

ETKİLEŞİMLİ ÖYKÜLEMEDE İZLEYİCİ PERSPEKTİFİ VE GÖRSEL TASARIM İLE DESTEKLENEN ANLATI*

VIEWER PERSPECTIVE IN INTERACTIVE STORYTELLING, AND NARRATIVE AIDED BY VISUAL DESIGN

Kaan Kaya**

Öz

İnsan bilincinin doğuşundan bu yana hayatın bir parçası olan öykülere gelişen teknoloji ile yeni bir bakış açısı kazandırılmıştır. Video oyunları ve etkileşimli kurgu yapıtları ile izleyiciye sunulan etkileşimli öyküler, izleyicinin deneyimlediği öyküde pasif bir gözlemci olduğu geleneksel anlatıların aksine, aktif bir rol vererek onu öykü dokusunun temel bir parçası haline getirmektedir. Tasarımcının ve izleyicinin birlikte şekillendirdiği bu anlatılar sonsuz deneyim potansiyeline sahiptir. Ancak etkileşimli bir medyada kurgulanan anlatının kararlı ilerleyebilmesi için izleyici perspektifinin yönlendirilebilmesi kritik önem taşımaktadır ve diğer görsel anlatı türlerinde yer alan kontrol metotları etkileşimli öyküleme yapısı için çoğu zaman yetersizdir. İzleyiciye dayatılabilecek sabit ve önceden kurgulanmış bir perspektif, etkileşimli öykülemenin sunduğu en temel özellik olan kapsayıcılık kavramını olumsuz etkileyebilmektedir. Bu nedenle etkileşimli öykülemenin farklı görsel anlatı yapısı izleyici perspektifinin yönlendirilebilmesi için yaratıcı çözümler gerektirmektedir. Etkileşimli öykülemede kapsayıcılık algısını bozmadan izleyici perspektifini yönlendirmek amacıyla geliştirilmiş çözümlerin incelendiği bu çalışmada, görsel tasarımın anlatı yapısı üzerindeki etkileri örnekler ile irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Etkileşimli Öyküleme, Video Oyunları, Perspektif, Görsel Tasarım, Anlatı.

Abstract

Since the dawn of human consciousness, technology has brought a fresh perspective to the stories that have always been part of life. Interactive stories, found in video games and interactive fiction, offer viewers an active role in the story they experience, unlike traditional narratives where they are passive observers. These stories, co-shaped by designers and viewers, hold limitless experience potential. However, guiding the viewer's perspective in interactive media is crucial for a coherent narrative progression, and the control methods used in other visual narrative genres often fall short in interactive storytelling. Imposing a fixed, pre-determined perspective on viewers may disrupt the fundamental immersive concept of interactive experiences. Therefore, unique narrative structure of interactive storytelling requires creative solutions to direct the viewer's perspective. This study examines solutions developed to guide the viewer's perspective without disrupting the sense of immersion and explores the impact of visual design on narrative structure through examples.

Keywords: Interactive Storytelling, Video Games, Perspective, Visual Design, Narrative.

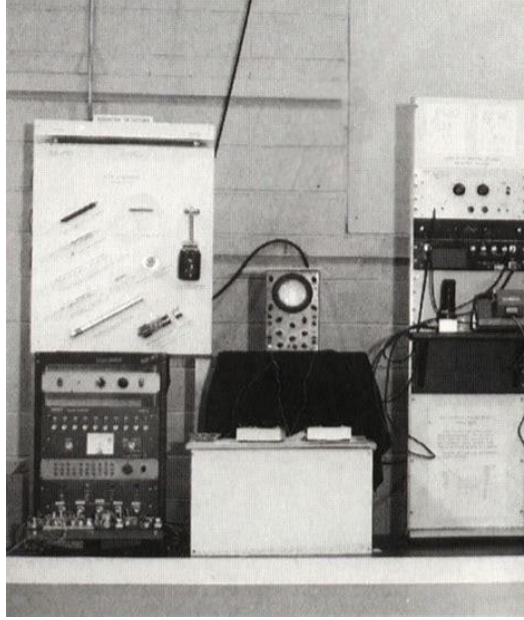
Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 13.09.2023 – Kabul tarihi: 27.10.2023

*Bu çalışma Kaan Kaya tarafından 2023 yılında Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Ana Sanat Dalı'nda Doç. Dr. Müge Burcu Şen danışmanlığında hazırlanan "Sanal Gerçeklik Ortamında Etkileşimli Öyküleme ve İllüstrasyon Uygulamaları" başlıklı sanatta yeterlik tezinden yararlanılarak hazırlanmıştır.

**Araştırma Görevlisi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, kaangsf@gmail.com, <http://orcid.org/0000-0003-4278-7844>, Çanakkale/TÜRKİYE.

1. Giriş

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında elektronik teknolojisinde yapılan atılımlar devrimsel gelişimlere imkân tanıyarak bilişim çağının kapılarını açmıştır. Yüzyılı aşkın süredir kavramsal çalışmaları süren bilgisayar sistemleri, 1947 yılında William Shockley, John Bardeen ve Walter Brattain'ın insanlık tarihindeki en önemli buluşlardan biri olan transistörü icat etmesiyle sonunda gerçeklik kazanmıştır (Gaudin, 2007). Yıllar içerisinde hızla gelişen bilgisayar teknolojisi, yeni fikirler ve yaratıcı çözümler ile harmanlanarak zamanla yeni bir medyanın da doğmasına olanak tanımış ve daha önce benzeri görülmemiş etkileşimli bir öyküleme metodunun yaratılmasını mümkün kılmıştır.



Görsel 1. Tennis for Two, William Alfred Higinbotham, 1958, Brookhaven National Laboratory, ABD.

Temeli izleyici etkileşimine dayanan video oyunları ve etkileşimli kurgular, geleneksel öyküleme yöntemleri ile ulaşılması mümkün olmayan bir dinamiğe sahiptir. Bilinen ilk örneklerine 1950'li yıllarda rastlanan video oyun konseptine ilk dönemlerde özel sistemler üzerinde çalışan kavramsal tanıtım ve eğitim potansiyeli üzerinden yaklaşılmıştır (Smith, 2014). Bu sistemlerden biri olan Donner Model 30 analog bilgisayarın rüzgâr direncini simüle edebildiğini fark eden Amerikan fizikçi William Alfred Higinbotham, 1958 yılında cihazın bu kapasitesini kullanarak Tennis for Two ismini verdiği ilk video oyununu geliştirmiştir (Görsel 1)

(Donovan, 2010:16). Kenardan bakılan bir tenis kortunu gösteren oyun osiloskop ile görüntülenmektedir. Akademik arayışların aksine yalnızca eğlence amaçlı geliştirilmiş olan oyun, Brookhaven Ulusal Laboratuvarları'nın yıllık halka açık sergisinde izleyicilere sunulmuştur. Üç günlük sergi süresince özellikle genç nüfus tarafından büyük ilgi gören (Higinbotham, 1976) bu sistem, kısa sürede devasa kitleleri peşinden sürükleyecek bir eğlence platformuna atılan ilk adımdır.

Bilgisayar sistemlerinin prototip laboratuvar cihazlarından çıkıp kitlelerin erişebileceği aygıtlar olarak yerini alması, video oyunlarının da kavramsallıktan kurtularak yeni bir eğlence kaynağı haline gelmesine olanak tanımıştır. İzleyici etkileşimi temeli üzerine inşa edilen platformun ilk örnekleri siyah-beyaz piksel veya vektör tabanlı grafiklerden oluşan basit döngüler ve mekanikler üzerine kurulu, arcade ismi verilen cihazlarda çalışan video oyunları ile kitlelere sunulmuştur. Her ne kadar daha önce eşi benzeri görülmemiş bir deneyim barındırsa da bu oyunlar detaylı bir öykü ve anlatı yapısı içermemektedir. Neticede bu dönemde yalnızca belli başlı şirketler tarafından kapalı sistemlere yönelik yapıtlar geliştirilmektedir ve bu oyunların kısa, kolay anlaşılır bir oyun döngüsü üzerine kurulması hem mevcut teknolojinin sınırlılıkları hem de sistemlerin maddi başarısı açısından daha uygulanabilir bir girişimdir. Ancak arcade sistemlerinin hızla artan başarısı ve alana yönelik teknolojinin kararlı ilerleyişi, birçok şirketin bu yeni oluşan pazara ilgi göstermesini sağlamış (Chikhani, 2015) ve kısa sürede tüketicinin erişebileceği cihazların geliştirilmesini de mümkün kılmıştır. Sektördeki bu değişimler video oyun platformunun daha geniş bir kullanıcı ve üretici kitlesine ulaşmasına imkân tanıyarak serbest geliştiricilerin de yaratıcı fikirlerini sergileyebilecekleri yeni bir medyanın doğmasını sağlamıştır.

2. Video Oyunlarının Gelişimi ve Etkileşimli Öykülemenin Doğuşu

Keyifli zaman geçirmek için kullanılan basit oyunlardan oluşan bu platformun farklı bir ışık altında izlenmeye başlanmasına neden olan yapıt, ilk kez video oyununda anlatı kullanan ve etkileşimli kurgunun bilinen ilk örneği olan, Will Crowther tarafından 1976 yılında geliştirilen Adventure isimli oyundur (Görsel 2) (Buckler, 2013). Colossal Cave Adventure ismiyle de bilinen oyun PDP-10 bilgisayar sistemi için geliştirilmiştir ve alışlagelmiş grafik öğelerden oluşan video oyunlarının aksine tamamen yazı tabanlıdır. Oyunda izleyici, hazine ve altınla dolu olduğu söylenen gizemli bir mağara sistemini keşfetmeli, hazineleri elde etmek ve mağaradan çıkmak

için oyun süresince bulduğu nesnelere kullanarak karşılaştığı bulmacaları çözmelidir. Oyun sürecinde anlatıcı rolünü bilgisayar üstlenir ve izleyicinin verdiği komutlar üzerinden ilerleyen öyküyü ona betimler. Benzerine rastlanmamış bir oyun döngüsü sunan Adventure'ın büyük başarısı, video oyunlarında etkileşimli kurgunun taşlarını döşeyerek, daha sonra macera oyunları olarak adlandırılacak bir eğlence türü için sıfır noktası haline gelmiştir (Phillips, 2022).



Görsel 2. Adventure/Colossal Cave Adventure, Will Crowther, 1976, ABD.

Teknolojik atılımlar ile birlikte gelişen video oyun sistemlerinin zamanla kazandığı donanım gücü ve teknik yenilikler, geliştiricilerin yaratabilecekleri sanal dünyaların da kapsamını genişletmeye devam etmiştir. Daha fazla veri barındırabilen depolama sistemleri, görsel deneyimi artıran kapsayıcı grafik arayüzler, atmosferi destekleyen kapsamlı ses efektleri ve eğlenceli oyun mekanikleri ile her nesilde farklı ilerlemeler kateden video oyun sektörü, her geçen gün yeni olanaklar ve kabiliyetler kazanarak anlatıcılar için sürekli gelişen bir öyküleme platformuna dönüşmektedir. Teknik altyapısı gelişen sistemlerin sunduğu imkanlar daha kapsayıcı öykü dünyalarının yaratılmasını mümkün kılmakta, etkileşimle dokunan anlatılar izleyicilere tanıdığı serbestlik ile özgün deneyimler sunmaktadır. Ancak izleyiciye sunulan serbestliğin artması anlatı yapısının korunması ve öykünün kararlı ilerleyişi için yeni zorluklar da yaratmaktadır.

3. Video Oyunlarında Öyküleme ve İzleyici Perspektifi

Anlatı ve etkileşim unsurlarının video oyunlarında yer bulması, eğlence sektöründe adeta devrim yaratarak izleyicilere daha önce hiçbir platformda karşılaşmadıkları bir deneyim türü sunmaktadır. Kapsayıcı dünyaları ve sürükleyici öyküleri etkileşim olanaklarıyla harmanlayan video oyunları, kitleleri peşinden sürükleyerek kısa sürede sektörün en çok ilgi gören dalı haline gelmiştir (Bare, 2020). Ancak izleyiciye bu denli özgürlük ve keşif olanağı sunan bu medyada öykü bütünlüğünü koruyan bir anlatı yapısının oluşturulması birçok zorluk da içermektedir.

Video temelli tüm görsel medyalarda önceden planlanmış kurgu ve kompozisyon ile izleyici perspektifi kontrol edilebilmekte, böylece olaylar zinciri istikrarlı bir şekilde ilerletilebilmektedir. Kadraja hükmeden görüntü yönetmeni, izleyicinin ilgisini kritik unsurlara sabitleyebilmekte ve öykü parçacıklarının akışını istediği gibi planlayarak anlatı kararlılığını koruyabilmektedir. Ancak çoğu video oyununda ana kamera izleyici kontrolündedir. Serbest bir perspektiften oyun dünyasının izlenebilmesi temsilciliği ve kapsayıcılığı büyük ölçüde artırmasına karşın, kadraji önceden belirlenemeyen kameranın bir anlatı mekanizması olarak başarılı kullanımı imkânsız gibidir. Görsel bir medyada anlatının en temel parçalarını oluşturan kadraj ve kompozisyonun kontrolünün kaybedilmesi, olaylar zincirinin etkin bir şekilde izleyiciye aktarılabilmesi için geliştiricileri yaratıcı çözümler üretmeye zorlamaktadır.

Bu çözümlerin en sık başvurulanı cutscene veya cinematic olarak adlandırılan ara sahne kullanımıdır. Önceden kurgulanmış bu sahnelerde izleyici kontrolüne kısa süreli ara verilerek öykünün kritik parçalarını gösteren olaylar bütünü izleyiciye aktarılır. Öyküdeki kilit noktaların planlı bir zaman çizgisinde deneyimlenmesine olanak tanıyan bu yöntem anlatı bütünlüğü açısından başarılı olsa da izleyici temsilciliğini ve kapsayıcılık algısını olumsuz etkileyebilmektedir (Perron, 2004:7). Serbestlik illüzyonunu bozarak izleyiciye önceden planlanmış bir kurgunun içinde bulunduğunu hatırlatan ara sahneler, çoğu zaman izleyicinin seçim kabiliyetini de elinden alarak öyküyü beklediğinden farklı bir yöne ilerletebilmektedir. Bu uygulamanın genel deneyimi olumsuz etkileyebilen ve en sık karşılaşılan örneklerinden biri olarak, kabiliyetli bir izleyicinin kazanmak üzere olduğu bir mücadeleyi ara sahnede kaybettiğini seyretmesi gösterilebilir (Stahlke ve Babaei, 2022:161).

Ara sahne uygulamasına benzer şekilde önceden kurgulanmış olaylar bütününün izleyiciye aktarıldığı, ancak bu süreçte izleyici kontrolüne müdahale edilmeyen bir anlatı çözümü de mevcuttur. Senaryolu sekans olarak adlandırılabilir bu yöntemde, oyun dünyasına yerleştirilen tetikleyici bölgelere izleyicinin ulaşması sonucu devreye giren ve öyküyü gerçek zamanlı olarak etkileyen olaylar zincirine oyun karakterleri ve izleyici dinamik tepkiler verebilmektedir. Kurgulanmış olmasına rağmen serbestlik algısına müdahale etmeyen bu anlatı mekaniği, Valve ve Activision gibi şirketlerin geliştirdiği yüksek bütçeli aksiyon oyunlarında görülen başarılı bir çözümdür (Bitmob, 2010).

Ancak açık dünya konsepti ile geliştirilen veya uzamsal algının daha derin yansıtılması amaçlanan oyunlarda izleyici serbestliği, doğrusal anlatı ile geliştirilen oyunlara kıyasla daha fazla olduğundan, bu gibi uygulamalar oyun mekanikleriyle örtüşmeyebilmektedir. Bu problemin üstesinden gelmek için bazı geliştiriciler izleyiciye müdahale etmeden yol gösteren, görsel ve sezgisel tasarım öğelerini kullanan çözümlere başvurmaktadır.

4. Görsel ve Sezgisel Tasarım Öğelerinin İzleyici Perspektifi ve Anlatı Üzerindeki Etkileri

Doğrusal olmayan anlatı üzerinden ilerleyen bazı açık dünya ve yarı açık dünya oyunlarında, öykü parçacıklarının izleyiciye aktarılması veya izleyici perspektifine yön verebilmek amaçlarıyla geliştiriciler, tasarım elementlerini kullanan yaratıcı çözümler üretmektedir. Açık dünya oyunlarının mekanikleri serbestlik ve keşif olguları üzerine kuruludur (Misch, 2023) ve bu çerçevede geliştirilen bir yapıtı sürekli ara sahneler ve açıklamalar ile boğmak olumsuz bir deneyim yaratabilmektedir. Her ne kadar derinlemesine işlenmiş zengin bir öyküye sahip Red Dead Redemption II, Death Stranding ve Metal Gear Solid 5: Phantom Pain gibi bazı açık dünya oyunları, içerdiği ara sahnelerin fazlalığı nedeniyle oyundan çok etkileşimli kurgu alanına yaklaşmakla eleştirilse de (Adams, 2019), bu istisnai oyunların öykü öncelikli geliştirilmiş yapıtlar olduğunun bilincinde olan ve bu tarz deneyimleri tercih eden izleyiciler tarafından büyük beğeni görmüştür (Beren, 2023). Dahası, bu oyunlar izleyicinin kendi temposunda keşfedebileceği devasa genişlikte bir dünyaya, oyun mekaniklerine ve öykü parçacıklarına da sahip olduğundan, ana öykünün ilerletilebilmesi için başvurulan yöntemler genel deneyimi olumsuzlaştırmamıştır.

Neredeyse tüm açık dünya ve yarı açık dünya oyunlarında, izleyicinin ilgi göstermesi amaçlanan bölgeleri ve elementleri arka plan karmaşasından ayıran belirleyici işaretler yer bulmaktadır. İlgi çekici nokta veya görev işaretçisi gibi belirtici unsurlar, izleyicinin oyun dünyası içinde kaybolup öyküyü takip edememesinin önüne geçmek için kullanılmaktadır. İzleyicinin kadrajında yer alabilen basit yönlendirme okları, yazı, pusula veya harita arayüzleriyle sunulan bu yönlendirme elementleri kullanışlı ve basit bir çözüm olmakla birlikte, aşırı kullanımı gereksiz kalabalığa sebep olarak kapsayıcı deneyimi olumsuz etkileyebilmektedir (Görsel 3) (Norrman, 2020:55).



Görsel 3. Kalabalık arayüz tasarımı, Horizon: Zero Dawn, 2017, Guerrilla Games, Amsterdam.

Kapsayıcılık ve keşif algısını daha derin işlemek isteyen geliştiriciler yapıtlarında bu mekanikleri devre dışı bırakabilen gerçekçi oyun modlarına yer verebilmekte veya bu elementleri tamamen oyundan çıkararak izleyicinin oyun dünyasına daha fazla ilgi göstermesini amaçlayabilmektedir. Örneğin, 2002 yılında Bethesda Softworks tarafından geliştirilen açık dünya rol yapma oyunu The Elder Scrolls III: Morrowind, görev işaretçisi gibi elementlere yerilmeyen bir yapıttır. İzleyici, öykü akışını ilerletmek ve aldığı görevleri yapabilmek için karşılaştığı karakterleri dinlemeli, oyun dünyasında bulunan yazılı kaynakları okumalı veya ziyaret ettiği yerleşim bölgelerindeki sosyal alanlarda etkileşime geçerek olaylar zincirini kendisi keşfetmeli, böylece öykü yapısında daha aktif bir rol oynamalıdır. Her ne kadar bu yöntem rol yapma oyunlarında gerçekçiliğe önem veren oyuncular tarafından beğeniyle karşılansa da, daha sıradan oyunculara karşı oluşturduğu bariyer nedeniyle olumsuz tepkiler de almıştır (Tu, 2022).



Görsel 4. Gizlenebilen sade arayüz tasarımı, Elden Ring, 2022, FromSoftware, Japonya.

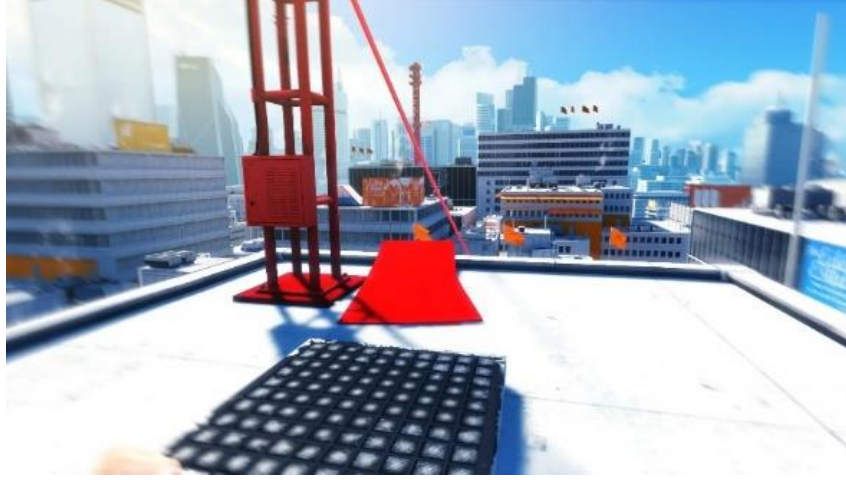
Son yılların en başarılı açık dünya aksiyon rol yapma oyunlarından biri olan, FromSoftware tarafından geliştirilen Elden Ring, irfan altyapısını oyun dünyasının içine derinlemesine gömen başka bir yapıttır. İzleyiciyi ana öyküye belli belirsiz yönlendiren lütuf alanları dışında görev işaretçileri ve yol göstericilerin yer almadığı oyunda (Görsel 4), izleyici ziyaret etmesi gereken bölgeleri kendi keşfetmeli ve dahası olaylar zincirinin ilerleyişini de kendi çözümlmelidir. İzleyiciye öykü hakkında az veya gizemli bilgiler aktaran oyunun karmaşık anlatı yapısı birçok eleştiri alsa da (Faulkner, 2022), gizemli öykülerin içinde kaybolmayı seven izleyiciler tarafından didik didik incelenmiş, öykü parçacıklarını derleyen oyun dışı arşivlerin ve kılavuzların oluşturulmasına yol açmıştır.

İzleyicinin takip etmesi gereken yolu işaretçiler ve bilgi bombardımanı ile sunmayı abartı bulan, ancak onu tamamen kendi başına bırakmayı da uygun görmeyen bazı geliştiriciler ise, tasarım öğelerini ve oyun estetiğini yönlendirme amaçlı kullanan yaratıcı çözümler üreterek bu mekanikleri oyun dünyasını destekleyen kapsayıcı elementlere dönüştürmektedir. Bu girişimlerin farklı türlerdeki yapıtlarından bazıları alt başlıklarda örneklenmiştir.

4.1. Mirror's Edge Örneği

2008 yılında Electronic Arts tarafından geliştirilen Mirror's Edge, birinci kişi görüşünden izlenen aksiyon-macera türünde bir platform oyunudur. Oyun mekanikleri parkour sporu üzerine kuruludur. Oyun süresince izleyici, yakın gelecekteki bir şehirde baskın hükümet gözetiminden

kaçarak çeşitli görevler yapan yer altı parkour kuryesi Faith Connors'ın öyküsünü deneyimlemektedir. Kontrollü düzen ve ileri teknoloji ile şekillenmiş şehir yapısını yansıtan oyun dünyası renklerden uzak, steril bir estetiğe sahiptir. Ancak izleyicinin takip etmesi gereken platformlar ve etkileşime geçebileceği elementler sade şehir estetiğine karşıtlık oluşturan canlı renkler ile vurgulanmıştır.



Görsel 5. Koşucu görüşü, Mirror's Edge, 2008, DICE, Stokholm.

Koşucu görüşü olarak adlandırılan ve oyun irfanı içerisinde gerekçeleri izleyiciye aktarılan renk uygulaması (Görsel 5) hem oyun mekaniği, hem de estetik algıyı tamamlayan bir öge olarak oyun dünyasını desteklemektedir. Yapısı gereği yüksek hızda ilerleyen oyunda izleyicinin algı ve tepki süresi kısıtlı oluğu için, bu kontrast uygulaması kolay anlaşılabilirlik ve takip edilebilirlik yaratmakta, böylece izleyiciye hem kazandığı ataleti korumasını sağlayan hem de kapsayıcılığı destekleyen başarılı bir görsel yönlendirme tasarımı sunulmaktadır (Bunting, 2020).

4.2. Ghost of Tsushima Örneği

2020 yılında Sucker Punch Productions tarafından aksiyon-macera türünde geliştirilen Ghost of Tsushima, izleyiciye keşfedebileceği geniş bir açık dünya sunmaktadır. Oyun sürecinde izleyici, Japonya'nın ilk Moğol istilasını sırasında Tsushima Adası'nı koruma görevindeki bir samuray olan Jin Sakai'nin serüvenine yön vermektedir.



Görsel 6. Kılavuz Rüzgâr Sistemi, Ghost of Tsushima, 2020, Sucker Punch Productions, ABD.

Anlatı yapısını ara sahneler ve karakter diyalogları ile ilerleten öyküde izleyici, oyun dünyasında karşılaştığı karakterlerden aldığı çeşitli görevleri yerine getirebilmektedir. İzleyicinin keşfiyle açılan oyun haritasında görev bölgeleri belirtilmektedir, ancak işaretçi sistemi için farklı bir çözüm kullanılmıştır. Kılavuz rüzgârı olarak adlandırılan sistem ile oyun dünyasının bir parçası olan rüzgâr mekaniği (Görsel 6), izleyiciyi görev bölgelerine yönlendirebilmekte veya ilgi çekici noktaları keşfedebilmesi için ona ip ucu verebilmektedir. Oyuncular tarafından beğeniyle karşılanan Ghost of Tsushima'nın sanat stili, oyun dünyası ve ustaca geliştirilmiş kılavuz rüzgâr mekaniği (Zehri, 2023), izleyici perspektifini başarıyla destekleyen kapsayıcı bir çözümlenme örneğidir.

4.3. Journey Örneği

Journey, 2012 yılında bağımsız geliştirici Thatgamecompany tarafından macera oyunu olarak geliştirilmiş bir yapıttır. Uçsuz bucaksız bir çölde isimsiz bir karakterin kontrolünde kendini bulan izleyicinin uzaklarda beliren gizemli, ışık saçan büyük bir dağa ulaşma serüvenini konu alan oyunda diyalog ve açıklayıcı yazılı metin yer almamaktadır. Tüm oyun mekanikleri ve öykü elementleri izleyiciye önemi vurgulayan görsel tasarım, kompozisyon ve kamera açıları ile aktarılmaktadır.



Görsel 7. Giriş sahnesi, Journey, 2012, Thatgamecompany, ABD.

Oyunun ilk sahnesinden itibaren görsel ipuçları ile önemi yansıtılan hedef (Görsel 7), serüvenin büyük kısmında kompozisyonun merkezinde yer almaktadır. Yanlış bir yöne gittiğinde şiddetli rüzgâr ile geri döndürülen izleyici, öykü sürecinde aynı serüveni deneyimleyen başka oyuncular ile karşılaşabilmekte (Görsel 8) ve yolculuğunu bir süre birlikte ilerletebilmektedir. Birbirlerini tanımayan ve iletişim kuramayan iki kişinin paylaştıkları tek şeyin ortak serüvenleri olduğu bu oyun mekaniği, çoklu oyunculu yapıtlarda karşılaşılmayan bir uygulama olmasına rağmen oyuncular tarafından beğeniyle karşılanan benzersiz bir deneyimdir (Sliva, 2020).



Görsel 8. Çoklu Oyuncu Uygulaması, Journey, 2012, Thatgamecompany, ABD.

Öykü süresince öykünün ve farklı oyun mekaniklerinin tasarım öğeleri, çevresel sesler, kompozisyon ve sanat dili ile izleyiciye aktarıldığı yapıt, estetik algısı ve sunduğu duygusal deneyim ile kısa sürede izleyicilerin beğenisini toplayarak birçok ödüle layık görülmüştür (Wyatt, 2013).

5. Sonuç

Video oyunları, öyküleme ve anlatı yapısı ile diğer görsel anlatı medyalarından önemli farklılıklar göstermektedir. İzleyici serbestliğinin ve keşif duygusunun yapısal önem taşıdığı video oyun tasarımında kullanılacak anlatı mekaniklerinin bu algıları yıkmaması, deneyimin kapsayıcılığını korumak için elzemdir. Özellikle açık dünya oyunlarının tasarımı ve öykü örgüsünün kurulması yıllar süren titiz bir planlama ve geliştirme süreci barındırmaktadır. İzleyicilere deneyimleyebilecekleri geniş bir dünya ve keşfedebilecekleri ayrıntılar sunmak için harcanan tüm bu çabayı sürekli yol gösterme ve el tutma ile sıkıcı bir hale getirmek, oyunların eğlenceli doğasına aykırı hareket eden olumsuz bir tasarım seçimine; öykülemeyi tatsızlaştırarak deneyim bütününe olumsuz yönde etkileyen engelleyici bir girişime dönüşebilmektedir. Görsel anlatıda kompozisyon ve perspektif kritik önem taşımaktadır. Özenle kurgulanmış bir kompozisyon, oyuncunun ilgisini sanatla işlenmiş çevrelere çekebilecek veya izleyici perspektifini oyundaki kilit unsurlara yönlendirerek önemli öykü parçacıklarını vurgulayan bir odaklanma yaratabilecektir. Kompozisyonun görsel anlatı üzerinde taşıdığı yapısal değer nedeniyle, izleyici perspektifini doğru yönlendirebilmek de anlatı kararlılığının başarısı için önem arz eden bir faktördür. Bir sinema perdesinde veya bir tiyatro sahnesinde anlatıcı, izleyicinin perspektifini istediği gibi yönlendirebilir. Kişi kendi gözleriyle gördüğü sahne üzerinde hüküm sahibi olmadığı için, olaylar zincirini ona sunulduğu şekilde üçüncü kişi perspektifinden takip etmek zorundadır. Ancak video oyunlarında izleyicinin perspektifi kendi inisiyatifindedir ve meydana gelen olaylara dikkat etmek zorunda olmadığı için, bu özgürlük anlatı akışını olumsuz etkileme potansiyeline sahiptir. Her ne kadar video oyunlarında kameranın izleyici kontrolünden alınıp istenilen sahneye sabitlenmesi veya kurgulanmış öykü parçalarının sunulduğu oyunu bölen ara sahnelerin gösterilmesi gibi yöntemlerle anlatı bütünlüğü korunabilse de bu uygulamalar serbestlik ve kapsayıcılık algılarını olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Ancak planlama ve tasarım aşamalarında geliştirilebilecek farklı çözümler ile hem izleyici perspektifi kontrol edilebilmekte,

hem de oyun tasarımına işlenen yaratıcı mekanikler sayesinde yönlendirmeler ve yardımcı mekanizmalar oyun dünyasının bir parçası haline getirilebilmektedir. Bu çözümler kapsayıcılığı artıran uygulamalara evrilebilmekte ve yapıtı benzerlerinden ayıran özgün eserlere dönüştürebilmektedir.

Kaynakça

Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. First Edition, UK: Yellow Ant.
Norrman, A. (2020). *User Interface's Impact on Player's Immersion*. Master of Science Thesis, Sweden: Umeå University, Master of Science: Interaction Technology & Design, Department of Applied Physics and Electronics.

Perron, B. (2004). "Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games", 4th International Conference on Computational Semiotics. 14-16 September 2004, Croatia: University of Split.

Stahlke, S. ve Babaei, P. (2022) *The Game Designer's Playbook: An Introduction to Game Interaction Design*. First Edition, UK: Oxford University Press.

İnternet Kaynakları

Adams, R. (2019). "The Death Stranding Ending Sequence Is Longer Than Most Movies", <https://www.gamerevolution.com/news/612255-death-stranding-ending-sequence-cutscene-movie-length>, Erişim tarihi: 17.09.2023.

Bare, J. (2020). "Video Game Sector Continues to Dominate Entertainment Industry", <https://johnpatrickbare.medium.com/video-game-sector-continues-to-dominate-entertainment-industry-ae1a76121072>, Erişim tarihi: 17.09.2023.

Beren, D. (2023). "The 8 Absolute Best Open-World Games of All Time", <https://history-computer.com/the-8-absolute-best-open-world-games-of-all-time/>, Erişim tarihi: 17.09.2023.

Bitmob, (2010). Are Cut-Scenes Ruining Video-Game Stories?, <https://venturebeat.com/games/are-cutscenes-ruining-video-game-stories/>, Erişim tarihi: 13.09.2023.

Buckler, M. (2013). *A History of The Videogame Narrative*, The Amherst Student, <https://amherststudent.amherst.edu/article/2012/10/31/history-videogame-narrative.html>, Erişim tarihi: 20.07.2022.

Bunting, G. (2020). "Seeing Red: Movement and Navigation as an Artform", <https://www.superjumppmagazine.com/seeing-red-movement-as-an-art-form/>, Erişim tarihi: 17.09.2023.

Chikhani, R. (2015). "The History of Gaming: An Evolving Community", <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>, Erişim tarihi: 12.09.2023.

Faulkner, J. (2022), "Does Elden Ring Have a Good Narrative?: The Game Awards Nomination Controversy Explained", <https://www.gamerevolution.com/guides/913392-elden-ring-good-narrative-the-game-awards-nomination-controversy>, Erişim tarihi: 12.09.2023.

Gaudin, S. (2007). "The Transistor: The Most Important Invention Of The 20th Century?", <https://www.computerworld.com/article/2538123/the-transistor--the-most-important-invention-of-the-20th-century-.html>, Erişim tarihi: 12.07.2022.

Higinbotham, W. (1976). *Higinbotham's 1976 Deposition: BNL Tennis Game*, Brookhaven National Laboratory, <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>, Erişim tarihi: 17.09.2023.

Misch, T. (2023). "Exploring The Appeal Of Open World Exploration Games", <https://gameishard.gg/news/exploring-the-appeal-of-open-world-exploration-games/117223/>, Erişim tarihi: 14.09.2023.

Phillips, T. (2022). "Sierra Founders Remaking Colossal Cave Adventure", <https://www.eurogamer.net/sierra-founders-remaking-colossal-cave-adventure>, Erişim tarihi: 17.09.2023.

Sliva, M. (2020). "Playing Journey With a Stranger in 2020 Was The Gaming Experience I Needed", <https://www.escapistmagazine.com/playing-journey-with-a-stranger-in-2020-was-the-gaming-experience-i-needed/>, Erişim tarihi: 11.08.2023.

Smith, A. (2014). "The Priesthood At Play: Computer Games In The 1950s", <https://videogamehistorian.wordpress.com/2014/01/22/the-priesthood-at-play-computer-games-in-the-1950s/>, Erişim tarihi: 09.05.2022.

Tu, A. (2022). "The Elder Scrolls: Morrowind Proves Games Are More Immersive Without Quest Markers", <https://www.cbr.com/bethesda-elder-scrolls-morrowind-games-without-quest-markers/>, Erişim tarihi: 03.08.2023.

Wyatt, D. (2013). "2013 Bafta Game Awards: 'Journey' Wins Five Awards At British Academy Games Awards - Plus Surprise Win For 'Dishonoured'", <https://www.independent.co.uk/tech/2013-bafta-game-awards-journey-wins-five-awards-at-british-academy-games-awards-plus-surprise-win-for-dishonoured-8522442.html>, Erişim tarihi: 11.09.2023.

Zehri, B. (2023). "Fans Believe Ghost Of Tsushima Had One Of The Most Beautiful Open Worlds", <https://tech4gamers.com/ghost-of-tsushima-beautiful-open-world/>, Erişim tarihi: 17.09.2023.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Tennis for Two, William Alfred Higinbotham, 1958, Brookhaven National Laboratory, ABD. <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>, Erişim tarihi: 17.09.2023.

Görsel 2. Adventure/Colossal Cave Adventure, Will Crowther, 1976, ABD. https://en.wikipedia.org/wiki/Colossal_Cave_Adventure#/media/File:Colossal_Cave_Adventure_on_VT100_terminal.jpg, Erişim tarihi: 17.09.2023.

Görsel 3. Kalabalık arayüz tasarımı, Horizon: Zero Dawn, 2017, Guerrilla Games, Amsterdam. <https://pixune.com/blog/game-hud-design/>, Erişim tarihi: 17.09.2023.

Görsel 4. Gizlenebilen sade arayüz tasarımı, Elden Ring, 2022, FromSoftware, Japonya. <https://www.destructoid.com/elden-ring-discovery-forge-of-giants-visible-from-first-step-start-of-game/>, Erişim tarihi: 17.09.2023.

Görsel 5. Koşucu görüşü, Mirror's Edge, 2008, DICE, Stokholm. <https://www.superjumpmagazine.com/seeing-red-movement-as-an-art-form/>, Erişim tarihi: 17.09.2023.

Görsel 6. Kılavuz rüzgâr sistemi, Ghost of Tsushima, 2020, Sucker Punch Productions, ABD. https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Guiding_Wind, Erişim tarihi: 17.09.2023.

Görsel 7. Giriş sahnesi, Journey, 2012, Thatgamecompany, ABD. <https://www.ign.com/games/journey>, Erişim tarihi: 17.09.2023.

Görsel 8. Çoklu oyuncu uygulaması, Journey, 2012, Thatgamecompany, ABD. <https://journey.fandom.com/wiki/Companions>, Erişim tarihi: 17.09.2023.