan ayırt etmek zordur. Bu durum hem görsel sözlüğe hem de oynanışa zarar vermektedir.



Görsel 24. *Just Shapes&Beats* oyunundan ekran görüntüsü. 2023. Erişim Tarihi: 02/06/2023.
<https://tinyurl.com/mu5pjm3s>

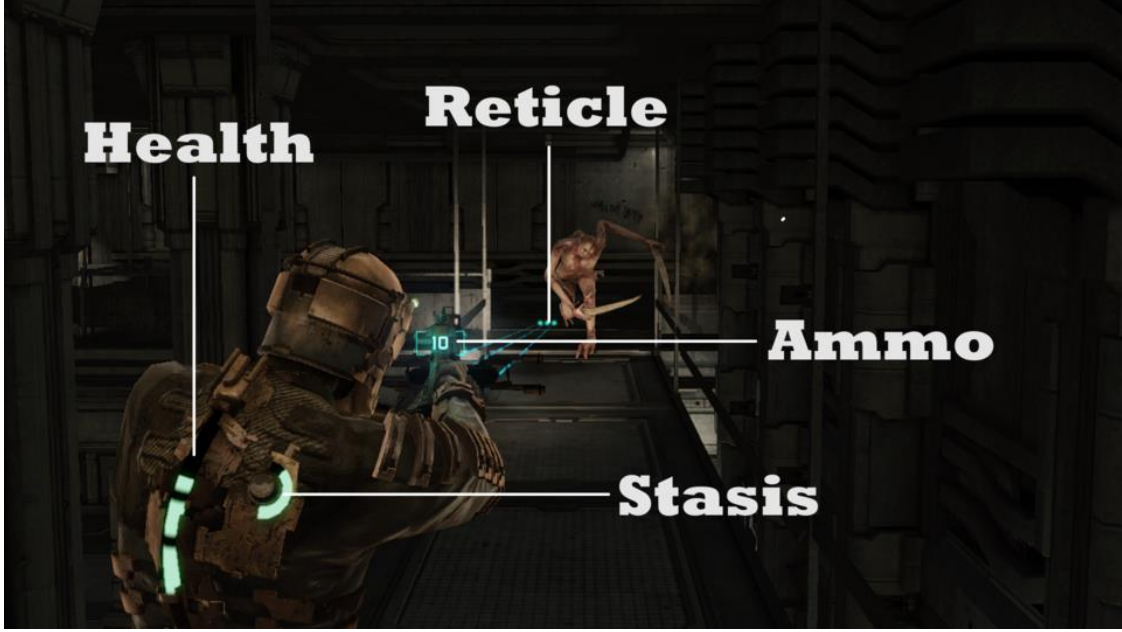


Görsel 25. *Moonscars* oyunundan ekran görüntüsü. 2022. Erişim Tarihi: 02/06/2023.
<https://tinyurl.com/yufksfmx>

Rogers, oyuncuyla iletişimin en büyük araçlarından birinin gösterge arayüzü⁴ (Heads Up Display – HUD) olduğunu söylemektedir. Harita, kontroller, puan, menü gibi birçok önemli bilginin görsel ve metinlerle aktarıldığı arayüzlerdir. Modern karmaşık oyunlara bakıldığında gösterge arayüzünün vazgeçilmez bir araç olduğu söylenebilir. Ancak gösterge arayüzü, aynı zamanda sürükleyici deneyime bir tehdit oluşturabilir (Rogers, 2010, s. 171-179). Fullerton, video oyunu ve oyuncu arasındaki iletişimin yoğun ve sürekli olduğunu söylemektedir. Bu nedenle gösterge arayüzü mümkün olduğunca net bir görsel iletişim kurmalıdır. Bunun için gerçek hayatta aşına olunan simgeler kullanılmaktadır. Sıcaklığı temsil etmesi için termometre, yakıtı temsil etmek için arabalarda bulunan benzin göstergesi örnek verilebilir (Fullerton ve diğerleri, 2008, s. 236-237). Bu ifadelerle göre oyun ve oyuncu arasındaki iletişim önemli bir konudur. Daha önce de bahsedildiği gibi video oyunları en başından, kontrollere alışma aşamasında başlayan bir mücadeledir. Oyuncunun bu mücadelede sırasında ekranda gerçekleşenleri anlayamaması çözüm üretememesi anlamına gelir. Bu durum çok kısa süre içerisinde oyuncunun pes etmesiyle sonuçlanabilir. Bu nedenle gösterge arayüzü güvenli ve sık kullanılan bir çözümdür. Yine de gösterge arayüzü, sürükleyici deneyim ile oyuncu arasına geçen bir elementtir. Bu nedenle daha anlamlı arayüz için çözümler aranmaktadır. Örneğin *Dead Space* bu konuda birçok çözüm denemiş sayılı oyunlardandır. *Dead Space*, uzay gemisinde uzaylı yaratıklarla mücadele eden bir mürettebat üyesini konu alan bir korku oyunudur. Uzak geçmişte geçen bir bilim kurgu hikâyesidir. Ekranın üzerinde sürekli gözükken hiçbir gösterge arayüzü elementi yoktur. Ana karakterin sağlık durumu, giydiği üniformanın sırtında bulunan bir göstergeyle verilmektedir. Silahında kalan kurşun sayısı, silahın üzerindeki hologram ekranda gösterilmektedir. Nişangah, silahtan çıkan lazer göstergelerle temsil edilmiştir. Kamera açısı ana karakterin omzunun üstünde olduğu için bu kritik bilgiler her an görülür durumdadır (Bkz. görsel 26). Bunun dışında oyunun ilerleyişine bağlı olarak oyuncunun karşılaştığı birçok menü bulunmaktadır. Bu menülere uzay mekiğinin içindeki bilgisayarlardan ulaşılmaktadır. İleri teknoloji temasını kullanarak

⁴ Birçok kaynak arayüz kelimesiyle video oyununun tamamını kast etmektedir. Ancak İngilizce “Heads Up Display” terimi kameraya iliştilmiş gibi duran menüleri kast etmektedir. Bu nedenle karıştırılmaması için “Gösterge Arayüzü” olarak kullanılmaktadır.

gösterge arayüzünde anlatıya katkı sağlayan çözümler sunulmuştur. Bölümler bu deneyimi destekleyici şekilde tasarlanmıştır.



Görsel 26. *Dead Space* oyunundan ekran görüntüsü üzerine yapılan açıklamalar. 2020. Erişim Tarihi: 02/06/2023. <https://tinyurl.com/5vvuer5y>

Video oyunu tasarımı ve bölüm tasarımı araştırmaları, video oyunlarının eğlenceli olması için temel özelliğinin oynanış olduğunu söylemektedir. Ancak dijital teknoloji daha fazlasını vaad etmektedir. Video oyunu yapımcıları daha çok ilgi toplamak üzere bu avantajları kullanmıştır. Üç boyutlu grafiklerin geliştirilmesi, daha dramatik bir deneyim için sinemadan ilham alınması bunun göstergesidir. Hızla gelişen bir sektör olarak video oyunları, günümüzde en büyük eğlence sektörü haline gelmiştir. Her yeni çıkan video oyunu daha büyük bir dijital dünya ve daha uzun oynama süreleri sunmaktadır. Büyük dünyalar daha iyi grafikler, daha çok sinematik, daha çok mekân ve karakter gerektirmektedir. Bu nedenle görsel deneyim yadsınamaz bir konuma gelmiştir. Böylelikle video oyunları, grafik tasarım, mimari, sinema gibi birçok literatürün konusu olmaktadır. Giriş bölümünde yer verildiği gibi Dillon'a göre video oyunları deneyimine katkı sağlayan bütün öğeler ilgili bilim alanlarınca araştırılmalıdır. Bu nedenle video oyunları grafik tasarım, mimari, sinema gibi görsel tasarım literatürlerinin konusu olmaktadır. Böylece video oyunlarında olgunlaşan özgün bir

görsel tasarım literatürü oluşmaktadır. Araştırmalar görsel tasarımın hem kurallara aracılık eden hem de anlatı gibi anlamlar ortaya çıkartan bir faktör olduğunu göstermektedir. Yani oynanış deneyimini zenginleştirdiği söylenebilir. Aynı zamanda araştırmalar bu durumun oynanış üzerinde bir tehdit oluşturabileceğini de söylemektedir. Hikâyeye daha bağlantılı bir görsel tarz oluşturmak, daha sürükleyici bir deneyim için gösterge arayüzünü azaltmak veya kuralların anlaşılmasını zorlaştıracak tasarım kararları almak yapımcıların kaçındığı noktalardır.

3.1.3 Video Oyunlarında Konsept Tasarımı

Konsept tasarımı video oyunları, sinema, mimari, endüstriyel tasarım gibi birçok alanda anılmaktadır. Richards, konsept tasarımının belirsiz fikir ve sonsuz sayıda perspektifle başladığını söylemektedir. Konsept tasarımıyla seçenek daralır. Fikir havuzu bir futbol sahasına dönüşür. Alan daralır ve belli sınırlar içerisine oturtulur. Ancak oynamak için, yani beyin fırtınası yapmak için, hala geniş bir alan vardır (Richards, 2009, <https://tinyurl.com/n6ud2f2h>). Yani konsept tasarımının amacı keşfetmektir denilebilir. Serbest fikirler keşfedilir ve elenirler, böylece bir vizyon oluşmaktadır. Ardından gelen bütün süreç bu vizyon üzerinde ilerlemektedir.

Konsept tasarımı, video oyunu yapım süreciyle de iç içe bir kavramdır. Lilly'ye göre konsept tasarımcılar projenin fikirlerini, tasarımını ve tarzını oluştururlar. Konsept tasarımı yapım sürecinin başında yapılmaktadır. Video oyununun dünyasına konulan son tasarımlar için temel oluşturmaktadır. Herkesin üzerinde fikirler tartışabilmesi için olanak sağlayan bir süreçtir (Lilly, 2017, s 12). Pardew'a göre konsept tasarımı video oyunun görsellerini oluşturma sürecidir. Konsept tasarımcısı oyun geliştiricisiyle beraber çalışmaktadır. Böylece projenin altyapısı oluşturulmaktadır ve buna *oyun tasarımı* denmektedir (Pardew, 2005, s 1). Konsept tasarımı oyun yapım sürecinin ilk adımlarından biridir. Geliştirme süreci, yani teknik süreçle paralel ilerlemektedir. Oyunun temelini oluşturmak için gerekli ve önemli bir adımdır. Konsept tasarımı video oyunu tasarım sürecinin genellikle başlangıcında yoğun bir şekilde kullanılmaktadır denilebilir. Çevre tasarımı, karakter tasarımı, obje tasarımı gibi örnekler video oyunu konsept tasarımı kapsamında verilebilir.

Anhut'a göre konsept tasarımı sürecinde odaklanılması gereken şey hızdır. Kısa süre içerisinde olabildiğince çok tasarım oluşturulmaktadır. Bu süreçte tasarımların çoğu ıskartaya çıkmaktadır. Önemli olan, yaratıcı yönetmen tarafından belirlenen vizyonu oluşturmaktır. Fikirler görselleştirilerek oyun tasarımının temelini atılmaktadır. Aynı zamanda bu çalışmalar 3 ve 2 boyutlu tasarımcıları ve animasyoncuları yönlendiren sınırları tanımlamaktadır. Böylece konsept tasarımı zamandan ve bütçeden tasarruf

etmek için de önemlidir (Anhut, 2014, <https://tinyurl.com/45u5jbwx>). Konsept tasarımının amacı tamamlanmış bir esere ulaşmak değildir. Olabildiğince fazla fikir üretip bu fikirler üzerinde tartışma ortamı yaratmak en önemli hedeftir. Bu yüzden konsept tasarımcıları fikirler üzerinde tekrar tekrar çalışmaktadır. Aynı zamanda bu süreci doğru kullanmak projenin kaynakları için önemlidir. Çünkü oyuna koymak için hazır olan üç boyutlu bir modeli değiştirmek, bir konsept tasarımını değiştirmeye göre çok daha pahalıdır. Choonhachat, konsept tasarımı ve illüstrasyon arasında önemli farklar olduğunu belirtmektedir. Konsept tasarımı perde arkasında, üretim öncesi yapılan çalışmalardır (Bkz. Görsel 45Görsel 27). İllüstrasyon ise ürünü satmak veya tanıtımını yapmak için kullanılan eserlerdir (Bkz. Görsel 46). Birçok zaman bu fark görmezden gelinmektedir. Ancak konsept tasarımı tamamen perde arkasına aittir (Choonhachat, 2019, <https://tinyurl.com/4s2uwtvf>). *Konsept tasarımı* ifadesinin günümüzde video oyunu kültüründe farklı anlamlarda kullanıldığı gözlemlenebilir. Konsept tasarımı hala fikirlerin tartışıldığı, değiştiği ve problemlerin çözüldüğü bir sayfayı temsil etmektedir. Herhangi bir son ürünü temsil etmekten uzak haldedir. Ancak konsept tasarımı adı altında tanıtım yapıldığı görülmektedir. Genellikle karakter ve mekân konsept çalışmaları detaylandırılarak oyuncuların karşısına çıkartılmaktadır. Bu yüzden geleneksel anlamda video oyunu konsept tasarımı karakter ve mekân konsept çalışması olarak bilinmektedir. Ancak araştırmalara göre konsept tasarımı yapım sürecinin her tarafındadır ve en temel bileşenlerden biridir. Yani bu araştırmanın projesinde olduğu gibi oynanışa daha yakın seviyede yapılan konsept çalışmaları sektörde görülmemiş şeyler değildir ama geleneksel tanımdan uzak olduğu söylenebilir.



DYLAN CHOONHACHAT.COM

Görsel 27. Dylan Choonhachat. Fevertown adlı bir proje için konsept tasarımı. 2019. Erişim Tarihi: 17/08/2023. <https://tinyurl.com/4s2uwtvf>



Görsel 28. Dylan Choonhachat. Fevertown adlı bir proje için illüstrasyon. 2019. Erişim Tarihi: 17/08/2023. <https://tinyurl.com/4s2uwtvf>

Konsept tasarımı sürecinin çözdüğü en önemli problemlerden biri de anlatıdır. Pardew, birçok oyunun anlatı elementlerine sahip olduğunu söylemektedir. Örneğin bir video

oyunu bölümü (level) bir anlatı aktarmak üzere tasarlanabilir. Anlatı elementleri yerleştirilebilir. Anlatıyı ilerletecek olaylar kurgulanabilir. Örneğin bir bölümün hedefi gömülü bir hazineyi bulmak olabilir ve tasarımcı bu görevde oyuncuya ipuçları bırakabilir (Pardew, 2005, s. 99). Konsept tasarımında anlam ve anlatı oluşturmak önemli hedeflerden biridir. Sadece konsept tasarımına bakarak bir karakter veya bir mekân hakkında birçok şey öğrenilebilir ve tutarlı bir şekilde birleştirilebilir. Örneğin görsel 47'deki konsept tasarımında etrafında tel örgüler olan ve yer yer yıkılmış malikaneye benzeyen bir bina görülmektedir. Binanın gizli bir karargâh işlevi gördüğü söylenebilir. Klasik tarzda bir bina olduğu söylenebilir ve dolayısıyla oyunun günümüzde geçtiği tahmin edilebilir. Renk paleti ve tarza bakarak korku türünde bir oyun olabileceğini söylemek mümkün. Konsept tasarımı sayesinde hikâyeye dair birçok önemli elementi ve atmosferi belirlemek mümkündür. Aynı zamanda Pardew'un da bahsettiği gibi konsept çalışmaları belli bir anlatıyı tetiklemek üzerine kurulabilir. Ancak bu örnekler aslında sektördeki indirgemeci ve karşılaştırmacı görüşün bir parçasıdır. Görseldeki mekân konsepti geliştirilen oyunun atmosferi ve konusu için muhakkak ki önemlidir. Ancak üç boyutlu tasarımcının veya bölüm tasarımcısının gözünden bakıldığında bu konsept tasarımının kılavuz görevi göremeyeceği söylenebilir. Yani bu detaylı konsept tasarımı oyun deneyiminin kendisinden oldukça uzaktadır. Daha önce bahsedildiği gibi anlatı ve görsel tasarım, *eğlenceli oynanış* kavramından uzakta tutulmaktadır. Bu tutumun izleri geleneksel konsept tasarımı anlayışına yansımıştır. Bir bölüm tasarımı elbette oyuncuyu gömülü bir hazineye doğru götürecektir şekilde tasarlanabilir. Ancak serbest bırakılan bir oyuncu oyunun dünyasını deneyimlerken karmaşık bir içsel anlatıyı bir araya getirmektedir. Görsel tasarım bu anlatıyı yönlendirmek üzere kullanılabilir. Uygulama projesinin de en büyük hedefi budur. Oynanışın her noktası yani dolayısıyla oyunun bütün görsel tasarımı özgün anlatının bir parçası olabilir. Buna göre konsept tasarımı, oynanışın her yerinde kullanılması gereken etkili bir araçtır. Bölüm tasarımı ve geleneksel konsept tasarımı anlayışlarının aksine konsept tasarımları giderek oynanışa yaklaşmalıdır denilebilir. Böylece oynanışın, anlatının ve görsel deneyimin üzerine ileriye dönük tartışmalar yapılabilir.



Görsel 29. *Gears of War* oyunu için yayınlanmış bir konsept tasarımı. 2012. Erişim Tarihi: 17/8/2023.
<https://tinyurl.com/2s4b87u2>

3.2 Vaka Analizleri

Bölüm tasarımı teorilerine göre oynanış sadece eğlence kavramı üzerine kuruludur. Detaylı hikâyeler, etkili görsel tasarım sadece gelişen teknolojinin getirdiği unsurlardır. Bu unsurlar oyuncuların oyunla duygusal bağ kurmalarını ve daha tatmin edici deneyimler yaşamalarını sağlamaktadır. Ancak bu unsurlar asla oynanışın önüne geçmemelidir. Yani video oyunları, hikâye tartışmalarındaki genel görüşe benzeyen şekilde video oyunu tasarım teorilerinde de bütünsel ve özgün birer eser olarak kabul edilmemektedir. Bu nedenle vaka analizleri aracılığıyla bu konuya farklı yaklaşımları incelemek hedeflenmektedir. Seçili oyunlar ikinci bölümdeki özgün anlatı teorilerine göre (Çağrışımıcı, bölgesel, gömülü ve ortaya çıkan anlatı) gruplandırılmıştır. Bahsedildiği üzere bu teorilerden birini veya birkaçını aynı oyunda gözlemlemek mümkündür. Ancak konuyu daha iyi anlamak üzere seçili oyunlardaki baskın olan anlatılar incelenmiştir.

Seçili oyunların sektöre kıyaslandığında büyük yapımlar olduğu söylenebilir. Elbette teknolojiyi daha iyi kullanabilen, daha çok bütçesi olabilen video oyunları daha büyük dijital dünyalara sahiptir. Daha büyük dünya daha çok olanağa sahip olabilir. Teknoloji yapımcıların önündeki en büyük engel, bu nedenle birçok oyunda benzer bir dünyayla karşılaşmak mümkün değildir. Ancak teknolojinin gelişmesi ve imkanların artması zaman meselesidir. Bu nedenle bu başlıkta büyük yapımlar incelense de anlatı teorilerinin her türde ve her büyüklükte oyunu kapsadığı bilinmelidir.

3.2.1 Elden Ring

Elden Ring, From Software isimli firmanın yaptığı aksiyon rol yapma türündeki video oyunudur. Yapımcı firma, oyunun hikâyesini oluşturmak için ünlü yazar George R.R. Martin ile beraber çalışmıştır. Killingsworth'ün aktardığına göre, Elden Ring'in yönetmeni Miyazaki, bu iş birliğindeki üslubu şu şekilde açıklamıştır:

Martin Bey, ondan oyunun hikâyesini veya oyunda yer alacak bir metni yazmamasını istememize saygı gösterdi. Çünkü bunu istemenin onun yaratıcılığını sınırlayacağını düşündük. Benzer şekilde herhangi bir oyunla veya oyun konseptiyle sınırlı kalmadan çalışmak bizim de Martin Bey'den alacağımız ilhamı kısıtlardı. Bu yüzden oyunun tarihçesini, yani oyunda gerçekleşecek olaylardan çok daha öncesini yazması konusunda anlaştık (Killingsworth, 2022, <https://tinyurl.com/yjd8bn3z>).

Bu ifadelerle göre yapımcıların tasarım ve anlatı arasında özgün bir ilişki kurmaya çalıştığı anlaşılmaktadır. Hikâyeyi doğrudan anlatmak yerine hikâyenin şekillendirdiği bir dünya oluşturmak hedeflenmiştir. Öncelikle o dünyanın geçmişini anlatan bir tarihçe yazılmıştır. Martin'le iş birliği yapılarak birçok karakterin rol aldığı ve fantastik olayların gerçekleştiği bir tarihçe oluşturulmuştur. *Elden Ring*'in dünyası, bu olayların bir sonucu olarak tasarlanmıştır. Yani tasarımcılar Elden Ring bölümlerini yaratırken öncelikle bu tarihçeyi aktarmayı hedeflemiştir. Oyunun içinden görseller incelendiğinde (Bkz. görsel 27, 28 ve 29) oyun için masalsı mekanların oluşturulduğu söylenebilir. Genellikle video oyunu yapımında böyle mekanlar bir pazarlama tekniği olarak kullanılır. Oyun henüz piyasaya çıkmadan oyuncuları şaşırtmak ve ilgilerini çekmek hedeflenir. Çünkü böyle mekanlar bölüm tasarımı prensiplerine uygun değildir. Bu yüzden de oyuncunun gidemediği, sadece uzaktan görebildiği yerler olarak tasarlanır. Ancak *Elden Ring*'in dünyasında görülebilen her yere gidilebilir. Yani görsellerde (Bkz. Görseller) görülen mekanların her yeri dolaşılabilir ve hikâyeye ilgili yeni detaylar barındırır. Bu tutum bölüm tasarımı sürecine tehdit oluşturmuştur. Buna göre hikâye bağlamında görsel tasarımın, geleneksel bölüm tasarımı prensiplerine göre öncelikli tutulduğu söylenebilir. Ancak bu durumun daha serbest bir oynanış sunduğunu söylemek mümkündür. Çünkü hikâye, mekanlara olabildiğince gömüldüğü için doğrudan anlatı araçlarının kullanımı oldukça azdır. Oyun dünyasının bütün elementleri hikâyeyi doğrudan anlatmak yerine, sadece oyuncunun içsel deneyimini desteklemek üzere hazırlanmıştır. Oyuncu isterse

Elden Ring'in tarihiyle ilgili daha fazlasını öğrenmek için oyunun dünyasını araştırabilir. Dolayısıyla oyuncu, sürekli yeni bulguları birleştirerek içsel deneyimini zenginleştirir. Özellikle görsel tasarım bu deneyimi zenginleştirmek konusunda etkili kullanılmıştır.



Görsel 30. *Elden Ring* oyunundan ekran görüntüsü. 2022 Erişim Tarihi: 12/05/2023.
<https://tinyurl.com/432f4c62>



Görsel 31. *Elden Ring* oyunundan ekran görüntüsü. 2022. Erişim Tarihi: 12/05/2023.
<https://tinyurl.com/mt4tc37v>



Görsel 32. *Elden Ring* oyunundan ekran görüntüsü. 2022. Erişim Tarihi: 12/05/2023.
<https://tinyurl.com/p6nd8xxt>

Elden Ring bütün bölümlerinde görsel tasarımı özgün anlatı oluşturmak için kullanmıştır. En etkili kullanımlardan birini oyunun esas hikâyesinde görmek mümkündür. Bu analizi yapmak için oyuncunun deneyimini en başından almak doğru bir yaklaşım olabilir. Oyun bir sinematikle başlamaktadır. Oyunun dünyasını şekillendiren olaylar bu sinematikte özet olarak anlatılmaktadır. Sinematik sunuma göre olaylar Ara Diyar (The Lands Between) isimli bir yerde gerçekleşmektedir. Ara Diyar'a Altın Düzen (Golden Order) adında mistik bir gücün hükmettiği anlaşılmaktadır. Altın Düzen, Ara Diyar'ın üzerinde altın renginde devasa bir ağaç olarak vücut bulmuştur. Ancak Kırılma (The Shattering) adında bir olay gerçekleşmiştir ve Altın Düzen bozulmuştur. Ara Diyar'a kaos ve savaş hâkim olmuştur. Altın Düzen, kendi kendini onarmak için mistik güçlerini kullanarak Ara Diyar'ın ölü kahramanlarını tekrardan canlandırır ve onları görevlendirir. Ana karakter bu sayısız kahramandan biridir. Sinematik ardından kahraman, *Elden Ring*'in dünyasına giriş yapar. Ara Diyar'a giriş yapar yapmaz sinematikte anlatılan hikâye, etkili bir görsel tasarımla anlatılmaya başlanır. Oyuncunun karşılaştığı ilk manzara, mevsimin sonbahar olduğunu hatırlatan renklerle etrafı kaplamış bitki örtüsünün arasından gözükten yıkıntılar ve harabeler, uzaklarda belki de daha güzel günler görmüş olan ama kalıntılarıyla ayakta durabilen kaleler ve Ara Diyar'ın tam merkezinde duran Altın Düzen'in ağacıdır (Bkz. görsel 30). Doğru bir hiyerarşik tasarımla Ara Diyar'ın (The Lands Between) nasıl bir çatışma

içerisinde olduğu verilmektedir. Altın Düzen'in Ağacı, her yerden gözükebilecek kadar büyüktür. Saydam ve altın renkli oluşuyla ve etrafa saçtığı ışıkla bütün Ara Diyar'ı kutsar gibi gözükmektedir. Hayat, büyüme ve aklın simgesi olan ağaç, oyunun dünyasında da Altın Düzen'in simgesidir ve hükmünü hep hatırlatır gibi Ara Diyar'ın ortasındadır. Ancak ilerlemeye başlayınca etraftaki harabeler, terk edilmiş veya işgal altındaki kaleler, kahramana saldıran düşmanlar Kırılma olayının oyunun dünyasında bıraktığı etkiyi göstermektedir. Kahramanın yolculuğu böyle bir ortamda başlamaktadır.



Görsel 33. *Elden Ring*'in başlangıç anından ekran görüntüsü. 2022. Erişim Tarihi: 12/05/2023. <https://tinyurl.com/5n7az2yt>

Altın Düzen'le ilgili bu semiyotik ve görsel anlatım oyuncunun kararlarına göre değişmektedir. Açık dünya olsa da oyunun esas ilerleyişi için izlenmesi gereken yol haritada gözükmemektedir. Yani oyuncu istediği zaman, sinematikte anlatıldığı gibi Altın Düzen'i kurtarmak üzere yola çıkabilir. Ancak açık dünyada keşfedilecek başka bölgeler de bulunmaktadır. Bu bölgelerden biri de yeraltındaki büyük ağaç kavuğudur. Bu ağaç kavuğunun etrafında karanlık ve çarpık bir şehir bulunmaktadır. Bu şehirde karşılaşılan düşmanlar rahatsız edici bir şekilde tasarlanmıştır (Bkz. görsel 31). Bu bölgenin korkunç ve zorlayıcı bir oynanış sunmak üzere hazırlandığını söylemek mümkündür. Ancak oyundaki diğer ipuçlarına göre bu büyük ağaç kavuğu Altın

Düzen'den önce Ara Diyar'a hayat veren ağacın kalıntısıdır. Oyun boyunca oyuncuya yol gösteren ve her yerden görülebilen altın ağaç aslında Ara Diyar'a yerleşmiş bir parazittir. Altın Düzen, çok daha uzak bir geçmişte Ara Diyar'daki hayatı büyük oranda yok etmiştir ve kalıntıların da üzerini örtmüştür. Hükmünü sürmek için de yok ettiği ağacı taklit etmiştir (Bkz. görsel 32). Yani yerin altına gömülü olan çarpık şehrin ve rahatsız edici gözüken düşmanların Altın Düzen'in zulmünden önceki yaşamın kalıntıları olduğunu söylemek mümkündür. Bu keşiften sonra oyunun en başında altın ağaç için yaratılan görsel dil ve semiyotik anlamların tersine döndüğü söylenebilir. Altın rengi, parlaklığı, büyüklüğü ve kahramana yol göstermesi ile yıkıma doğru giden Ara Diyar'ın tek çaresi gibi gözükmekteydi. Yeni bulgularla bütün bu güzel özelliklerin göz boyayan bir taklitten ibaret olduğunu söylemek mümkün.



Görsel 34. *Elden Ring*'deki Ülserli Ağaç Ruhu düşman karakteri. 2023. Erişim Tarihi: 12/05/2023. <https://tinyurl.com/yc25cufu>



Görsel 35. *Elden Ring* dünyasında yer altına gömülmüş eski ağaç (solda) ve Altın Düzen'in parazit ağacı (sağda). 2023. Erişim Tarihi: 12/05/2023. <https://tinyurl.com/3rdn3my6>

Altın Düzen ile ilgili esas çatışma, bahsedildiği üzere oyuncunun keşfine bırakılmıştır ve görsel iletişimin etkili kullanılmasıyla anlatılmıştır. Bunun yanında oyunun birden fazla sonu vardır ve bu sonlardan bazıları bu anlatıyı destekler. Farklı sonlara ulaşabilmek için Ara Diyar'daki diğer karakterlere yardım etmek gerekmektedir. Altın Düzen'e karşı gelen ve Ara Diyar'ı kurtarmak isteyen birçok karakter bulunmaktadır. Ancak oyun, bu karakterlerin nereden bulunacağı veya onlara nasıl yardım edileceği hakkında neredeyse hiç bilgi vermemektedir. Diyalogları ve olayları dikkatlice takip etmek ve karakterin niyetini anlamak yine tamamen oyuncunun elindedir. Yani oyuncu isterse sinematikte anlatılan görevini gerçekleştirip Altın Düzen'i kurtararak oyunu tamamlayabilir. Veya mekanları keşfedebilir ve kendi içsel anlatısına uyan farklı bir ilerleyiş tercih edebilir. *Elden Ring*'in dünyası farklı içsel anlatıları destekleyen bir kapsam sunmuştur ve anlatı bağlamında görsel tasarımı etkili kullanarak serbest bir oynanış deneyimi sağlamıştır.

3.2.2 Blasphemous

Blasphemous, The Game Kitchen firması tarafından yapılan aksiyon macera oyunudur. Shanley'nin aktardığına göre oyunun bölüm tasarımcısı Enrique Colinet, oyunun asıl ilham kaynağının Katolik İspanyol mistisizmi ve doğu İspanya'nın halk öyküleri olduğunu söylemektedir. Video oyunu dünyasındaki Çin, Japon ve İskandinav mitolojisinden başarılı uyarlamalar, geliştirici ekibi kendi kültürlerini yansıttıkları bir video oyunu tasarlamak konusunda ilham kaynağı olmuştur. Ekibin çoğu doğu İspanya'da doğup dini gelenekler içinde büyümüştür (Shanley, 2019, <https://tinyurl.com/4zdnt9r3>). Oyunun başından itibaren ilham kaynaklarının etkili bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. *Blasphemous*, "Mucize" adlı dinin hakimiyetindeki kurgu bir dünyada geçmektedir. Hikâyeye göre Mucize, yeryüzüne sırtını dönmüştür. Bu nedenle insanların günahları vücut bulmuştur ve dünyaya kaos hakimdir. İsimsiz ana karakter de kefaret yolculuğunu tamamlayarak bu durumu düzeltmekle görevlidir. Güçlü dini tema, 17-18. Yüzyıllarda yaşamış İspanyol ressamların etkileriyle bir araya gelmiştir. Aynı zamanda menüler, yazılar, sinematikler, ikonlar dahil olmak üzere bütün öğelerde piksel sanatı tekniği kullanılmıştır. Bu durum her ne kadar sınırlayıcı olsa da bütün öğelerin temayı yansıması konusunda özen gösterilmiştir.

Ana karakter bu yolculuğu sırasında pek çok bölgeye uğramak zorunda kalmaktadır. Oyunu etkili bir bölgesel anlatı örneği yapan nokta burasıdır. Yapımcı ekip, büyük ölçüde Katolik Hristiyan inancından esinlenerek yarattığı kurgu dünyada İspanyol halk hikâyelerini bölgesel anlatılara dönüştürmüştür. Bu hikâyelerdeki özellikle bölümlerin görsel tasarımında etkili bir şekilde kullanılmıştır. Birkaç örnekle görsel tasarımın anlatı bağlamında nasıl şekil aldığını görmek mümkündür. En çarpıcı örneklerden biri "Kömürden Çehreli Hanımımız" (Our Lady of the Charred Visage) isimli düşman karaktere ait bölümdür. Mogollo'ya göre bu bölümün arkasında ünlü halk efsanesi Maria Coronel'in hikâyesi vardır. Hikâyeye göre Maria Coronel dindar ve güzel bir aristokrattır. Acımasızlığıyla bilinen Kral Pedro I, Maria'yı gözüne kestirir. Onu eşi olarak ister ve ona zulmeder. Bir gece Kral Pedro I, Maria'yı zorla alıkoyup Alcazar'a götürmek ister. Ancak Maria Coronel kaçar ve Santa Clara de Sevilla manastırına

saklanır. Kral inatçıdır ve Maria'yı bulur. Yakalandığını anlayan Maria manastırın mutfağına kaçar ve kaynağan yağ ile dolu kazanı kafasından aşağı döker. Kral Maria'yı bu şekilde istemez ve peşini bırakır. Maria Coronel daha sonra Santa Ines manastırının kurucusu olur (Mogollo, 2019, s. 102-105). Bu hikâyeden ilhamla oyunda manastırda geçen bir bölüm tasarlanmıştır. Ana karakterin bu bölümün sonunda karşılaştığı düşman karakter (Bkz. görsel 33) de Maria Coronel'in kendisinden ilham alınarak tasarlanmıştır. Bu düşman karakterin yanan yüzünde altından bir maske bulunmaktadır. Buradan yola çıkarak yaratıcı ekibin hikâyede Maria'nın yüzüne döktüğü yağı erimiş altınla değiştirdiği söylenebilir. Manastırdaki diğer rahibe karakterlerin yüzünde de aynı maskeden olduğunu gözlemlemek mümkündür. Buna göre yüze erimiş altın dökmenin bu manastıra girerken yapılan bir ritüel olduğu söylenebilir. Aynı zamanda bu manastır bölümü karlı dağların üzerinde bulunmaktadır (Bkz. görsel 34). Ulaşmak için ana karakterin zorlu bir tırmanış gerçekleştirmesi gereklidir. Bu yolculuğun da Maria Coronel'in kraldan kaçışını simgeleyen bir yolculuk olduğu düşünülebilir.



Görsel 36. *Blasphemous*'da Kömürden Çehreli Hanımımız karakteri için yapılan konsept tasarımları. 2019. Erişim Tarihi 12/05/2023. (Mogollo, 2019)



Görsel 37. *Blasphemous*'ta manastırın bulunduğu karlı dağda geçen bölümün konsept tasarımı. 2019. Erişim Tarihi: 12/05/2023. (Mogollo, 2019)

Benzer şekilde İspanya engizisyonu döneminden kalan ve günümüzde de devam eden boğa dövüşü geleneği de oyunun görsel tasarımında yansıtılmıştır. Karşısındaki matadoru kalbini delerek öldüren Jocinero adında ünlü bir boğanın hikâyesi de oyunun bölgesel anlatılarından birine ilham vermiştir. Hikâyede matador öldükten sonra Jocinero, atılan mızraklarla öldürülmüştür (Mogollo, 2019, s. 52). Oyundaki en büyük kilisenin alt katlarında depo bölümü bulunmaktadır. Depo çok büyük ve tablolarla doludur. Tabloları koruyan birçok düşman karakter ve tuzak bulunmaktadır. Depodaki gizli bir odada, ay ışığında duran büyük bir boğanın bulunduğu bir tablo bulmak mümkündür (Bkz. görsel 35). Tablonun açıklamasında kimsenin görmesi istenmediği için tablonun saklandığı yazmaktadır. Bazı görevleri gerçekleştirdikten sonra oyuncu tabloyla tekrar iletişime geçerse tablonun içine girebilir. Tabloya girince asıl saklı görüntü ortaya çıkar. Boğaya mızraklar saplanmış ve ortadan ikiye ayrılmıştır. İçinden Jocinero adında altın maskeli bebek şeklinde bir varlık çıkmıştır ve ana karakterle konuşur (Bkz. görsel 36). Öğrenilene göre altın maskeli bebekler farklı bir güç için kiliseye karşı çalışan varlıklardır. Bu yüzden de tablo, kilise tarafından saklanmıştır. Hikâyedeki Jocinero isimli boğa oyunun anlatısındaki kilit bir konsept

dönüştürülmüştür. Tasarımcı ekip bu trajik olay ve geleneğin görsel simgelerini kullanarak anlatıyı zenginleştirmiştir. Aynı zamanda oyunun gidişatını değiştiren kararlara bir gönderme niteliğindedir.



Görsel 38. *Blasphemous*'ta depo bölümünde bulunan tablo. 2021. Erişim Tarihi: 06/04/2023. <https://tinyurl.com/22xkjt4j>



Görsel 39. *Blasphemous*'ta tablonun arkasındaki Jocinero karakterinin konsept tasarımı. 2019. Erişim Tarihi: 12/05/2023. (Mogollo, 2019)

Tasarımcıların anlatı bağlamında görsel tasarımı etkili kullandığı söylenebilir. Sadece görsel deneyimle oyunun dünyasında neler olduğuna ve tasarımcıların halk hikâyelerini nasıl yorumladığına dair bilgi edinmek mümkündür. Bu bilgileri kesinleştirmenin bir yolu yoktur. Çünkü tasarımcı ekip anlatısını doğrudan aktarmamaktadır. Sinematikler ve metinler bile sadece anlatıya yardımcı olacak şekilde hazırlanmıştır. Bütün unsurların bir araya gelerek oluşturduğu görsel deneyim anlatı bağlamında etkili kullanılmıştır. Bu durum aynı zamanda din teması mistisizmini doğru aktarmaktadır.

3.2.3 Batman: Arkham Asylum

Batman: Arkham Asylum Rocksteady firması tarafından 2009 yılında üretilmiş bir gizlilik-aksiyon video oyunudur. Video oyunu tarihinin mihenk taşlarından biri olarak görülmektedir. Birçok oynanış mekaniğiyle sonraki yıllardaki yapımlara ilham kaynağı olmuştur. Bunların yanında *Batman: Arkham Asylum* güçlü bir çağrışımçı anlatı örneğidir ve incelemesi bu çalışma için değerli olabilir. Gelbart, *Batman: Arkham Asylum* beklenmeyen bir zamanda piyasaya çıktığını söylemektedir. Sevilen televizyon ve sinema eserlerinin video oyunları piyasaya sürülüyordu. Yapımcılara çok kazanç sağlayan bir yöntem olduğu için bu eserlerden çok fazla çıkıyor ve tartışma konusu oluyordu. Aynı zamanda sinemada çizgi romanlar dünyalarının başarılı filmleri görülüyordu (Gelbart, 2019, <https://tinyurl.com/37dpdxdv>). Buna göre birinci bölümde bahsedilen medyalar arası hikâye anlatıcılığının önem kazandığı söylenebilir. Özellikle çizgi roman gibi eski hikâye anlatma araçlarındaki hikâye dünyaları farklı formları kullanarak genişletilmeye başlamıştır. Doğal olarak video oyunları da bu amaçla kullanılmıştır. İnsanlar hayranı oldukları hikâye dünyalarına video oyunları sayesinde girebilmeyi ne kadar istediklerini göstermektedir. Ancak bu oyunlar, kötü hikâye kurguları ve zayıf oynanışları sebebiyle esas oyuncu topluluğu tarafından eleştirilmiştir. Bu yüzden de *Batman: Arkham Asylum*, hikâye anlatımına verilen önemle dikkat çekmiştir. Batman dünyası, yenilikçi ve ikonik bir şekilde yeniden tasarlanmıştır.

Batman: Arkham Asylum hem Batman'in dünyasına bir giriş eseri hem de hayranlar için hikâyeyi genişleten bir deneyim olmayı hedeflemektedir. Olaylar Batman'in ikonik düşmanlarının kapatıldığı Arkham hastanesinde geçmektedir. Batman'in en büyük düşmanı Joker, bir tuzak hazırlamıştır ve bütün tutsaklar hücrelerinden kaçır. Ana karakter Batman, bütün gece boyunca Arkham hastanesini ve hastanenin bulunduğu adada tutsakları yakalamak için uğraşır. *Batman: Arkham Asylum* zamanının benzer bütçeli çoğu oyunu gibi açık dünya ilerleyişinde değildir. Oyunun büyük bir çoğunluğu hastanenin koridorlarında ve salonlarında geçmektedir. Bölüm tasarımındaki bu tercih güçlü bir çağrışımçı anlatı tasarımıyla birleştirilmiştir denilebilir. Mekanların bütün köşeleri Batman'in hikâye dünyasının ait detaylarla doldurulmuştur (Bkz. görsel 37,38

ve 39). Hastanenin çizgi romanlarda anlatılan hikâyelerle oluşmuş geniş bir tarihçesi vardır. Bu tarihçe ve atmosfer görsel olarak verilmiştir. Bölümler Batman'in ikonik düşmanlarının karakteristik özelliklerini yansıtacak şekilde tasarlanmıştır. Bu karakterler uzun zamandır hastanede tutsak olarak tutulmaktadır ve tedavi edilmektedir. Bu nedenle oyunun başından itibaren Batman'in girdiği her bölüm farklı bir düşmanı anlatmaktadır. Hastanenin birbirine bağlanan odaları ve koridorları sayesinde yeni mekanlara ulaşmak ve böylece yeni bir anlatıların parçası olmak çok hızlı gerçekleşir. Böylelikle oynanış deneyimi sanki Batman'in tema parkındaymış hissiyatını vermektedir. Batman dünyasıyla ilk defa karşılaşan bir oyuncu için sürükleyici bir deneyim sunulmaktadır. Aynı zamanda etrafta sadece hayranların anlayabileceği detaylar da bulunmaktadır. Görsel tasarım özellikle bu detayları saklamak konusunda etkili kullanılmıştır. Bu görsel detayları bulmak için oyuncu motive edilmiştir. Oyundaki düşmanlardan biri bölümlere bilmeceler bırakmıştır. Bu bilmecelerin cevabı etraftaki görsel detaylarda gizlidir.



Görsel 40. *Batman Arkham Asylum*'dan ekran görüntüsü. 2008. Erişim Tarihi: 12/05/2023.
<https://tinyurl.com/2p8nv6pn>



Görsel 41. *Batman Arkham Asylum* oyunundan alınan ekran görüntüsü. 2017. Erişim Tarihi: 12/05/2023. <https://tinyurl.com/ytm3cjin4>



Görsel 42. *Batman Arkham Asylum* oyunundan alınan ekran görüntüsü. 2011. Erişim Tarihi: 12/05/2023. <https://tinyurl.com/52yn9s24>

Marie'nin aktardığına göre oyunun sanat yönetmesi David Hego, büyük karakterleri yeniden tasarlamının zor bir şey olduğundan bahsetmektedir. Hego ve takımı, Batman'in sadece çizgi romanlarından değil çizgi film, sinema, diğer video oyunları, televizyon gibi farklı türlere yayılmış hikâye dünyasından ilham almıştır aynı zamanda görsel olarak diğer eserlerden farklı olmayı hedeflemiştir. Ekip, Batman dünyasının ikonik mekanlarını oyuna için yeniden tasarlamıştır. Karakterler için çizgi roman tarzı ve gerçekçilik bir arada kullanılmıştır. Bazı karakterler gerçek dünyaya yakın dururken

bazı karakterler ise çizgi romandaki gibi stilize tasarımlara sahip olmuştur (Marie, 2010, <https://tinyurl.com/3d49ud5y>). Alınan tasarım kararlarına bakıldığında risk alındığı söylenebilir. Çünkü dönemin medyalar arası hikâye anlatıcılığı akımıyla video oyunları, hayranları toplamak ve kazanç sağlamak için kullanılmıştır. Doğal olarak bu eserlerin herkesin sevmesi için yapılan, risk alınmayan eserlerdir. Her ne kadar *Batman: Arkham Asylum*, Batman dünyasına giriş için doğru bir eser olsa da yapımcıların oyunu sevdirmeye niyeti olmadığı söylenebilir. Bu tutum oyunun başından itibaren görsel dilde etkili bir şekilde verilmektedir. Atmosfer, renk paleti, eski ve çürüyen akıl hastanesi, korku filmi klişesi kloströfobik hastane koridorları, kamera açıları, absürt karakter tasarımları ve her şeyin ters gittiği bir hikâye bir araya gelince kâbus gibi bir görsel izlenim oluşmuştur (Bkz. görsel 40). Bu izlenim Batman dünyasının daha önceki birçok eserine göre daha keskindir denilebilir. Cinayetler, rehin alınan karakterler, sadist düşmanlar oyunun ilerledikçe açıkça gösterilmektedir. Ancak bu görsel tutum anlatıyla çok daha paraleldir. Çünkü Batman'in dünyasında suç ve delilik her yerdedir. Batman'in yaşadığı şehir olan Gotham, dünyada suç oranının en yüksek olduğu şehirdir. Bu suçlular sokakları tamamen kontrol etmektedir ve absürt şekilde karikatürize edilmiştir. Ancak aynı zamanda devletin kontrol ve iyileştirme mekanizmaları da çürümeye terk edilmiştir. Bütün bunlarla sadece Batman ve birkaç iyi karakter mücadele etmektedir. Bu nedenle *Batman: Arkham Asylum* etkili bir çağrışımcı anlatı örneğidir denilebilir.



Görsel 43. *Batman Arkham Asylum* oyunundan alınan ekran görüntüsü. 2013. Erişim Tarihi: 12/05/2023. <https://tinyurl.com/4eakkak9>

3.2.4 The Legend of Zelda: Breath of the Wild

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (BotW), Nintendo firması tarafından geliştirilen, açık dünya ilerleyişine sahip bir aksiyon macera oyunudur. *BotW*, mekân ve hikâye arasında yenilikçi bir ilişki kurmuştur. Oyun, Hyrule adındaki krallıkta geçmektedir. Bir kötülük, Hyrule krallığını ele geçirir ve 100 yıl boyunca hüküm sürer. 100 yıl sonrasında Link adında bir kahraman krallığı kurtarmak üzere görevlendirilir. Oyunun küçük bir alanda kısa bir girişi vardır. Bu girişin ardından oyunun bütün alanı oyuncunun erişimine açılır ve ele geçirilmiş Hyrule kalesi bütün alanının ortasında bulunmaktadır (Bkz. Görsel 41). Bu durumun ilginç yanı, oyuncu giriş sekansının bitmesinden itibaren istediği an Hyrule kalesine gidip kötülükle savaşmayı deneyebilir. Yani oyunun esas amacını gerçekleştirip oyunu bitirebilir. Bu tutumun özgün bir tasarım olduğu söylenebilir. Çünkü genellikle yapımcılar, açık dünya ilerleyişine sahip bir video oyunu yaptığında oyuncunun bütün alanlara uğramasını ister. Belli ön koşulları gerçekleştirmeden geçilemeyen kontrol noktaları, genellikle anlatıya katkısı olmayan görevler ve haritaya yayılmış koleksiyon malzemeleri yapımcıların kullandığı başlıca araçlardandır. Böylelikle açık dünya da olsa oyuncunun ilerleyişi kontrol edilmektedir. Bu tutumun oyuncuları daha uzun süreler oyunda tutmak ve harcadığı paranın hakkını vermek için uygulandığı söylenebilir. Ancak *Botw*, en başından bunun tersini uyguladığını göstermiştir. *Botw* yapımcıları, oyunun dünyasını büyük bir kum havuzu gibi sunmuştur. Bu nedenle keşfedilmek üzere birçok prosedür hazırlanmıştır. Görsel tasarım da oyunun bu tutumuyla doğrudan iletişim kurmaktadır. Bölümlerin basit ve yalın görsel dili, oyuncuya kuralları anlatmak konusunda etkili kullanılmıştır. Örneğin metal gibi gözüken objeler sağlamdır ve bir şeyler inşa etmek için kullanılabilir, alevden bir kılıç Link'i soğuk havaya karşı koruyabilir, bazı yiyecekler ateşin içine atılarak pişirilebilir, büyük yapraklar rüzgâr çıkarmak için kullanılabilir (Bkz. Görsel 42). *BotW* dünyasında bunun gibi birçok etkileşim bulunmaktadır ve bunların hiçbiri oyuncuya doğrudan söylenmemektedir. Bu örnekler basit gibi gözükse de video oyunlarında böyle etkileşimlere nadiren rastlanır. Serbest oynanış ve görsel sözlüğün etkili kullanımıyla oyuncular bu etkileşimleri keşfetmek için motive olmuştur. Oyuncular kendi anlatılarını internette paylaşarak birbirlerinin deneyimlerini zenginleştirir.



Görsel 44. *BotW* oyununun haritası, mavi çember başlangıç alanı, kırmızı çember Hyrule kalesi. 2017. Erişim Tarihi: 12/05/2023. <https://tinyurl.com/bdcn554x>



Görsel 45. *BotW* oyunundan alınan ekran görüntüsü. 2020. Erişim Tarihi: 12/05/2023. <https://tinyurl.com/mjnx6c83>

Yapımcılar doğrudan anlatmak istedikleri anlatılar için de görsel tasarımı etkili şekilde kullanmıştır. Oyunun devamında Link'in 100 yıldır uyku durumunda tutulduğu ve bu yüzden hafızasını kaybettiği öğrenilmektedir. Link, hafızasını onarmak için bir

karakterden fotoğraf kamerası edinmektedir. Bu fotoğraf kamerasında krallığın birçok noktasından çekilmiş fotoğraflar bulunmaktadır. Oyuncu isterse fotoğrafların çekildiği yerleri (Bkz. görsel 43) bulabilir ve Link'in hatıralarıyla 100 yıl önce ne olduğuna dair bulgular edinebilir. Buna göre hikâyenin mekân tasarımına gömülü olduğu ve oyuncunun keşfine bağlı olduğu söylenebilir. Serbestlik nedeniyle hikâyeye ilgili bulgular çizgisel olmayan bir üslupla keşfedilmektedir. Buna göre hikâye görsel tasarım ilişkisi özgün bir şekilde ele alınmıştır ve oyuncu deneyiminde bir motivasyon olarak kullanılmıştır. Bunun yanında bulmacalar ve gizli bölgeler yalnızca görsel tasarımla iletişime geçmektedir (Bkz. görsel 44). Oyunun dünyasını dolaşırken sadece görsel dil tercihi sayesinde olağan dışı detayları fark etmek kolaydır. Bu keşifler rastlantısaldır ve genellikle çözüldüğünde bir ödülle sonuçlanır. Yani video oyunlarında görsel tasarım farklı deneyimleri desteklemek için kullanılabilir. *BotW*'da olduğu gibi oyun dünyasının prosedürlerini keşfetmek için görsel tasarım önemli bir faktör oynamaktadır. Etkileşimle tetiklenen prosedürlerin ekranda doğru bir şekilde aktarılması oyuncunun daha hızlı anlamasını sağlar.



Görsel 46. *BotW* oyunundan Link'in anılarından birini tetikleyen nokta. 2017. Erişim Tarihi: 12/05/2023. <https://tinyurl.com/5n8k8ahx>



Görsel 47. *BotW* oyununun dünyasındaki bir bulmaca. 2020. Erişim Tarihi: 12/05/2023.
<https://tinyurl.com/bdfezrf5>

3.3 Değerlendirme

Video oyunu tasarımı, eğlenceli bir oynanış tasarlamak üzerine kurulmuştur. Araştırmalara göre anlatı ve görsel tasarım oynanış deneyiminin temel parçası değildir. Bir video oyunu geleneksel anlatı türleri (film, kitap) gibi hikâyeye anlatamaz. Bu yüzden ortalama bir hikâyeye mahkumdur. Hikâyeye anlatmak için sinematik, metin gibi etkileşimsiz araçlar kullanılmalı veya seçenek algısı oluşturulmalıdır. Görsel tasarım ise daha çok insanın ilgisini çekebilmek için iyi grafiklerin üretilmesiyle önem kazanmıştır. Ancak bölüm tasarımı teorileri, görsel tasarım aracılığıyla oyuncuda oluşan anlamların kurallara ve oynanışa zarar verebileceği konusunda uyarılmaktadır.

Modern video oyunları geçmişteki birçok teknolojik kısıtlamayı aşmıştır. Gittikçe daha serbest oynanış sunan daha büyük oyun dünyaları inşa edilmektedir. Bölümler, çizgisel ilerleyen koridorlar ve odalar yerine geniş mekânlara yayılmıştır. Hikâyeler, sadece belirli olayların gerçekleşmesiyle ilerler ve bu olaylar arasında serbestlik sunar. Bu durumda oyuncu, deneyiminin büyük çoğunluğunda oyunun dünyasıyla baş başa kalmaktadır. Oyunun görsel dünyasıyla ve kurallarıyla istediği gibi etkileşime geçmektedir. Uzak geçmişte yaşayan insanların dünyayı keşfetmesi gibi deneyimleriyle içsel bir anlam çıkarır. Bu araştırmada incelenen oyunlar, vaka analizleri göstermektedir ki bazı yapımcılar bu içsel deneyimin farkındadır. Bu içsel deneyimi güçlendirmek için de grafik tasarım, mimari ve sinema gibi görsel tasarım alanlarından faydalandıkları görülmektedir. Bu yapımcılar, bölüm tasarımı teorilerinin aksine görsel dillerini tasarlarken karmaşık anlatıları bağlam olarak kullanmaktan kaçınmamıştır. Büyük ölçüde özgür bırakılan oyuncular, bu bağlamla kendi istekleriyle etkileşime geçer. Görsel dilin detaylarını keşfederek içsel anlatılarını oluştururlar. Deneyimlerine yön veren bütün elementler oyuncular tarafından takdir edilmektedir.

Oyuncuların modern oynanış tasarımı üzerine eleştirdikleri noktalar konuyu daha iyi anlamayı sağlayabilir. Egan'a göre modern video oyunlarında yüzlerce bölüm, karakter, sayfalarca diyalog ve devasa dünyalar bulunmaktadır. Yapacak bir şeyler olduğu sürece oynanışın asla sıkıcı olmayacağı söylenebilir. Ancak problem içeriklerin niteliği

değil oyuncularını, bu içerikleri deneyimlemeye zorlayan oynanış tasarımıdır. Oyuncu nasıl bir deneyim yaşayacağına kendi karar vermelidir (Egan, 2023, <https://tinyurl.com/34y8syjc>). Ragonese, modern video oyunlarında oyuncunun aldığı kararların etkilerini görememesini eleştirmektedir. Oyuncular açık dünyayı deneyimlerken birçok karar almaktadır. Örneğin bazı karakterlere yardım etmeyi seçebilirler veya bir yere saldırmak isteyebilirler. Bu eylemlerin video oyunu dünyasında bir tepkiye dönüşmemesi açık dünya deneyimini bozmaktadır (Ragonese, 2022, <https://tinyurl.com/4fkjanjt>). Krishnan'ın dediğine göre özellikle açık dünya video oyunları birbirlerinin kopyası haline gelmiştir. Açık dünya oynanış tasarımı bir formül haline gelmiştir. Aynı formül farklı temalarda uygulanıp yeni bir oyun çıkarılmaktadır. Oyuncu birbirine benzeyen ve zorla dayatılan işleri tekrar tekrar yapmaktadır (Krishnan, 2015, <https://tinyurl.com/mv27fr6x>). Elbette oyuncu toplulukları ayrı bir araştırmanın konusudur. Bulgulara göre, oyuncuların giderek serbestleşen oyun dünyalarında kendi maceralarını yaşamak istedikleri söylenebilir. Deneyime müdahale eden ve oynanış süresini uzatabilmek için zorla dayatılan görevlere sahip oynanış tasarımları eleştirilmektedir. Bu nedenle video oyunu dünyalarını oluşturan öğeler, oyuncunun deneyimine sağladıkları katkı bağlamında araştırılmalıdır.

4. BÖLÜM: OYUN KONSEPT TASARIMI UYGULAMASI

Tez araştırmasının başında uygulama projesi olarak geleneksel anlamda bir video oyunu konsept tasarımı uygulaması yapmak hedeflenmiştir. Ancak araştırmanın ışığında hedeflenen uygulamanın daha kapsamlı olmasına karar verilmiştir. Çünkü anlatı bağlamında görsel tasarım oyunun birçok ögesinin önemli rol oynadığı bir kavramdır. Özgün anlatı teorilerinde de tespit edildiği gibi mekanikler, karakterler, arayüz, mekânlar, efektler gibi öğeler bu görsel bağlamda etkindir. Buna göre mümkün oynanış deneyimine yakın seviyede bir konsept çalışması yapılmasına karar verilmiştir. Böyle bir konsept çalışması sektörde rastlanmayan bir şey değildir. Ancak literatürde net bir şekilde tanımlandığı söylenemez. Bu nedenle bu uygulamayı oyun konsept tasarımı olarak isimlendirmek yanlış olmaz. Projenin amacı bir video oyunu kurgulayarak belirli öğelerin görsel tasarımı üzerinden tezdin elde edilen bulguları tartışmaktır; Oynanışı sadece oyunun mekanikleri ve kazanmak-kaybetmek durumlarından çıkarıp dijital bir dünya deneyimine dönüştürmektir; Anlatı bağlamında görsel tasarımın oynanışın bütün alanlarında etkili olduğunu göstermektir. Geleneksel konsept tasarımından farklı olarak deneyimin kendisine odaklanan bir tasarım planlanmıştır. Tasarımlar her ne kadar oynanışa yakın olsa da amaç, gerçek bir bölüm tasarımı sürecine engel teşkil etmemektedir. Bu tasarımların amacı oynanış deneyimini kesin bir şekilde tanımlamak değil deneyimin ve anlatının potansiyellerini ortaya çıkarmaktır. Bu yüzden de bu konsept tasarımları gerçek bir bölüm tasarım sürecine engel teşkil etmemektedir. Aksine amaç, “eğlence” bağlamında deneyimi indirgemek yerine bütün potansiyelleri keşfetmektir. Böylece oyun en başından bütünsel bir deneyim olarak görülebilir. Böyle bir konsept çalışmasının gerçek bir oyun tasarlama sürecinin başlarında yapılması gerektiği söylenebilir.

4.1 Oyunun Hikâyesi

Hikâye alternatif bir dünyada geçmektedir. Hikâye tez çalışmasının yazarı tarafından, kozmik korku mitolojisi ve simya mitolojisinden esinlenerek yazılmıştır. Simya kapsamında ölümsüzlüğü keşfetmek, farklı elementleri altına dönüştürmek, insan vücudunu ve ruhunu mükemmel formuna (Rebis) ulaştırmak gibi amaçlarla yapılan araştırmalar yapılmıştır. Bu araştırmalar istenilen sonuçlara ulaşamadığı için hikâyeler oluşmuştur ve günümüze geniş bir mitoloji olarak ulaşmıştır. Bu oyunun hikâyesinde de kalenin simyacıları Rebis'e ulaşmak üzere araştırmalar yapmaktadır. Simyacılar bu amaca hayatlarını adanmıştır, borca girmiştir ve insanlık dışı yöntemlere başvurmuştur. Bu noktada kozmik korku mitolojisi devreye girmektedir. Çünkü amacına ulaşamayan simyacılar bütün umutlarını feda edip deliliğe sürüklenirken Dagon'la karşılaşmıştır. Dagon kozmik korku mitolojisine ait bir varlıktır. Kozmik korku hikâyeleri Dagon gibi insanları ele geçirmeye çalışan dünya dışı varlıklarla ilgilidir. Bu varlıklar doğrudan bir şey yapmazlar. Dünyanın karanlık bölgelerinde yalnız ve çaresiz kalan insanların zihinlerini ele geçirirler ve onlara istediklerini yaptırırlar. Yani bu varlıklar insanın bitmek bilmeyen meraklarının, kaybolan umutlarının ve yalnızlığın tezahürü niteliğindedir. Bu hikâyede de büyük bir merakla motive olan kalenin simyacıları bu uğurda her şeyi kaybederler. Bu noktada Dagon onları kandırır. Simyacılar giderek akıllarını yitirip kuklaya dönüşürken insanlık ve simya bilimi adına her şey yitirirler. Böylece Dagon bütün kaleyi ele geçirir. Yani kozmik korku ve simya mitolojileri birbirlerinin oluşturduğu soruları cevaplandırmak üzere kullanılmıştır. Böylece hikâye ve tasarımlar sağlam bir temele oturtulmuştur.

Gaul, savaşçı prenses İstil'in sağ koludur (Bkz. görsel 48). Görevine ve İstil'e büyük bir bağlılık hisseder. Çocukken içinde bulunduğu hayata uyum sağlayamadığını anladığı yaşa geldiğinde İstil ona ablalık yaptı. Ata binmek, kılıç kullanmak gibi hayatta kalması için bilmesi gereken her şeyi o öğretti. Magonlar uzun yıllardır göçebe hayatını benimsemiş bir halktı. Lider olarak İstil, bu durumun uzun ömürlü olmadığını farkındaydı. Halkı her ne kadar hayatlarından memnun olsa da bu şekilde yaşamak bütün dünyadan geri kalmak anlamına gelmekteydi. İsteği, kendi liderliğinde Magonları

bağımsız ve yeni bir çağa taşımaktı. Bu yüzden de ordusuyla para karşılığında savařlara katılmaya bařladı. Tehlikeli ama kazançlı bir iřti. Parayı veren kralın ordusuna katılıyorlar ve dünyanın dört bir yanında savařıyorlardı. İstil, savař için gittikleri yerlerden imkân buldukça kitap, parřömen ve farklı teknolojileri yanında eve götürüyordu. Halkının geleceğinin ve refahının Gaul gibi farklı yeteneklere sahip insanların elinde olduğunu biliyordu. Bu büyük hayalin cefasını kimseye çektirmek istemedi, bu yüzden de ömrünü ve zekasını para kazanabilmek için verdiđi savařlara adadı.

Gaul, İstil'in getirdiđi her řeyi büyük bir merakla tüketti. İstil'in hayalini öğrendi ve bu hayalin uğrunda elinden gelen her řeyle yardım etmek istedi. Geometri, matematik, simya, felsefe gibi alanlara vakıf oldu. Bir yandan öğrendiklerini halkına aktarmakla uğrařtı bir yandan da İstil'den savařı ve politikayı öğrendi. Bir süre sonra Gaul, İstil'in yanında savařlara katılmaya bařladı. Böylece ilk defa evinden uzaklařtı ve yeni yerler gördü. Kendini ilk defa halkının bir parçası gibi hissetti. Onlarla hayatını riske attı. Birinin zor anında yanında olmayı öğrendi. İstil'in hayaline her geçen gün daha çok hak verdi. Bu yüzden de simya üzerine çalıřmaya odaklandı. Öğrendiklerini savařta kullanabilmeyi umuyordu. Böylece en etkili řekilde yardım edebileceğini düřündü.

Yıllar geçti. İstil, Gaul ve Magon ordusu sayısız savařa ve göreve katıldı. Her řeyin deđiřtiđi o gün cömertçe ödeme aldıkları bir kale kuřatmasına katıldılar. Kuřattıkları kale, uçurumun kenarında olmasına rađmen etrafındaki topoğrafya vadi gibi řekil almıřtı. Kale saklanmak ve savunmak için mükemmel bir konumdaydı ancak kuřatma iyi gitmekteydi. Kalenin dıř surları çoktan geçilmiş, avluya girilmişti. Bunu fark eden İstil, ordusuna yađma emri verdi. Magon ordusunun bir kısmı ve Gaul fark ettirmeden bir yolunu bulup kalenin içine girdiler. Buldukları deđerli řeyleri alarak ödemelerine ek kazanç sağlamak istiyorlardı. Daha çok para kazanabilmek için İstil'in geliřtirdiđi basit bir taktikti bu. Gaul, yanında bir askerle kalenin koridorlarında hızla ilerledi. Hazine odaları, cephanelikler ve zindanlar arasında dolařırken buldukları en deđerli řeyleri topladılar. Ama Gaul her zaman deđerli kitaplar ve teknolojiler için gözünü açık tutuyordu. Hazine odalarından birini arařtırırken yerdeki gizli tahta bir kapak gözüne

takıldı. Yanındaki askere geri dönmesini emretti ve hızlıca kapağa yöneldi. Hazine odasında gizlenmiş bir oda daha büyük bir bilgeliğe işaret ediyor olabilirdi. Gaul, kapağın üzerindeki kütüphaneyi kenara itti ve üzerindeki örtüleri kaldırdı. Kapağı açıp baktığında aşağıda loş yeşil bir ışıkla aydınlanan ve laboratuvara benzeyen bir oda olduğunu düşündü. Heyecanlanıp yanında taşıdığı meşalelerden birini yaktı ve merdivenden aşağı indi. Daha önce görmediği teknolojide araç gereçler, değerli irfan kitapları ve yapılan simya deneylerine dair kayıtlarla karşılaştı. Bulduklarıyla kendinden geçti. Bir anlığına bulunduğu odanın üstünden gelen haykırın insan seslerini, atların çığlıklarını, binlerce ayağın koşturmasını duymaz oldu. Tam o sırada önündeki duvarda bir gölge belirdi. Gölgeyi fark eden Gaul o an kendine geldi ve ağır ağır yaklaşan ayak seslerini fark etti. Duvardaki gölge büyürken Gaul'un beyni bildiği her şeyle gördüğü silüeti açıklamak için yarıştı. Ama meşaleyle arkasını döndüğü an karşılaştığı şeyi kimse tahmin edemezdi. Parlak bir deriyle kaplı, alçak tavanlı odanın içine zor sığmış eğri büğrü vücutlu yaratık Gaul'a doğru eğilmişti. Yaratığın insana benzeyen suratıyla karşılaşan Gaul dehşete düştü. Yaratık tam Gaul'a doğru eliyle uzanırken kendine geldi ve kaçtı. Yaratık geldiği yönü kapatmıştı. Telaş içinde odanın diğer tarafındaki bir kapıdan girdi ve koridorlarda koşmaya başladı. Savaşın gürültüsünden ve kalbinin çarpışından hiçbir şey duyamadı ve mantıklı düşünemedi. Bir süre sonra ayağı bir boşluğa takıldı. Karanlığın içinde düşerken bayıldı ve vücudu yumuşak bir zemine çarparak durdu.

Bunlar olurken dışarıdaki ordu avluda ilerlemekteydi, karşılarında çok az direniş gücü kalmıştı. Kale düşmek üzereydi. İstil, kendi ordusunu geri toplamıştı ve içeri sızmış olan ekibi beklemekteydi. O sırada kalenin duvarlarının içinden savaşın gürültüsünü bastıran derin bir ses geldi. Ses yankılandı ve askerlerin dikkatini çekti. Bir anlık sessizlikte bir şeyler kalenin duvarlarını dört bir yandan yıkarak dışarı çıktılar. Savaşan askerler etrafa dağıldılar ve ne olduğunu anlayamadan saldırıya uğrarlar. Herkes canını kurtarmak için çığlıklar atarak koşturmaya başladı. İstil dağılan toz bulutunun arasında kendilerine saldıran bu şeylere baktı ve gördüklerine inanamadı. Daha önce görmediği duymadığı yaratıkların saldırısı altındaydılar. Tarif edilemeyecek kadar iğrenç olan bu yaratıklar her yerdeydi. Hepsi birbirinden farklıydı ama sanki aynı şeyin parçalarıydı.

Çiğneyip tükürülen tütün parçalarının yerde bıraktığı topaklar gibi eğri büğrüydüler. İstil, dikkatini toplayıp bir plan düşünmeye koyuldu. Kalenin girişi çıkan kargaşadan birbirini ezerek öldüren askerlerden kapanmıştı. Bu yüzden İstil (Bkz. görsel 49), ordusundan kalanları toplayarak kalenin içine girmeye karar verdi. Devasa yaratıkların giremeyeceğini umarak bulduğu en dar koridorlardan geçti. Adamlarıyla beraber karşılaştıkları yaratıkları ve düşmanları öldürerek kalenin derinliklerine ilerlemeye devam ettiler.

Gaul, düştüğü yerde kendine geldi. Kalkıp baktığında farklı vücut parçalarından bir yığının üzerinde olduğunu fark etti. Bulunduğu odanın duvarları arasından toprak ve bitki örtüsü gözükmekteydi. Kalenin çok eski ve derinlerindeki bir yere düştüğünü anladı. Düştüğü yöne baktı. Kancaların ve zincirlerin arasından karanlıktan başka bir şey gözüküyordu. Yukarıdan öncekine göre çok daha ağır ve kesintili bir gümbürtü gelmekteydi. Daha fazla vakit kaybetmeden İstil'e ulaşmak için bulunduğu odadan çıktı. Oyun bu noktada başlamaktadır. Gaul, yeryüzünde olanlardan habersiz bir şekilde kalenin mağaralarında dolaşmaya başlar. Kalenin labirent gibi karmaşık yapısında uzun bir yolculuğa çıkar. Motivasyonu İstil ve diğer arkadaşlarına ulaşmaktır. Bu yolculuğu sırasında onları kurtarabilmek ve kaleden kurtulmak için birçok fırsat yakalamaktadır. Bunun yanında yolculuğu sırasında kalenin geçmişini de öğrenmektedir. Bu geçmiş, Gaul'a farklı bir motivasyon sağlayacaktır. Oynanışla ilgili daha detaylı açıklama bir sonraki başlıktadır. Bu bölüm kalenin geçmişini oluşturan olaylarla devam etmektedir.

Bu kale, kendini Rebis'e giden yolu bulmaya adanmış simyacılar ev sahipliği yapmaktaydı. Rebis, simyaya göre dünyanın ve insanın alabileceği en ideal formdu. Güneş ve ay, erkek ve kadın, madde ve kaos gibi karşıtlıklar bir araya gelecek ve hayat bir zamanlar olduğu gibi ideal formuna dönecekti. Bunu gerçekleştirebilmek için simyacılar bu kaleyi kurdular. krallıklara simyanın sunduğu zenginlikleri vaat ettiler ve anlaşmalar yaptılar. Böylece kendilerini korumaya aldılar. İnsanları kaçırdılar ve üzerlerinde deneyler yaptılar. Daha çok kaynak elde edebilmek için denizci tacirlerle ve korsanlarla anlaşip dünyanın farklı yerlerinden kitaplar, parşömenler, eserler getirttiler.

Bunların yanında simyanın bilinen literatürüne birçok şey kattılar ve belgelediler. Ancak çabalar Rebis'e ulaşmak konusunda sonuç vermedi. Simyacılar deneylerinde bir şeylerin eksik olduğunda hem fikir oldular. Bir zamanlar bütün karşıtlıkları bir arada tutan element eksikti.

Bir gün denizci tacirler yanlarında simyacılarla tanışmak isteyen gizemli bir kadın getirdiler. Volka (Bkz. görsel 50) adındaki bu gizemli kadın dünyanın bilinmeyen bir köşesinde yaşadığını söyledi ve simyacıların aradığı elementin tarifini tacirlerden duyduğunu söyledi. Yaşadığı yerde tarife uyan bir elementin tesadüfen keşfedildiğini ve bu yüzden de anlaşma yapmaya geldiğini söyledi. Simyacılar heyecanlandılar, anlaşmanın şartlarını hiç düşünmeden kanıt istediler. Çok geçmeden Volka, tacirler aracılığıyla numuneyi gönderdi. Element, normal şartlarda hem sıvı hem de gaz formunda kalabiliyordu ve metale benziyordu. Simyacılar elementin üzerinde incelemeler yaptılar ve deneylerinde kullanmaya başladılar. İlk sonuçlar umut vericiydi. Beraber eritilen elementler insanın maddesel vücuduyla birleşince ruhun potansiyelini arttırıyordu. Simyacılar bu yaşam formunu taşıyabilmesi için sıradan insan vücuduyla da yetinmedi. Ruhun ağırlığını taşıyabilsin diye vücutları parçalayıp tekrar diktiler. Her ne kadar ilerleme sağlansa da çıktılar istikrardan uzaktı. Ve kendini adanmış bu zihinleri şüpheye taşıyacak kadar dehşet vericiydi. Yine de simyacılar araştırmaları için yeni bir yol edinmişti. Hemen Volka'yla anlaşmaya varmak istediler. Volka, elementin temini karşılığında ailesiyle birlikte simyacıların kalesinde konaklamak istedi ve güvenlik talep etti. Simyacılar çok vakit kaybetmeden ve düşünmeden anlaşmayı kabul etmek istediler. Araştırmalarına devam etmek istiyorlardı. Hem kalenin mağaraları ve koy yeterince genişti, Volka ve ailesine yetebilirdi. Hem elementin tedarikinin garantisi olarak Volka ellerinde olacaktı. Böylece Volka ve ailesi, tacirlerin de yardımıyla gemilerle geldiler. Geniş bir aileydi, kıyafetlerinden uzak bir kültüre ait insanlar oldukları anlaşılıyordu. Volka, takımadalarda kurulmuş, balıkçılıkla geçimini sağlayan bir köyden geldiklerini söylemişti.

Simyacılar çalışmalarına devam edebildikleri için memnundu. Bir süre sonra Volka, köyünde yaşarken kendi kendine yaptığı keşifleri simyacılar sundu. Simyacılar bu

bilgileri değerli buldu ve dikkate aldı. Volka zeki ve ilgili biriydi, simyacıların çalışmalarını öğrenmek istiyordu. Ama ona güvenemiyorlardı. Volka ve ailesiyle ilgili dedikodular gecikmemişti. Kaleyi koruyan askerler ve denizci tacirler bu insanlardan rahatsızdı. Onlarla beraber büyük bir uğursuzluğun geldiğini iddia ettiler. Hava sürekli kapalıydı ve deniz fırtınasının habercisi gibi koyu büyük dalgalarla dövüyordu. Yankılanan rüzgar ve dalgaların sesi dinmiyordu ve insanları delirtmek üzereydi. Simyacılar bu tür dedikoduları normal buluyor ve kulak asmıyordu. Ancak herkesi olduğu gibi kadını da çalışmalarından uzak tutuyorlardı. Aynı şekilde Volka da simyacılar sağladığı bu benzersiz elementle ilgili detaylardan bahsetmiyordu. Deneylerine devam edebilen simyacılar için bu durum çok sorun değildi. Ancak başta umut veren sonuçlar artık birçoğuna korku veriyordu. Rebis'e yaklaşmak bir kenara, ortaya çıkan ucube yaratıklar verdikleri bütün emeklere hakaret niteliğindedi. Umudunu kesip vazgeçenler kaleyi terk ettiler. Bazıları da yaptıklarından pişman olup aklını yitirdi, kendine ve diğerlerine zarar vermeye çalıştı. Kimisi çalışmalarını sabote etmek istedi. Karışıklığı fırsat bilen askerler Volka ve ailesine olan sinirle ayaklandılar. Hala akıllarına mukayyet olabilen simyacılar da olayların kontrolünü tamamen yitirdiler. Böylece sabırsızlık, öfke ve delilikle bir araya gelen grup laboratuvara ve yaratıklara saldırdı. Bütün çalışmalarını yerlere çaldılar ve ziyan ettiler. İşleri bitince de koya inip Volka'nın üzerine yürüdüler. Kimse engel olamadan kadını alıkoydular. Kollarından ve bacaklarından tutup koyun kıyısına götürdüler. Denize atmak üzere Volka'yı havaya kaldırdıklarında bulutların arasından sızan ışık kadının yüzüne yansıdı. Volka bir an korkudan feryat figan bağıırıyor, bir an sonra yüzünde korkunç bir gülümsemeyle memnun bir ifade belirliyordu. Volka'nın bu görüntüsü oradaki herkesin zihnine kazındı ve hemen sonrasında denize atıldı. Büyük dalgalar onu hızlıca boğdu. Kabarcıklar denizin yüzeyine ulaşırken rüzgar tamamen dindi, dalgalar duruldu. Kimseden çıt çıkmadı. Büyük bir sessizlikle gelen soğuk herkesi dondurdu. Koyun dibinde Volka'nın atıldığı yerde dalgalar halkalar çizerek toplandı. Çok geçmeden oluşan girdabın içinden ıslak ve pullu bir deri belirdi. Oradaki herkes önlerinde yükselen Dagon'dan gözlerini alamadı. Dikenli ve pullu derisi insana benzeyen vücudunu kaplıyordu. Yer yer hastalık gibi yayılmış gözeneklerinden simsiyah baloncuklar çıkıyor, bir göz gibi etrafa bakıyorlardı. Kafası bir yılan balığınıninki gibiydi, gökyüzüne doğru uzanıyordu. Vücudu

suyun yüzüne çıkarken denizin içinden siyah cevherler fırlayıp koya düşüyordu. Kıvrılarak neredeyse kaleye yetişecek kadar çıktı ve durdu. Hiç hareket etmedi. Herkes ifadesiz sarı gözlere kilitlendi. Bir ses yavaşça ve sonra coşkuyla beyinlerini doldurdu. Askerler ve simyacılar yere kapaklandılar. Aynı anda binlerce ses aynı şeyi bağıırıyordu kulaklarında. Çok geçmeden koydaki herkes bayıldı. Uyandıklarında kalenin içindeydiler. Bulutlar biraz dağılmıştı ve güneş batıyordu. Denizde sakin dalgalar vardı. Simyacılar laboratuvarlarında toplandılar, kulaklarında yankılanan sesler onları çağırıyor gibiydi. Önceki gece çıkan arbededen hiçbir iz yoktu. Her şey yerli yerindeydi ve canavarlara zarar gelmemişti. Tek fark her köşeye Volka'nın getirdiği elementin cevheri istiflenmişti. Volka'dan ve ailesinden hiçbir iz yoktu. Dün gece veya daha öncesinde olanların hangileri gerçektir kimse söyleyemiyordu. Zaten kulaklarını çınlatan ağrı daha fazla düşünmelerine engel oluyordu. Anımsadıkları şeyleri Rebis'e giden yolda bir işaret olarak kabul ettiler ve araştırmalarına döndüler. Dagon'un binlerce gözeneği gibi simsiyah parlayan gizemli elementin cevherleri arasında simyacılar, deneylerine devam ettiler.

Oynanış boyunca Gaul, bu olayları ve bu olayların sonuçlarını öğrenmektedir. İstil ve arkadaşlarına ulaşmanın yanında simyayla ilgili öğrendiği detaylar Gaul için yeni bir motivasyon kaynağı olacaktır. Yani oyuncunun kararlarına göre Gaul'un hikâyesi iki farklı şekilde gelişmektedir. Gaul, bütün umutsuzluğa rağmen İstil ve arkadaşlarına geri dönmeyi ve kaleden kaçmayı hedefleyebilir. Bunun için çok daha zorlu bir mücadele vermesi gerekmektedir. Ancak karşılığında İstil'i ve arkadaşlarını kurtarmak için birçok fırsat edinmektedir. İkinci yol olarak Gaul, kalede yapılmış olan simya deneylerini ve Rebis'in gizemlerini çözmek isteyebilir. Küçüklüğünden beri öğrenme isteği ve simya bilimi yaşamak için en önemli dayanağı olmuştur. Simya bilgisiyle İstil'e yardım etmek onun kişiliğinin en büyük parçasıdır. Bu motivasyonla kalenin gizemlerini keşfetmeye odaklanabilir. Bu şekilde kendisini çok daha güçlendiren ve oynanışı kolaylaştıran araç gereçler bulmaktadır. Ancak bunun karşılığında Gaul'un kaderi kalenin simyacıları gibi olmaktadır. Kalenin gizemlerinin ve Rebis'in peşinde kendini kaybeder ve Dagon'un etkisi altına girer. İstil'i ya da arkadaşlarını kurtaramaz hatta korkunç sonuçlara yol açar. Bir sonraki başlıkta oynanışın ve anlatının diğer detayları incelenmektedir.

4.2 Oyun Konsept Tasarımı

Oyun, gerçek zamanlı bir aksiyon macera oyunudur, Gaul'un kaleden kurtulmaya çalışmasını konu almaktadır. Oyunun dünyası labirent gibi bir yapıya sahiptir. Oynanışın büyük bir bölümü Gaul'un yolunu bulmaya çalışması ve bu esnada düşman karakterlerle mücadele etmesinden oluşmaktadır. Zaman zaman karakter, bulmacalarla da karşılaşmaktadır. Genel olarak oynanış döngüsünü bu şekilde tanımlamak mümkündür. Elbette oynanış deneyimi birçok farklı detaya daha sahiptir. Proje kapsamında anlatı potansiyellerinin en iyi şekilde incelenmesi için belirli detaylara odaklanılmıştır. Proje, bu tezin 2. bölümündeki anlatı başlıklarına göre gruplandırılarak aktarılmıştır. Bu şekilde daha anlaşılır bir yöntem izlemek amaçlanmıştır. Bu anlatı başlıklarıyla ilgili hatırlanması gereken önemli bir nokta vardır. Çağrışımıcı, bölgesel, gömülü, ortaya çıkan anlatılar aynı oyunda farklı oranlarda bulunabilirler. Vaka analizlerinde de görüldüğü gibi farklı oyunlarda farklı anlatıların baskın olduğu söylenebilir. Bu çalışmada bu dört anlatının hepsine değinilmiştir ancak bir önem sırasına koymak mümkündür. Bu çalışmada gömülü anlatının diğerlerinden daha çok öne çıktığı söylenebilir. Ardından çağrışımıcı, ortaya çıkan ve bölgesel anlatılar sıralanabilir. Bu anlatıları oluşturmak için birçok farklı öğenin bir arada kullanıldığı görülmektedir.

Anlatılardan önce hikâyenin karakterleri için geleneksel anlamda bir konsept tasarımı çalışılmıştır. Hikâye kurgu bir dünyada, orta çağ zamanında geçmektedir. Gaul ve İstil aynı göçebe halkın yani Magonların bir parçasıdır ve orta çağda orta doğu insanlarından esinlenerek tasarlanmıştır. Gaul hiçbir zaman bir savaşçı olamamıştır bu yüzden kendini uzak hissetmektedir. Ancak İstil sayesinde simya ile tanışır. Artık kendini kanıtlamak ve saygı duymak için tamamen simya üzerine odaklanır. Daha da başarılı olmak ve takdir görmek onun için önemlidir. Simyaya olan hakimiyeti kendisini diğerlerinden daha iyi olduğunu düşündürmektedir. Diğer motivasyonu da İstil'e duyduğu minnettir. Kendini hep borçlu hissetmektedir. İstil onun için büyük ablası yani ailesidir. Yani Gaul henüz büyümekte olan bir karakterdir ve bir kahraman değildir. Gaul'un karakteri, oynanış sırasında verilecek olan farklı kararlara uygun yapılmak

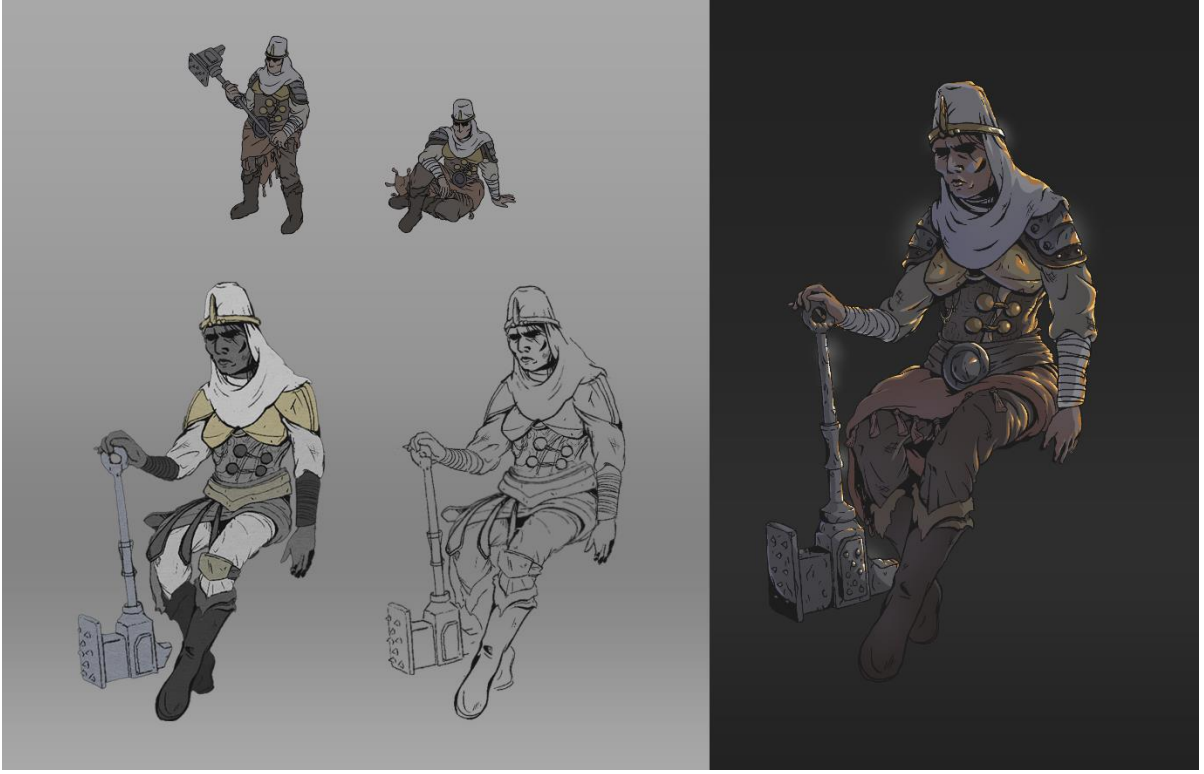
istenmiştir. Bu nedenle kalenin içinde kaybolduğunda endişeli ve ne yapacağını bilmeyen bir karaktere dönüşmüştür. Basit, hafif bir zırha sahiptir. Zayıf bedeni gergin ve tetikte gözükmektedir. Magonların geri kalanından farklı gözükmek için mor bir atkı ve sargı kullanmaktadır. Macerasının başında bulunduğu büyüü kalkan tasarımının önemli bir parçasıdır.



Görsel 48. Gaul karakter konsept tasarımı.

İstil karakter olarak Gaul'dan çok uzak bir noktada bulunmaktadır. Zihnini ve bedenini tamamen halkının refahına adanmıştır. Birçok erdeme sahip olan becerikli bir liderdir. Göçebe yaşantısına, fakirliğe ve tehlikelerle olan dünyaya karşı gelip halkının kaderini değiştirmek istemiştir. Kuşatma gününde karşılaştıkları şeyle bütün planları ve emekleri suya düşmüştür. Gaul'u ve ordusunun geri kalanını kaybetmiştir ve kalede tutsak kalmıştır. İradesi ve kararlılığı, büyük bir nefrete dönüşmüştür. Dagon'un fısıltılarına veya simyacılar diz çökmeye hiç niyeti yoktur. İstil, oynanışın gidişatı için önemli bir karakterdir. Gaul'u tehlikelere ve Dagon'un etkilerine karşı korumaktadır. Yani oyunun

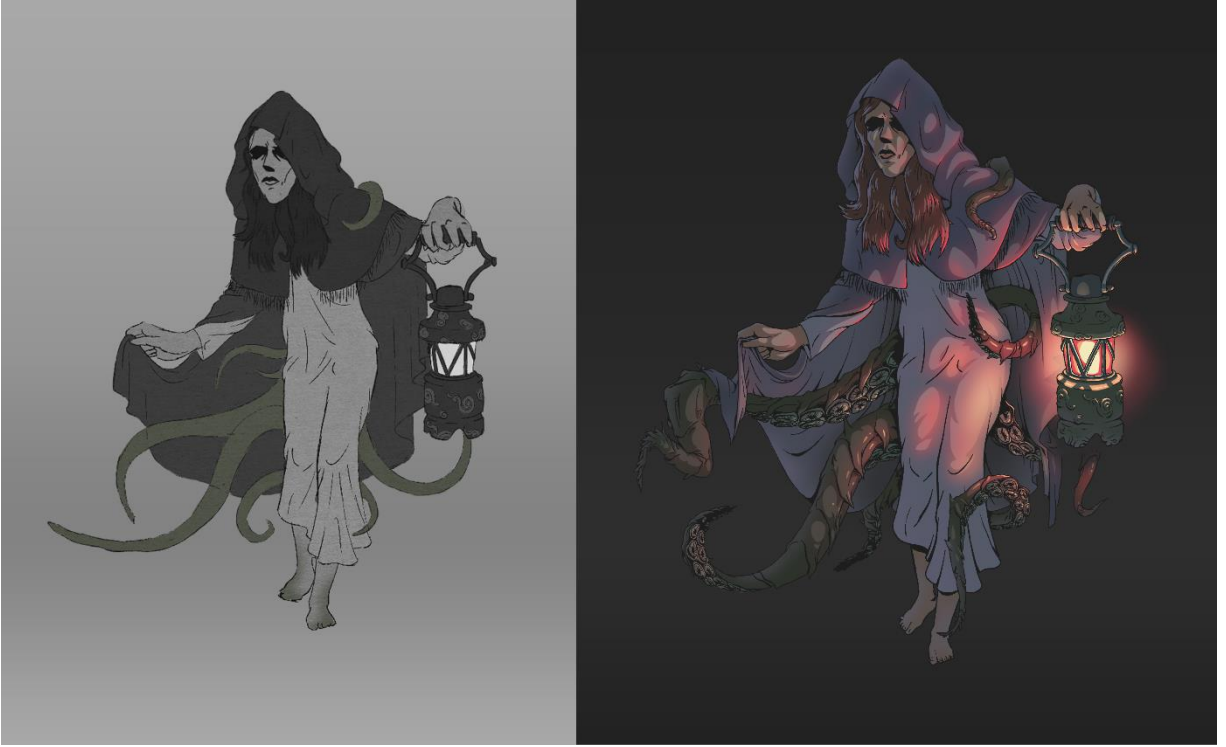
iyi bir sona doğru ilerlemesini sağlamaktadır. Savaşçı bir prenses olarak kuşandığı zırhı, hükümdarlığının bir simgesidir. Rahat hareket etmesini sağlayacak bir zırhı vardır. Mesafeleri atıyla kat edip çekiciyle yakından savaşmayı tercih etmektedir. Yaşadıklarından dolayı boynu bükülse de kararlılığını korumaktadır.



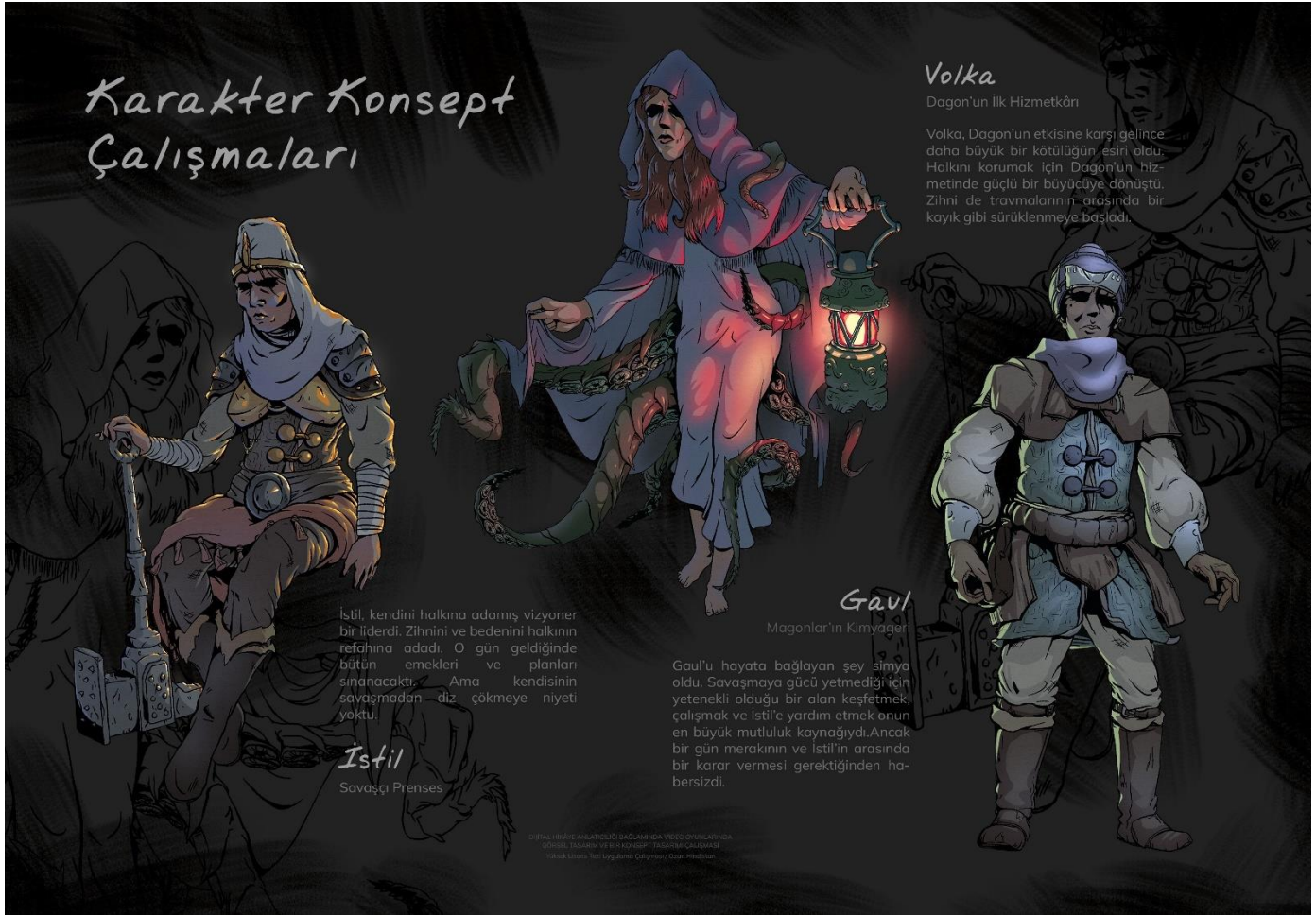
Görsel 49. İstil karakter konsept tasarımı.

Volka, Dagon'un varlığını çok daha önce keşfetmiş bir karakterdir. Volka, dünyanın uzak ve izbe bir köşesinde, bataklıkta takımadalarda yaşayan bir kabilenin ferdidir. Dagon, bu kabileyi çeşitli zenginliklerle kandırır ve himayesi altına alır. Ancak Volka teslim olmaz ve halkını korumak ister. Böylece çok daha korkunç bir takası kabul eder. Halkının güvenliği karşılığında Dagon'un hizmetkârı olur ve güçlü bir büyücüye dönüşür. Giderek balık insanlara dönüşen kabile, Dagon'un hizmetinde olmaktan ve edindikleri zenginliklerden mutludur. Volka ise karışık düşüncelerin arasında zihninin kontrolünü kaybeder. Aslında bu hikâyede Volka karakter olarak Gaul'un karşıt ikizidir. Ne yapacağından habersiz bir şekilde ikilemler arasında sıkışmıştır. Konsept tasarımında ikisinin de en belirgin özelliği budur. Ancak Volka, Gaul'dan çok daha fazla

cevaba sahiptir. Bu nedenle oynanış sırasında Gaul'u belirsizliğe yani kötü bir sona çeken bir karakterdir. Uzun ve kat kat kumaşlardan oluşan basit bir kıyafeti bulunmaktadır. Bu kıyafetler sanki korkunç bir şeyi saklamak için Volka'nın üzerine fırlatılmış gibi durmaktadır. Çünkü kendisi aynı zamanda güçlü ve korkunç bir büyücüdür. Öne doğru uzattığı feneri ve meraklı vücut diliyle bir şeyler arıyormuş gibi gözükmektedir. Bu hali, zihninin içinde karışık düşünceleri ve yaşadıkları arasında yaptığı yolculuğu simgelemektedir. Karakter tasarımları 70x100 cm boyutunda pafta üzerinde sunulmuştur.



Görsel 50. Volka karakter konsept tasarımı.



Görsel 51. Karakter konsept tasarımları paftası.

Gömülü anlatım, oyun dünyasındaki farklı hiyerarşideki öğelerin anlatıyla ilgili farklı ipuçları içermesidir. Video oyunu dünyasını keşfetmeyi tercih eden oyuncular deneyimledikleri anlatıyı daha çok güçlendirebilirler. Proje kapsamında bu anlatıyı oluşturabilmek için üç farklı bölüm tasarlanmıştır. Bu bölümler oyunun farklı safhalarına aittir ve aynı anlatının farklı ipuçlarını deneyimlemek mümkündür. Kale, mağara ve tapınak bölümleri olarak adlandırılmıştır. Kale bölümü oyunun ilk alanlarından birine aittir. Simyacılar, uzun yıllar boyunca bu kalede yaşadılar. Kale, hem araştırmalarını yaptıkları hem de yaşadıkları bir yer haline geldi. Bütün odalar laboratuvara dönüştürüldü ve Rebis araştırmasına adandı. Simyacılar bütün hayatlarını riske attılar ve kısa sürede büyük borçlar altına girdiler. Zamanla yarışan ve gözleri dönen simyacılar insanlıklarını kaybettiler. Araştırmalarını canlı denekler üzerinde devam ettirdiler.

Simya bilgilerini ve felsefesini yanlış emeller için kullandılar. Umutlarını kaybettiklerini hissettiklerinde Dagon'la karşılaştılar. Zihinlerini Dagon'a teslim ettiler ve karşılığında gizemli siyah elementleri elde ettiler. Bu element sayesinde deneylerine devam ettiler. Ancak ortaya çıkan canavarımsı sonuçlar Dagon'un kontrolündeki bir orduya dönüşmeye başladı. Simyacılar, Rebis uğrunda kandırıldı ve hırslarının esiri oldu. Kalenin koridorlarına sessizlik çöktü. Bu sessizlik ve karanlık içinde sadece simyacılar ve Dagon'un canavarları amaçsızca dolaşıyordu. Bir sonraki emirlerini bekliyordardı. Kale bölümü, hikâyenin bu parçası üzerine kurulmuştur. Amaç, bu hikâye parçasını bölümün görsel tasarımında kullanmak ve böylelikle gömülü anlatıyı oluşturmaktır. Bunun için öncelikle bu hikâye parçasının en belirgin öğeleri tespit edilmiştir. Tespit edilen bu öğelere proje kapsamında "anlatılar" ismini vermek mümkündür. Görsel 52'de kale bölümünün anlatıları görülmektedir.

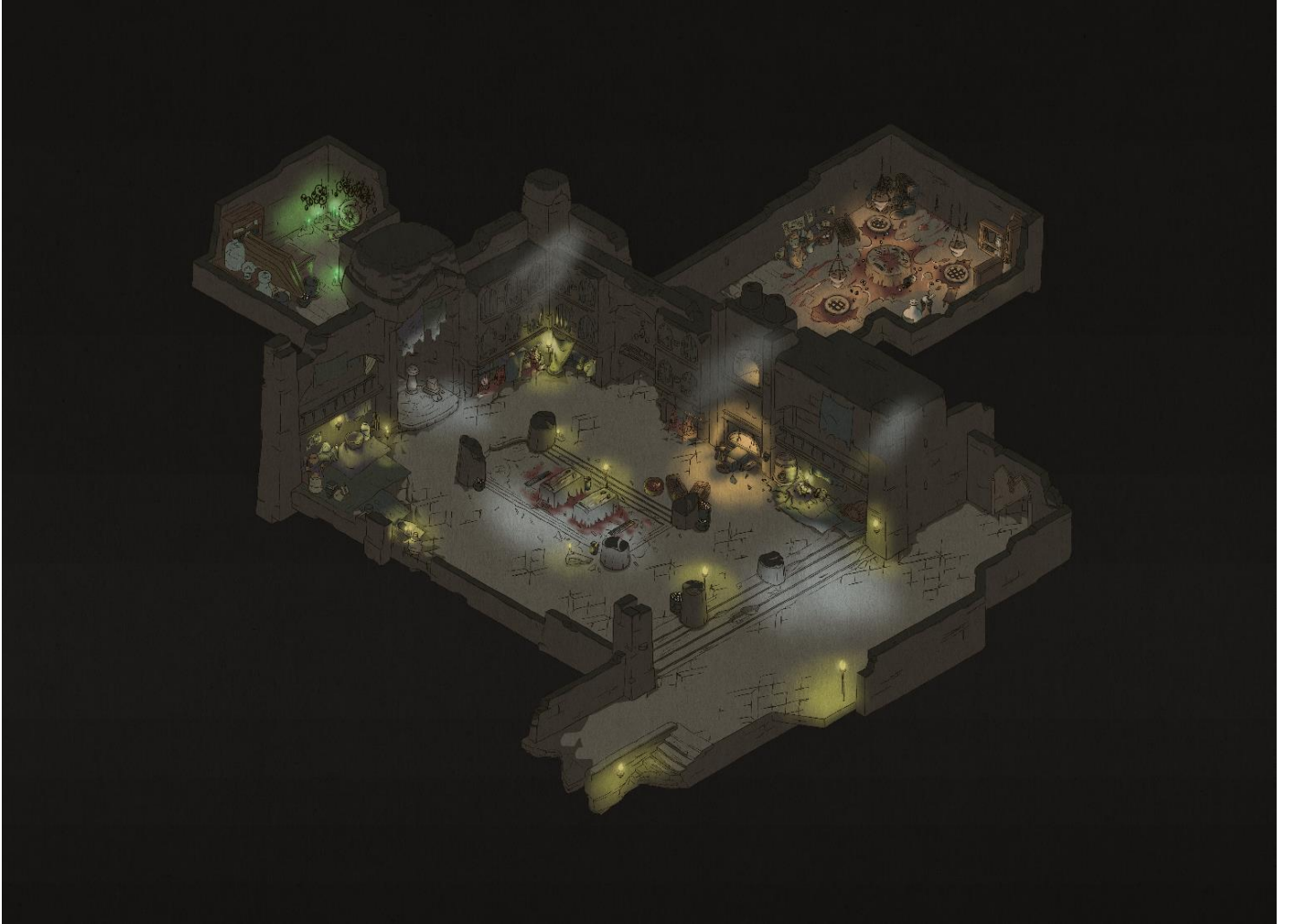


Görsel 52. Kale bölümü anlatıları.

Anlatıları oluştururken hikâyeyi görsel tasarımla aktarmanın yolları keşfedilmeye çalışılmıştır. Görselde 1 numaralı anlatı, simyacıların duvarlara yaptıkları çizimleri temsil etmektedir. Dagon'un etkisiyle simyacıların zihinlerini çeşitli görüntüler, işaretler ve rüyalar sürekli meşgul etmektedir. Simyacılar bunun etkisiyle mağara insanları gibi duvarlara ve yerlere arkaik çizimler yapmaya başlamıştır. Bu durum simyacılar için hem bir dışavurum hem de bir çeşit ibadettir. Çünkü insan, zihnini ele geçiren bir varlığa ya da kavrama tapınmaya meyilli bir canlıdır. Yeşil alevli mumlar ve dünya dışı gözükten cisimler bu ritüelin ve aynı zamanda kozmik korku mitolojisinin bir parçasıdır. 2 numaralı anlatı yanlış emellerle kullanılan simya öğretilerini temsil etmektedir. Simya araştırmaları, bilimin öncesinde gerçekleşen ve gerçekçi olmayan hedeflerle yapılan çalışmalar olduğu için sembolik ve felsefik altyapısı çok daha güçlüdür. Bu felsefe, var oluşun ve evrenin temelleri hakkında dikkatlice kurulmuştur. Bu hikâyede ise simya felsefesi ve sembolleri, korkunç imgelerle birleştirilerek zıt anlamda kullanılmıştır. Örneğin bu anlatıda üç köşeli bir deney aracı kurulmuştur. Üç sayısı simyada düzeni temsil etmektedir. Ancak ortamın tamamına bakıldığında bu deney aracının ritüelistik bir üslupla kurulduğunu ve canlı öznelerin kullanıldığını görmek mümkündür. Simyanın geniş bilgi birikiminin bu şekilde kullanılması, hikâyede kalenin simyacılarının başına gelenleri temsil etmektedir. 3 numaralı anlatıda yine bir deney alanı görülmektedir. Simyacılar kalenin her tarafını laboratuvara dönüştürmüştür. Simya mitolojisine ait deney araçları kalenin her köşesini kapsamaktadır. Bakır, kil ve demirden araç gereçler, mumlar, parşömenler, kazanlar, ocaklar düzensiz bir şekilde her köşeye yerleştirilmiştir. Simyacılar belirli bir düzen olmadan telaşla araştırmalarını yapmıştır. Bu laboratuvarlar artık geçmişte olanları sessizce anlatmaktadır. 4 numaralı anlatıda ise Dagon'un simyacılar verdiği karanlık element bulunmaktadır. Bu anlatı hiyerarşisi en düşük anlatıdır ancak bölümün her tarafına yayılmıştır. Simyacılar tam araştırmalarının sonuna geldiklerini düşünürken bu sahte element bütün sorunları çözmüştür. Ancak deneylerin sonunda Rebis'le alakası olmayan çeşitli yaratıklar ortaya çıkmıştır. Böylece Dagon, simyacıları kendi ordusunu oluşturmak için kullanmıştır.

Anlatıları bu şekilde ayırmak ve açıklamak anlatı potansiyellerini tartışmak için faydalıdır. Aynı zamanda bölüm içerisindeki hiyerarşilerini belirlemek için kullanılmıştır.

Çünkü daha önce de belirtildiği üzere gömülü anlatım, oyun dünyasının keşfedilmesini ödüllendirmek üzerine kurulmaktadır. Kale bölümünde, detayları incelemeyen ilerleyen bir oyuncu, bu kalenin korkunç deneyler yapmak üzere kullanıldığını çıkarabilir. Ancak mekânı daha çok incelemeyi tercih eden bir oyuncu daha fazla detay öğrenebilir. Kozmik korku öğelerini ve simya sembollerini keşfedebilir ve bir araya getirebilir. Böylece içsel anlatı zenginleşir. Bu anlatıları bir araya getirerek kale bölümü oluşturulmuştur (Bkz. görsel 53).



Görsel 53. Kale bölümü konsept çalışması

Bu bölümde öncelikle fark edilen anlatı, kalenin her tarafının laboratuvara dönüştürülmüş olmasıdır. Görsel 52’de 3 numaralı anlatıda bahsedilen öğeler büyük

salonda görülmektedir. En ortada taştan deney masaları bulunmaktadır (Bkz. Görsel 54). Canlı deneklerin kullanıldığı anlaşılan bu masalar bölümün merkezinde olduğu için tonu ayarlamaktadır. Odanın etrafında da simya araç gereçleri bulunmaktadır (Bkz. görsel 55 ve 56). Parşömenler, kitaplar, örtüler, farklı kaynaklar etrafa dağınık bir şekilde yerleştirilmiştir. Simyacıların dolaştığı ve deneyleri gözlemlediği balkonlu bir yapı görülmektedir. Aynı zamanda büyük bir fırın da bulunmaktadır (Bkz. görsel 57). Simya bilimi çoğunlukla materyalleri farklı etkileşimlere sokarak incelemek üzerinedir. Bu yüzden mümkün olduğunca farklı araç gereçler bulunmaktadır. İki katlı yapıda küçük hücreler de bulunmaktadır (Bkz. görsel 58). Bunlar, deneklerin veya deneyler sonucu ortaya çıkan yaratıkların bir arada tutulduğu hücrelerdir. Görsel 52’de 4 numaralı anlatıda görülen Dagon’un siyah elementleriyle dolu küpler etrafta görülmektedir. Aslında olayların sorumlusu sayılabilecek bu sahte elementler bölümün detaylarına gizlenmiştir.



Görsel 54. Taştan deney masaları



Görsel 55. Fırının deposu ve çalışma masası.



Görsel 56. Araştırma masaları, camdan ve bakırdan şişeler.



Görsel 57. Fırın ve metal eşyalar.



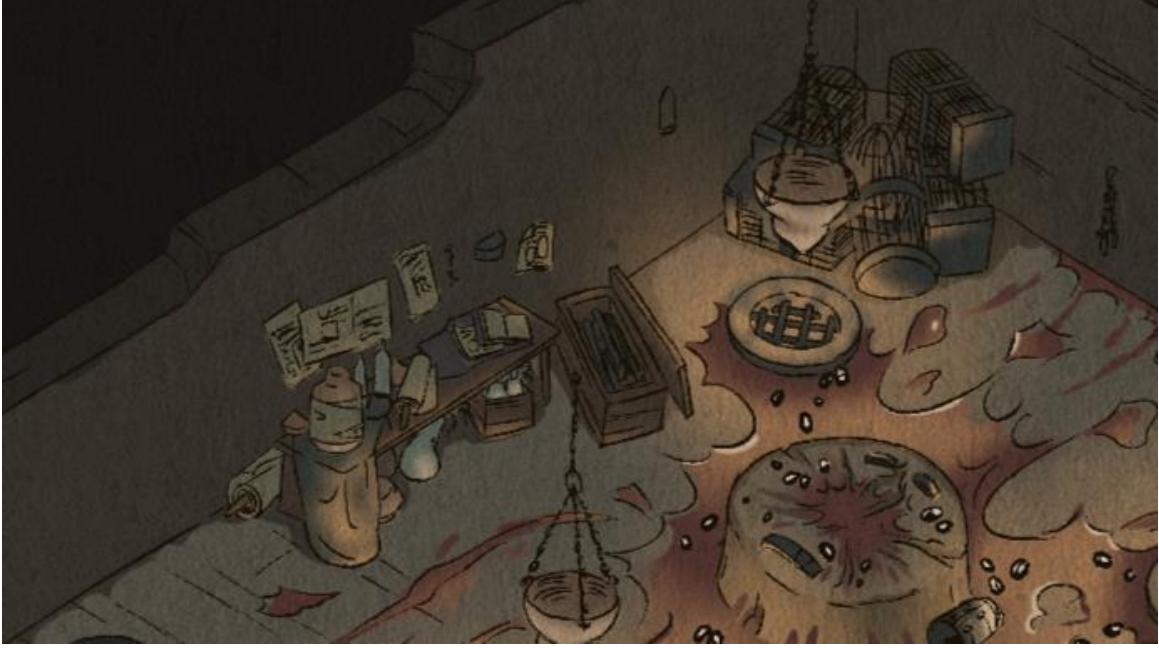
Görsel 58. Duvardaki küçük hücreler.

Büyük salondan geçilebilecek opsiyonel bir oda da bulunmaktadır. Bu oda daha da özelleştirilmiş bir deney odasıdır (Bkz. görsel 59, 60 ve 61). Daha önce de bahsedildiği

gibi simya öğretilerinin kötü emellerle kullanıldığını gösteren bir odadır. Sembolik anlatının böyle bir ortamla birleştğinde çok daha korkunç bir etki bıraktığı söylenebilir. Normalde simya felsefesi, evrenin ve yaşamın bilinmeyenleriyle ilgili araştırmaları içermektedir. Ancak oyunun hikâyesinde kalenin simyacıları bu felsefeyi zıt bir şekilde evrene ve yaşama karşı kullanmıştır.



Görsel 59. Üç köşeli deney mekanizması.



Görsel 60. Çalışma masası ve metal hücreler.



Görsel 61. Köşedeki raflar ve eşyalar

Bölümde gizli bir girişe sahip, keşfetmesi nispeten zor bir oda bulunmaktadır (Bkz. görsel 62). Bu küçük oda, depo gibi gözükmektedir. Saklanmış eşyaların arkasında görsel 52'de 1 numaralı anlatıda görülen duvar çizimleri gözükmektedir (Bkz. görsel

63). Bölümdeki görsel anlatıların sonucusudur. Simyacılar, herkesten saklanarak uzak bir noktada bu çizimleri yapıp ibadetlerini gerçekleştirmektedir. Bu çizimler kalede gerçekleşen olaylarla ilgili en önemli ipucudur. Çizimler, simyacıların zihinlerinde ne görüntüler olduğunu göstermektedir. Ancak aynı zamanda insancıl bir dışavurumdur. Belki de bu kalede geriye kalan tek insancıl şey olabilir.



Görsel 62. Odanın sonundaki gizli geçit.



Görsel 63. Depo odası ve duvar çizimleri

Elbette bir oyuncunun sadece görsel tasarımla arkadaki detaylı hikâyeyi bir araya getirmesinin zor olduğu söylenebilir. Ancak video oyunlarındaki özgün anlatılar oyuncunun deneyimini doğrudan kontrol edememeyi kabul ederek başlamaktadır. Anlatı bütün oyuncuların içsel deneyimidir. Bu yüzden bütün öğeler içsel anlatıya yardımcı roledir. Bu çalışmalarda gömülü anlatının görsel tasarımdaki potansiyelini keşfetmek hedeflenmiştir. Ancak bölüm içerisinde hikâyeyi daha doğrudan anlatan metin parçaları veya sinematikler bulunabilir. Sadece bütün öğelerin içsel deneyimi bozmadan yardımcı rolde kullanılması gerektiğini söylemek mümkündür. Görsel anlatının etkili bir rolde olduğunu bu çalışmalarda da görmek mümkündür.

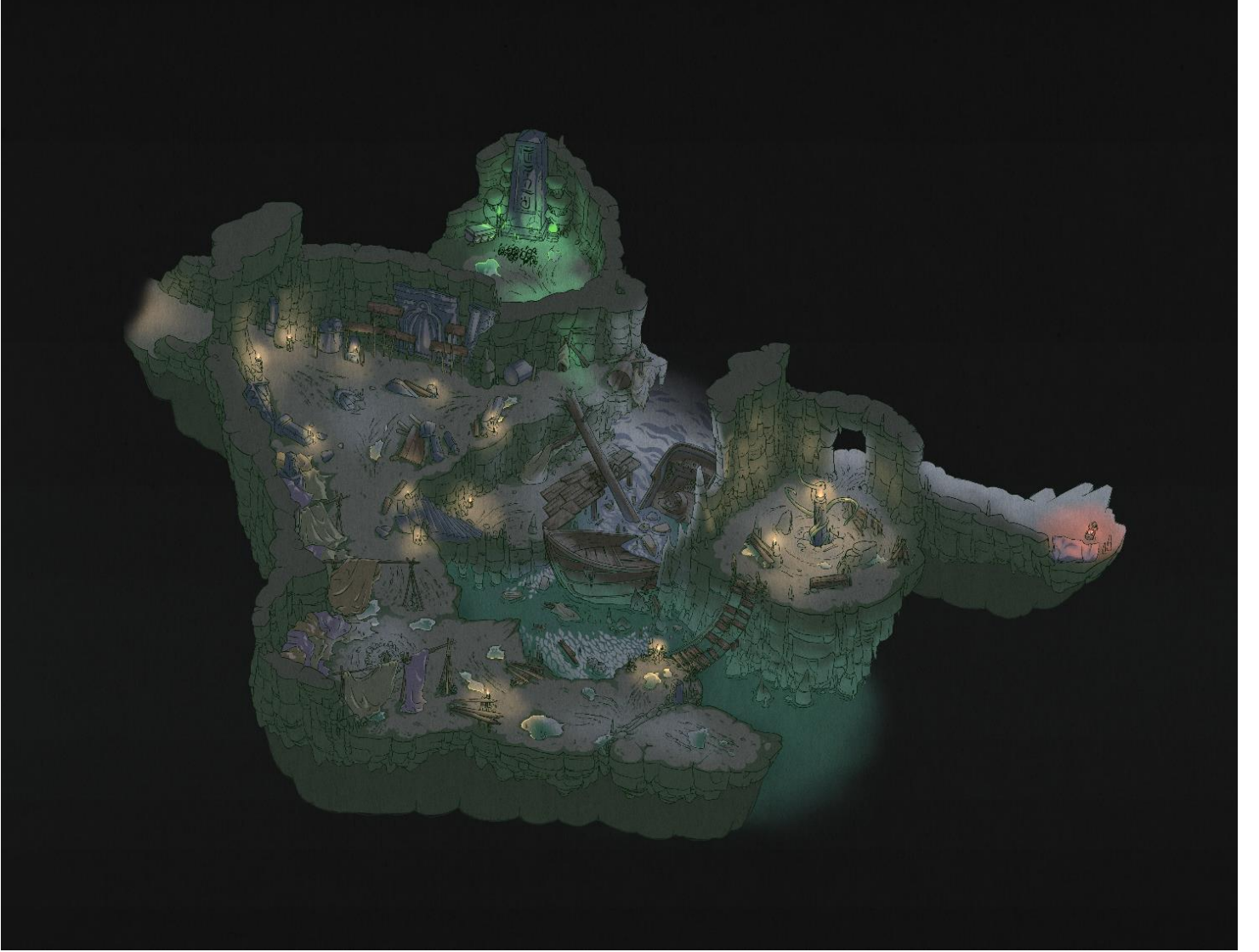
İkinci bölüm mağara bölümü, oyunun orta safhalarına aittir. Çok geçmeden kale, simyacılar yeterli gelmedi. Onlar da kalenin altındaki mağaraları keşfettiler. Koy devasaydı. İç içe geçmiş mağaralar ve geniş bir sahil bulunuyordu. Kalenin eteklerinde, koyun en dibine bir liman inşa ettiler. Böylece denizci tacirleri ağırlamaya başladılar. Onlarla anlaşmalar yaptılar ve dünyanın birçok yerinden kaynaklar elde ettiler. Tacirler, simyacıların dış dünyadaki eli kulağı haline geldi. Ancak Dagon, simyacılar siyah elementi bahşettikten sonra mağaranın kontrolünü Volka ve halkına verdi. Simyacılar daha önce fark etmemişti ama Volka'nın çoktan balık insana dönüşmüştü. Balık insan, uzun süre Dagon'un hakimiyetinde kalan insanların dönüştükleri canlılardı. Balık insanlar sadece mağaralarda huzur içinde yaşamak ve Dagon'a hizmet etmek istiyorlardı. Ancak çok geçmeden tacirler bu mağaralara geri döndüler ancak karşılaştıkları şeylere hazırlıklı değillerdi. Balık insanlar tacirleri doğrudan düşmanları ilan ettiler ve hepsini yakaladılar veya öldürdüler. Ele geçirdikleri gemileri talan ettiler ve derme çatma evlerini inşa ettiler. Edindikleri zenginlikleri Dagon'a adadılar. Putlar yaptılar ve ritüeller gerçekleştirerek ibadetlerini gerçekleştirdiler. En önemlisi de zamanlarının çoğunda Dagon'un tapınağını inşa etmek için uğraşıyorlardı. Dagon, insan zihinlerini ele geçirmek ve dünyaya yavaşça yayılmak istiyordu.



Görsel 64. Mağara bölümü anlatıları

Görsel 64'te mağara bölümünü oluşturacak anlatılar bulunmaktadır. 1 numaralı anlatıda Dagon'un putu bulunmaktadır. Mağaralarda Dagon'un etkisinin çok daha güçlü olduğunu temsil etmektedir. Balık insanlar ve Dagon'un putu kozmik korku mitolojisinde ikonik öğelerdir. Bu yüzden de doğrudan göndermelerdir. Balık insanların bağlılığının bir sembolüdür. Yine yeşil ışıklı mumlar ve çizili rünler konsepti tamamlayan öğelerdir. 2 numaralı anlatıda gemi çapası ve kafatasları görülmektedir. Bu anlatı, deniz insanları ve deniz tacirleri arasındaki savaşı temsil etmektedir. Bu anlatı bölümün en belirgin hiyerarşisi yüksek anlatısıdır. Bölümde bu savaşla ilgili birçok imgeyle karşılaşmak mümkündür. Deniz insanları yağmaladıkları gemi parçalarıyla evlerini inşa etmiştir. Rakiplerinin kalıntılarını zafer nişanesi gibi yaşadıkları yeri süslemek için kullanmışlardır. 3 numaralı anlatıda tapınağın inşatından parçalar gözükmemektedir. Dagon gibi varlıklara ait tapınaklar kozmik korku mitolojisinin önemli öğelerinden biridir.

Bu dünya dışı varlıklar insan zihinlerini en savunmasız yerlerinden vurmaktadır. Dini bir inanış gibi güçlü ve köklü bir şekilde yayılırlar. Acele etmeden dünya üzerindeki varlıklarını güçlendirirler. Bu nedenle bu anlatı da mağara bölümünün baskın anlatılarından biridir. 4 numaralı anlatıda ise Volka'nın feneri bulunmaktadır. Volka, Dagon'un ilk hizmetkârıdır. Zihnini teslim etmeyecek bir güce sahiptir. Ancak Dagon, bunu avantajına kullanarak Volka'yı tehdit etmiştir. Böylece Volka, halkını korumak için Dagon'un hizmetkârı olmayı kabul etmiştir ve güçlü bir büyücüye dönüşmüştür. Dagon'un etkisini dünya üzerinde yaymak için en güçlü piyonlarından biri haline gelmiştir. Feneri, bölümün hiyerarşisi en düşük ve gizli anlatısıdır. Volka'nın hikâyesiyle ilgili birçok ipucundan biri olarak bölümde kullanılmaktadır. Anlatıları bu şekilde belirledikten sonra bölüm tasarımı yapılmıştır.



Görsel 65. Mağara bölümü konsept çalışması

Bahsedildiği üzere bölümün en baskın anlatısı tacirler ve balık insanlar arasındaki savaştır. Balık insanlar derme çatma bir iskele kurmuştur ve batırdıkları gemileri yağmalamıştır (Bkz. görsel 66 ve 67). Elde ettikleri malzemelerle yaptıkları basit yaşam alanları kıyıya yakın yerlerde görülmektedir (Bkz. görsel 68). Balık insanlar çeşitli çarşafar arasında bir arada dinlenmektedir ve ısınmaktadır. Sadece en temel ihtiyaçlarını giderirler. Evlerinin etrafında da korumak için koydukları barikatlar ve tacirlerin kafatasları bulunmaktadır (Bkz. görsel 69).



Görsel 66. Mağaranın derme çatma limanı ve batık gemi.



Görsel 67. Değerlendirmek üzere ayrılan gemi parçaları.



Görsel 68. Kumaş parçalarından yataklar ve perdelerle primitiv bir kamp



Görsel 69. Kampın dışı ve bariyerler

Diğer büyük anlatı ise tapınağın inşasıdır. Balık insanlar bu malzemeleri denizin altından elde etmektedir ve işlemektedir (Bkz. görsel 70 ve 71). Kozmik korku mitolojisine göre tapınaklar Dagon gibi varlıkların güçlerinin bir temsilidir. Tapınakların etkisi zamansızdır. Çağlar geçip kuşlar altında kalsa bile Dagon gibi varlıklar

tapınaklarından insanları etkileyip kendilerine çekebilirler. Tapınağın inşaatının arasında da Dagon'un putları yükselmektedir (Bkz. görsel 72). Kale bölümünde de görüldüğü gibi Dagon'un varlıklar üzerindeki etkisi kozmik korku anlatılarının önemli bir ikonudur.



Görsel 70. Limanın üst kısmı ve tapınak parçalarının taşındığı yer.



Görsel 71. Tapınak inşaatı.



Görsel 72. Dagon'un putu.

Bölümün en küçük anlatısı ise Volka'nın feneridir. Volka, mağaralarda kendine özel bir dinlenme noktası edinmiştir. Bu özel noktayı tehlikeli bir canavar sayesinde korumaktadır (Bkz. görsel 73). Bu yüzden oyuncunun da fenere ulaşması için karşısında zorlu engeller bulunmaktadır. Fener, Volka'nın eşyalarının yanında okyanusun kıyısında durmaktadır. Burası Volka için özel bir noktadır (Bkz. Görsel 74). Volka bu noktadan halkını takip etmektedir ve onlar korumaktadır. Aynı zamanda zihninin kalan kırıntılarını güneşin batışını izleyerek dinlendirmektedir. Yani bu nokta, Volka'nın içinde bulunduğu çekişmeyi temsil etmektedir. Oyuncu, bu fenerle etkileşime geçerek yanına alabilir ve oyunun ilerleyişinde Volka'nın hikâyesini farklı şekilde ilerletebilir.



Görsel 73. Eski köprü'nün sonundaki tehlikeli alan.



Görsel 74. Mağaranın kıyısı ve Volka'nın eşyaları.

Son bölüm olan tapınak bölümü oyunun sonlarında yer alan bir bölümdür. Bölüm, Gaul'un mücadelesinin sonunu temsil etmektedir. Dagon, Gaul'un uzun süren yolculuğunda etkisini göstermiştir. Ancak Gaul hemen teslim olmayacak bir zihne sahiptir. Bu yüzden de Gaul son mücadelesini aslında gerçek olmayan bir mekânda

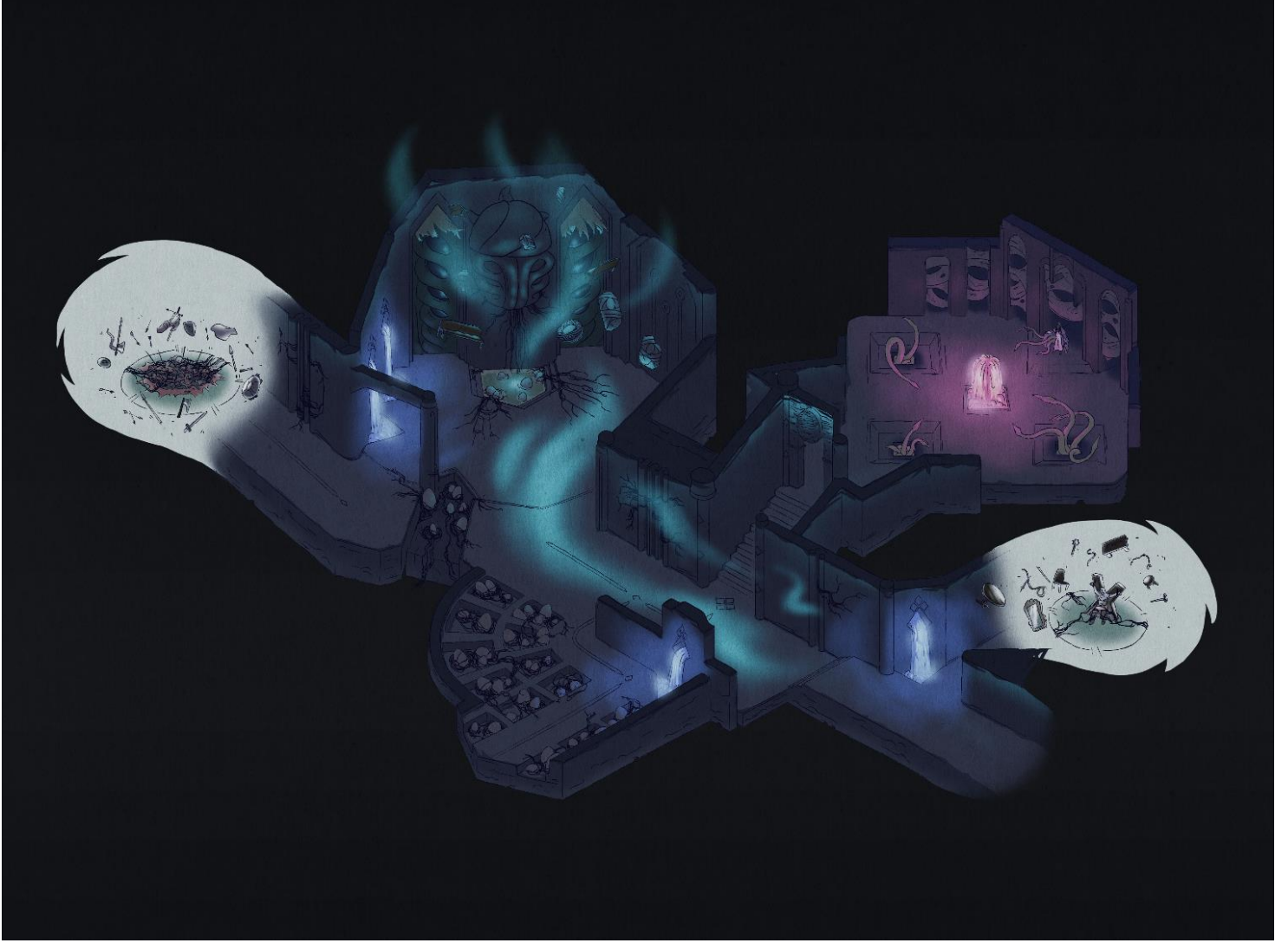
vermektedir. Tapınak aslında kendi zihninde Dagon'a karşı verdiği mücadeleyi temsil etmektedir. Gaul, bu bölümde bütün korkularıyla yüzleşmektedir. Aynı zamanda Volka'nın da hikâyesinin tamamlanacağı bölümdür. Gaul, oyun içinde verdiği kararlardan bu bölümde farklı sonlara ulaşmaktadır. Gaul, yanlış simya öğretilerine kendini kaptırırsa kötü bir sona, yani İstil'e karşı gelip kalede kalmaya karar verebilir. Veya Gaul İstil'e ve arkadaşlarına dönmeyi aklından çıkarmazsa iyi bir sona ulaşip İstil'i kurtarabilir ve beraber kaçabilirler. Ancak Gaul ve İstil kurtulsa da Dagon'u doğrudan yenmenin bir yolu yoktur. Bu yüzden Dagon'u ve kaleyi arkalarında bırakarak kaçabilirler ancak olanları unutmamanın bir yolu yoktur. Her iki son da kozmik korku mitolojisindeki hikâyelere gönderme yapmaktadır.



Görsel 75. Tapınak anlatıları.

Görsel 75'te 1 numaralı anlatıda kuluçkada yumurtalar gözükmetedir. Yumurtalar, kusursuz gözükken tapınakta organik bir kontrast yaratmaktadır. Böylece rahatsız edici

bir ton yakalanmaya çalışılmıştır. Bu yüzden de yumurtalar hiyerarşisi en büyük ögedir. Aynı zamanda sembolik bir mekân olduğu için yumurtalar kötü düşüncelerin, kâbusların, sanrılarının ortaya çıktığı ve insan zihinlerine kök salmak için hazır oldukları anlamına gelmektedir. 2 numaralı anlatıda Gaul'un Volka'yla yüzleşeceği oda bulunmaktadır. Odaya dört sayısı hakimdir ve dört simyada önemli bir semboldür. Daha önce kale bölümünde bahsedildiği üzere üç sayısı düzeni temsil ederken dört sayısı kaostur. Ancak simyaya göre evrendeki ve yaşamdaki her şey dört bileşeni olmadan var olamamaktadır. Dolayısıyla Volka da bu odada dördüncü yani kilit bileşeni temsil etmektedir. Dengesiz ve parçalanmış bir karakter olarak kaosun yerini almaktadır. Simya mitolojisinde de kadın, kaotik bir bileşendir. 3 numaralı anlatıda ise Dagon'un Gaul'un korkularını canlandırdığı odalar bulunmaktadır. Gaul, bu odalarda korkularıyla mücadele eder. 4 numaralı anlatıda ise su altı tapınağında bulunan Dagon'un suretlerini temsil etmektedir. Dagon, tapınağın her yerinden içeriği izlemektedir, bakışları Gaul'un üzerindedir. Hiçbir zihnin kolayca kaçamayacağı güçlü bir etkisi vardır. Aynı zamanda kendisine çeken, temsiliyeti ve kurtuluşu temsil eden bir görüntüsü de vardır.

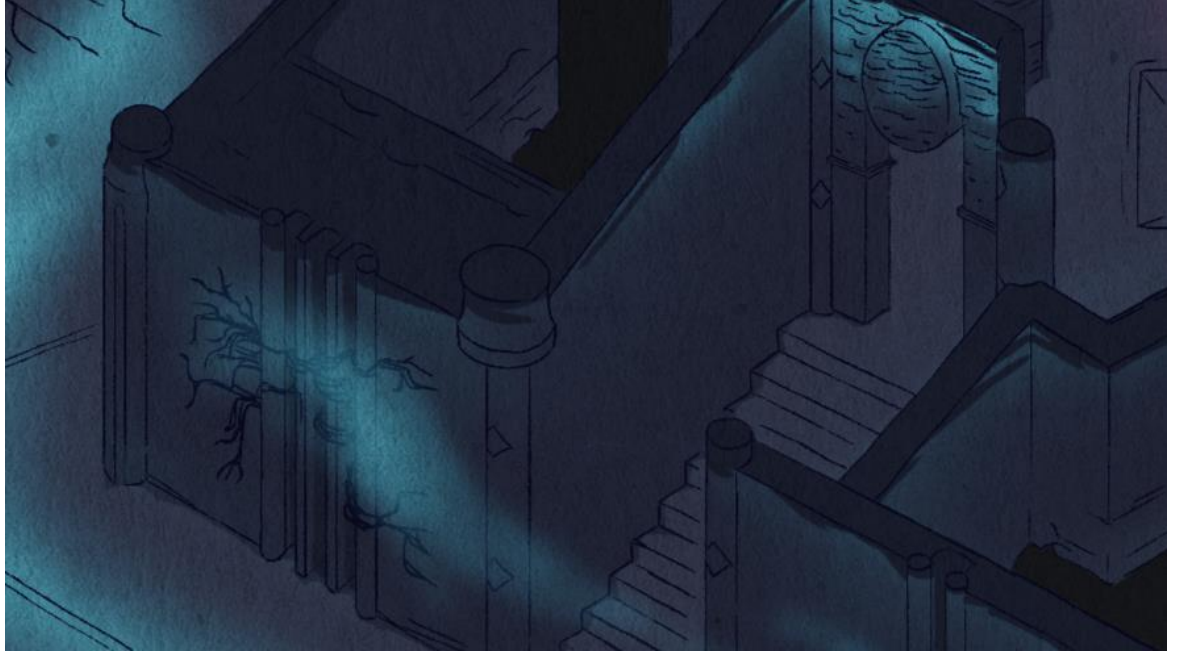


Görsel 76. Tapınak bölümü konsept çalışması.

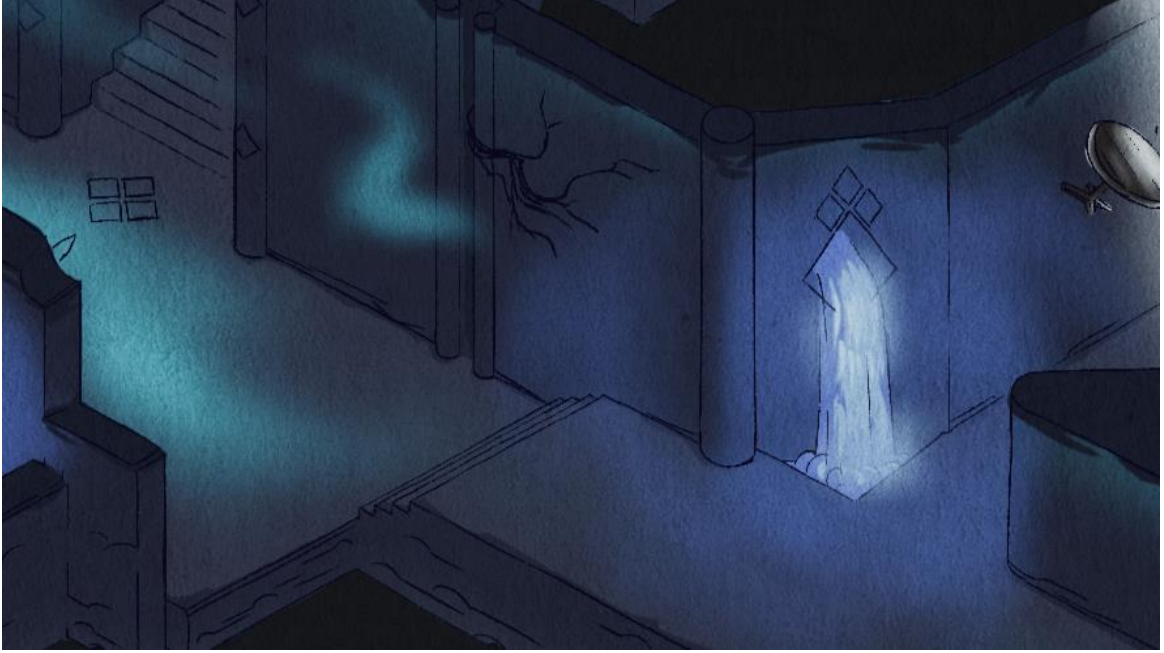
Görsel 76'te bu anlatılar üzerine kurulmuş bölüm tasarımı görülmektedir. Bölümün baskın anlatısı su altı tapınağı ve Dagon'un suretidir (Bkz. görsel 77). Dagon, müritlerini duvarlardan ve perdeler arkasından izlemektedir. Suyun akışını kontrol etmektedir ve teslim olan varlıklara sahte bir huzur ve kurtuluş sunmaktadır. Tapınak ışıklar saçan su akıntılarıyla doludur. Kusursuz duvarların üzerindeki organik detaylar rahatsız edici bir mekân oluşturmaktadır (Bkz. görsel 78 ve 79).



Görsel 77. Tapnağın büyük salonu ve Dagon'un sureti.

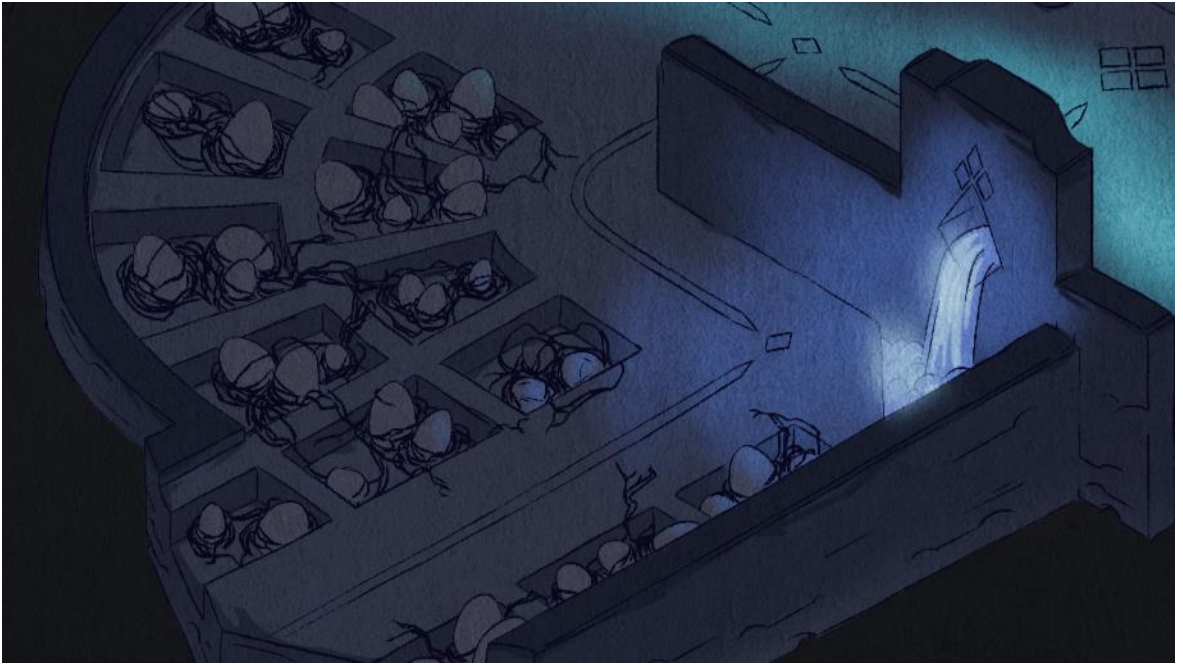


Görsel 78. Tapınağın zarar görmemiş hali.



Görsel 79. Tapınağın koridorları.

İkinci büyük anlatı olarak yumurtalar bölümünün farklı köşelerinde kuluçkada yatmaktadır (Bkz. görsel 80). Tapınak içerisinde bir doğumun sembolü olarak kullanılmıştır.

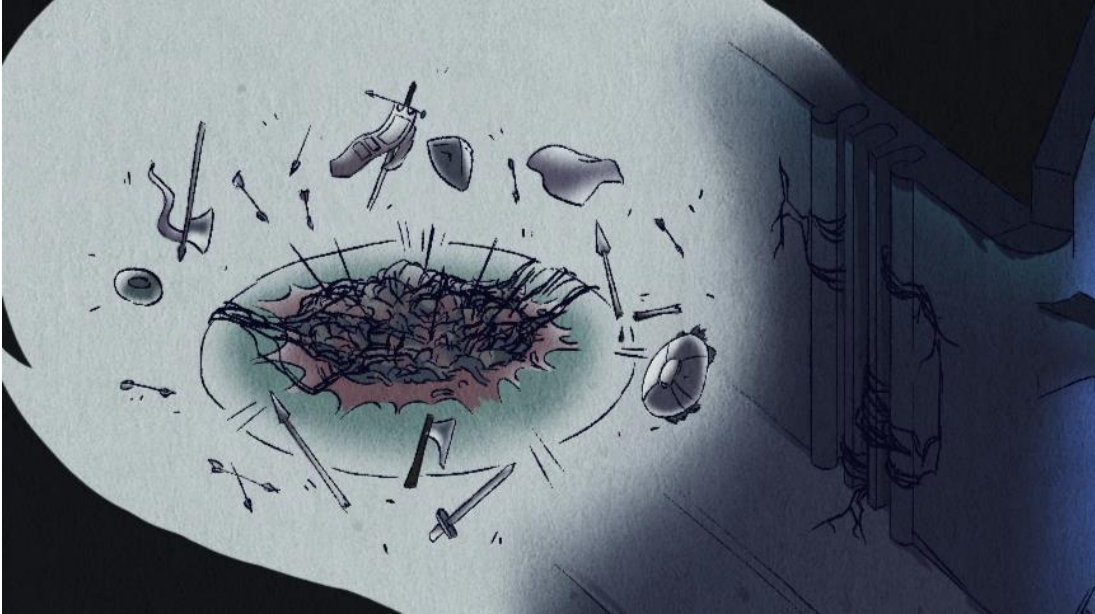


Görsel 80. Kuluçka odası.

Bölüm, gerçek bir mekân olmadığı için Dagon'un emriyle şekil değiştirmektedir. Bu yüzden odalar Gaul'un kabuslarını canlandırabilmek için tekrardan şekil almaktadır (Bkz. görsel 81 ve 82). Bu odalar ana gidişata kontrast yaratan bir görsel dile sahiptir. Gaul, beyaz boşlukta dolaşarak bu anlatılarla sınınamaktadır.



Görsel 81. Kabus odası ve yakalanan İstil sanrısı.



Görsel 82. Kabus odası ve yenilmiş Magon ordusu.

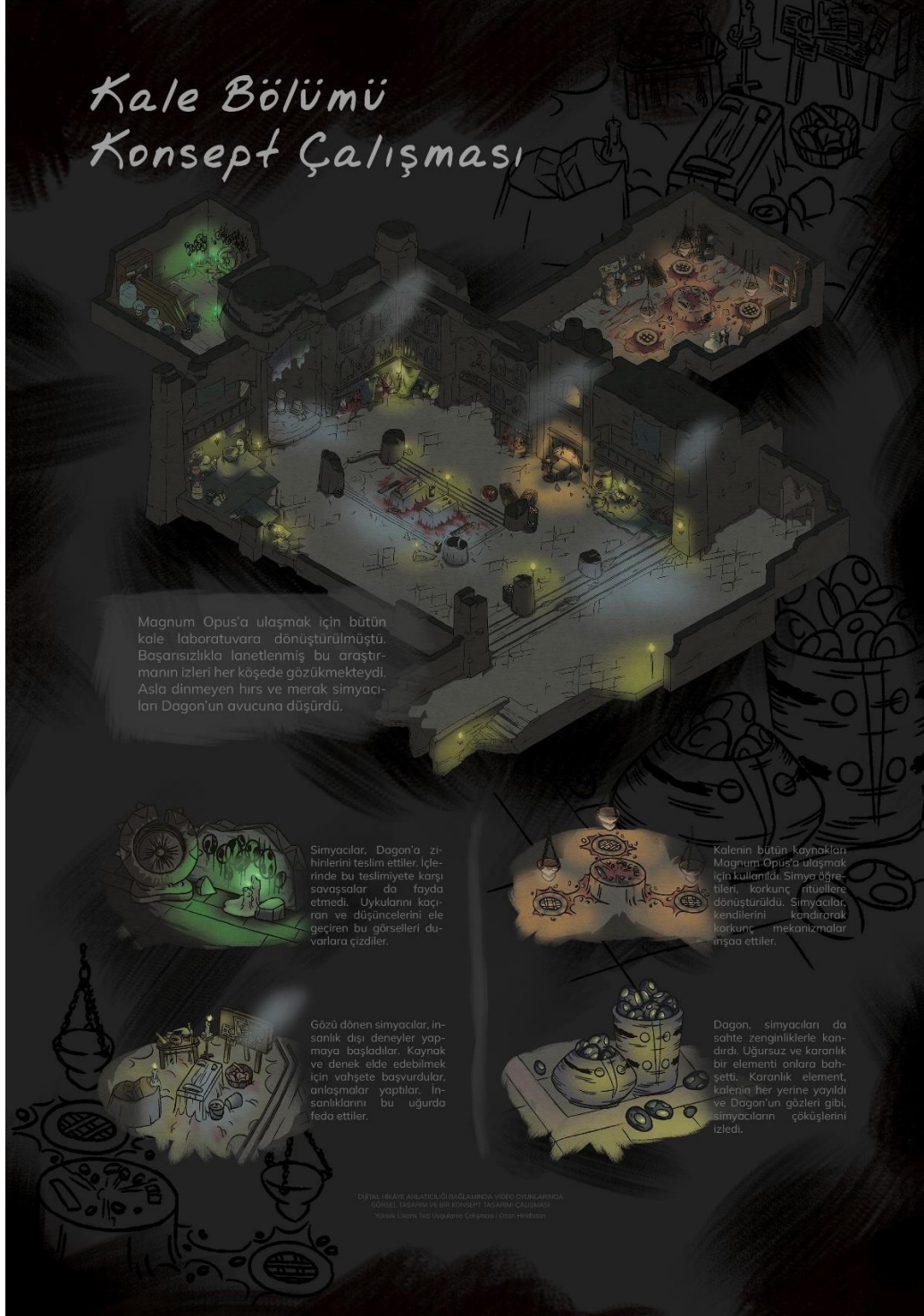
Bölümün içinde Volka ile büyük bir mücadele bulunmaktadır (Bkz. görsel 83). Bu mücadelenin bulmacaya benzer bir yapıda olduğu söylenebilir. Aynı zamanda mağara bölümünde bahsedilen fenerle Volka'nın hikâyesini ilerletmek ve daha fazlasını öğrenmek mümkündür. Ancak görsel tasarımda Volka, simya mitolojisindeki dört sembolünü temsil etmektedir.



Görsel 83. Gaul'un Volka'yla yüzleştiği oda.

Oyunun yapısı itibariyle gömülü anlatının etkisini belirgin şekilde görmek mümkündür. Oyun, keşfedilebilir ve iç içe geçmiş bölümlerden oluşan bir dünyaya sahiptir. Oyunun içerisinde alınan kararlar veya Gaul'un yetenekleri oyunun dünyasındaki ilerleyişi belirlemektedir. Bu yüzden farklı oyuncuların birbirinden farklı deneyimler yaşayacağı söylenebilir. Projenin bu kısmından da görüldüğü üzere doğru bir gömülü anlatı tasarımı böyle bir dijital dünya için oldukça önemlidir. Çünkü serbestlik, oyuncuların deneyimlerini birbirinden ayırmaktadır. Video oyunları için her oyuncunun deneyimine hitap edebilmek önemlidir. Gömülü anlatı sayesinde, dünyayı keşfetmeye karar veren oyuncu ödüllendirilir ve keşfetmeye teşvik edilir. Yani hem özgün anlatı çalışmalarında hem de sektörel olarak anlatıların rolü önemlidir. Projenin bu kısmıyla gömülü anlatı

bağlamında görsel tasarımın potansiyeli keşfedilmiştir. Gömülü anlatı 100x70 cm boyutunda paftalar halinde sunulmuştur (Bkz. görsel 84, 85 ve 86).



Görsel 84. Kale bölümü paftası.

Mağara Bölümü Konsept Çalışması

Kalenin altı, koyu kaplayan mağaralarla doluydu. Mağaralar, Volka'nın balık adam halkına ev sahipliği yapıyordu. Tacir korsanları gafil avlayarak evlerini inşa ettiler. Savaşın kalıntıları arasında Dagon'un putları ve tapınacağı yükseliyordu.



Bir zamanlar insan olan balık adamlar, tamamen Dagon'un hizmetinde olan varlıklardı. Bu yüzden de hayatları, Dagon için ritüeller düzenlemek ve putlar dikmekten ibaretti.



Tacir korsanlar, balık adamlar için en doğal hedefti. Beklemedikleri bu güce karşı yenik düştiler. Bazıları canından oldu, hayatta kalanlar ise Dagon'un hizmeti altına girdi.



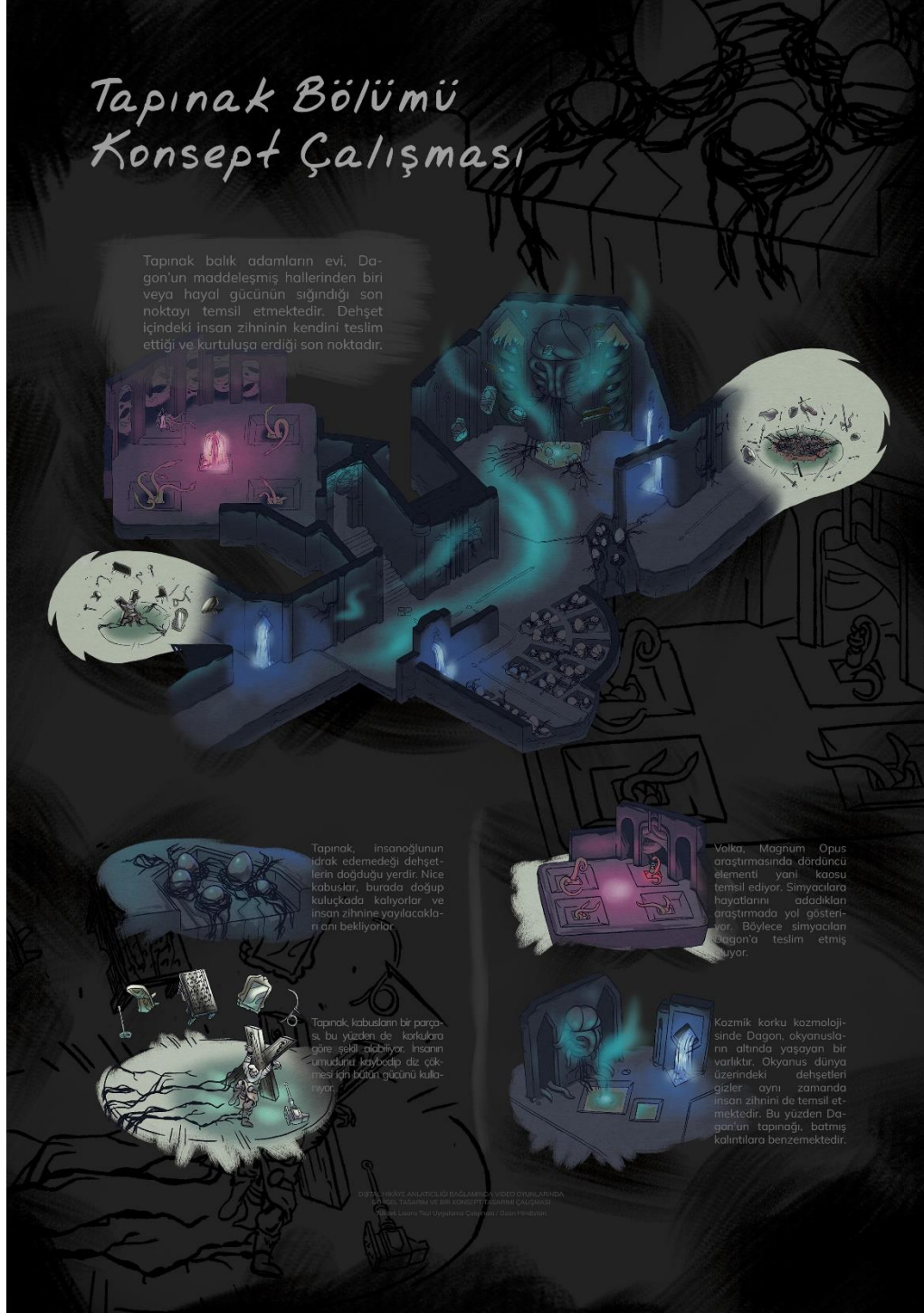
Dagon, insanların zihninin peşindeydi. Masum bir inanış gibi kolay ve sağlam bir şekilde bütün zihinlere yayılmak istiyordu. Bu yüzden de balık adamlara tapınak inşa ettirdi.



Volka, tamamen teslim olmayacak kadar güçlüydü. Ancak halkının güvenliğiyle tehdit edilince çaresiz kaldı ve Dagon'un hizmetine girdi. Yine de halkını korumaya ve onların yanında gün batımını izlemeye devam etti.

YEREL İNŞAAT ANLAŞIĞI: BÜYÜKAMİRCİ YEREL ORMANCILIK
ÇERKEZ TAŞARI VE BENİ KONSEPT TASARIM ÇALIŞMALARI
Yüksel Akar, İnanç Yıldırım Çelikkaya / 2020

Görsel 85. Mağara bölümü paftası.



Görsel 86. Tapınak bölümü paftası.

Gömülü anlatının ardından çağrışımçı anlatı gelmektedir. Öncelikle çağrışımçı anlatının diğer anlatı çeşitleriyle iç içe ve her yerde olduğunu belirtmek önemlidir. Çağrışımçı anlatı, oyuncuların daha önceden bildikleri ve hikâye dünyalarına video

oyunu dünyasıyla yapılan yolculuktur. Daha önce de bahsedildiği gibi medyalar arası hikâye anlatıcılığı sayesinde dijital hikâye anlatıcılığı değişmiştir. Artık yeni hikâye dünyaları oluşturmak yerine daha önceden var olan hikâye dünyalarına ait yeni hikâyeler üretilmeye başlanmıştır. Bu noktada video oyunları önemli bir rol oynamaktadır. Bu projede de oyunun hikâyesinin simya ve kozmik korku mitolojileri üzerine kurulması çağrışımçı anlatıyı oluşturmaktadır.

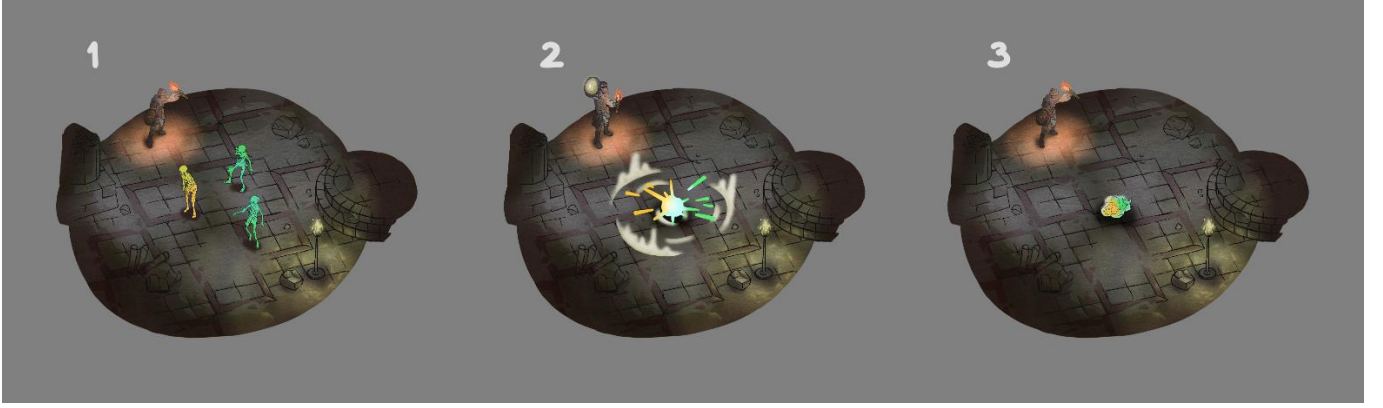
Elementlerin yapılarını araştıran Simya alanı, metalleri altına dönüştürmek, ölümsüzlüğün anahtarı olan felsefe taşıını bulmak, insan vücudunu ve ruhunu mükemmel formuna (Rebis) ulaştırmak gibi konulara sahiptir. Hikâyede kalenin simyacıları da bu hedeflere ulaşabilmek için büyük bir özveriyle çalışırlar. Amaçları doğrultusunda her şeyi göze alırlar ve insanlık dışı suçlar işlerler. Araştırmaların bütçesi için krallıklarla anlaşmalar yapıp sözler verirler. Kaleye kapanıp yıllarca süren araştırmalar ve deneyler zamanla yalnızlık ve şüpheyi beraberinde getirir. Çaresizce devam etmekten başka şansları yoktur. Kozmik korku hikâyelerinde dünyayı ve insanlığı tüketmek isteyen kozmik yaratıklar insanların düştüğü en çaresiz ve yalnız durumlarda etkisini göstermektedir. “Etkisini göstermektedir.” diye ifade edilmesinin nedeni kozmik yaratıklar doğrudan bir şey yapmaz. İnsanların akıllarında bir düşünce veya bir rüya olarak belirirler. Onlara yol gösterirler. Bu noktadan itibaren hikâyede neyin gerçek neyin sanrı olduğunu söylemek mümkün değildir. Görüldüğü üzere bu mitolojiler doğru şekilde bir araya getirilerek birbirlerini tamamlamaktadır. Aynı zamanda zengin hikâyeleri sayesinde oyunun hikâyesinin de sağlam temellere oturmasını sağlamaktadır. Bu proje için daha da önemlisi bu mitolojiler ikonik görsel bir kimliğe de sahiptir. Böylece çağrışımçı anlatı bağlamında görsel tasarım projenin her yerinde görülmektedir. Örneğin mağara bölümündeki anlatılardan biri olan Dagon’un putu, kozmik korku mitolojisinden bilinen bir imgedir. Oyuncu, Dagon’un putuyla karşılaştığı an Dagon’un ve balık insanların bu hikâyedeki rolüyle ilgili birçok fikir edinebilmektedir. Benzer şekilde kale ve tapınak bölümünde görülen simya sembollerini keşfetmek bir oyuncu için birçok şey ifade etmektedir. Böylece çağrışımçı anlatı kurulmaktadır.

Bir sonraki anlatı ortaya çıkan anlatıdır. Ortaya çıkan anlatıyı anlamak için oyunun mekaniklerini açıklamak gereklidir. Oyun, Gaul'un gizli görevi sırasında korkunç bir yaratıktan korkup kalenin altındaki mağaralara düşmesiyle başlamaktadır. Gaul, odadaki meşalelerden birini alır ve bu kaleden kurtulmak amacıyla yola çıkar. Çok geçmeden Gaul, güçlü bir ekipmana rastlar ve bu ekipmanı kuşanır. Bu ekipman simya elementleriyle etkileşime geçebilen bir kalkandır. Bu kalkan oyun boyunca ilerlemek ve savaşmak için Gaul'un kullanacağı temel ekipmandır. Aynı zamanda kalkan, oyundaki ortaya çıkan anlatının en önemli parçasıdır. Gaul, bir savaşçı olmadığı için düşmanlarıyla doğrudan çarpışmaktan kaçınmaktadır. Ancak kalkanın güçleri sayesinde simya bilgisini savaşmak için kullanacaktır. Bu kalkanın öncelikli gücü simya elementlerini tetikleyebilmesidir (Bkz. görsel 87). Belli bir mesafe uzaktaki ve bir alan içerisindeki elementleri tetikleyebilmektedir. Bu tetiklenmeler güçlü patlamalarla sonuçlanmaktadır. Aynı zamanda tetiklenen elemente göre bu patlamanın etkileri değişmektedir. Kale, yıllardır simyacıların elinde olduğu için oyunun mekânlarında simya elementlerine sıklıkla rastlanmaktadır.



Görsel 87. Belirli bir alan içerisindeki elementleri uzaktan tetikleme senaryosu.

Bunun yanında farklı türdeki düşman karakterler de bu mekânın önemli bir parçasıdır. Oyundaki birçok düşman karakter kalenin simyacılarının deneylerinin bir sonucudur. Özellikle "başarısız deney" isimli karakterler tamamen simya elementlerinden oluşmaktadır (Bkz. görsel 88). Kalkanın gücünü bu yaratıklarda kullanmak daha karmaşık yapıdaki elementlerin oluşumunu sağlamaktadır. Daha karmaşık yapıdaki elementler daha güçlü patlamalara yol açmaktadır.



Görsel 88. Belirli bir alan içerisindeki *başarısız deneyleri* çarpıştırarak yeni bir elemente dönüştürme senaryosu.

Elementlerin düşmanlara karşı farklı etkileri de bulunmaktadır. Daha güçlü ve kompleks yapıdaki düşmanların vücutları tamamen simya elementinden oluşmasa da zayıf noktaları bulunmaktadır (Bkz. görsel 89). Yani Gaul için elementleri kullanmak her türlü düşmanlara karşı etkilidir. Yani deneyim sırasında kalkanın gücünü kullanabilmek için birçok kaynak bulunmaktadır.



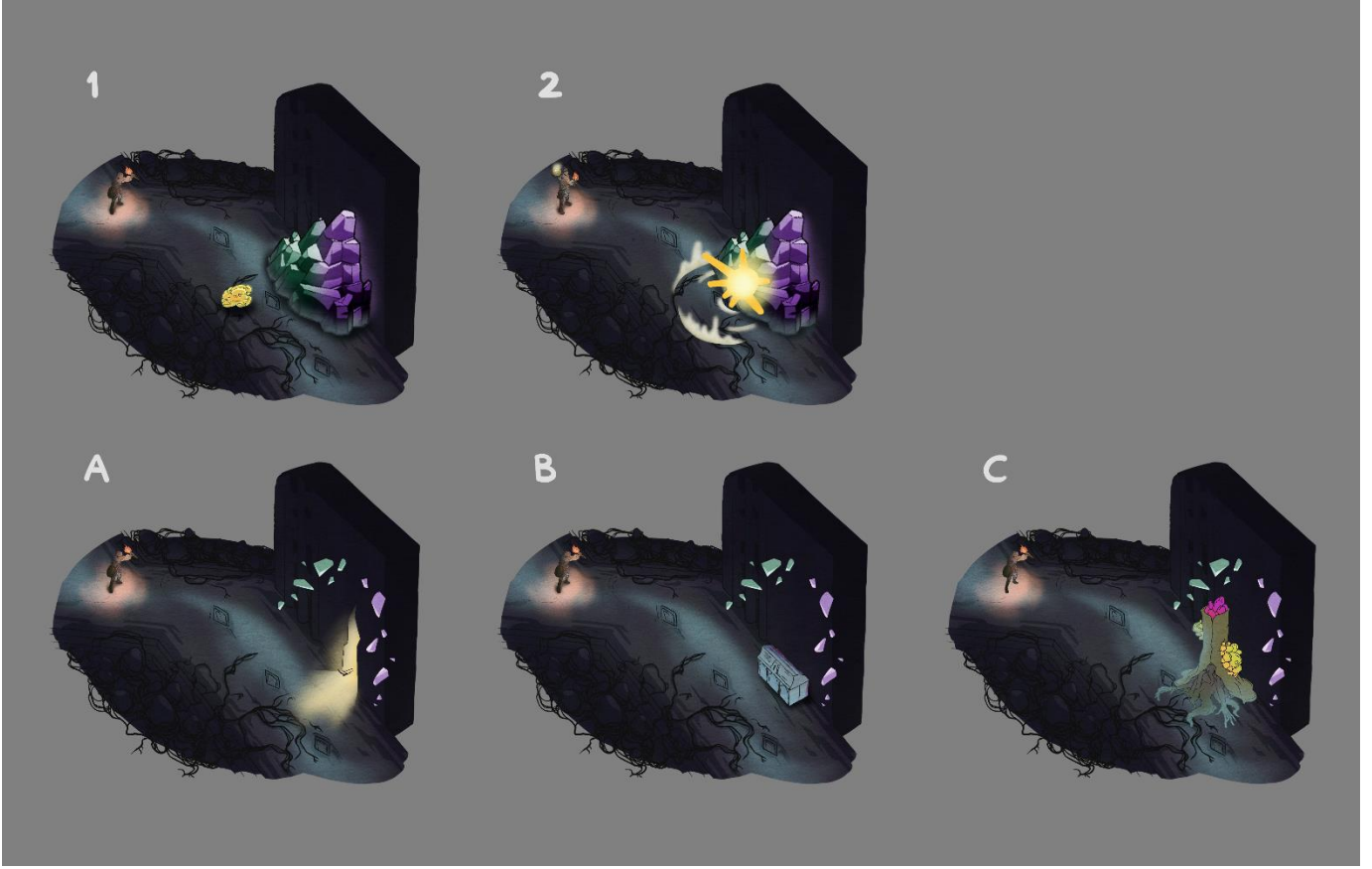
Görsel 89. Yerdeki elementi yakındaki düşman karakterle çarpıştırma senaryosu.

Gaul fazladan bulduğu elementleri yine kalkanın gücüyle değerlendirebilir. Kalkan, üçe kadar elementi muhafaza edebilir (Bkz. görsel 90). Bu elementler üçe ulaştığında kalkanın içinde birleşmektedir. Gaul, kalkanın bu yeteneğini kullanarak kendi elementlerini oluşturabilir.



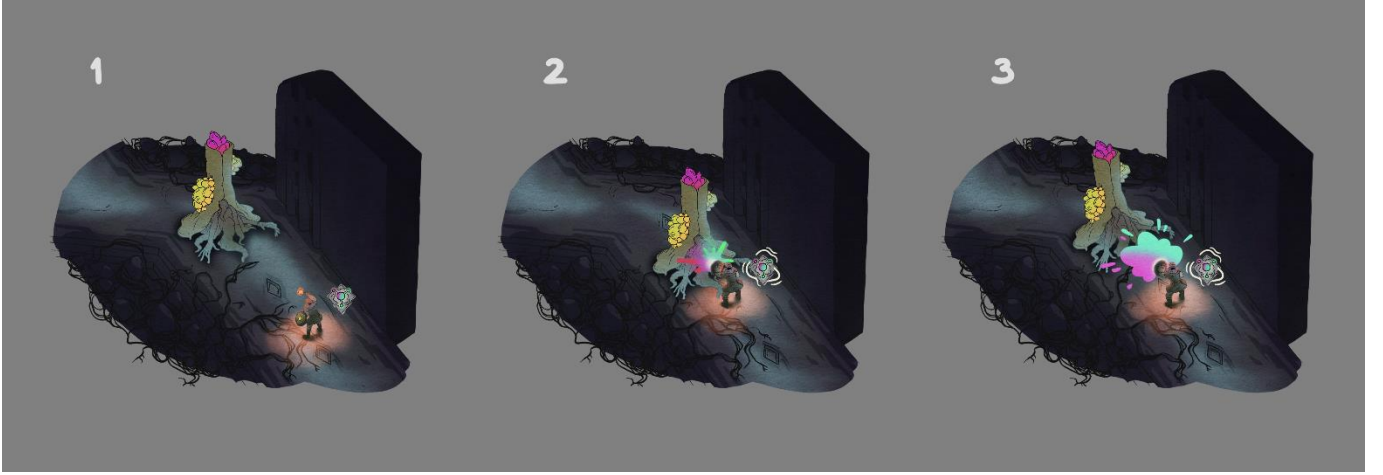
Görsel 90. Yerde duran elementlerin üzerinden geçerek kalkanda muhafaza etme ve yeni bir elemente dönüştürme senaryosu.

Aynı zamanda kalkanın gücü oyunda ilerlemek ve farklı yerleri keşfetmek için önemli bir araçtır. Oyunun ilerleyişinde, elementlerle etkileşime geçmenin farklı yollarını bulmak ve kalkanı daha da güçlendirmek mümkündür. Oyunun dünyasında elementlerin etkileşimleriyle aşılabilecek engeller bulunmaktadır. Bu engeller farklı sonuçlar barındırmaktadır. Görsel 91’de Gaul, elementin etkileşimi sayesinde koridordaki büyük kristali parçalamaktadır. Kristalin arkasında saklanan 3 farklı olanağa yer verilmiştir. Bu kristallerin arkasında keşfedilecek yeni yerler (A), hazineler (B) veya düşmanlar (C) bulunabilir.



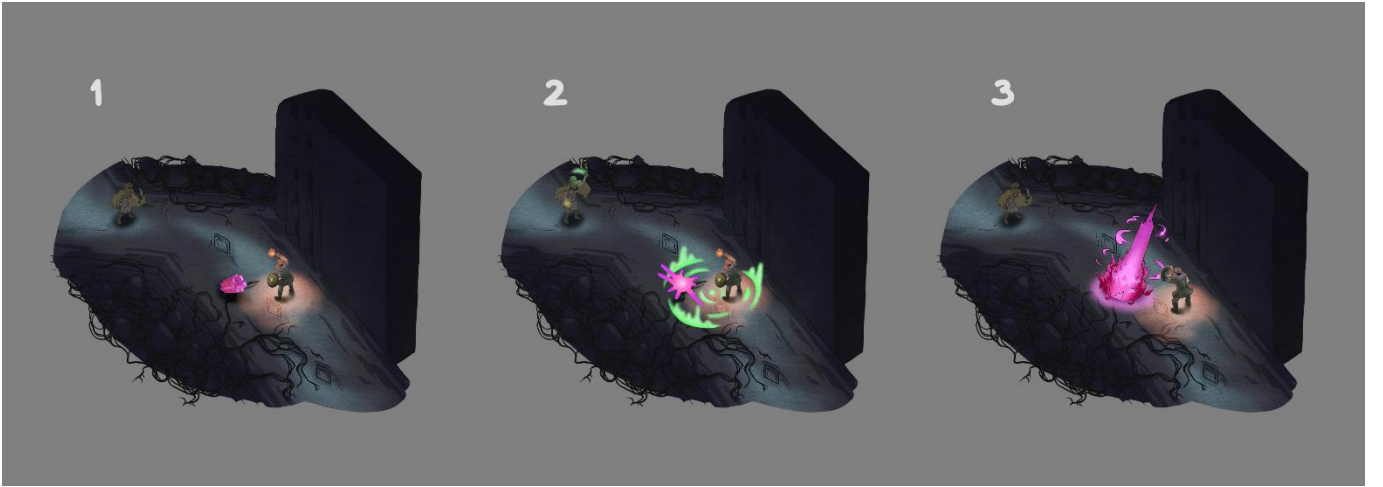
Görsel 91. Yerde duran elementi yakındaki kristalle çarpıştırarak kristali parçalama senaryosu. Kristalin arkasında saklı olan üç farklı senaryo.

Gaul doğrudan savaşamaz ama kalkan sayesinde kendisini efektif bir şekilde savunmaktadır. Kalkanı kaldırarak gelen saldırıları engelleyebilir. Savunurken kalkanın muhafazasında elementler bulunuyorsa, saldırının etkisiyle tetiklenirler (Bkz. Görsel 92). Böylece patlama gerçekleşir ve Gaul kendini korurken saldırmayı başarabilir.



Görsel 92. Düşman karakter saldırısının kalkanla engellenmesi ve kalkanda muhafaza edilen elementlerin bir tepkimeye yol açması senaryosu.

Gaul gibi kalenin simyacıları da elementlerle aynı şekilde etkileşime geçebilir (Bkz. görsel 93). Gaul'un en önemli silahı kendisine karşı kullanılmaktadır. Gaul, bu kaledeki macerası boyunca simyayla ilgili o ana kadar öğrendiklerinden çok daha fazlasını öğrenecektir. Bunların çoğunu da mücadele ederek deneyimleyecektir.



Görsel 93. Yerde duran elementin düşman simyacı karakter tarafından tetiklenmesi ve Gaul'a karşı kullanılması.

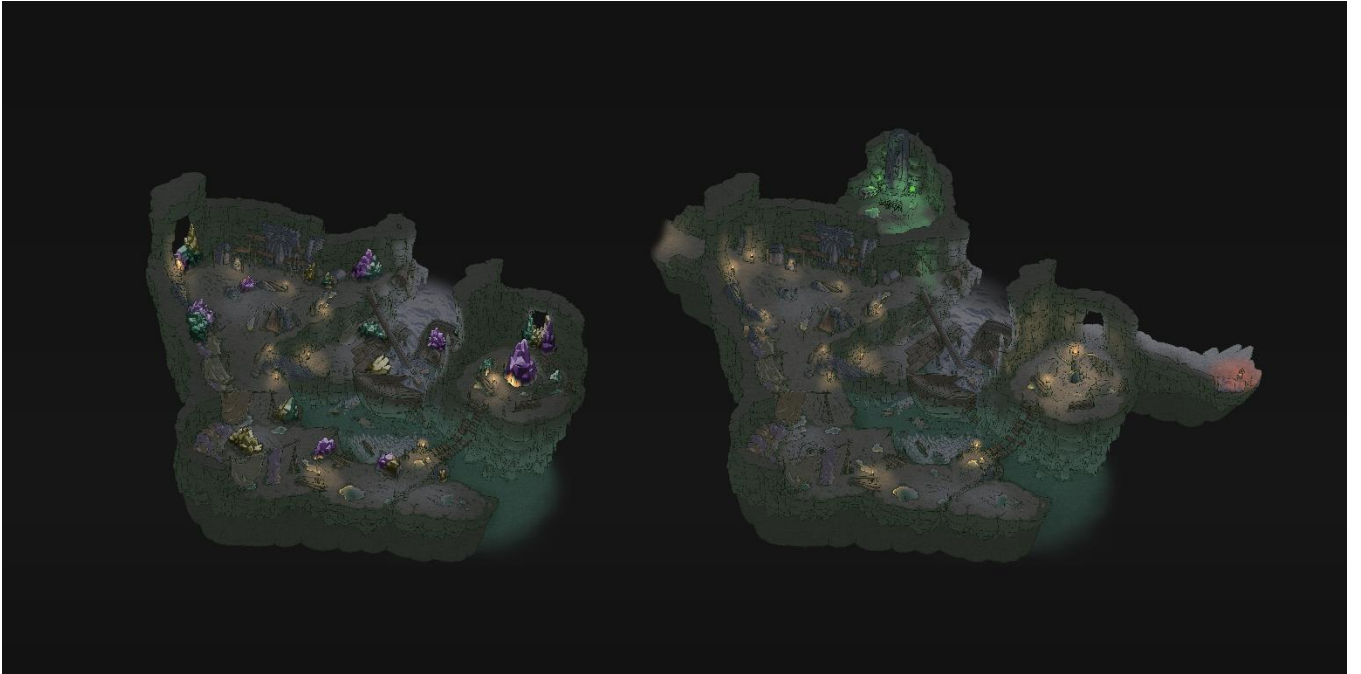
Konsept çalışmaları incelendiğinde bu mekaniğin giderek karmaşık bir hal aldığı görülmektedir. Bunun temel sebebi mekaniklerin karmaşık bir prosedür üzerine kurulmasıdır. Bir anlığına oyunun gerçek bir prototipe dönüştüğünü düşünülürse bu

mekaniklerin oyunun dünyasında sayısız olasılıklar ortaya çıkaracağını söylemek mümkündür. Gerçek bir oyun yapım sürecinde bu olasılıklar önemli bir kıstastır. Yapımcılar bir oyun yaparken yalnızca prosedürleri tanımlamakla kalmazlar. Prosedürlerle oyunun dünyasında ortaya çıkabilecek olayları test ederler. Çünkü bu olasılıklarda yaşanacak sıkıntılar oyunun teknik yapısını bozabilmektedir. Teknik sıkıntılar (*Bug, glitch* gibi isimlerle tanınmaktadır.), oyuncuların deneyimini bozan en önemli tehdittir. Bu tehditlerden kaçınmak için modern yapımların çoğunda prosedürlerin daha basit ve daha net tanımlandığı görülmektedir. Ancak bu karmaşıklık aslında ortaya çıkan anlatıların temelini oluşturmaktadır. Ortaya çıkan anlatı teorisine göre farklı oynanış tarzlarının farklı sonuçlar ortaya çıkarması oyuncular deneyimini özel kılmaktadır. Oyuncular kendi oynanış tarzlarıyla kendilerini ifade etme olanağı bulmaktadır. Yani bu durum modern video oyunu tasarım prensipleriyle özgün anlatı teorileri arasındaki zıtlığı tekrardan göstermektedir. Bu mekanik konseptlerinde de teknik sınırlılıklar olmadan ortaya çıkan anlatı potansiyellerini incelenmektedir. Oyuncular, kalkan sayesinde beklemedikleri etkileşimler yaşayarak silahı keşfederler. Eğer oyuncular bu oynanışla kendilerini ifade etme potansiyeli görürlerse, anlatılar oluşturarak paylaşmaya başlarlar. Bu paylaşımlarla oynanışın farklı sınırları keşfedilmiş olur ve ortaya çıkan anlatı büyümeye devam eder. Ortaya çıkan anlatı, oyuncuların kendi istekleriyle bir araya gelerek oluşturdukları ve doğal olarak ilerleyen bir anlatı türüdür.

Ortaya çıkan anlatı, oyuncuların mekanikleri keşfetmesi, anlaması ve kendini ifade edebilme potansiyeli üzerine kuruludur. Bu nedenle görsel tasarımın bu anlatıdaki en büyük görevi oyuncu ve mekanik arasındaki doğru iletişimi sağlamaktır. Oyunun gerçek zamanlı aksiyon oyunu olduğu düşünülürken hızlı ve doğru kararları vermek kritiktir. Bu nedenle kalkan ve elementlerin etkileşimleriyle ortaya çıkan oynanış deneyimiyle ilgili oynanışa yakın konsept çalışmaları yapılmıştır. Daha önce bahsedildiği üzere bu proje gerçekleşecek bir oyun üzerine yapılmadığı için önceki paragraftaki kısıtlamalar göz ardı edilmektedir. Amaç oyunun mekanikleri üzerinden görsel anlatı potansiyellerini tartışmaktır. Oyundaki bütün elementler ayırt edilebilir renklere ve şekillere sahiptir. Böylece anlaşılabilir görsel bir lügat oluşturmak mümkündür. Böylece oyuncu, ortaya

çıkardığı etkileşimleri daha kolay bir şekilde anlayabilir. Bildiği etkileşimleri yenilerinden ayırabilir ve keşfetmeye devam ederek içsel anlatısını zenginleştirir. Doğru bir görsel lügat diğer oyuncuların arasındaki iletişimi de güçlendirir. Çünkü oyunu deneyimleyen insanların anlayabildiği ortak bir dil, ortaya çıkan anlatıları güçlendirecektir.

Proje kapsamında oluşturulan son anlatı bölgesel anlatıdır. Oyunun dünyası oyuncuları keşfetmeye motive etmektedir. Daha önce de bahsedildiği gibi oyunun dünyasında ilerlemek için kimyasal tepkimeleri kullanmak gerekmektedir. Bölümler, kimyasal elementlerle kaplıdır (Bkz. görsel 94). Bu elementlerin arkasında ne olduğunu keşfetmek oyunun ana akışında bir alternatif sunmaktadır. Elementlerin arkasında ödüller, düşmanlar veya keşfedilecek farklı mekânlar bulunmaktadır. Bölgesel anlatı, yeni keşfedilen mekânların anlatıyı güçlendirmesi için kullanılmıştır.



Görsel 94. Mağara bölümünün kristallerle kaplı olan hali (solda) ve kristallerin olmadığı ve her şeyin ortaya çıktığı hali (sağda).

Bölgesel anlatıların en büyük aktörleri İstil ve Magon ordusundan geriye kalan askerlerdir. Hikâyeye göre kuşatma sırasında yaratıkların saldırısına uğrayan İstil ve Magon ordusu, çareyi kalenin içine kaçmakta buldular. Ancak kalenin içinde de

simyacıların ve yaratıkların saldırısına uğradılar. Mücadele ettiler. Ancak kaos ve koşuşturmanın içinde birbirlerini kaybettiler. Hayatta kalabilen aynı Gaul gibi birbirlerini ve kaleden kaçmanın yolunu aramaktaydı. Bu yüzden de Gaul, kendi yolculuğu sırasında Magon ordusundan arkadaşlarına ve İstil'e rastlama olanağına sahipti. Bu karşılaşmalar bölgesel anlatıların ilk ayağını oluşturmaktadır. Oyuncunun bu anlatılara ulaşması için ana akıştan çıkarak oyunun dünyasının farklı yönlerini keşfetmesi gereklidir. Örneğin görsel 95'te mağara bölümünde bir bölgesel anlatı konsept çalışması görülmektedir (Bkz. görsel 95, 96 ve 97). Buradaki anlatıya göre Gaul, kayalıkların arasında farklı bir oda keşfetmiştir. Bu odada Magon ordusunun bir askeri mağaradaki yaratıklar tarafından pusuya düşmüştür. Eğer Gaul hızlıca müdahale ederse onu kurtarma şansına sahiptir. Böylece ondan değerli bilgiler edinebilir veya beraber devam ederek daha güçlü olabilirler. Bu durum özgün bir bölgesel anlatıyı oluşturmaktadır. Oyuncular, oyunun dünyasını incelediklerinde bu anlatılarla karşılaştığında tatmin olacak ve keşfetmeye motive olacaktır.



Görsel 95. Pusuya düşürülmüş Magon askerini kurtarma senaryosu.



Görsel 96. Köşeye sıkışmış Magon askeri.



Görsel 97. Askeri kurtarmak için aşılması gereken engeller..

Başka bir bölgesel anlatıda Gaul, İstil'le karşılaşmaktadır (Bkz. görsel 98 ve 99). Böylece onu kurtarıp hikâyenin gidişatını değiştirme şansı yakalamaktadır. Görsel tasarım, anlatının ana akıştan ayrılması gibi görsel deneyimin de değişmesini sağlamaktadır. Normal oynanış döngüsünün Gaul'un düşmanlarla ve bulmacalarla karşılaşması, başarılı olması ve bir sonraki engele doğru ilerlemesinden oluşmaktadır. Bu yüzden oyunun büyük bir çoğunluğu belirli bir görsel dile sahiptir. Ancak bölgesel anlatılar farklı temposu ve mekanikleriyle ana akışı değiştirmektedir. Benzer şekilde görsel tasarımda da bu değişimi deneyimlemek mümkündür. Doğru bir bölgesel anlatı, görsel tasarımıyla kendini anlatmaktadır ve dramatik bir ton yakalamaktadır.



Görsel 98. İstil'i kurtarma senaryosu.



Görsel 99. Yakalanmış ve tutsak edilmiş İstil.

Oyun dünyasının birçok ögesi bölgesel anlatının konusu olabilmektedir. Örneğin oyunun dünyasında Gaul'un bulabileceği birçok eşya bulunmaktadır. Bu eşyalar sayesinde Gaul farklı güçler edinmektedir. Video oyunlarının büyük bir çoğunluğu benzer şekilde bir karakter gelişimine sahiptir. Türü ne olursa olsun giderek artan şekilde güçlenmek video oyunlarının vaz geçilmez bir parçasıdır. Projede bu klasik güçlenme sürecini farklı şekilde ele almak ve bölgesel anlatıya dönüştürmek istenmiştir. Görsel 100'da Gaul'un yeni bir eşyayla karşılaştığı görülmektedir. Bu eşya, ana akışın dahilinde bütün oyuncuların karşılaşması gereken bir eşyadır. Gaul benzer şekilde yolculuğunun belirli noktalarında yeni eşyalara rastlamaktadır. Böylece oyun kontrollü bir şekilde zorlaşırken oyuncunun geri kalmaması sağlanmaktadır. Görsel 101'de de benzer şekilde Gaul'un yeni bir eşyayla karşılaşması görülmektedir. Bu eşya, oyunun gizli bir noktasında bulunmaktadır. Ana akışın dışına çıkan ve oyunun dünyasını

keşfetmek isteyen bir oyuncunun karşısına çıkmaktadır. Bu eşya sayesinde Gaul daha da güçlenmektedir. Ancak bu eşya, Dagon'un eşyalarından bir tanesidir. Dagon, bu eşya aracılığıyla Gaul'a ulaşır ve onun zihnini ele geçirmek için bir fırsat yakalar. Eğer oyuncu Dagon'un eşyalarından yeterince toplarsa oyun kötü bir sona doğru ilerler. Gaul, Dagon'a yenik düşer ve bir piyonu haline gelir. Yani oyun dünyasındaki keşif ve oyuncunun güçlenme isteği oyunun dünyasındaki anlatıyla bir araya gelmektedir. Fazla meraklı ve hırslı olan oyuncu aynı hikâyedeki simyacılar gibi aslında Dagon'un tuzağına düşmektedir. Daha önceden de bahsedildiği üzere Gaul'un bu hikâyede iki motivasyonu bulunmaktadır. Arkadaşlarını ve İstil'i kurtarmak istemektedir ancak yolculuğu boyunca kalede yapılan simya araştırmalarına hayran kalır ve bu araştırmaların bir parçası olmak istemektedir. Yani oynanış sırasında verilen kararlar Gaul'un motivasyonlarından birini desteklemek üzerine kurulmuştur. Bu noktada görsel tasarımla oyuncunun verdiği kararların olası sonuçları anlatılmaktadır. Görsel 101'de Dagon'un eşyası şüpheli bir mekânda bulunmaktadır. Eşyanın etrafında toplanan karanlık görsel efektler bu eşyanın kötü sonuçlar oluşturacağını söylemektedir. Aynı zamanda eğer Gaul'un yanında yardımcı bir karakter bulunuyorsa, bu eşyayla ilgili şüphelerini Gaul'u uyararak göstermektedir. Yine örnekteki gibi İstil, ünlem bulunan bir konuşma balonuyla Gaul'u uyarmaktadır. Dagon'un eşyalarından çok fazla toplarsa Gaul'un görünüşü bozulmaktadır (Bkz. görsel 102). Etrafında karanlık toplanmaktadır. Yani oyun, oyuncuyu belirli bir sona ilerletmek üzerine kurulmamıştır. Herhangi bir sona ulaşmak oynanışın doğal gelişimine yayılmıştır. Bu yüzden oyuncu Dagon'un eşyalarından birini almak istediğinde oyun "emin misiniz?" gibi doğrudan bir denetleme sunmamaktadır. Oyun bu uyarıyı görsel tasarımla çok daha doğal bir şekilde gerçekleştirmektedir. Oyunun farklı sonlara ulaşması zaten oyuncularını bunun nedenlerini araştırmak için iten asıl kuvvettir. Oyuncular deneyimlerini karşılaştırır ve neyi farklı yaptıklarını çözmek isterler. Bu yüzden bu kararları oyuncuya doğrudan sormak yerine görsel anlatıyla gerekli ipuçlarını sağlamak, oyuncu ve oyun arasındaki ilişkinin çok daha doğal gelişmesini sağlamaktadır.



Görsel 100. Oyunun ana akışında karşılaşılan bir eşya.



Görsel 101. Dagon'un gizli eşyası.



Görsel 102. Gaul'un normal hali (solda) ve Dagon'a teslim olmaya başlayan Gaul (sağda).

Proje, daha önce bahsedilen dört özgün anlatı başlığıyla gruplandırılmıştır. Projenin ortalama 50%'sini gömülü anlatı, 25%'ini ortaya çıkan anlatı, 15%'ini bölgesel anlatı ve 10%'unu çağrışımçı anlatı oluşturmaktadır. Konsept tasarımı oyunun birçok farklı yerinde (Bölüm, karakter, mekanik gibi) oynanış deneyimine olabildiğince yakın kullanılmıştır. Anlatı ne kadar karmaşık olursa olsun anlatı türünü tespit etmek, konsepti oluşturmak ve uygulamak mümkün olmuştur. Tasarlanan görsel deneyimin bu anlatıda ne kadar etkin bir rolü olduğu görülmektedir.

SONUÇ

Hikâye/anlatı ve oynanış tartışmasına getirilen yeni perspektifler video oyunu literatürüne kazanımlar sağlamaktadır. Benzer şekilde bu tezde de farklı bir perspektifle video oyunları görsel tasarımı alanına katkı sağlamak amaçlanmaktadır. Bu perspektif bağlamında hikâye kavramından iki önemli çıkarıma ulaşılmıştır. Birincisi, insanın hikâye anlatma arayışı yüzyıllarca gelişerek hikâye anlatıcılığı literatürünü oluşturmuştur. İkinci olarak İnsan beyninin hikâye oluşturma arayışı video oyunu deneyimini de bir hikâyeye dönüştürmektedir. Sonuç olarak oynanış deneyimi hikâye kavramına değil, geleneksel hikâye literatürüne zıt düştüğü söylenebilir.

Video oyunlarında özgün hikâye anlatıcılığını tanımlamak için dijital dünya ve medyalar arası hikâye anlatıcılığı önemli kavramlardır. Bu kavramalara göre sadece video oyunlarının değil hikâye bağlamında dijital teknolojinin geleneksel hikâye anlatıcılığına zıt düştüğü görülebilir. Üretici, yani hikâye anlatıcısına geçen tüketiciler tasarımcıların rolünü değiştirmiştir. Dijital dünyalar, tüketicilerin kendi hikâyelerini oluşturdukları ve paylaştıkları bir tiyatro sahnesi görevini görmektedir. Medyalar arası hikâye anlatıcılığı, yeni tüketim anlayışını karşılamak için farklı türlerde yeni eserlerle genişleyen hikâye dünyalarıdır. Dijital hikâye bağlamında video oyunlarının en güncel dijital tür olduğunu söylemek mümkündür.

Video oyunlarının hikâye anlatıcılığı bağlamında özgün özelliklerini tespit etmek mümkündür. Buradan yola çıkarak araştırmacılar oynanış deneyimi aracılığıyla özgün anlatı teorileri ortaya koymuştur. Bu teorilerde görsel tasarımın önemli bir rol oynadığını söylemek mümkündür. Çünkü video oyunlarında “oynanış” sadece bir oyunun gerçekleşmesi değil, video oyunu dünyasının tepkiler oluşturmaları, bu tepkilerin görsel-işitsel bir çıktıya dönüşmesi ve oyuncuların sürekli bu çıktıları algılaması ve zihinlerinde bir araya getirmeleridir. Bu noktada oynanış deneyimi ile insanın dünyayı ve hayatı anlamak için hikâyeler oluşturmaları arasında paralellik kurulabilir. Yani video oyunlarında anlatının, oyunun dünyasını anlama sürecinin kendisi olduğunu söylemek mümkündür. Geleneksel hikâye kültürü aksine bu anlatı bir yazarın değil oyuncunun

kontrolünde ve zihninde gerçekleşir, yani içseldir. Bu nedenle de özgündür. Bu katkıyı özgün anlatı teorilerinde tespit etmek mümkündür.

Video oyunu tasarım teorilerindeki genel görüşe göre hikâye, görsel tasarım gibi öğeler günün sonunda “eğlenceli” bir oynanışa potansiyel bir tehdit oluşturmaktadır. Bu tez çalışmasına göre bu görüşün indirgemeci ve karşılaştırmacı olduğunu söylemek mümkündür. Video oyunlarını bütün öğeleriyle yeni iletişim ortamının özgün bir türü olarak değerlendirmek, bütün öğeleri konsept tasarımı bağlamında bir araya getirmek mümkündür. Aynı zamanda oynanış deneyiminin sadece bir oyunu gerçekleştirmekten fazlası olduğunu söylemek mümkündür. Dijital bir dünya olarak video oyunlarını, oyun kavramıyla doğrudan karşılaştırmak kapsayıcı bir tutum değildir. Vaka analizlerinden görülebileceği gibi anlatı bağlamında görsel tasarım oynanış deneyiminde etkili bir unsurdur. Değişen kullanıcı davranışları ve gelişen video oyunu teknolojilerine uyum sağlamanın yollarından biri olduğu söylenebilir.

Sonuç olarak tez çalışmasının temel amacı gerçekleşmiştir. Video oyunlarında özgün anlatı araştırmalarının video oyunu görsel tasarım literatürüne özgün katkılar yaptığı söylenebilir. Video oyunlarını özgün türler olarak ele almak için hikâye ve dijital hikâye anlatıcılığı ağırlıklı bir teorik inceleme yapılmıştır. Böylece hem dijital iletişim ortamını ve tasarımcıların rolünü anlamak hem de görsel tasarım ve anlatı bağlantısını kurmak adına önemli bulgular edinilmiştir. Video oyunlarını özgün ve bütünsel olarak tanımlayarak ortaya konan özgün anlatı teorilerinde görsel tasarımın rolünü tespit etmek mümkündür. Tez projesi olarak geleneksel anlamda bir konsept tasarımı çalışması düşünülmüştür ancak yeterince kapsayıcı olmadığı görülmüştür. Çünkü oyun dünyasının bütün öğelerinin bir araya gelmesiyle oluşan görsel çıktı, içsel ve özgün anlatının önemli bir parçasıdır. Bu nedenle oynanışa olabildiğince yakın bir konsept tasarımı çalışması yapılmıştır. Bu bağlamda bölümler, mekanikler, karakterler gibi bütün öğeleri kapsama alınmıştır. Araştırmanın bütün bulgularının bu yöntemle başarıyla ortaya konduğu söylenebilir.

KAYNAKLAR

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press.
- Anhut, A. (2014, Temmuz). Let's Get Real About Concept Art. *How to not suck at game design*. <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/> adresinden erişildi.
- Anthropy, A. ve Clark, N. (2014). *A game design vocabulary: Exploring the foundational principles behind good game design*. Upper Saddle River, NJ: Addison-Wesley.
- Bembeneck, E. J. (2013). *The Princess is in Another Castle: Multi-Linear Stories in Oral Epic and Video Games*. (Yayımlanmamış doctoral dissertation). The University of Michigan.
- Burgun, K. (2013). *Game design theory: A new philosophy for understanding games*. Boca Raton, FL: A K Peters/CRC Press.
- Byrne, E. (2005). *Game level design*. Charles River Media game development series (1st ed.). Hingham, Mass: Charles River Media.
- Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces*. Bollingen series XVII (3rd ed.). Novato, Calif: New World Library.
- Campbell, J. ve Moyers, B. D. (2011). *The power of myth*. New York: Broadway Books.
- Choonhachat, D. (2019, Kasım). WHAT IS THE DIFFERENCE BETWEEN CONCEPT ART, VISUAL DEVELOPMENT, AND ILLUSTRATION? DYLAN CHOONHACHAT. <https://dylanchoonhachat.com/blog/2020/1/11/what-is-the-difference-between-concept-art-visual-development-and-illustration> adresinden erişildi.
- Dillon, R. (Ed.). (2020). *The digital gaming handbook* (First edition.). Boca Raton: CRC Press.

- Doma, O. O. ve Eyüce, Ö. (2014). Video Oyunu Mekanlarında Mimari Deneyim: Mekansal, Zamansal, Anlatısal (C. 1, ss. 1-11). 8. Mimarlıkta Sayısal Tasarım Ulusal Sempozyumu, sunulmuş bildiri, İzmir: İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü.
- Dovey, J. ve Kennedy, H. W. (2006). *Game cultures: Computer games as new media*. Issues in cultural and media studies. Maidenhead, Berkshire, England ; New York, NY: Open University Press.
- Egan, J. (2023, Ocak). 10 Reasons All Video Games Are Starting To Suck. *WhatCulture*. <https://whatculture.com/gaming/10-reasons-all-video-games-are-starting-to-suck?page=4> adresinden erişildi.
- Feil, J. ve Scattergood, M. (2005). *Beginning game level design* (1st ed.). Boston, MA: Thomson Course Technology.
- Fisher, D. C. (2021). Graphic Storytelling: Teaching Experience and Utility. *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung #8*, 129-142.
- Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place (C. 8). DİGRA conference, sunulmuş bildiri.
- Fullerton, T., Swain, C. ve Hoffman, S. (2008). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games* (2nd ed.). Amsterdam ; Boston: Elsevier Morgan Kaufmann.
- Galuzin, A. (2011). *Ultimate Level Design Guide*. <http://www.worldofleveldesign.com/> adresinden erişildi.
- Garda, M. B. (2013). Neo-rogue and the essence of roguelikeness. *Homo Ludens*, 1(5), 59-72.
- Gottschall, J. (2012). *The storytelling animal: How stories make us human*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.

- Grant, A. E. ve Meadows, J. H. (2004). *Communication technology update* (9th ed.). Amsterdam: Elsevier.
- Güngör, A. (2021). Yeni Medya'dan Transmedya'ya İllüstrasyon ve Oyun Tasarımında Periferi. *Akdeniz Sanat*, 16(29).
- Halaçoğlu, B. N. (2020). Transmedya Öykü Anlatımı ve Makinima: Video Oyun Tiyatrosu. 2. GELENEKSEL DİJİTAL ULUSLARARASI MEDYA ARAŞTIRMALARI SEMPOZYUMU (IMS 2020), sunulmuş bildiri, Ege Üniversitesi.
- Hartley, J. ve McWilliam, K. (Ed.). (2009). *Story circle: Digital storytelling around the world*. Chichester, U.K. ; Malden, Mass: Wiley-Blackwell.
- Hooten III, B. (t.y.). *Modern Narrative and Human Experience: Television Shows, Movies, and Video Games as Storytelling Media*.
- Huizinga, J. (2021). *Homo Ludens*. (İ. Mutlu, Çev.). Dorlion Yayınları.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. *Computer*, 44(3), 118-130.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jones, D. (2008). Narrative Reformulated: Storytelling in Videogames. *CEA Critic*, 70(3), 20-34.
- Koster, R. (2013). *Theory of fun for game design*. O'Reilly Media, Inc.
- Kremers, R. (2009). *Level Design: Concept, Theory, and Practice*. Hoboken: CRC Press.
- Krishnan, R. (2015, Kasım). 6 Problems with Open World Games. *We the Nerdy*. <https://wethenerdy.com/6-problems-with-open-world-games/> adresinden erişildi.

- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling* (0 bs.). Routledge. doi:10.4324/9780203102329
- Lilly, E. (2017). *The big bad world of concept art for video games. How to start your career as a concept artist* (First edition.). California: Design Studio Press.
- Loguidice, B. ve Barton, M. (2009). *Vintage games: An insider look at the history of Grand Theft Auto, Super Mario, and the most influential games of all time*. Boston: Focal Press/Elsevier.
- Manovich, L. (t.y.). Navigable space. <http://manovich.net> adresinden erişildi.
- Marie, M. (2010, Ağustos). The Art Direction Of Batman: Arkham Asylum. *Gameinformer*. <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2010/03/13/the-art-direction-of-batman%3A-arkham-asylum.aspx> adresinden erişildi.
- Miller, C. H. (2014). *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment* (3. bs.). Routledge. doi:10.4324/9780203425923
- Mogollo, E. C. (2019). *The Art of Blasphemous Digital Edition Version. 1* (C. 1).
- Mukherjee, S. (2015). *Video games and storytelling: Reading games and playing books*. Basingstoke, Hampshire New York: Palgrave Macmillan.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT press.
- Newman, J. (2012). *Videogames* (0 bs.). Routledge. doi:10.4324/9780203143421
- Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D game worlds*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Özel, S. (2011). YAKINSAMA: YENİ MEDYANIN İTİCİ GÜCÜ. *Erciyes İletişim Dergisi*, 2(2).
- Pardew, L. (2005). *Beginning illustration and storyboarding for games*. Boston, MA: Thomson Course Technology.

- Ragonese, M. (2022, Kasım). The Problem with Open-World Games: A Reflection. *Lions' Digest*. <https://lionsdigest1.com/11914/opinion/the-problem-with-open-world-games-a-reflection/> adresinden erişildi.
- Richards, P. (2009, Eylül). Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry. *Concept Sketchblog About Links Contact*. <https://www.speedgamingnews.com/what-is-speedrunning/> adresinden erişildi.
- Rogers, S. (2010). *Level up! The guide to great video game design*. Chichester: Wiley.
- Rollins, C. (1957). StoryTelling—Its Value and Importance. *Elementary English*, 34(3), 164-166.
- Salen, K. ve Zimmerman, E. (2005). Game design and meaningful play. *Handbook of computer game studies*, 59(79).
- Sezen, D. (2013). Bir sanatsal ifade aracı olarak dijital oyunlar. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 45, 129-147.
- Shanley, P. (2019, Eylül). 'Blasphemous' Team Took "Purist" Approach to Game's Pixel Art Style. *The Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/blasphemous-designer-purist-approach-games-pixel-art-style-1238370/> adresinden erişildi.
- States, B. O. (1990). Dreaming and Storytelling. *The Hudson Review*, 43(1), 21. doi:10.2307/3852328
- Sütçü, Ö. Y. (2013). Ortak bir dünya deneyimi: Hikâye anlatıcısı. *Felsefe ve toplumsal bilimlerde diyaloglar*, 6(2), 76-92.
- Swink, S. (2017). *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation* (1st edition.). Boca Raton: CRC Press.

Şengün, S. (2015). Sanal Hikâye Anlatıcılığı Çağında Yaşayan Bilimkurgu ve Fantastik Dünyalar Olarak Video Oyunları. *Edebiyatın İzinde: Fantastik ve Bilimkurgu*, 211-220.

Ulaş, E. S. (2014). Virtual environment design and storytelling in video games. *Metaverse Creativity*, 4(1), 75-91. doi:10.1386/mvcr.4.1.75_1

Vince, J. (Ed.). (2003). *Handbook of computer animation*. London ; New York: Springer.

Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tezde,

- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

12/09/2023

Ozan HİNDİSTAN

Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Video Oyunlarında Dijital Hikâye Anlatıcılığı ve Görsel Tasarım: Bir Oyun Konsept Tasarımı

Yukarıda başlığı verilen Tezin tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
29/08/2023	194	252762	19/07/2023	3	215368160

Uygulanan filtreler:

- Kaynakça hariç
- Alıntılar dâhil
- 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (tarih 12/09/2023)

Ozan HİNDİSTAN

Öğrenci No.: N19238931

Anasanat/Anabilim Dalı: Grafik

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Dr. Öğr. Üyesi. Seza SOYLUÇİÇEK VURGUN

Master's Thesis Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Title : DIGITAL STORYTELLING AND VISUAL DESIGN IN VIDEO GAMES: A GAME CONCEPT DESIGN

The whole thesis is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
29/08/2023	194	252762	19/07/2023	3	215368160

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (date 12/09/2023)

Ozan HİNDİSTAN

Student No.: N19238931

Department: Graphic

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED

Asst. Prof. Seza SOYLUÇİÇEK VURGUN

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

12/09/2023
Ozan HİNDİSTAN

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

