



Geliş Tarihi: 11.10.2021 Kabul Tarihi: 25.11.2021 Entry Date: 11.10.2021 Accepted: 25.11.2021 Bu makaleyi alıntılar için/ To cite: ÖZKEMAHLI, Kürşat Kaan ve Barış ELİTAŞ (2021). “World Of Warcraft Tasarımlarının Sanal Ve Gerçek Ortamlarda Kullanıcıyla Teması”, *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, S.7, s. 152-64.

WORLD OF WARCRAFT TASARIMLARININ SANAL VE GERÇEK ORTAMLARDA KULLANICIYLA TEMASI

The Relationship of World of Warcraft Designs with The User in Virtual And Real Environments

Kürşat Kaan ÖZKEMAHLI*

Barış ELİTAŞ**

Öz

Oyun oynamak, insanın günlük yaşantısının dışına çıkabilmesi için imkân tanıyan özgürleştirici eylemlerden biridir. Teknoloji ile gelişen oyun dünyasında yaşanan dijitalleşme, oyun oynamaya ilişkin yeni yaklaşımları getirmektedir. Dijital oyunlar kullanıcıları için hem sanal hem de gerçek ortamlarda elde edebilecekleri paylaşım alanları yaratmaktadır. Bu bağlamda günümüzde sıklıkla zaman geçirilen ve aktif katılım gerektiren bilgisayar oyunlarını, çağımızın insan algısına hitap eden birer sanatsal üretim şeklinde görmek ve incelemek gerekir.

World of Warcraft oyunundaki karakter ve mekân tasarımlarının kullanıcılarıyla sanal ve gerçek ortamdaki temasının gösterilmesine ilişkin ayrıntılı sonuçlara ulaşmanın amaçlandığı bu çalışmada, nitel araştırma yöntemine başvurulmuş ve bu süreçte durum çalışması deseni kullanılmıştır. Yapılan araştırmalarda, oyundaki genel konsepti algısal düzlemde somutlaştıran karakter ve mekân tasarımları incelenmiş; oyunun sanal ve gerçek ortamda kullanıcılarıyla temas etme süreçleri mercek altına alınmıştır. Bu incelemelerde konuya genel anlamda oyun oynama edimi ve devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (MMORPG) kategorisinde kültleşmiş World of Warcraft özelinde bakılarak, kullanıcıların oyuna ilişkin sanal ve gerçek ortamlardaki temasları görsel tasarım odaklı ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, MMORPG, karakter ve mekân tasarımı, sanal dünya, bireysel ve sosyal bağ.

Abstract

Playing games is one of the liberating actions that allow people to escape from their daily routine. Digitalization in the game world which is developing with the technology, brings new approaches to playing games. Digital games create sharing spaces for their users that they can obtain in both virtual and real environments. In this context, it is necessary to see and examine computer games, which users often spend their time and requires their active participation, as artistic productions that appeal to the human perception of our age.

* Araştırma Görevlisi, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü
kursatkaan55@gmail.com, ORCID: 0000-0002-2717-5324.

** Araştırma Görevlisi, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü
bariselitas87@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9379-3358.

This study aims to reach detailed results showing the thematic relations of users in virtual and real environments with character and environment designs in World of Warcraft; for this purpose, qualitative research method and the case study design was used during this process.

During this research, character and environment designs which embodies the perceptual plane of the general concept of the game have been examined; and the processes of contacting the users of the game in virtual and real environments are laid under the microscope. In these examinations, interactions of the users in virtual and real environments regarding the visual designs of the game has been addressed, concerning the subject of the game-playing act in general, as well as the particular subject of the cultized World of Warcraft in the massive multiplayer online role-playing game (MMORPG) category.

Key words: Digital game, MMORPG, character and environment design, virtual world, individual and social ties.

1. Giriş

Oyun, birçok canlı varlığın yaşantısında yer edinmiş bir aktivite biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Geniş bir perspektiften yaklaşıldığında “oyun, özgürce razı olunan [...] belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ya da faaliyet” şeklinde tanımlanır (Huizinga, 2006: 50). Bir eylem biçimi olması bakımından oyun oynamanın yalnızca insana özgü bir edim olduğunu söylemek mümkün değildir; ancak geçmişten bu yana insanların çok sayıda oyun çeşidi icat ettiklerini ve bu üretimlerin halen sürmekte olduğunu söyleyebiliriz. Geçmişe ve geleneğe bağlı anlayışlara ek olarak yirminci yüzyılda bilgisayar teknolojilerinin ortaya çıkışı, yeni medya şeklinde anılan iletişim araçları ve bunların hızlı bir şekilde gelişimi sonucunda *dijital oyun* isminde anılan yeni bir oyun türü insanların gündelik yaşantısına girmiştir. Dijital oyunların geleneksel oyunlardan temel farkının “yeni medyanın özelliklerinin oyun oynama edimine dâhil edilmesi” olduğu söylenebilir (Binark, Bayraktutan, 2008: 45). İlk ortaya çıktığı günlerde sadece video ekranı karşısında oynandığı için “video oyunu” olarak anılan bu oyun türü dijitalleşen dünyada artık “dijital oyun” şeklinde de anılmaktadır (Rogers, 2010: 3). Bu çalışmada, bilgisayar ortamında oynanan oyunların algısal düzeyde görsel, işitsel ve dokunsal yönleri bulunması gerekçesiyle daha kapsayıcı bir terim olan dijital oyun ifadesi tercih edilmiştir.

Gelişen teknoloji sayesinde dijital oyunlara ilişkin yenilikçi fikirler üretilmiş ve oyun kategorisi altında ele alınabilecek dijital oyunların da kendi içinde alt kategorileri oluşmuştur. Yeni medyanın sunduğu olanakları kullanarak tüm yaş grubu kullanıcılara hitap etmeyi başaran ve yoğun ilgi gören bu oyunlar¹, son elli yıla baktığımızda iki boyutlu, tek başına veya sadece birkaç kişiyle oynanabilen oyunlardan gerçekçi mekân ve karakter tasarımları içeren, çok oyunculu, üç boyutlu oyunlara kadar evrilmiştir. Bu süreçte farklı kategoriler

¹ GİM-Dijital Oyunlar Raporu 2019, Erişim: URL-1.

altında ele alınabilecek oyun türleri piyasaya sürülürken, 1996 yılı ile birlikte sektöre İngilizcesi *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)* olan, internet üzerinden eşzamanlı oyuncu katılımını ve oyun ortamında rol yapabilme deneyimini hedefleyen yeni bir yaklaşım daha gelmiştir. MMORPG, Türkçe’de *devasa çok oyunculu çevrim içi rol yapma oyunu* olarak tanımlanmaktadır. MMO ve RPG oyun türlerinin bir karışımıdır. MMO ifadesi çok oyunculu ve çevrimiçi oyunları niteler ancak buradaki “çok oyunculu” ifadesinin sadece iki kişinin katılımını içeren oyunları da nitelenmesi ve yetersiz kalışı nedeniyle terimin büyük miktarda kullanıcının varlığını pekiştiren “devasa” kelimesiyle desteklendiği anlaşılmaktadır (Manocha, 2017). MMO oyunlarının temel özelliği çok sayıda insanla aynı ortamda bulunabilmek ve sosyal bir biçimde oyun oynayabilmektir. RPG oyun türü ise rol yaparak oynanabilen oyunları nitelerken, kullanıcıları için farklı rolleri üstlenebilecekleri ikinci bir benliğin ve karakterin yaratılma imkânını sunar. İnsanların günlük yaşamlarında elde edemeyecekleri deneyim ve hazları barındırarak alışlagelmiş hayatlarının dışına çıkabilmeleri için fırsat tanır. Bu tarz oyunların, oyun tutkunları için bir nevi kendilerini ifade etme platformuna dönüştüğü ve bilhassa MMORPG’lerde kazanılan başarıların kişilere bir statü ve güçlülük duygusu yaşattığı, kullanıcıların gerçek benliklerinin dâhi yerine geçebildiği bilinmektedir (Aydın ve Sarı, 2011: 3503). İnternetin olanaklarından yararlanarak çok sayıda kişinin aynı anda rol yapma oyunu oynayabilmesini sağlayan MMORPG’ler, oyuncuların günlük yaşamda oldukça fazla zaman harcadıkları “oyun oynama ediminin bir çeşit bağımlılık” seviyesine eriştiği oyun platformları şeklinde anılmaya başlamışlardır (Binark, Bayraktutan, 2011: 3). Yeni medyanın sunduğu imkânlar neticesinde günümüzde iletişim hem eşzamanlı hem de sürekli hale gelmiş; zaman, mekân, araç, içerik, hız ve koşul sınırları olağanüstü derecede esnemiş (Yanık, Batu, 2019: 189), tüm bunların sonucunda ise sosyalleşmenin ve iletişimin ön plana çıktığı MMORPG’ler dijital oyun piyasasında kendisine yer edinmeyi başarmıştır.

MMORPG oyun türünde kullanıcılara sunulan karakterler hayal ürünü olmakla birlikte, kullanıcıların oyuna başlarken yapabilecekleri ırk, ulus, kabile vb. tercihler ile oyun karakterine ilişkin isim, dış görünüş vb. diğer kimlik bilgileri gerçek yaşamdaki bireysel kimlikleriyle örtüşmek zorunda değildir. Oyun içinde yaratılan karakterin kontrolü tamamen kullanıcıya aittir ve oyuna giriş yapan kullanıcıların çeşitli gruplara üye olarak, oyunun fantezi dünyasını birçok oyuncuyla birlikte keşfetmeleri beklenmektedir. Oyun tutkunları için MMORPG türünün sunduğu olanaklar ilgi çekici durmakla birlikte günümüzde bu bağlamda ele alınabilecek birçok oyun bulunmaktadır. Blizzard Entertainment firmasının geliştirdiği ve

2004 yılının Kasım ayında piyasaya sürülen World of Warcraft (WoW) oyunu, bu türün en bilinen ve popülerleşmeyi başarmış örnekleri arasında yer almaktadır. Türünün ilk örneği olmamasına rağmen WoW, dijital oyun piyasasında ve MMORPG alanında dikkat çekici başarılar elde etmiştir. Piyasaya çıktığı günden Mart 2007 tarihine kadar Amerika, Avrupa, Asya ve Avustralya kıtalarında yoğun bir ilgi görmüş, ulaştığı 8,5 milyon kullanıcı sayısı ile önemli bir başarıya imza atmıştır. Sonraki sene yaklaşık 10 milyon kullanıcı sayısına erişerek en popüler MMORPG oyunu kategorisinde Guinness Dünya Rekoru sahibi olmuştur (Glenday, 2008). O dönemde oyunu satın alan oyuncuların dünya üzerinde bir ülke oluşturmaları halinde Norveç, İsveç, İsviçre, İsrail, Danimarka, İrlanda, Sırbistan gibi çok sayıda ülkeyi popülasyon bakımından geride bırakabilecek sayıya eriştikleri bilinmektedir.² WoW'un ulaştığı kullanıcı sayısı onun küresel ölçekte başarılı olduğunu vurgular niteliktedir.

2. Yöntem

Çalışmada nitel araştırma yöntemine başvurulmuş olup konuya yönelik literatür araştırması yapılmış, kullanıcıların tasarım odaklı bağ kurma yöntemleri yirmi altı kişiyi kapsayan etnografik görüşmelerle 2020 yılındaki iki aylık bir süre zarfında incelenmiştir. Görüşmeler World of Warcraft Türkiye sosyal paylaşım platformundaki oyuncularla yaş, cinsiyet, meslek vb. bilgileri değerlendirmeye alınmadan, oyuna dair söylem analizleri üzerinden gerçekleştirilmiştir. Yapılan çalışmada kullanıcıların kişisel bilgilerinin korunması amacıyla isim ve soy isimlerinin baş harfleri gösterilmiştir. Yorumu açık sorular üzerinden elde edilen bulgular ışığında, kullanıcıların oyuna ilişkin temasları sanatsal ve sosyolojik bağlamda değerlendirilerek çıkarımlarda bulunulmuştur. Bu bağlamda WoW ile kullanıcıları arasındaki ilişkiye yakından bakıldığında, oyunla kurulan bağın hem sanal hem de gerçek mecralar üzerinden gerçekleştiği ve kendisini benzer oyunlardan ayırmayı başardığı fark edilmektedir. Bu nedenle WoW'un kullanıcılarına yönelik bağ kurma yöntemlerini detaylıca incelemek gerektiği düşüncesiyle oyun evreninin inşa edilişi bağlamında karakter-mekân tasarım süreci, süreç sonunda yaratılan tasarımların sanal-gerçek ortamda kullanıcılar ile buluşturulma yöntemleri araştırma kapsamında ele alınmıştır.

3. Bulgular

3.1. World of Warcraft Karakter ve Mekân Tasarımları

1960 sonrasında bilgisayar teknolojilerinin gelişimiyle birlikte kendini gösteren yeni medya araçları, insanların gündelik yaşamını çeşitli görüntü ve seslerle kuşatarak birçok alanda

²Nüfuslarına Göre Ülkeler Listesi, Erişim: URL-2.

değişime uğratmaya başlamıştır. Bu dönemden itibaren yeni medyaları kullanan bireylerin gerçeklik algısının görsel ve işitsel uzamlara bağlı olarak yeniden inşa edildiği, insansal olan her duyunun kendi uzamını yarattığı öne sürülebilir (McLuhan, 2001).

Yeni medya teknolojileri kapsamında gelişim gösteren bilgisayar oyunlarının görsel tasarımları, kullanıcıların düz bir ekranda göz ve görüntü üzerinden kurdukları algısal ilişki kapsamında gün geçtikçe tasarım alanında önemini arttırmıştır. Genel olarak bakıldığında bilgisayarda oyun tasarım süreci, geniş yelpazede birçok bileşenden meydana gelmekte; yazılımcı, sanatçı, tasarımcı vb. alanında uzman kişilerden oluşan bir ekip ile disiplinlerarası çalışma gerektiren bir süreç olarak tanımlanmaktadır (Marcos ve Zagalo, 2011: 143). Tüm dünyada uygulanan projelerde olduğu gibi oyun endüstrisinde de dijital oyunların çıkış noktasını fikir aşaması oluşturmakta, senaristler ve yazarlar tarafından ortaya atılan fikirler, metinler, olay örgüleri konsept sanatçıları ve tasarımcıları tarafından görselleştirilmektedir. Tasarım departmanına sunulan fikirlerle beraber oyunun senaryosu, oyunun çeşidi (MMORPG, strateji, aksiyon, platform vb.) ve oyunun dâhil olduğu tür konusunda (fantezi, macera, bilim-kurgu vb.) ortaklaşa çalışmalar yürütülerek süreç tamamlanmaktadır.

Oyunların üretimi disiplinlerarası bir süreç olsa da karakter ve mekân tasarımcılarının önemini vurgulamak gerekir. Çünkü onlar, sanal oyun ortamlarının gerçeğe yaklaştırılmasında en etkin rolü üstlenirler. Sanal bir ortamı karakterler, mekânlar, nesnelere ve davranış biçimleri ile doldurur ve grafiksel dünyalarda kullanıcılar için sanal olanı somutlaştırmış olurlar (Taylor, 2002: 40). Günümüzde tasarımcıların çabası sonucunda oluşturulan, dış dünyayı gerçekçi biçimde simüle etme, benzer veya tamamen kurgusal evrenler yaratma potansiyeline sahip bilgisayar tabanlı ortamlara “sanal dünya” denilmektedir (Ege ve Koullapis, 2011: 20). Oyun ortamında oluşturulmuş bu sanal dünyalar, gerçekliğin kurgusal bir simülasyonunu oyunculara sunmaktadır. WoW’un sanal dünyasının, ünlü yazar John Ronald Reuel Tolkien’in Germen ve İskandinav Mitolojilerinde geçen “Elf, Orc, Dwarf, Troll” gibi karakterleri modern bakış açısıyla ele alarak yarattığı “Orta Dünya” öyküsünden esinlenilerek oluşturulduğu ifade edilebilir (Leeming, 2017: 181-195).

H.G. : “Benim oyuna başlama sebebim medieval (orta çağ) evrenini çok sevmem.”

A.Ö.: “Orta Dünya ile kesinlikle benzerlikleri var. Bu nedenle WoW’daki neredeyse her unsur ilgi çekici.”

B.D.: “Tolkien'in orta dünyasına benzerliği ırkların oluşumunda göze çarpıyor. Orklar, cüceler, elfler (blood-night) vs. tamamen Tolkien'den esinlenerek dizayn edilmiş.”

H.E.: “Karakter ve mekân tasarımlarının birçok farklı mitolojilerden etkilenecek oluşturulmasından ve bu denli özgün olmasından hoşnutum.”

Ç.Ç.Ö.: “WoW’un atmosferi Orta Dünya ile büyük oranda benzerlik içeriyor ve oyun bana bu dünyanın kapılarını açıyor. Bu atmosfer bende oldukça mistik bir etki yaratıyor ve orada zaman geçirmekten keyif alıyorum.”

Katılımcı ifadelerine bakıldığında WoW'un farklı mitolojilerden ve Orta Dünya kurgusundan beslenen özgün evreninin oyuncular tarafından rağbet gördüğü anlaşılmaktadır. Bu ilgi çekici öykünün görselleştirilmesindeki ilk aşama taslak resimlerin, bir diğer adıyla eskizlerin tasarımcılar tarafından üretimidir. Senaryo doğrultusundaki fikirlere bağlı kalınarak karakter ve mekân tasarımlarının eskizleri çizilir (Görsel 1 ve Görsel 2). Bu görüntüler tasarlanması gereken kurgusal dünyanın indirgenmiş halleridir. Eskiz aşamasında “çizgilerle, gerçekçi görüntüdeki ayrıntılar atılarak, figürün asıl karakteristik yapısı ortaya çıkarılabilmektedir” (Turgut, 2013: 21). Tasarımların kullanıcıların belleğinde iz bırakabilmesi için basit bir çizgi ile oluşturulan görsel dilin etkili kullanılması gerekmektedir. Karakter ve mekân tasarımcıları “objeleri, kuralları, prosedürleri yaratan ve yaratırken de oyunun dramatik atmosferini önceden kurgulayarak ilgi çekici bir oyuncu deneyimi oluşturulması için gerekli her şeyin planlanmasından sorumlu olan” (Fullerton, 2008: 2) kişilerdir. Hayata geçirilmesi planlanan karakterin projedeki yerini ve projeye neler katacağını önceden hesaplayarak tüm üretimlerini belirlenen kurgu üzerinden, sade ama etkili bir biçimde gerçekleştirirler.



Görsel 1. World of Warcraft, Troll, Karakter Eskizi
Erişim: URL-3.

Görsel 2. World Of Warcraft, Orgrimmar, Mekân Eskizi
Erişim: URL-4.

Eskizlerin tamamlanışının ardından çarpıcı renk kullanımlarıyla tasarımlar renklendirilmekte, böylelikle tasarımlar gerçekçi, ilgi çekici ve estetik görünümlere kavuşturulmaktadır. Renklendirilme işleminde tasarımcılar tarafından dikkat edilmesi ve uygulanması gereken önemli ayrıntılar bulunmaktadır. Bunlar; “duygu hali, ışık, doku, sanatçının kullandığı fırçalar, fotoğraf dokuları, renk, derinlik, atmosfer ve odak noktası” (Corriero, 2008: 19) gibi tasarımsal öğelerdir. Etkili renk seçimi, tasarımda derinliği ve üç boyut ilişkisini kontrol etmek amacıyla kullanılmaktadır. Belirli renklerin diğer renklere göre daha güçlü veya zayıf algılanması sağlanabilir. Yumuşak sınırlar bağlantı belirttiğinden renkler arasında yakınlık oluşmakta, belirgin sınırlar ise renkleri ayırmaya yaramaktadır (Ambrose ve Harris, 2013: 142). Tüm bu yaklaşımlarla beraber eskizler renklendirilerek bir sonraki aşamaya hazır hale

getirilir (Görsel 3 ve Görsel 4) ve oyuncular için estetik duran tasarımlar elde edilmeye başlanır.



Görsel 3. World of Warcraft, Troll Karakterinin Renklendirilmesi, Erişim: URL-5.



Görsel 4. World Of Warcraft, Orgrimmar Mekân Renklendirilmesi, Erişim: URL-6.

Tasarımların eskizleri çizildikten ve renklendirilmeleri tamamlandıktan sonra 3D modelleme işlemine geçilir. Bilgisayar tabanlı yazılımlarda 3D modelleme ya da doğrudan modelleme bir cismin, yapının üç boyutlu şekilde bütün yüzeleriyle matematiksel ifadesidir. Farklı bir tanımlamayla açıklanırsa 3D modelleme, özel yazılım kullanarak herhangi bir üç boyutlu objenin matematiksel tel kafes modelinin oluşturulmasıdır (Slater, Steed ve Chrysantho, 2002). Karakter modellemelerinde yaratılmak istenen model doğrultusunda çizilen desene benzeyen en yakın organik canlı incelenerek kas ve kemik yapılarına uygun olarak organik modelleme yapılır. Mekâna yönelik modellemeler ise mimari bir mantık üzerinden katı yüzey modelleme programlarıyla gerçekleştirilir. Organik ve katı modellemeler Zbrush, 3D Studio Max, Maya ve Mudbox gibi 3D modelleme için üretilmiş sayısal grafik programlarla yapılır. Üç boyutlu tasarımlar farklı programlar ile adım adım oluşturulur ve renklendirilmiş çizimler temel alınarak modellemeler tamamlanır (Görsel 5). Tasarımcılar tarafından yaratılan fantastik tasarım ve modellemeler, yazılımcılar tarafından oyun ortamına entegre edilirler. Entegrasyon sürecinde internet ortamındaki veri transferi göz önüne alınarak modellemelerde sadeleştirme ve düzenleme yapılır (Görsel 6).



Görsel 5. World of Warcraft Troll Karakteri, **Görsel 6.** World of Warcraft Troll Karakterinin 3D Modelleme ve Renklendirme, Erişim: URL-7. Oyun Ortamındaki Görüntüsü, Erişim: URL-8.

Tasarımcılar tarafından yaratılan karakter ve mekân biçimlendirmeleri incelediğinde, tasarımların hayal ürünü olmalarının yanı sıra gerçek dünyadan referanslar barındırdıkları görülmektedir. Karakter odaklı bakıldığında kullanıcıların diğer oyuncularla iletişim, temas kurmasını sağlayacak olan sanal bedenlerinin gerçekçi kas ve iskelet sistemleri üzerinden ele alındığı; mekân tasarımlarında ise içinde yaşadığımız dünyanın coğrafi ve fiziki özelliklerine yer verilerek bu ortamların sanallıktan mümkün merteye uzaklaştırılması yönünde bir girişimde bulunulduğu düşünülebilir. Yaşadığımız dünyadan referanslarla tasarlanan mekânlar, Edward Soja'nın "üçüncü mekân" kavramıyla beraber ortaya çıkmış olan gerçek ile hayal edilen mekânların (Soja, 1996) ortak yönlerinin birleştiği sanal dünyalar olarak düşünülebilir. Gerçeğe ilişkin unsurların hayal gücüyle birleştirilmesi ve yaratıcı bir biçimde kurgulanmasıyla birlikte kullanıcıların üç boyut algısına hitap eden objeler, karakterler ve içinde gezinebilecekleri mekânlar inşa edilerek sanal bir evren tasarımı gerçekleştirilmiş olmaktadır. Bilgisayar grafikleri ve geleneksel tekniklerin bir arada kullanımı sonucunda yaratılan bu tarz tasarımlar "hibritleşmiş imaj" şeklinde anılmaktadır (Manovich, 2006: 25).

K.K.: "Blizzard şirketinin tasarım dilini oldukça beğenirim. Warcraft karakterlerinin abartılı zırhları ve silahları, kaba ama detaylı tasarımları başka oyunlarda bulunmayan gerçekçi ve aynı zamanda fantastik bir hava katıyor bu dünyaya."

N.K.: "Sanatsal açıdan en beğendiğim oyun olabilir. Kostümlerin ve yapıların detayları çok güzel. Blizzard'ın bu kadar başarılı olmasındaki bir sebep de sanatsal olarak çok özen göstermesi bence. Oyunun atmosferi adeta görsel bir şölen gibi geliyor."

E.Z.: "Karakter ve mekân tasarımları kusursuza yakın ve oyuncuları içine çekiyor."

O.N.G.: "Warcraft'ın kendine has tarzına hastayım."

B.D.: "Oyunda akıl almaz derecede büyük bir haritadan ve etkileyici mekan tasarımlarından bahsedebiliriz. Blizzard bu konuda oldukça başarılı. Ne zaman oyuna girsem kendimi uçsuz bucaksız arazilerde özgürce dolaşır gibi hissediyorum."

D.O.: "WoW'da diarlarda gezinmeyi çok seviyorum, atıma veya ejderime atlayıp. Tüm o ambiyans güzel hissettiriyor."

D.S.: "Bir şehrin içine girip gezmek bile beni cezbediyor. Orgrimmar'da bir hana girip kendimi o atmosferin içinde hissetmek ilgimi çekiyor."

E.S.: “Mekân olarak (bölge, zindan, arena vb.) dizaynların birbiriyle uyumluluk içerisinde olması çok ilgi çekici. Seçilen renk, motif ve kaplamalar hep uyum içerisinde. Bahsettiğim duruma NPC karakterler, kıyafet ve aksesuar gibi detaylar da dâhil. Mekân, hikâye ile oldukça uyumlu.”

Y.C.: “Diğer oyunların aksine WoW’un grafik özellikleri karanlık ve keskin öğeler barındırmıyor, çok daha renkli ve yumuşak desenli görselleri olan bir grafik tipine sahip.”

V.A.: “Oyunun görsel kalitesi tüm oyuncular için önemli bir etkidir. Burada mekân uyumu vs. görsellik gibi önemli etkenlerde eklenince oyun daha dikkat çekici hal alıyor.”

K.M.B.: “Karakter ve mekân tasarımları çok güzel... İlgimi çeken kısmı çok mistik olup aynı zamanda çok normal olması.”

Kullanıcı ifadelerine bakıldığında Blizzard Entertainment tasarım departmanının WoW evreni için ortaya koymuş olduğu sanatsal yaklaşımın, oyuncuların oyun ortamıyla ilişki kurmasını kolaylaştırdığı anlaşılmaktadır. İzlenen bu yol sayesinde WoW’un kendisini diğer oyunlardan ayırmayı başardığı söylenebilir. Karakter-mekân tasarımlarının özgün ve birbiriyle uyumlu olduğu, ilgi çekici renk skalası ve biçimsel değer kullanımlarıyla tasarımların desteklendiği, gerçeğe ilişkin unsurların oyuncular tarafından sevilen Orta Dünya kurgusuyla birleştirilerek WoW’un sanal dünyasının tasarlandığı görülmektedir.

3.2. World of Warcraft Oyununun Sanal Ortamda Kullanıcılarıyla İlişkisi

Sanal dünyalarda yer alan gerçekliğe ilişkin öğeler, kullanıcıların dış dünyadan çevrimiçi ortama zihnen aktarılabilmesi ve onlarla bu dünya arasında bağ kurdurulabilmesi konusunda dikkate değer avantajlar sağlamaktadır. Bahsedilen avantajlar oyun evrenine özgü deneyimlerle birleştirilerek kullanıcıların oyuna olan ilgisi pekiştirilmekte ve onlarla oyun arasında kuvvetli bir bağ yaratıldığı anlaşılmaktadır. Mihaly Csikszentmihalyi tarafından ortaya atılan “Akış Teorisi (Flow Theory)” kullanıcıların oyun oynarken neden oyuna yüksek düzeyde bağlandıklarına ilişkin öneriler sunmaktadır. Bu teoriye göre belirli bir hedef ve o hedefe bağlı geri dönüşler sunan aktiviteleri gerçekleştiren kişiler zamanın nasıl geçtiğinin farkına varmadan, kendilerini yapılan eyleme kaptırmakta ve içsel olarak motive edilmiş bir şekilde mevcut ana odaklanarak eyleme devam etmektedirler. Bu noktada eylemin sonucundan ziyade, süreç ve süreç boyunca yaşanan deneyim ön plana çıkmaktadır. Yaşanan deneyimin kültür, ırk, cinsiyet ve yaşa bağlı olmadığı da bilinmektedir (Nakamura, Csikszentmihalyi, 2002: 89-90).

Araştırma kapsamında yapılan literatür araştırmaları ve kullanıcı söylemleri incelendiğinde, oyunda yer alan kişinin orada yaptıklarını aslında gerçek dünya içerisinde gerçekleştirdiği, buna rağmen oyun oynamanın içsel anlamı bağlamında sanal ortamda bir rol de üstlendiği anlaşılmaktadır. Bu noktada, oyunu oynayan “gerçek adam” ile oyun içindeki “rolün yarattığı adam” arasında bir ayrım yapılması gerekir. “Gerçeklik” ile “yanılsama” arasında ayrım yapamayan bir şizofreni hastası kadar olmasa da oyunu oynayan kişi kendi oyun karakterinin

benliğinde yaşamaktadır (Fink, 1968: 23). Konuya oyun oynama ediminin dışında sosyoloji temelli yaklaşan Jean Baudrillard ise günümüz insanını simülasyon evreninde yaşayan bir varlık olarak ele almakta, “gerçekle” “sahte” ve “gerçekle” “düşsel” arasındaki farkın yok edildiği bir yaşantıdan bahsetmektedir (Baudrillard, 2014: 15).

Günümüz insan algısına uygun düşecek biçimde gerçeklikle sanallık arasındaki ayrımları silikleştirdiğinden söz edebileceğimiz WoW evreni, gerçek dünyayı fantezi ögelere yansıtmakta ve bu sanal dünyayı deneyimleme olanağını kullanıcılara oldukça geniş bir perspektiften sunabilmektedir. Bahsedilen evreni deneyimleyen oyuncular için haritaları keşfetmek, rakiplerle savaşmak, bireysel ya da ekipler halinde gezerek görevler yapmak başlıca eylem biçimleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu eylem biçimleri kullanıcının oyun karakterini sanal mekânda yönlendirmesiyle gerçekleşir. John Urry'nin *Mobilities* düşüncesine göre, belirli bir mekân içinde rahatça yürüyebilmek sosyolojik açıdan günümüzde insan yaşamının merkezinde yer almakta, sanıldığından daha yüksek derecede epistemolojik ve ontolojik değer içermektedir. Yürümek, özgürleştirici bir eylem olmasının yanı sıra bireyin çevreyle doğrudan temas kurmasını, bulunduğu çevreyi etkilemesini ve o çevreden etkilenmesini de sağlamaktadır (Urry, 2012). Bu bağlamda sanal dünya içinde gezen kullanıcılar, üçüncü mekân olarak tabir edebileceğimiz ortamlarda birbirleriyle etkileşime girerek oyunu deneyimleme fırsatı yakalamaktadırlar.

WoW'da rekabet ortamı sağlayabilmek adına “Horde ve Alliance” (Görsel 7) olmak üzere birbirine rakip iki grup bulunduğu ve kullanıcıların ilk etapta taraflar arasından seçim yaptığı görülmektedir. Bu durum kullanıcıların oyuna olan motivasyonlarını attırabilmek adına gerekli duran bir dijital oyun yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır (Zichermann, Cunningham, 2011). Sonrasında kullanıcılar, o grupların alt kümelerinde bulunan etnik sınıflardan birini seçerek kendi karakterlerini oluşturmaya ve kişiselleştirmeye başlamaktadırlar.



Görsel 7. World of Warcraft, Horde ve Alliance Karakter Yaratma Ekranı, Erişim: URL-9.

Kullanıcıların sanal dünyadaki yansımalarını istedikleri gibi özelleştirebilmeleri amacıyla, WoW'un karakter yaratım ekranında saç, sakal, diş yapısı, ten ve göz rengi gibi değiştirilebilir fiziksel seçenekler bulunmaktadır. Kullanıcıların gerçek bedenlerinden uzaklaşma şansına erişmesi "bedenin dışında hissetmek", "bir rüyada olmak, gerçek dışılık, bir oyundaki karaktere benzemek" (Giddens, 2010: 83) sanal bir beden yaratımına ilişkin durumlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Böylelikle kullanıcının ütopyik dünyasına ilişkin sanal bir beden oluşturabilmesi sağlanmaktadır. Oyunun ilerleyen aşamalarında ise oyuncuların kişisel deposunda muhafaza edebilecekleri sanal eşyalar (çeşitli teçhizat ve ekipmanlar) ile özelleştirme seçenekleri arttırılmaktadır. Bu seçeneklerin varlığı, oyuncunun sanal ortamdaki bedenini temsil edecek olan karakterle özdeşleşmesini ve onu sahiplenmesini kolaylaştırmaktadır. MMORPG'ler ve bilhassa WoW üzerine yapılan birçok çalışma oyuncu ile karakter arasında bir bağ yaratmanın, oyuncuların oyuna devam etmesi açısından anahtar bir rol oynadığını göstermektedir (Manocha, 2017; Zichermann, Cunningham, 2011). Kişisel tercihler sonucunda yaratılan karakter, kullanıcı için kendinden uzaklaşabilme, bir başkası olma ya da bir başkasının yerine geçebilme durumlarını (mimicry³) olanaklı kılmaktadır (Caillois, 2001: 19).

V.A.: "Oyundaki karakter seçimi kişisel ve oldukça görecelidir... Bu da kişinin kendi kişiliğine uygun, duygularına hitap eden karakterler seçme ve yaratma olanağı tanıyor. Zorunlu görevler, karakter gelişimine yönelik giysi, silah gibi envanterlerin sağlam ve güçlü olanını bulmaya yönelik arayışlar karakteri daha güçlü hale getirerek ilerlemek oyunu daha bağımlı hale getiriyor."

K.K.: "Karakterimin görünüşünü istediğim doğrultuda şekillendiriyorum. Özellikle saç, sakal değişiklikleri oyunu eğlenceli hale getiriyor. Aynı zamanda nadir bulunan zırhları elde edip karakterime giydirdiğimde kendimi özel hissediyorum. Tıpkı bir kral gibi."

³ Roger Caillois'in "Man, Play and Games" kitabında oyun kuramına yönelik bahsettiği dört temel kategoriden biridir. Roger Caillois'e göre kullanıcıların oyunla olan ilişkisi; "agôn (rekabet/yarışma), alea (şans), mimicry (taklit etme/simülasyon), ilinx (baş dönmesi hissi, kendinden geçme)" kategorileri üzerinden ele alınmaktadır.

Ç.Ç.Ö.: “Kurgu dünyasında olağan dışı yaşayabilmek ayrıcalıktır. Bunu sağlayan ise oyunda yarattığımız ayrıntılı bedenlerimiz. WoW, karakterimde fiziksel değişiklikler yapabilmem için bana birçok seçenek sunuyor. Bu seçeneklere normalde sahip değilim”
R.P.: “WoW’da karakterimi yaratırken gerçek hayatta kel olmamdan dolayı karakterimi gür saçlı bir elf olarak seçtim. Gerçekte kel olabilirim ama WoW’da hiç olmadığım kadar saçlıyım.”

Yukarıdaki oyuncu ifadeleri incelediğinde, kişilerin gerçek bedenleri ve kimlikleri üzerinde yapma imkânı olmayan değişiklikleri yapabilmelerinin oyun ortamında mümkün kılındığı görülmektedir. Böylelikle oyuncuların gerçek bedenleri ve sanal bedenleri arasında duygusal bağ kurulabilmektedir. “Oyunda, oyuncu kendisini hayal ettiği dünyanın sahibi/lordu gibi görür ve deneyimler. Çünkü insanın hayal gücü sınırsızdır ve bu bağlamda oyun, insanın özgür düşüncesinin önemli bir tezahürüdür” (Fink, 1968: 24-25). Dijital oyun kullanıcıları üzerinde yapılan araştırmalar, oyundaki karakterini psikolojik olarak kendisine gerçek benliğinden daha yakın hisseden; fiziksel değişiklikleri kendi bedeninde yapamadığı için üzüntü yaşayan ve bu özgürlüklere gerçek dünyada sahip olmak isteyen kullanıcıların varlığını göstermektedir (Schultze ve Leahy, 2009). Uzun süre oyun ortamında vakit geçiren kullanıcılar bu süre zarfında oyunun temel dinamiği olan rol yapmayı, oyundaki aktiviteler aracılığı ile pekiştirirken oyuncunun benliğinin bir parçası olarak görmeye başladığı karakteri, adeta onun sanal evrendeki temsiliyeti haline gelmektedir. Harcanan yoğun emek ve zaman sonucunda elde edilen değerli eşyalar ile yüksek tecrübe puanları, kullanıcıların karakterlerini sahiplenmeleri hususundaki dikkate değer faktörler olarak göze çarpmaktadır. Tüm bu çıkarımlarla beraber oluşturulan sanal beden, artık sayısal ortamdaki bir kod olmaktan çıkıp kullanıcı ile karakterin bütünleşmesini sağlamaktadır. Bu sayede kişinin sanal bedeni dolayımında sanal kimliği de şekillenmeye başlar. Çünkü yapay bir form olmasına rağmen oyundaki karakter, kullanıcının sanal ortamdaki kimliğini temsil etmekte; bu kimliğin inşasında önemli bir rol oynamaktadır (Taylor, 2002: 60).

A.Ö.: “Ana karakterimi kendimden ayrı bir kişi olarak görmüyorum.”

Ç.Ç.Ö.: “Karaktere bağlanıyor insan zamanla; bir parçası haline geliyor gözünü kapattığında, gözünü açtığında...”

D.S.: “Kendimi karakterimin yerine koyarak onu yaşıyorum.”

H.G.: “Zaman zaman gerçekten o mekâna gidip geziniyormuşum gibi roleplay yapıyorum. Fakat en çok yüksek bir yerden atladığımda ve karakter yere düşerken gerçekten bende düşüyormuşum hissine kapılıyorum ve başım dönmeye başlıyor.”

K.M.B.: “Oyundaki ana karakterim olan Paladin’imle kendimi özdeşleştirdiğimi düşünüyorum.”

K.K.: “Rol yapma oyunlarının genel çekiciliği zaten karakter ve ekipman geliştirmek üzerine kurulu olduğu için, elbette ki böyle ilerlemeler oyuna bağlılığımı ve oyundan aldığım zevki artırıyor. Sürekli daha iyi ekipman arayışı oyunun daha uzun süre taze kalmasını sağlıyor”

Ç.O.: “Savaşırken oyundaki karakterimle özdeşleşmeyi sık sık hissederim. Raid (zindan) sırasında ‘şimdi yandım’ dediğim anlar çok olmuştur. Karakterim gitti, öldü vesaire demem. Öldüm derim!”

Y.C.: “Karakterimle bir görev yaparken bedenimi orada hissediyorum. Çünkü karakteri benim yaratmış olmamın sahiplenme duygumu arttığını söyleyebilirim.”

Dijital oyunların kullanıcıyla bağ kurmasını sağlayan önemli bir diğer unsur ise oyuna giren bireylerin aynı ortamda, eşzamanlı biçimde buluşturulmalarıdır. Bireysel anlamda sunulan oyun oynama etkinliklerinin yanı sıra dijital oyunlar, oyuncuların paylaştıkları ortak deneyimler sayesinde dikkate değer toplumsal bir boyut ihtiva edebilmektedirler. Kullanıcıların aynı zaman diliminde buluşturulması, WoW evrenini sanal olanın ötesine taşıyarak bu ortamlara paylaşılan zaman ve mekân dâhilinde gerçek yaşama ilişkin yönler katmaktadır. Bu bağlamda WoW’un oyun ara yüzünde yer alan sohbet seçeneği, kullanıcının sanal dünyada sosyalleşmesine, gerçek ve sanal yaşamına ilişkin paylaşımlar yapabilmesine olanak tanır. Bunun sonucunda kişilerin sanal dünyada birbirleriyle arkadaşlık ilişkisi başlatabilmeleri sağlanmış olur. WoW oyuncularıyla yapılan görüşmelerde, oyuncuların büyük bir çoğunluğunun çevrimiçi ortamda arkadaş edindikleri ve arkadaşlıklarını gerçek dünyaya taşıdıkları tespit edilmiştir.

O.K.: “Oyundaki görevleri yapabilmek için ister istemez başka insanlarla iletişim kurmak zorundasın. Hatta bu durum oyunun daha eğlenceli bir hale gelmesini sağlıyor. Tek başına oynamak bir yerden sonra sıkıcı olabiliyor. Arkadaş ortamının oluştuğunda grup halinde oyundaki görevleri yapabiliyorsun. Görevleri yaparken de oyun içi ya da oyun dışı konularda muhabbet edebiliyoruz. İnsanlar birbiriyle tanışıp sosyal medya üzerinden arkadaşlıklarını devam ettirebiliyorlar.”

B.D.: “100 den fazla internetten görüştüğüm 10 dan fazla gerçek hayatta görüştüğüm dostum var. Hepsiyle WoW’da tanıştım.”

Ç.Ç.Ö.: “Oyundan tanışıp gerçek hayatta kurduğum dostluklarım çok fazla. Hatta bir noktadan sonra oyunu arkadaşlarımla görüşebilmek için oynadığımı fark ettim.”

E.S.: “Şu andaki en yakın arkadaşlarımla çoğu oyundan tanıştığım arkadaşlarım oldu. Oyundaki arkadaşlarımla sık sık buluşuyoruz. Hatta oyundan tanışıp evlenen arkadaşlarımla bile var.”

K.Ö.: “Oyun ortamında arkadaş edindim, gerçek hayatta da buluştum hatta yurtdışında yaşayan bir arkadaşımı da 10 gün misafir olarak evime aldım.”

İ.A.: “Oyun ortamında arkadaş edindim ve buluştum. Bazen oyun arkadaşım ile daha çok şey paylaştığım oluyor.”

N.K.: “Oyun içi arkadaşlarımla da gerçek hayattaki arkadaşlarımla kadar değerli ve özel insanlar.”

Y.C.: “Oyun içerisinde günlük 8 saat zaman geçiriyorum ve gerçek hayattaki birçok arkadaşımın da daha samimi ve güvenilir ilişkilerim var. Oyunda kurduğum arkadaşlıkları devam ettirebilmek için oyunda daha çok vakit geçirmeye başladım.”

Kullanıcı yorumlarına bakıldığında oyun ortamında kurulan arkadaşlık bağlarının gerçek yaşamdakilerle kıyaslanabilecek düzeylere eriştiği görülmektedir. Her ne kadar arkadaşlık ilişkileri sanal mecrada kuruluyor olsa da reel hayata taşınmaktadır. Bu nedenle WoW evreninin sunduğu sosyalleşme ve arkadaş edinme olanaklarının oyuna bağlanma düzeyini arttırdığı söylenebilir. Oyun ve internet bağımlılığı üzerinde çalışan uzman psikologlar Mark D. Griffiths ile Helana Cole’un 45 ülkedeki 912 MMORPG kullanıcısı üzerinde yaptıkları araştırmaya göre, çevrimiçi ortamlarda kurulan arkadaşlık bağlarının çevrimdışı

ortamlardakiyle kıyaslanabilecek düzeyde bir ilişkiye dönüştüğünü söyleyenlerin oranının %45.6 olduğu görülmektedir (Cole ve Griffiths, 2007: 579).

MMORPG oyunların dolayısıyla da WoW'un içinde barındırmakta olduğu ilişki ağı, oyunu gündelik yaşamın bir parçası haline getirmektedir. Bu bağlamda kullanıcının oyundaki karakteri hep ön planda olmaktadır. Kullanılan karakter, kitleler arası iletişim aracına dönüşerek oyun ortamında sosyalleşmenin erişim noktası haline gelmektedir (Taylor, 2002: 60). Oyuncuların birbirleriyle olan etkileşimlerini sağlayan karakterin sahip olduğu ya da olmadığı sanal eşyalar ise gerçek yaşantıya paralel bir biçimde zenginlik, statü ve itibar göstergelerine dönüşerek oyundaki rekabet ortamına zemin hazırlamaktadır. Bahsedilen tüm bu etkenler, kullanıcıların tatmin ve hırs duygularından hareket ederek onların oyuna olan bağlılıklarını daha da arttırmaktadır (Hamari ve Lehdonvirta, 2010: 16).

Ç.Ç.Ö.: “Kazandıkça güçlenmiş, kaybettikçe hırslı hissediyorum.”

D.S.: “Her oyuncu gibi ekipman kazandıkça mutlu oluyorum. Kazanınca tatmin olmuş hissederim.”

D.M.: “Karakterimi geliştirmek gerçek dünyaya da yansıyan bir başarı hissi veriyor.”

E.Z.: “Oyunda para veya istediğim ekipmanı kazanınca iyi oluyor. Küçük bir başarı hissi gibi diyebiliriz.”

H.G.: “Bir koleksiyoncu olarak eşyaları ve binek hayvanlarını yaratıklardan düşürmeyi seviyorum. Bu bana bir başarmışlık hissi veriyor. Çünkü oyundaki hedefim, toplayabildiğim kadar toplamak.”

T.Ş.: “Rakibe karşı zafer elde ettiğimde tıpkı bir satranç oyununda rakibime karşı ne hissediyorsam onu hissediyorum. Arena savaşı bazlı oynadığım için karşımdaki oyuncuyu yenmek benim asli görevim/eğlence kaynağım.”

V.A.: “Oyundaki seviyeniz ilerledikçe kazanılan her yeni eşyanın bir öncekinden yüksek özelliklere sahip olması mutluluk ve heyecan verici bir duygu. Çünkü yüksek özellikleri olan eşyalar, sahibinin gücünü göstermekte ve oyun içerisinde de bir saygınlığının göstergesi olmaktadır.”

WoW'un oynanma süreci incelendiğinde, sanal ortamda kullanıcılara sunulan rol yapma deneyiminin sosyolojik ve psikolojik faktörler barındırdığı görülmektedir. Bu faktörler kullanıcıların oyuna bağlanması ve sanal ortamda yaşamaya başlaması hususunda etkili durmaktadır. Kullanıcı ile sanal evren arasındaki bağ, yaratılan karakterle başlamakta ve çeşitli özelleştirme seçenekleriyle karakterin sahiplenilmesi kolaylaştırılmaktadır. Ayrıca karakter aracılığıyla arkadaşlık ilişkilerinin sanal mecrada kurulduğu, tek başına ya da topluluk halinde eylemler icra edilerek bu evrenle bağ kurma sürecinin sanal bir beden ve kimlik üretimi üzerinden gerçekleştirilmekte olduğu görülmektedir. Oyun evreninde kazanılan ya da kaybedilen sanal eşyalar; görev yapma, savaşma vb. mücadele içeren aktiviteler, beraberinde başarı-mağlubiyet hissini doğurmaktadır. Sanal ortamdaki bireysel-sosyal ilişkiler ya da ihtiyaçlar neticesinde şekillenen hiyerarşik durumlar ise oyuna olan bağlılığı perçinlemektedir.

3.3. World of Warcraft Oyununun Gerçek Ortamda Kullanıcılarıyla İlişkisi

McLuhan'ın Global Köy Teorisine göre, iletişim araçlarının gelişim göstermesi insan hayatındaki fiziksel mesafelerin git gide önemsizleşmesini beraberinde getirmiştir. Postmodern dönemle birlikte gelişim gösteren elektronik iletişim araçları ve bilhassa internet kullanımına bağlı olarak gelişen çevrimiçi iletişim, 1990'lı yıllardan itibaren insanların mekân ve zaman gözetmeksizin birbirleriyle temas kurmalarını sağlamıştır. Dolaylı deneyim alanı yaratan bir ifade biçimi olarak niteleyebileceğimiz WoW'un sahip olduğu çevrimiçi oynanabilirlik özelliği, post-modern süreçte kitle iletişim araçlarının mekânsal ve zamansal erişim düzeyi açısından önemsenmelidir (Giddens, 2010: 39-43).

WoW'un kullanıcıları için oyun ortamında sunduğu çeşitli deneyimler ve gerçek yaşama dair barındırdığı unsurlar, her ne kadar oyun-kullanıcı ilişkisinde önemli dursa da sanal olanın gerçekçiliği sınırlı durmaktadır. "Oyun ortamında kullanıcılar gerçek zamanı ve mekânı tüketirler. Fakat normal koşullar altında oyun dünyasının yeri ve zamanının gerçek dünyanın yer ve zamanıyla birleşmesi olanaklı değildir" (Fink, 1968: 24). Bu nedenle oyunun kullanıcısıyla kuracağı bağın soyut bir düzlemde kalması kaçınılmazdır. Bahsedilen soyut ilişkinin somutlaştırılması üzerinden konuya Csikszentmihalyi'nin Akış Teorisi bağlamında yaklaşıldığında, kullanıcıların oyunu gerçek yaşantılarına taşıma istekleri, bireyin sanal dünyadaki oyun içi deneyimlerinin devam ettirilmesi şeklinde algılanabilir.

Sanal bir platform olan WoW'un gerçek dünyaya ilişkin yansımaları incelendiğinde oyun ortamındaki yaşanmışlıkların günlük yaşantıya karıştırılması ve bu deneyimin somutlaştırılması yönünde bir eğilim olduğu anlaşılmaktadır. Konuya genel çerçevede oyun kavramı üzerinden bakıldığında, oyun oynayan bireyin dış dünyadan seçtiği nesnelere iç dünyasındaki rolleri aktarma çabası içinde olduğu bilinmektedir (Winnicott, 2013). Çünkü nesne üzerinden yaklaşıldığında oyun oynama edimi, oyuna ait nesnelere iç benlikle ilişkilendirilerek deneyimlenmesi olarak görülebilir. Bireyler ve bağlantı içinde oldukları nesnelere arasındaki ilişki büyük ölçüde simgesel ya da duygusal bir zeminde kendisine yer bulur (Phillips, 2015: 216).

Hayran kitlelerinin maddi kültürdeki yerini inceleyen akademik çalışmalar; bir oyunda, filmde, hikâyede geçen karakterlerin, onlara özgü kostümlerin, oyun içi mekânların kopyalanarak medya deneyimlerinin yeniden yaratıldığını göstermektedir (Gilligan, 2012: 22-23; Lamerichs, 2014: 113-114). Böylelikle izleyicilerin hikâye dünyasına adım atmaları ve ona gerçek dünyada katılabilmeleri için olanak sağlanmaktadır. WoW kapsamında ise sanal

dünyadan fiziksel ortama aktarımda; kitap, cosplay, action figür, heykel gibi hayran kitlesine yönelik etkinlik ve üretimlerin yapıldığı görülmektedir.

Blizzard Entertainment firmasının ürettiği oyunların kullanıcılar ile gerçek ortamda buluşturulmasının amaçlandığı BlizzCon, oyunlara ilişkin güncel bilgilerin yer aldığı, her yıl Kaliforniya'daki merkez binasında düzenli olarak gerçekleştirilen bir hayran kitlesi festivali olarak karşımıza çıkmaktadır. Festivalde çeşitli etkinlikler yapılmakla birlikte bilhassa kostüm ve dekorların birlikteliğini doğası gereği barındıran *Cosplay* etkinliği (Görsel 8), oyuncuların gerçek hayatta sevdikleri WoW karakterlerinin rollerine bürünebilmeleri ve etkileşime geçebilmeleri için imkân sunmaktadır (Hitchens ve Drachen, 2008: 10-11). Cosplay, costume (kostüm) ve play (oynamak) kelimelerinden oluşan kurgusal bir karakter olarak giyinmenin amaçlandığı, kıyafet tasarımının makyajla birleştirildiği yaratıcılık gerektiren bir aktivitedir (Winge, 2006: 65-67). Ayrıca kullanıcılar, oyun içi karakterlerini gerçekçi bir biçimde canlandırabilmek ve bu deneyimi daha etkili kılabilmek adına festival ortamlarının haricinde park alanı, depo ve tarihi kale gibi mekânları da tercih etmektedirler (Görsel 9). Bu ortamlarda kostüm tasarımlarını giyen ya da üreten oyuncular, Cosplay etkinliğine katılan diğer oyuncularla sosyalleşmektedir. Sohbet etmek, fotoğraf çektirmek, konsept partilerine katılmak, karaoke yapmak vb. eylemler ile sanaldaki birlikteliklerini gerçek ortama taşımakta ve oyuna olan tutkularını paylaşmaktadırlar (Winge, 2006: 68).



Görsel 8. Blizzard, BlizzCon Cosplay Etkinliği, Erişim: URL-10.



Görsel 9. Cosplay'in tarihi mekân içinde canlandırılması, Erişim: URL-11.

WoW'da yer alan sembol ve imgelerin oyun kullanıcıları tarafından *dövme* olarak bedene işlenmesi, sanal ortamda kurulan bağların gerçek yaşantıya taşınması durumuna örnek teşkil eden eylemler arasındadır (Görsel 10-11). Sosyal bir birliktelik alanı olan WoW oyunundaki çeşitli sembol ve imgelerin dövmesini yaptırmak bir grubun parçası olmak adına önemli durmaktadır. Ancak konuya ilişkin yapılan araştırmalar, kişilerin dövme yaptıрма

motivasyonları arasında estetik ve kişisel nedenlerin genellikle sosyal nedenlerden daha önce geldiğini göstermektedir (Yücel ve Çevik, 2015: 24). Bedende kalıcı bir görsel değişiklik yaratabilmesi nedeniyle dövme yaptırırken seçilen imge ya da sembollerin, kişinin kimliği ve kişisel ifade biçimleriyle yakın bir ilişki içinde olması gerektiği düşünülmektedir (Watson, 1998: 453-454). Bu nedenle dövme yaptırmak kişisel anların, beğenilerin ve duyguların ifadesi biçiminde değerlendirilebilecek bir eylem olarak kabul edilmektedir (Yücel ve Çevik, 2015: 25).

Ç.Ç.Ö.: “Horde dövmem var. Anlamını soran olursa oyundaki kişiliğimin bir parçası olduğunu söylüyorum.”

Ç.O.: “Alliance dövmem ve yüzüğüm var. Aslan figürü logosunu çok seviyorum.”

H.E.: “Sadece henüz fikir halinde olan bir dövme var. Mutlaka gerçek olacak. Oyun, insanın gerçek karakterine dâhil kalmayı ve onu şekillendirmeyi başardığı için bu böyle. Hayattan ayrı bir şey değil.”

B.D.: “Sol omzumda Lich King dövmesi var. Bu karakterin hikâye kitaplarındaki yaşam öyküsünü okuduğumda beni oldukça etkilemişti. Yaşamış olduğu trajik olaylar nedeniyle onu kendime yakın hissettim ve dövmesini yaptırдым”



Görsel 10.World of Warcraft, Horde ve Alliance Dövmeleri
Erişim: URL-12.



Görsel 11. Orc Karakter Dövmesi
Erişim: URL-13.

WoW'un yaratıcı sanat ekibi tarafından tasarlanan hikâye, sembol, imge ve karakterlerin, oyun kullanıcıları üzerinde etki yarattığı anlaşılmaktadır. Katılımcılar ile gerçekleştirilen görüşmelerde kullanıcıların oyuna dair var olan sanatsal imgeleri vücutlarına dövme olarak işleme kararı alabildikleri tespit edilmiştir. Bu bağlamda kullanıcıların oyuna olan ilgileri sonucunda şekillenen sosyal-kişisel beğenileri ve yüksek oyun motivasyonları, bedenlerine ve yaşamlarına etki edebilmektedir. Benzer bir durum, WoW'un hikâyesinin kaleme alındığı *kitap serisinde* görülebilir. WoW'un sanal dünyasının temelini oluşturan hikâyesi, oyuna dair alternatif bir *kitap serisi* biçiminde okunabilir ve saklanabilir arşivlik bir nesne halinde oyun tutkunlarına sunulmaktadır (Görsel 12).



Görsel 12. World of Warcraft Hikâye Kitapları, Erişim: URL-14.

B.D.: “Bütün Chronicle serisi var. Resimleri ve hikâyesini iyice öğrenmek için zamanında satın almıştım.”

D.S.: “Kitaplarına sahibim. Hikâyeyi derinlemesine öğrenmek için satın aldım.”

K.Ö.: “Chronicles kitap serisine sahibim, sebebi ise hikayesini çok sevdiğim için.”

K.K.: “Elbette, sevdiğim ve oldukça zaman ayırdığım bir evrenin öyküsüne ait kitaplara sahip olmak heyecanlandırıyor. Fantastik evreni kendi zihnimde hayal ederek okumak için Warcraft romanlarından bazılarını da edinmişim.”

Oyun evreninde var olan senaryonun oyuncular tarafından derinlemesine öğrenilmek istenildiği ve böylelikle oyuna dair hikâyenin somut bir obje biçiminde yazılı kaynak olarak koleksiyonunun yapıldığı anlaşılmaktadır. Oyuncular tarafından gerçek hayatın bir parçası haline getirilen bu durum, oyunun sadece dijital ortamda kalmadığını gerçek hayat ile oyun arasında yaşanmış tecrübelerle harmanlanan bir dünya yaratıldığını göstermesi açısından önemlidir. Çünkü kişinin düşüncelerini, duygularını ifade etme ya da aktarmasına yönelik eylem biçimlerinin, genellikle bir nesne tarafından motive edildiği ve motive edici bu nesnenin, bir öznenin ihtiyaçlarını veya arzularını şekillendirdiği bilinmektedir (Nardi, 2010: 41). Konu kapsamında bahsedilen ilişkiye örnek olarak WoW için üretilen *oyuncaklar (action figürler)* gösterilebilir (Görsel 13-14). Oyuncaklar hikâye dünyasına katkıda bulunurken izleyicilere o dünyaya adım atma ve ona katkıda bulunma olasılığını sunmaktadır (Gray, 2010: 187–88).



Görsel 13. ve 14. Orc Karakterleri, Action Figür, Erişim: URL-15, URL-16.

WoW kullanıcılarının gerçek hayatlarında edindikleri oyuncakların oyuna dair içerdiği sembolik anlamlar, oyun ortamında edinilmiş soyut değerlerin somutlaştırılmasında rol oynamaktadır (Livingston, Gutwin, Mandryk ve Birk, 2014). Fiziksel varlıkları sayesinde action figür karakterleri, gerçek olmayan ile gerçek olan arasında bir köprü kurmaktadır. Action figürler kullanıcıda yer etmiş olan oyuna dair değerlerin nesnel anlamda saklanması, yaşatılması ve anıların devam ettirilmesine olanak sağlamaktadır. Oyun evrenindeki kurgusal imgelerine uygun biçimde detaycı işçilikte işlenerek realist görünümlere kavuşturulan figürler, koleksiyonu yapılabilen birer sanat ve tasarım nesnesi biçiminde değerlendirilebilir.

A.Ö.: “Action Figür’lerim var. Sahip olmak sadece güzel hissettiriyor. Koleksiyon yapmak gibi görüyorum.”

Ç.Ç.Ö.: “Orc Ogrim Doomhammer ve Tauren action figürüm var. Özellikle Orc figürünü oyundaki agresif yapılarından dolayı kendimle özdeşleştirdiğimden almıştım.”

K.M.B.: “Bir sürü figür istiyorum lakin malum döviz kurları benim gibi bir öğrenci için alınmasını imkansız yapıyor.”

N.H.: “Yurt dışında bir çizgi roman dükkanından Sylvanas’ın action figürünü almıştım. Kendisinin karakterini oyun içinde çok sevdiğim hatta hayranı olduğum için. Ne yazık ki Türkiye’de WoW ürünleri biraz cep yakıyor ben de zaten oyuna olan ilgimi ve sevgimi eşyalarla göstermenin mantıksız olduğunu düşünüyorum.”

Action figürler gerek boyut, gerekse renkli ve süslü yapılarıyla hayranların kişisel alanları için taşınabilir, saklanabilir birer obje olarak yer bulmaktadır. Anıtsal ölçekteki WoW heykelleri ise bu durumu kurumsal ya da kamusal alanlarda, geleneksel heykel sanatının yüzyıllardır insanları etkilemeyi başardığı ifade yöntemleri üzerinden gerçekleştirmektedir. WoW karakter heykelleri ışık-gölge ilişkisini tek renklilik üzerinden vurgulayan, hacimselliğin ön planda olduğu; bunlara ek olarak heybetli duruş ve boyutuyla karşısına geçen kişiyi etkileme becerisine sahip figüratif klasik heykellere benzer nitelikler taşımaktadır (Bulat, 2014: 20-21). Dijital olarak üç boyutlu ortamda tasarlandıktan sonra heykeltıraşlar tarafından modellenen ve oyun karakterlerinin yaşadığı mekânı yansıtan kaideleriyle birlikte bronz dökümü yapılan heykeller, yerleştirildikleri mekânda bilhassa oyun hayranları için kültürel değerler taşımaktadır. Blizzard Entertainment’ın Amerika Kaliforniya’daki şirket binasının önünde yer alan *Orc Warrior* heykeli (Görsel 15) bir anlamda yerleştirildiği yerin koruyucusu ve sembolü olarak alanda konumlandırılırken, *Lich King Arthas* heykeli (Görsel 16) ise Tayvan Taichung’daki kamusal bir parkta yer almaktadır.



Görsel 15. Orc Warrior Heykeli, Erişim: URL-17.



Görsel 16. Lich King Arthas Heykeli, Erişim: URL-18.

H.G.: “Sokaklarda WoW karakterlerinin heykellerini görseydim cidden çok hoşuma giderdi.”

B.D.: “Şehre bir orta dünya hava dünyası katardı herhalde. Özellikle Illidan heykeli olsaydı, arkadaşlarımla Illidan’ı yenerken beraber geçirdiğimiz günleri anımsar ve derdim ki: Hey gidi heybetli Illidan, seni ne de güzel kesmiştik.”

D.O.: “Yolculuk esnasında Afyon’dan geçerken meydana bir Muradin Bronzebeard heykeli görsem iyi hissederdim.”

Ç.Ç.Ö.: “Kaliforniya’daki heykeli yerinde görme şansım oldu. Heykelden o kadar etkilendim ki, tur ekibine ‘ölünce beni buraya gömün’ dedim ”

D.S.: “Heykelleri görmek ilginç olabilirdi. Bildiğim kadarıyla Asya’daki bir ülkede Arthas heykeli var ve çok estetik duruyor.”

E.S.: “Oyunun heykellerini daha önce görmüşlüğüm var yurtdışında keyifli hissettiriyor.”

İ.A.: “Günlük yaşamda WoW heykelleri görseydim hoş olurdu. Meydana çıktım karşında bir Illidian ya da Lich King heykeli, fantastik olurdu.”

Heykeller aracılığıyla sanal varlıkların dokunulabilir birer nesne haline getirilmeleri sonucu, insanların sanal evrenle gerçek anlamda temasa geçebilmeleri sosyo-kültürel anlamda mümkün kılınmaktadır. Oyuncuların sanal ortama ilişkin anılarını buluşup paylaşabilecekleri; sohbet etme, fotoğraf çekilme vb. eylemlerle yeni anılar yaratabilecekleri, oyundaki deneyimlerini gerçek hayatta birbirlerine aktarabilmelerini sağlayan sosyal bir paylaşım ortamı var edilmektedir. Dünya çapında kült bir oyuna dönüşen WoW’un modern çağ anıtı biçiminde tasvir edebileceğimiz ikonik heykelleri, dijital oyun varlıklarının somut dünyadaki birer yansımasına dönüşerek onların varlığını temsil etmeyi başarmaktadırlar.

Sonuç

World of Warcraft oyun üretim süreci incelendiğinde, tasarımcıların uygulamış olduğu sanatsal yaklaşımlarla kullanıcıların ilgisini çeken ve onları oyuna bağlama potansiyeline sahip karakter-mekân tasarımları gerçekleştirildiği görülmektedir. İçinde yaşadığımız evrene benzer nitelikler üzerinden kurgulanan sanal dünyada, kullanıcıların üç boyut algısına hitap eden objeler, karakterler ve içinde gezinebilecekleri mekânlar yer almaktadır. Böylelikle sanal olan ile gerçek olanın birbirine karıştığı fantezi ürünü bir evren tasarımı gerçekleştirilmektedir.

Sanal dünya ile kullanıcı arasındaki ilişki, yaratılan karakterle başlamakta; tasarlanan oyun evreninin kullanıcılarına sunmuş olduğu özelleştirilebilir sanal karakterler aracılığıyla sosyolojik ve psikolojik yönler barındıran bir rol yapma deneyimi gündeme gelmektedir. Kullanıcının sanal bedeni şeklinde adlandırabileceğimiz oyun karakteri, onun kendinden uzaklaşabilme, bir başkası olabilme vb. durumları olanaklı kılarken sanal bir beden ve kimlik üretimi gerçekleştirilmiş olmaktadır. Oyun evreninde mücadele içeren aktivitelerin ve kazanılan-kaybedilen sanal eşyaların beraberinde getirdiği rekabet ortamı sonucunda ortaya çıkan hiyerarşik ilişkiler, kullanıcıların oyuna olan motivasyonlarını ve bağlılıklarını arttırmaktadır. Tüm bu durumlar gözetildiğinde insana dair bireysel ya da sosyal ihtiyaçların kullanıcı-oyun ilişkisi üzerinden sanal evrende var edildiği anlaşılmaktadır.

Oyunun kullanıcıya sunduğu algısal, psikolojik, sosyolojik temaslar ve oyuna özgü deneyimler en nihayetinde sanal bir mecra üzerinde yer almaktadır. Tam da bu noktada oyun üreticisinin ve oyuna sanal ortamda bağlanmış hayran kitlesinin etkisiyle gerçek dünyada oyuna yönelik üretimler de gerçekleşmektedir. Dijital olanın gerçek olanla bağıni kuvvetlendiren bir yönelimle oyuna yönelik fiziksel nesnelere üretildiği ve özellikle oyun tutkularının gerçek dünyada bu üretimlerle temasa geçtikleri görülmektedir. Neredeyse bağımlısı oldukları oyunun büyüdü dünyasına hayranlık duymaya başlayan kişiler için sanal ortamdaki deneyimlerini somutlaştırabilecekleri olanaklar mümkün kılınmakta, sanal olan gerçeğe yaklaşırken gerçek olan ise sanal olana yakınlaşmaya çalışmaktadır. Sanal-gerçek çizgisinin oldukça bulanıklaştırıldığı bu ortamda kullanıcıların yaratılan hayal ürünü evreni kendi dünyalarına dâhil ettikleri görülmektedir. Kullanıcılar, oyun sayesinde sıradan hayatlarından uzaklaşırlarken yeni bir alışkanlık ve bağlılıkla kendilerine sunulan deneyimi ise sıradanlaştırmaktadırlar.

Günümüzde sanal mecraların ve dijital oyunların gün geçtikçe daha gerçekçi hale getirilmekte olduğunu gelişen Sanal Gerçeklik (VR) teknolojileri bağlamında sezinleyebilir ve incelenen konu kapsamında yaklaşıldığında çeşitli benzerliklerden söz edebiliriz. Sanal dünyaların hem daha gerçek hem de oldukça sıradan hale getirilmesinin ve sanalın gerçek olanın içine karışması durumunun ilerleyen yıllarda hangi boyutlara varabileceğini tahmin etmek zor görünmektedir. Bu nedenle yakın gelecekte, oyun sektöründe çalışan sanatçıların, tasarımcıların, yazılımcıların vb. insan yaşantısını belki de dijital bir doğrultuda, olumlu ya da olumsuz yönde şekillendirebileceklerini göz önünde bulundurmamız gerekmektedir.

Kaynakça

AMBROSE, Gavin ve HARRIS, Paul (2013). *Grafik Tasarımda Renk*. (çev. Bengisu Bayrak). İstanbul: Literatür Yayınları.

AYDIN, Betül ve SARI, Volkan Serkan (2011), "Internet Addiction Among Adolescents: The Role of Self-Esteem", *Procedia Social and Behavioral Sciences*, C. 15, s. 3500-3505.

BAUDRILLARD, Jean (2014). *Simülakrlar ve Simulasyon*. (çev. Oğuz Adanır). İstanbul: Doğubatı Yayınları.

BİNARK, Mutlu ve BAYRAKTUTAN, Günseli (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*, İstanbul: Kalkedon.

BİNARK, Mutlu ve BAYRAKTUTAN, Günseli (2011). "Dijital Oyun Kültürü Haritasında Oyuncular: Dijital Oyuncuların Habitusları ve Kariyer Türevleri", (der. Aslı Telli Aydemir). *Katılımın e-hali Gençlerin Sanal Alemleri*. İstanbul: Alternatif Bilişim. s. 3-30.

BULAT, Mustafa (2014). *Modern Sanatta Soyutlama*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Yayınları.

CAILLOIS, Roger (2001). *Man, Play, and Games*. Illinois: University of Illinois Press.

COLE, Helena ve GRIFFITHS, Mark D. (2007). "Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers", *Cyberpsychology & Behavior*, C. 10, S. 4, s. 575-583.

CORRIERO, Mike (2008). *Speed Painting Tutorial Series Volume 1 Chapter 2*. Zoo Publishing.

EGE, Gökür ve KOULLAPIS, Nicholas (2011). "Online Oyun Oynamanın Sosyal Bağlamı: 'Warcraft' Oyuncuları Arasındaki Sosyal İlişkiler Üzerine Bir İnceleme", *Sosyoloji Dergisi*, C. 25, s. 19-38.

FINK, Eugen (1968). "The Oasis of Happiness: Toward an Ontology of Play", *Game, Play, Literature*, C. 41, s.19-30.

FULLERTON, Tracy (2008). *Game Design Workshop: A Pleycentric Approach to Creating Innovative Games*. Burlington Elsevier.

GILLIGAN, Sarah (2012). "Heaving Cleavages and Fantastic Frock Coats: Gender Fluidity, Celebrity and Tactile Transmediality in Contemporary Costume Cinema", *Film, Fashion, and Consumption*, C. 1 S. 1, s. 7-38.

GIDDENS, Anthony (2010). *Modernite ve Bireysel-Kimlik Geç Modern Çağda Benlik ve Toplum*. (çev. Ümit Tatlıcan). İstanbul: Say Yayınları.

GLENDAY, Craig (2009). *Guinness Word Records 2009*. New York: Bantam Books.

GRAY, Jonathan (2010). *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York: NY University Press.

HAMARI, Juho ve LEHDONVIRTA, Vili (2010). "Game Design as Marketing: How Game Mechanics Create Demand for Virtual Goods", *Int. Journal of Business Science and Applied Management*, C. 5, S. 1, s. 14-29.

HITCHENS, Michael ve DRACHEN, Anders (2008). "The Many Faces of Role-Playing Games", *International Journal of Role-Playing*, C. 1, S. 1, s. 3-21.

HUIZINGA, Johan (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

LAMERICHS, Nicolle (2014). "Costuming as Subculture: The Multiple Bodies in Cosplay". *Scene*, C. 2, S. 1-2, s. 113-125.

LEEMING, David A. (2017). *A'dan Z'ye Dünya Mitolojisi*. (çev. Nurdan Soysal). İstanbul: Say Yayınları.

LIVINGSTON, Ian J., GUTWIN, Carl, MANDRYK, Regan L. ve BIRK, Max (2014). "How Players Value Their Characters in World of Warcraft", *Proceedings of the 17th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing*, s. 1333-1343.

MANOCHA, Udit (2017). "MMORPGs and Their Effect on Players", *ART 108: Introduction to Games Studies*.

MANOVICH, Lev (2006). "Image future". *Animation*, C.1, S. 1, s. 25-44.

MARCOS, Aderito ve ZAGALO, Nelson (2011). "Instantiating the Creation Process in Digital Art for Serious Games Design", *Entertainment Computing*, C. 2, S. 2, s. 143-148.

MCLUHAN, Marshall (2001). *Global Köy*. İstanbul: Scala Yayıncılık.

NAKAMURA, Jeanne ve CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly (2014). "The concept of flow". *Handbook of positive psychology*, s. 89-105.

NARDI, Bonnie A. (2010), *My Life as a Night Elf Priest, An Anthropological Account of World of Warcraft*, USA The University of Michigan Press.

PHILLIPS, Kendall R. (2015). *Metinsel Stratejiler, Plastik Taktikler-Batman ve Barbie'yi Okumak*. (çev. Alim Koray Cengiz). *Folklor/Edebiyat*, C. 21, S. 81, s. 215-226.

ROGERS, Scott (2010). *Level up! The guide to great video game design*. Chicester Wiley.

SOJA, Edward William (1996). *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. 1st ed. London: Wiley-Blackwell.

SCHULTZE, Ulrike ve LEAHY, Michael Matthew (2009). "The Avatar-Self Relationship: Enacting Presence in Second Life", *12th ICIS 2009 Proceedings*.

SLATER, Mel, STEED, Anthony ve CHRYSANTHO, Yiorgos (2002). *Computer Graphics and Virtual Environments: From Realism to Real-Time*. Massachusetts: Addison-Wesley.

TAYLOR, Tina L. (2002). "Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds," *The Social Life of Avatars: Presence and Inter-action in Shared Virtual Environments*, ed. Ralph Schroeder, s. 40-62.

TURGUT, Erol (2013). *Grafik Dil ve Anlatım Biçimleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.

URRY, John (2012). *Sociology beyond societies: Mobilities for the twenty-first century*. Routledge.

WATSON, Joel (1998). “Why Did You Put That There?: Gender, Materialism and Tattoo Consumption”, *ACR North American Advances*, C. 25, S. 1, s. 453-460.

WINGE, Theresa. (2006). “Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay”, *Mechademia*, C 1, S. 1, s. 65-76.

WINNICOTT, Donald W. (2013). *Oyun ve Gerçeklik*. (çev. Tuncay Birkan). İstanbul: Metis Yayınları.

YANIK, Akan ve BATU, Mikail (2019). “Yeni Medyada Aktivizm Hareketleri Üzerine Zengin Medya Kısır Aktivizm Tartışmaları”, *Connectist: Istanbul University Journal of Communication Sciences*, C. 56, s. 179-208.

YÜCEL, Özlem Damla ve ÇEVİK, Abdülkadir (2015). “Kimlik İfadesi Olarak Dövme”, *Kriz Dergisi*, C. 23, S. 1-2-3, s.17-26.

ZICHERMANN, Gabe ve CUNNINGHAM, Christopher (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. California: O'Reilly Media Inc.

İnternet Kaynakları

URL-1: Nüfuslarına Göre Ülkeler Listesi. <https://www.worldometers.info/world-population/> (E.T.: 28.05.2020).

URL-2: GİM (2019) Dijital Oyunlar Raporu.

<https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf> (E.T.: 25.05.2020).

URL-3: World of Warcraft, Troll, Karakter Eskizi, Erişim: <https://www.mmo-champion.com/threads/1762537-Troll-models-in-6-2> (E.T.: 07.06.2020).

URL-4: World Of Warcraft, Orgrimmar, Mekân Eskizi, Erişim: <https://www.youtube.com/watch?v=Lj1Xl0MraPc> (E.T.: 07.06.2020).

URL-5: World of Warcraft, Troll Karakterinin Renklendirilmesi, Erişim: <https://www.youtube.com/watch?v=-JHj8QMLtFk> (E.T.: 16.06.2020).

URL-6: World of Warcraft, Orgrimmar Mekân Renklendirilmesi Erişim: https://wowpedia.fandom.com/wiki/File:Orgrimmar_HotS.jpg (E.T.: 17.06.2020).

URL-7: World of Warcraft Troll Karakteri, 3D Modelleme ve Renklendirme, Erişim: <https://www.artstation.com/artwork/JBYV0> (E.T.: 28.06.2020).

URL-8: World of Warcraft Troll Karakterinin Oyun Ortamındaki Görüntüsü, Erişim: <https://www.youtube.com/watch?v=8EAK8aX1j1k> (E.T.: 28.06.2020).

URL-9: World of Warcraft, Horde ve Alliance Karakter Yaratma Ekranı, <https://www.techbutts.com/2578.html> (E.T.: 01.07.2020).

URL-10: Blizzard, BlizzCon Cosplay Etkinliği, <https://news.blizzard.com/en-us/blizzcon/22994611/blizzcon-2019-contests-entries-now-open> (E.T.: 10.07.2020).

URL-11: Cosplay'in tarihi mekân içinde canlandırılması, <http://www.themanwiththecat.de/eng/galleries/view/blood-elf-cosplay-by-colybree-cos> (E.T.: 10.07.2020).

- URL-12: World of Warcraft, Horde ve Alliance Dövmeleri, https://www.reddit.com/r/tattoos/comments/bhufy5/warcraft_faction_tattoos_by_steve_and_louis_at/ (E.T.: 18.07.2020).
- URL-13: Orc Karakter Dövmesi, <https://www.worldtattoogallery.com/post/100022717/grommash-hellscream-tattoo-by-alexander-kolbasov> (E.T.: 07.06.2020).
- URL-14: World of Warcraft Hikâye Kitapları, <https://www.ebay.co.uk/itm/253762197722> (E.T.: 23.07.2020).
- URL-15: Orc Karakterleri, Action Figür, <https://www.marvelous.toys/collections/all-products/products/damtoys-warcraft-orgrim> (E.T.: 27.07.2020).
- URL-16: Orc Karakterleri, Action Figür, <https://www.sideshow.com/collectibles/warcraft-kargath-bladefist-damtoys-903365> (E.T.: 27.07.2020).
- URL-17: Orc Warrior Heykeli, <https://news.blizzard.com/en-us/blizzard/21349313/the-orc-statue> (E.T.: 03.08.2020).
- URL-18: Lich King Arthas Heykeli, <https://www.4gamers.com.tw/news/detail/32496/arthas-statue-anniversary-picnic-party-held-at-july-15th> (E.T.: 03.08.2020).