

Video Oyun Sanatı ile Mitolojik Hikâye Anlatımları

Oğuzhan Sivri¹

Makale Geliş Tarihi: 13.03.2023
Yayıma Kabul Tarihi: 10.04.2023

Öz

Tarih boyunca mitolojik hikâyeler daima sanat yapıtlarına konu olmuştur. Sanat eserlerinde mitolojik hikâyeler kimi yapıtlarda olduğu gibi tasvir edilmiş, kimi yapıtlarda ise mitolojik öğeler ve göndermeler ile kendine yer bulmuştur. Mitoloji ve sanat her zaman iç içe olmuş iki alandır. Plastik sanatlarda, sahne sanatlarında ve sinema sanatında mitolojinin ele alındığı pek çok eser bulunmaktadır. Sanat, teknolojik gelişmeler sayesinde yeni uygulama alanlarına kavuşmuştur. Bunlardan birisi de dijital sanattır. Video oyun sanatı, dijital sanat pratiklerinin de kullanılmasıyla ortaya çıkan yaratıcı bir ifade aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Mitolojik hikâyeler, geçmişten bugüne yaşanan teknolojik gelişmeler ve ortaya çıkan yeni yöntemler ile sanat alanlarında daha etkin bir şekilde varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Bu bağlamda araştırmanın kavramsal çerçevesi doküman analizi ile oluşturularak araştırmaya konu olan görseller ile de anlatım desteklenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Video oyun, Sanat, Video oyun sanatı, Mitoloji

NARRATING MYTHOLOGICAL STORIES WITH THE ART OF VIDEO GAMES

Abstract

Throughout history, mythological stories have always been the subject of works of art. In works of art, mythological stories are depicted as in some works, and in some works, mythological elements and references have found their place. Mythology and art are two fields that have always been intertwined. There are many works in the plastic arts, performing arts and cinema arts that deal with mythology. Art has gained new application areas thanks to technological developments. One of them is digital art. Video game art emerges as a creative expression tool that emerges with the use of digital art practices. Mythological stories continue to exist more effectively in the fields of art with the technological developments from the past to the present and the new methods that have emerged. In this context, the conceptual framework of the research was created with document analysis and the narrative was supported by the visuals that were the subject of the research.

Keywords: Video game, Art, Video game art, Mythology

¹Oğuzhan Sivri, E-posta: oguzhan.sivri@hbu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9226-0816

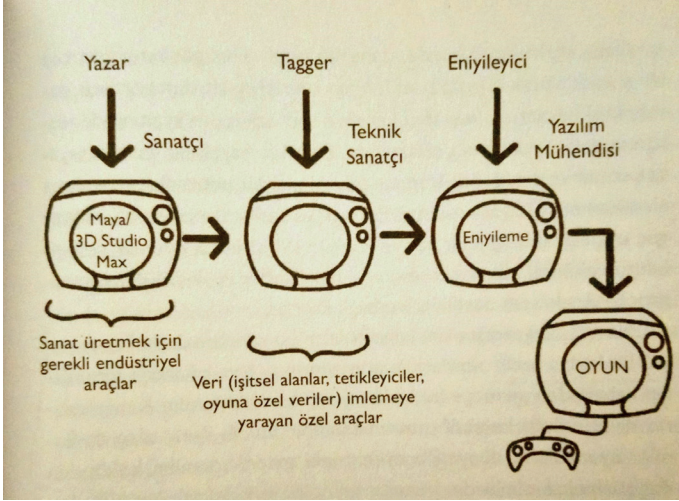
Video Oyun Sanatı

Video oyun sanatı özellikle son yıllarda sıkça karşılaşılan bir terimdir. Bununla birlikte video oyunlarının sanat olup olmadığı tartışması uzun yıllardır devam etmektedir. Bazı eleştirmenler, video oyunlarının sadece eğlence amaçlı olduğunu ve sanatın temel özelliklerini taşımadığını savunurken, bazı sanatçılar ve akademisyenler ise video oyunlarının çağdaş kültürün önemli bir parçası olduğunu ve sanatsal ifade için güçlü bir ortam sunduğunu iddia eder. Temelde bu araştırma, grafik alanındaki yenilikleri de göz önünde alarak video oyunlarının gelişimine ve bir sanat olarak kabulüne dair bir değerlendirme olarak düşünülebilir.

Gelecekte, video oyunlarının uzman oyun çalışmaları veya oyun tasarımı dersleriyle sınırlı kalmak yerine sanat tarihi lisans derecelerinde de öğretilmesini ve tartışılmasını umuyorum. Sanat tarihinin sadece video oyunlarına bir araç olarak ilginç bir söylem getirebileceğine değil, aynı zamanda video oyunlarının ve video oyunları endüstrisinin, sanat tarihi öğrencilerine mevcut tasarım, politika hakkında bilgi vermek ve güzel sanatlar geleneğinden ortaya çıkan yeni medya sanatıyla yan yana gelmek için kullanılabilmesine inanıyorum (Moss, 2018: 12).

Video oyunlarında kurgulanan dünyaya ve anlatılmak istenen hikâyeye bağlı olarak grafik teknolojileri sanatsal bir araç olarak kullanılır, bu, oyunların hitap ettiği kitleye ve tasarım amacına bağlı olarak gelişir. Bazı oyunlar detaylı ve gerçekçi görsellik sunarken bazıları da stilize ve soyut bir görsellik sunabilir.

Video oyunları karmaşık süreçler sonucunda hem teknik hem de sanatsal aşamalarla üretilen ürünleridir. Genel olarak eğlence odaklı olsalar da bazı oyunlar aynı zamanda propaganda unsurları barındırabilir; *Call of Duty*, *Medal of Honor* vb. gibi oyunlar bunlara örnek olarak gösterilebilir. Ayrıca, eğitsel amaçlı yapılmış oyunlar olduğunu da unutmamak gerekir. Bir video oyununun ortaya çıkışında; resim, heykel, müzik, fotoğraf, sinema ve edebiyat bir aradadır ve dolayısıyla bütün bu sanat alanlarını tek bir çatı altında toplar. Bir proje tasar halinden son aşamasına gelene kadar yazarlar senaryoyu ve ona bağlı olan işleyişi, karakterleri ve diyalogları tasarlar. Tasarımcılar konsept tasarımlar ile dünyayı, karakterleri vb. çizerler ve sonra bu tasarımlar oyunun görsel stiline göre çeşitli grafik programları ile işlenir. Ardından senaryonun işleyişine göre sahneler kurgulanır, sahnelere ve olay örgüsüne göre tıpkı bir sinema filmi veya tiyatro gösterisinde olduğu gibi müzikler bestelenir (senfoni, stüdyo veya bilgisayar ortamında). Bu taraf için sanat kısmıdır. Yazılan kodlar ve oluşturulan tasarımlar yatırılmak istenen dünyaları ortaya çıkarmaya başlar. Bu noktada sanat ve teknik bir aradadır.



Görsel 1: “Bir bilgisayar oyununun yaratımındaki ögeler” (Burnett, 2018: 249). Sıralama Elektronik Arts firmasından John Buchanan’a, çizim ise Maija Burnett’a aittir.

Birçok insan için video oyunları hala kaba dijital eğlencelerden biri olarak algılanırken, aslında kırk yıldan biraz daha uzun bir sürede video oyunları, yeni icat edilen bilgisayarın eğlence potansiyelini kullanmak için tasarlanmış temel eserlerden yeni ve sofistike bir popüler sanat biçimine dönüştü. Günümüzde ise pek çok video oyunu, teknik ve sanatsal karmaşıklığının inanılmaz derecede artmasıyla birlikte, grafik ve işitsel açıdan büyüleyici hale geldi. Benzer şekilde diğer sanat biçimlerinde temsil tekniklerinin geliştirilmesi gibi, dijital sanatçılar ve zanaatkarlar, yeni ortamın sanatsal potansiyelini keşfettiler ve diğer temsili sanatlarla eşdeğer sonuçlar üretmeye başladılar (Tavinor, 2009: 1-2).



Görsel 2: The Witcher 3 Blood and Wine oyunundan bir görsel

Video oyunlarının sanatsal kısımda yalnızca, fiziksel medya (Cd, Dvd, Blue-ray vb.), bulut veri tabanları veya diğer veri depolama araçlarından ekranlara gelen veriler olarak kalmadığı görülebilir. Günümüzde video oyunlarına bağlı yan sektörler de bulunmaktadır. Her video oyunu için olmasa bile popüler bir video oyun çıktıktan sonra o oyunun yapım aşamasında ortaya çıkmış olan sanatsal çalışmaların yer aldığı kitaplar piyasaya sürülür ve genelde bunlar sınırlı sayıda üretilir veya dijital kitap (Pdf) olarak meraklılarına sunulur. Bunun haricinde oyunda yer alan asıl karakter veya diğer karakterlerin farklı malzemelerle (Polyester, 3D baskı vb.) yapılmış farklı ölçeklerdeki figürleri yine sınırlı sayılarda piyasaya sürülür. Tüm bunlar da video oyun sanatının diğer boyutunu oluşturan fiziksel halidir.



Görsel 4: Dishonored 2 oyununa ait sanat kitabının kapak ve iç sayfa örnek görseli

Günümüzün birbirine bağlı dünyasında, video oyunları giderek daha popüler bir hale gelen kitle eğlencesi biçimidir. Etkileyici ve etkili anlatıları ve foto-gerçekçi görüntüleri, birçok kişinin sosyalleşme ve öğrenme şekli şekillendiriyor. Video oyunları sanatsal bir ortam olarak öne çıkıyor, çünkü eğitebilecek ve dikkat dağıtabilecek sürükleyici bir deneyim sunuyorlar.¹

1 https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2012/04/article_0003.html



Görsel 3: *The Witcher 3: Wild Hunt* oyununda Ciri isimli karakterin 1:4 ölçekli heykeli

Video oyunu sanatı, diğer sanatlarla ve sanat akımlarıyla ilişkili olarak ele alınmalıdır. Video oyun sanatında ikonik imgelerin ve basit grafik stillerinin kullanımı, pop sanatını akla getirir. Video oyunu sanatındaki mizah, ironi ve kendine atıf/kendini yansıtma duygusu, aynı şekilde onu postmodernizm ve ilgili sanatsal ve kültürel hareketlerle ilişkilendirir (Clarke ve Mitchell, 2014: 23).

Video Oyunlarında Mitoloji ve Hikâye Anlatımı

Video oyunları da tıpkı diğer sanat alanlarında olduğu gibi benzer konulardan beslenir. Tarihi olaylar, mitolojik hikâyeler, günümüz olayları ve gelecek tasvirleri sık sık konu edilmektedir. Oyun tasarımcıları, 1970'lerin sonlarında video oyunlarını bir anlatı aracı olarak kullanmaya başladılar. Bu süreçte, grafik, ses ve oyun mekaniklerini geliştirerek oyunculara daha etkileyici ve derin hikâyeler anlattılar. 1980'ler ve 1990'lar, video oyunlarının anlatı açısından daha çeşitli ve zengin hale geldiği dönemlerdi. Bu yıllarda, farklı karakterleri kontrol etme, farklı senaryolarla karşılaşma ve kendi seçimlerini yapma gibi imkanlar sunan rol yapma oyunları (RPG), strateji oyunları, simülasyon oyunları ve aksiyon oyunları gibi türler ortaya çıktı. Bir diğer deyişle, video oyunları sadece oyun oynamakla sınırlı değildir, aynı zamanda dijital bir öykü anlatım aracı olarak da kullanılabilirler. Özellikle mitoloji doğrudan veya dolaylı olarak sıklıkla video oyunlarına konu olmaktadır. Video oyunları, mitolojik hikâyeleri farklı bir bakış açısıyla yeniden şekillendirerek hem eğlenceli hem de öğretici sanat eserleri-

ne dönüştürebilirler. Bu, oyunların geniş anlatım olanakları sayesinde mümkün olmaktadır.

Video oyunları, hikâye anlatmak için tasarlanmamış olabilir ve bazıları bu konuda eksiklikler içerebilir. Ancak, bazı oyunlar, diğer hikâye anlatım formatlarındaki gibi, başarısız olabilir ve bu normal karşılanmalıdır. Bazı video oyunları ise, derin ve önemli hikâyeler anlatmak için kullanılan bir dijital hikâye anlatımı platformudur. Edebiyat çalışması genellikle hikâye anlatıcılığına odaklanırken, bu odaklanma tek odaklıdır ve insan deneyimleri hakkında kültürlerarası bir zenginlik sunar. Bu deneyimler, mağara resimlerinden başlayarak, sözlü hikâye anlatım geleneğinden dijital hikâye anlatımına kadar uzanan bir yörüngede ele alınmış, sunulmuş, tartışılmış ve paylaşılmıştır (Green, 2018: 6).

Video oyunları, birçok farklı türde hikâyeler anlatmak için ideal bir platform olsa da, etkileşimli doğaları nedeniyle kitap ve film gibi geleneksel medya biçimlerinden ayrılırlar. Etkileşimli hikâyelerin kendine özgü zorlukları vardır. Oyun yazarları, hikâye ve oyun arasındaki dengeyi sağlamanın yanı sıra, hikâyenin oyuncu tarafından en azından belli bir ölçüde kontrol edildiği durumlarda ilerleyişin nasıl yönetileceği gibi birçok faktörü de hesaba katmak zorundadırlar (Lebowitz ve Klug, 2011: 5).

Mitolojik hikâyelerin temel alındığı oyunlarda daha çok Yunan ve İskandinav mitolojilerinin ağırlıkta olduğu söylenebilir. Özellikle en çok işlenen ve gönderme yapılan mitoloji Yunan mitolojisidir ki bu durum sinema alanında da benzer şekildedir. Video oyunlarındaki mitolojik anlatımlarda hikâyeleri doğrudan ele almaktan ziyade onlara yorum katıldığı göze çarpmaktadır, metinlere birebir bağlı kalınmaz. Örneğin, son zamanların en popüler video oyunlarından biri olan Sony'nin Santa Monica stüdyosuna ait *God of War* (Savaş Tanrısı)'da karakterler üzerinden Yunan mitolojisine yapımcılar tarafından yorum katılmıştır. Toplam sekiz oyunluk bir seriden oluşan oyunun başkarakteri Kratos'tur. Titan Pallas ve su perisi Styx'in oğlu olan Kratos, Yunancada güç anlamına gelir ve gücün kişileştirilmiş bir tasviridir, yarı tanrıdır. Kardeşlerinin ise Nike (Zafer), Bia (Kuvvet) ve Zelus (Heves, gayret)'tur. Kratos ile kardeşleri, Zeus'un hizmetkârı ve koruyucularıdır. Kratos Yunan mitolojisinde insanlara ateşi veren Prometheus'un yüksek bir kayaya zincirlenerek cezasının uygulanması görevini kardeşi Bia ile gerçekleştirmiştir (Daly, 2009: 38). Kratos Yunan mitolojisinde bu şekilde yer almasına rağmen oyunda farklı şekilde yansıtılmıştır. Kratos bu seride Zeus'un oğlu ve Spartalı bir komutan olarak resmedilmiştir. İlk altı oyunda Yunan mitolojisi temelinde bir hikâye oluşturulmuştur.



Görsel 5: God of War 3 Kratos konsept çizimi.

2018 yılında çıkan God of War'un devam oyununda hikâye yeni bir yola girer ve Kratos'un serüveni İskandinav diyarında devam ettirilir. Bu yeni hikâyede oğlu Atreus ile beraber yeni bir maceraya başlar. Üstte belirtildiği gibi önceki altı oyunluk seride Yunan mitolojisi temel alınmış iken, yeni seride İskandinav mitolojisi temel alınmıştır.



Görsel 6: God of War (2018)'dan bir sahne.

Tüm bu özelliklerin yanında God of War için bu güne kadar yapılmış en yüksek bütçeli ve ses getiren mitoloji temalı video oyunu olduğu söylenebilir.

Bir diğer Yunan mitolojisi temalı video oyunu, yapımcılığını Ubisoft firmasının üstlendiği Immortals Fenyx Rising'dir. Bu oyunda da yorumlanmış Yunan mitolojisi karşımıza çıkmaktadır. Oyunun dünyası daha masalsi ve karikatürize biçimde tasarlanmıştır. Oyunun hikâyesi temel olarak Zeus tarafından bir dağın altına hapsedilen Typhon isimli canavarın etrafında dönmektedir. Typhon uzun bir aradan sonra hapsedildiği yerden kaçıyor ve tanrıların güçlerini çalarak intikamını alıyor. Oyunun ana karakteri yarı tanrı genç bir kadın olan Fenyx, Typhon'u yenmek ve tanrılara gücünü geri kazandırmak için maceraya başlıyor. Zeus'un Typhon isimli ölümcül yaratık ile mücadelesi, Prometheus ile diyalogu ve diğer tanrılar arasında gelişen olaylar oyunun kurgusu içerisinde yerini almaktadır.



Görsel 7: Immortals Fenyx Rising'den bir sahne

Tanrı Zeus ve titan Prometheus dışında diğer tanrılar; Athena, Hermes, Hephaistos, Ares ve Aphrodite oyunun hikâye akışında yer almaktadır.



Görsel 8: *Immortals Fenyx Rising*'de Zeus

Anlatım olarak en ilgi çekici oyunlardan bir diğeri, ilki 2014 yılında piyasaya çıkan *Banner Saga* isimli oyun serisidir. Oyunda Viking efsaneleri temel alınarak bir hikâye oluşturulmuştur.



Görsel 9: *Banner Saga* oyunundan bir sahne.



Görsel 10: Banner Saga oyunundan bir sahne.

Bu oyunların haricinde mitolojik hikâyeleri temel alan oyunlar; *Age of Mythology*, *Titan Quest*, *Hades*, *Okami*, *Zeus: Master of Olympus*, *Apotheon* ve *Assassin's Creed* serisinden *Valhalla*, *Origins*, *Odyssey* oyunlarıdır. Bunların arasında Japon mitolojisini temel alan *Okami*, *Assassin's Creed* serisinden Mısır mitolojisini temel alan *Origins* ve İskandinav mitolojisini temel alan *Valhalla* haricinde burada bahsi geçen diğer oyunlar Yunan mitolojisini konu almaktadır. *Age of Mythology* oyununda ise Yunan mitolojisi haricinde; Mısır, İskandinav ve Çin mitolojilerine yer verilmiştir. Ek olarak, piksel sanatı ile oluşturulmuş bir oyun olan *URUZ: Er Kişinin Geri Dönüşü*, Türk mitolojisinde önemli bir yeri olan Dede Korkut masallarını konu almaktadır.



Görsel 11: URUZ: Er Kişinin Geri Dönüşü oyunundan oyun içi bir görsel.

Önümüzdeki dönemlerde video oyun dünyasında hâlihazırda bulunan ve gelişimini sürdüren teknolojilerle birlikte hikâye anlatımları farklı boyutlara taşınabilir. Sanal gerçeklik ortamı için yapılan oyunların sayısı artabilir ve yaygınlaşabilir. Bunun yanında, video oyunlarının Metaverse evrenine taşınması ve burada denenmesi söz konusu olabilir. Mitolojik hikâyeler özelinde değerlendirilecek olursa, hem sanatsal hem de teknolojik açıdan farklı anlatımlarla karşılaşılacağı öngörülebilir.

Sonuç

Çalışma kapsamında video oyun sanatından bahsedilmiş ve mitoloji temalı video oyunlarında hikâye anlatımı üzerinden bir değerlendirmede bulunulmuştur. Aynı zamanda sanat ve mitoloji etkileşiminin video oyunlarında tezahürüne değinilmiştir. Mitolojik hikâyeleri temel alan video oyunlarının bazılarında kısaca bahsedilmiş, bazılarının ise yalnızca isimlerine yer verilmiştir. Video oyunlarında, 1970'lerin sonundan itibaren hikâye anlatımı önemli bir hale gelmiştir. Bugün gelinen noktada ise video oyunlarında anlatım, gelişen teknolojilerle birlikte sinematik seviyelere ulaşmıştır. Mitolojik hikâyeler tıpkı sinemada olduğu gibi video oyunlarında da genellikle yorum katılarak veya zaman zaman birbirine karıştırılarak işlenmektedir. Sinemadan farklı olarak video oyunlarında farklı sanat stilleri ile hikâyeler yansıtılmaktadır. Video oyunlarının tamamen bilgisayar ortamında geliştirilmesi hem sanat hem de teknik olarak daha esnek bir üretim ortamı sunmaktadır. Video oyunlarının mitolojik hikâyeleri göz alıcı görsel tasarımlar ve yorumlarla sunmasının yanında, yer verilen bilgiler ve referanslar ile öğrenmeye de katkısının bulunduğu söylenebilir. Bir hikâyeyi oynarken hem eğlenme hem de öğrenme bir arada gerçekleşmektedir. Bu yüzden mitolojik ve tarihi konuları işleyen video oyunları, öğretici yanı da bulunan eğlence ürünleri olarak değerlendirilebilir, fakat öğretici yanı bütün oyunlar için geçerli değildir. Çalışmanın son kısmında, video oyunlarının sanal gerçeklik (VR) teknolojisinde daha fazla yer bulmaya başlaması, olası bir Metaverse evreni buluşması ve oluşacak farklı hikâye anlatımları ile ilgili öngörülerde de bulunulmuştur.

KAYNAKÇA

Clarke, A. ve Mitchell, G. (Editörler). (2014) Videogames and Art. UK: Intellect

Daly, K.N. (2009). Greek and Roman Mythology A to Z. USA: Chelsea House Publishers

Green, A.M. (2018). Storytelling in Video Games The Art of the Digital Narrative. USA: McFarland & Company, Inc.

Lebowitz, J., Klug, C. (2011). Interactive Storytelling for Video Games: A Player-centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories. USA: Focal Press

Moss, C. (2018). Classifying Videogames as Art and Why It Matters Now. UK:Oxford Brookes University

Tanivor, G. (2009). The Art of Videogames. USA: Wiley-Blackwell

İNTERNET KAYNAKLARI

İnternet: Jewell, C. (August, 2012). Video Games: 21st Century Art. https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2012/04/article_0003.html adresinden 3 Ocak 2023 tarihinde alınmıştır.

GÖRSEL KAYNAKLARI

Görsel 1: Burnett, R. (2018). İmgeler Nasıl Düşünür?. İstanbul: Metis Yayıncılık

Görsel 2: <https://www.heypoorplayer.com/2016/04/22/the-witcher-3-blood-and-wines-screens-showcase-a-vibrant-and-dangerous-world/> adresinden 7 Ocak 2023'de alınmıştır.

Görsel 3: https://cdn.prime1studio.com/media/catalog/product/cache/1/pls_cropped_image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/p/m/pmw3-10dx_cropped.jpg adresinden 10 Ocak 2023'de alınmıştır.

Görsel 4: <https://www.xzone.cz/kniha-the-art-of-dishonored-2> adresinden 10 Mayıs 2023'de alınmıştır.

Görsel 5: <https://www.gadgets360.com/games/reviews/god-of-war-iii-remastered-review-great-for-newcomers-but-not-worth-revisiting-717470> adresinden 10 Ocak 2023'de alınmıştır.

Görsel 6: <https://mashable.com/article/god-of-war-fatherhood-patriarchy-destruction-male-power-fantasy> adresinden 10 Ocak 2023'de alınmıştır.

Görsel 7: <https://www.heypoorplayer.com/2020/11/17/immortals-fenyx-rising-showcases-post-launch-plan/> adresinden 12 Ocak 2023'de alınmıştır.

Görsel 8: <https://tr.pinterest.com/pin/367747125829773001/> adresinden 12 Ocak 2023'de alınmıştır.

Görsel 9: <https://bannersaga.com/media/> adresinden 17 Ocak 2023'de alınmıştır.

Görsel 10: <https://bannersaga.com/media/> adresinden 17 Ocak 2023'de alınmıştır.

Görsel 11: <https://www.merlininkazani.com/uruz-er-kisinin-geri-donusu-inceleme-inceleme-113110> adresinden 10 Mayıs 2023'de alınmıştır.