

## Dijital Oyunların Sanatsal Gücü; Konsept Tasarımı Süreci

Arş. Gör. Dr. Seza Soyluçiçek

Makale Geliş Tarihi: 04.07.2018  
Yayına Kabul Tarihi: 05.11.2018

### Özet

Oyunun, tamamen biyolojik veya fiziksel bir faaliyetin sınırlarını aştığını, anlam bakımından zengin bir işlevi olduğunu, oyunda yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsurun ' oynamak olduğunu' savunan Johan Huizinga'ya göre oyun kültürden daha eskidir. Huizinga'nın oyun oynayan insan olarak adlandırdığı Homo Ludens varoluşundan beri hayatın gereklerine hazırlanmak, hayatın talep ettiği ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı yapmak veya gevşeme ihtiyacını gidermek için oyun oynadığını savunur.

Günümüze gelindiğinde oyunun varlığını farklı şekillerde sürdürdüğünü, 1960'lerden itibaren teknolojiyle beslenerek dijital olarak evrimleşmiştir. Dijital oyunlar doğaları gereği katılımcısı (kullanıcı/oyuncu) olan, belirli kurallar ve hedefler doğrultusunda yönetilen, sanatsal gücünü ortaya koyabilen farklı dijital platformlarda çalışan etkileşimli uygulamalardır. İnterdisipliner bir çalışmayla ortaya çıkan, pek çok alanı içinde barındıran dijital oyunlar, özellikle sanatsal gücünü kullanıcıların karşılaştığı oyunun görsel yüzü (arayüzü) aracılığıyla gösterebilmektedir. Bu çalışmada, dijital oyunların sanat olup olmadığı ve oyun konsept tasarımı sürecinin estetik değer açısından önemi irdelenmekte, sanat dünyasındaki yeriyle rolünü keşfetme üzerine tartışılmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Kültür, Sanat, Beşeriyet, Toplumsal İlişkiler

### ARTISTIC INFLUENCE OF DIGITAL GAMES; THE CONCEPT DESIGN PROCESS

### Abstract

According to Johan Huizinga ,who claims that games pass way beyond the limits of physical or biologic activity and that gaming is the element giving an activity the meaning, surpassing the needs of real life needs, gaming predates the culture. Huizinga, naming the people who game as Homo Ludens, supports that they play games in order to prepare themselves for the requirements of life, train for the serious activities life requires or fulfill the need of relaxation.

When we look at the present, we can observe that games continue it's existense in different forms, transforming and changing itself with the influence of the technology since the 60's. Especially digital games are interactive applications that require users, specific rules and goals and work on various platforms displaying it's artistic power. Digital games which contain many fields and are the results of interdisciplinary works display their artistic power on the game interface. In this study, whether a digital game is an art or not and the aesthetic influence of the concept design process is examined and it's place and role in the world of art is discussed.

**Keywords:** Culture, Art, Humanity, Social Relationships

Arş. Gör. Dr. Seza Soyluçiçek. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü, Ankara.  
E-posta: sezasoylucicek@gmail.com

## 1. Giriş

Sanat tarihi boyunca yeni bir sanat ortamının ortaya çıkışı, onun bir sanat biçimi olup olmadığı sorularını beraberinde getirmiştir. Fotoğraf gibi bir alan, yaklaşık yüz yıl önce ilk ortaya çıktığında bir sanat olarak görülmemiş ve pek çok tartışma sonucunda artık sanat dünyasına adım atmıştır. Geçtiğimiz 50-60 yıl içinde yeni bir medya olan dijital oyunlar Huizinga'nın (2000:13) oyun oynayan insan olarak tanımladığı Homo Ludens'lerin yaşamına girmiş ve gün geçtikçe sanat alanına dahil olmaya başlamıştır. Dijital oyunların bir sanat formu olup olmadığı konusu üzerinde ciddi tartışmalar yapılmakta ve hala tartışılan bir konu olmaya devam etmektedir.

Sanatın değerlerini belirleyen kriterler zamanla değişip gelişmektedir. Tıpkı fotoğraf ve sinema alanı gibi dijital oyunlar da bu alana dahil olup olmadığı sorularını beraberinde getirmiştir. Dijital oyunların sanat dünyasındaki etkilerini ele almadan önce sanatın ne olduğunu tanımlamak gereklidir. Sanatın pek çok anlamı ve tanımlanması vardır ve sanatı tek bir tanıma indirgemek mümkün değildir. Sanatın duygular ve heyecanlar dünyasından bir şeylerle iletişim kurduğunu görüşünde olan Rus romancı Leo Tolstoy'a göre "kişi, bir zamanlar yaşadığı duyguları, sözcüklere dökülen hareketler, çizgiler, renkler, sesler ve biçimler sayesinde kendi içinde uyandırabildiğinde, başkalarının da aynı duyguyu yaşayabileceği bir duygusunu aktarabilir" (Freeland, 2008: 148). Languages of Art adlı kitapta Nelson Goodman (1968: 259) sanatın yaşanmış deneyimlerimizdeki rolünü öne çıkarır: "Sanat üzerinden bildiğimiz şeyi, zihnimizle yakaladığımız gibi kemiklerimizde, sinirlerimizde ve kaslarımızda hissederiz (...) Organizmanın bütün duyarlılığı ve hevesi, sembollerin yorumlanmasına ve müdahalesine dahil olur (Aktaran Freeland, 2008: 158).

Tolstoy'un Sanat Nedir? adlı kitabındaki notlarında da sanatla ilgili bazı düşünürlerin şu görüşlerine yer vermiştir: Mendelsohn'a göre sanat, belli belirsiz bir duygu olarak algılanan güzeli, gerçeğe ve iyiye doğru götürme, yüceltme işidir. Sanatın amacı ahlaksal mükemmelliktir. Spancer'e göre sanatın kökeni, oyundur (2015:22). Aşağı düzeydeki hayvanların bütün yaşam enerjisi ayakta kalmaya, yaşamın sürdürülmesine harcanır; insan ise bu gereksinime harcanandan sonra bir miktar enerji fazlası kalır. İşte bu enerji fazlası, daha sonra sanata dönüşen oyuna harcanır. Gerçek eylem, etkinlik ne ise oyun da odur; sanat için de böyledir (2015:22). Schelling'e göre ise sanat;

Öznenin kendi nesnesine dönüştüğü ya da nesnenin kendisinin öznesi olduğu dünya görüşünün yapıtı ya da sonucudur. Güzeli, sonlu olanda sonsuzluk tasavvurudur. Ve sanat yapıtının temel karakteristiği bilinçsiz sonsuzluktur. Sanat öznel nesnenin,

doğayla aklın, bilinçdışıyla bilincin birleşmesidir. O nedenle de bilginin, bilmenin, anlamının en üstün aracıdır sanat (Tolstoy, 2015: 27).

Freeland (2008: 186), video oyunları, web bazlı sanat, hiper-metin edebiyatı, Japon "anime" filmleri ve diğerleri gibi yeni medyaya özgü ve salt onun için geliştirilmiş sanat eseri ya da en azından yaratıcılık etkinliğinin de var olduğunu savunmaktadır. Martin (2014: 205), dijital oyunların sanata dahil edilmesine yönelik tartışmalarda, çok sayıda farklı sanat formunun birleşimine dikkat çekmektedir. Dijital oyunlar; çizim, resim, heykeltıraşlık, tasarım, mimarlık, yaratıcı yazarlık gibi alanların tek bir ortamda derlendiği uygulamalardır. Melissons ve O'Rourke'un (2012: 174) The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect adlı kitabında Jesse Schell, "Dijital oyunlar diğerlerini de içine alan bir araçtır. Eninde sonunda onlar bir uber ortam (ubermedium) olacaktır. Her şeyi, bir film ya da kitabı video oyununun içine dahil edebilirsiniz" görüşündedir. Dijital oyunların üretimi sürecinde çizen ve üç boyutlu heykel yapan grafik tasarımcılar, hikaye yazarlığı gibi pek çok yaratıcı yetenekler bir araya gelmektedir. Sadece bir kişinin bir dijital oyunu tasarlaması mümkün değildir. Geliştirme aşamasında rol alan tüm farklı sanatçıların bir arada olmasıyla ortak bir çalışma ortaya çıkmaktadır. Yine aynı kitapta Mike Mika;

Oyun tasarımcıları birer iletişimci, mucit ve hayalperesttir. Onlar günümüzün Da Vincileri gibi matematik, bilim, yazı, müzik ve sanatın yaratıcı kesişme noktasında duruyorlar. Oyunlar tüm bu disiplinlerin toplamıdır, buna artı olarak önemli bir nokta; oyuncu/kullanıcı olmadan bunların hiçbir anlamı yoktur... Sonuçta video oyun yaratımını en karmaşık sanat biçimlerinden biri haline getiren insan etkileşimidir. Video oyunları bizim kontrolümüz altında olan şiirler gibidir; bu simbiyotik iletişim olmadan oyunlar tamamlanmış olmaz. Bu durum, oyunları diğer ortamlardan ayırmaktadır. Oyunlar bizlerle geliştirecektir (Melissons ve O'Rourke, 2012:11).

Dijital oyunları sanat yapan şeyin bir çok farklı sanat formunun ve bir çok farklı sanatçının işbirliği ve kullanıcıların katılımlarının birleşimleri olduğu söylenebilir. Gavin (2012: 3), dijital oyunlarının sanat olduğuna karşı çıkan tartışmalardan biri olarak onların müzelerle sergilenme sorunu ve onları "yüksek sanat"ın yanında gösterilmesi olduğunu söylemektedir. Yakın zamana kadar ticari oyunların sanat müzelerinde yeri yoktu. Bu durum 16 Mart 2012'de Smithsonian Amerikan Sanat Müzesi'nde açılan Video Oyunları Sanat Sergisi ile değişmiştir. Bu sergide dijital oyunların gelişimini, kronolojik sırada oyunların farklı dönemlerdeki örnekleri gösterildi. Bu durum ticari oyunların artık bir sanat formu olarak tanınıp tanınmayacağı tartışmalarını başlatmıştır.

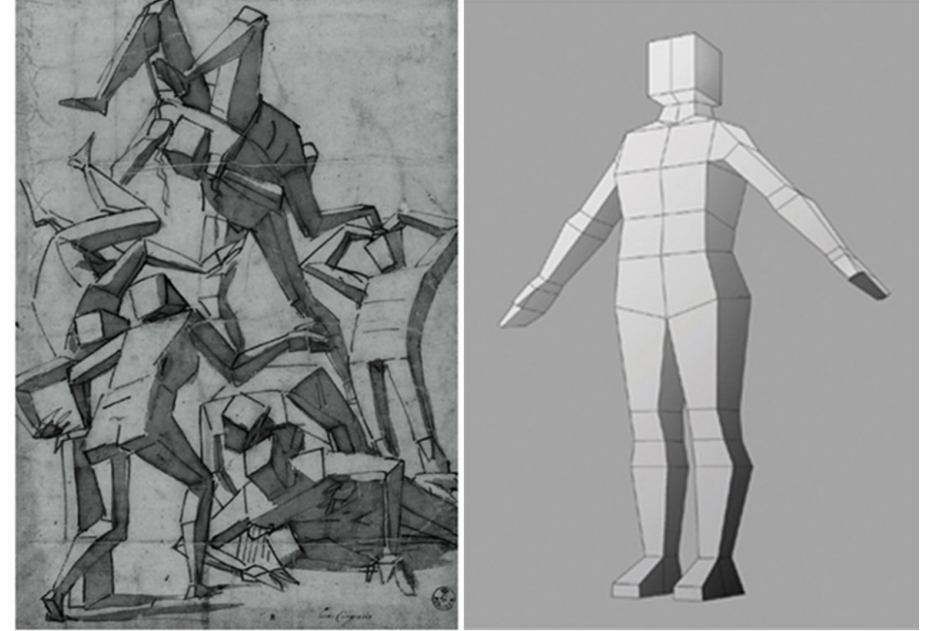
Dijital oyunlar ve interaktif sanat arasındaki ilişkiye dikkat çeken bir isim olan Cannon oyunların interaktif birer yapıt olmanın yanında oyuncu için hedefler koyma, kazanma ve kaybetme gibi temel özelliklerini de koruyarak sanatsal birer ifade aracı olarak kullanılabileceklerini savunur (Aktaran Sezen, 2013: 136). Birçok dijital oyun tasarımcısı ve geliştiricileri dijital oyunların sanat değeri olduğu görüşünde olsa da bu hala tartışılmalı bir konudur. Dijital oyunlar kullanıcı katılımı, rol yapma gibi etkileşimli sanat alanı ve yapısıyla aynı fikri paylaşmaktadır. Her piyasaya sürülen oyunun yüksek sanat değerinin olduğunu savunmak yanı sıra ancak tasarım, hikaye ve kavram tasarımları açısından sanatsal gücü yüksek pek çok örnek bulunmaktadır. Bu bağlamda dijital oyunların görsel iletişim tasarımı ve kavram tasarımları açısından değerlendirmek gerekir.

## 2. Dijital Oyunların Sanatsal Değeri

Solarski (2012: 10) video oyunlarının sanat tarihinde bir devrim değil bir evrim olduğunu savunmaktadır. Ona göre, sanatçının çizim malzemeleri olan kağıt, tuval veya bilgisayar ekranı durağan düz yüzeylerdir ve bu malzemeler sanatçının yaşayan, nefes alan canlı bir dünyaya açılan pencere yaratma isteğiyle mücadele eder. Dijital oyunların sanatsal ifade gücünü ortaya koyan temel öğelerden birisinin oyunların görsel dilleri olduğu söylenebilir. Ayrıca oyunların başarısını yükselten öğelerden birisi de oyunların görsel dilbilgisi olan çizimler, şekiller, hacimler, değerler ve renklerdir. Bir açıdan bakıldığında çizimler, resimler ve oyun görüntüleri arasındaki benzerlikler daha belirgin hale gelmektedir. Çünkü her bir sanat eserinde yaşam ve derinlik yanılması iki boyutludur. Dijital animasyon ve etkileşimin yardımı olmadan, oyun dünyası için oluşturulan hayali çizimlerin oluşturulma sürecinde gösterilen çaba eski ustalarınkine benzer boyutlarda olduğu söylenebilir.

Sanat değeri yüksek dijital oyunların tasarlanma sürecinde tasarımcının yüksek beceri düzeyine gelmiş ve sağlam sanatsal prensiplere sahip olması gerekmektedir. Bu bağlamda Solarski bugün tasarımcıları ile eski ustaların çalışma yaklaşımlarındaki benzerliklere dikkat çekmiştir. Solarski (2012: 12), Luca Cambiaso'nun eskizlerinin, klasik sanatçıların karmaşık biçimleri basitleştirmek için uyguladıkları kavramsal sürecin açık bir örneği olduğunu savunur. Cambiaso'nun taslağında görüldüğü gibi (Görsel 1) temel geometrik hacimlerden figür ve kompozisyon oluşturulmuştur. Bu yöntem eski ressamın kompozisyonlarını özgürce tasarlamasına ve derinlik, ışık, anatomi, orantı ve hareket yanılması gibi karmaşık problemleri çözmesine izin vermiştir. Luca bu kompozisyon taslaklarını hayal gücüyle tasarlamış, daha sonra eserinin son aşamasına getirebilmek

gerçek modellerden yararlanmıştır. Bu bağlamda oyun tasarımında da kompozisyon oluşturulurken karmaşık formları temel hacimlere indirgeyerek başlamak, tıpkı eski sanatçıların yaklaşımlarıyla benzerlikler göstermektedir (Görsel 2).



Görsel 1. Luca Cambiaso'nun eskizi (1527-1585). (Solda)

Görsel 2. Andi Brandenberger'in tipik 3 boyutlu temel şekillendirme çalışması. (Sağda)

Dijital oyunların kavram tasarımı geliştirme sürecinde de bu yaklaşıma benzer yollar izlenmektedir. İşe öncelikle tasarımın görsel dilbilgisi ile başlanır: Bunlar çizgi, şekil, hacim, değer ve renktir. Her bir öge kendi başına şaşırtıcı şekilde basit olabilir ancak bunların birleşiminden sonsuz sayıda etkileyici olasılık yaratmak, tasarımcının bu öğeleri nasıl manipüle ettiği, birleştirdiği, ayırdığı, tersine çevirdiği ve canlandırdığıyla ilgilidir. Her bir ögenin işlevi ve önemi tasarım gücüne göre değişiklik göstermektedir.

Oyunların popüler birer ticari sanat olduğunu savunan McGuire ve Jenkins (2009: xvii), bu popüleritenin, oyunların kültürel ve akademik değerlerini düşürmediği görüşündelerdir. Oyun tasarımcıları çalışmalarında kendi döneminin kültürünü yansıtır ve günümüz kültür medyalarından biri de teknolojidir. Oyunlar kendi yapıları gereği form, kompozisyon ve tekniğin bir araya geldiği ortamlardır. Oyun tasarımcıları 3B modelleme, karakter animasyonları, yazı karakteri, 2B dokular, illüstrasyonlar ve konsept tasarımı

alanlarında çalışma yapmaktadırlar. Tüm bunlar müzeye ait bir sanat yapıtı olarak tasarlanmamış olsalar da, iyi tasarlanmış oyunların yetenekli ve eğitilmiş tasarımcıların elinden çıktığı gerçeğini değiştirmemektedir. Oyun şirketleri çalışanlarını dijital araçlar konusunda kolaylıkla eğitebilirler ancak sanat ve tasarım alanında eğitebilmeleri mümkün değildir. Bu alan özel yetenek, birikim ve sanat eğitimi gerektirmektedir.

Dijital oyunların sanat olup olmadığını belirli alt disiplinler açısından inceleyen Denzel (2012: 139):

Bilgisayar oyunlarının sanat olduğu yönündeki mantıksal çıkarım şu şekilde ele alınabilir: Eğer özselle olarak fütürist olan herhangi bir nesne; Anton Guilo Bragaglia'nın fotoğrafları, Giacomo Balla'nın resimleri ve bütün ütopyacı filmler sanat ise, fütürist vizyon sahibi bilgisayar oyunları da sanat olmalıdır. Eğer maniyerist nesnelere; El Greco ve Tintoretto'nun resimleri sanat ise, yine maniyerist vizyon sahibi bilgisayar oyunları da sanat olmalıdır. Eğer fantastik nesnelere; Poe, Lovecraft ve Tolkien'in romanları ve bugüne kadar ortaya konmuş birçok gerçeküstü eser sanat ise, yine aynı mantıkla doğaüstü, fantastik ve gerçeküstü bilgisayar oyunları da sanat olmalıdır. Bu teori, belirlenmiş olan tüm sanatsal kavramlar için geçerlidir. Herhangi bir sanat nesnesi neden "sanat" ise, bilgisayar oyunu da o nedenden ötürü sanattır; çünkü zaten bir önceki etmeni de içinde barındırır. Bu tüm sanat geçmişini temsil eden, kendinden amaçlı kompozit bir sentezdir.

McGuire ve Jenkins (2009: xvii) sanatın iletişim kurduğunu, sanat eseri, seyirci, sanatçı arasında diyaloglar yarattığını savunur. Oyunlarının da tüm bu iletişimi sağlayabildiğini dolayısıyla onların da sanat olarak değerlendirilebileceği görüşündedir. Bu noktada dijital oyunlarda yüksek ve düşük olmak üzere farklı seviyelerde tasarım kaliteleri söz konusudur. Burada önemli olan yüksek sanatsal değeri oyunlar yaratabilmektir.

### 3. Oyun Konsept Tasarımı (Game Concept Design)

Dijital oyunların başlangıcından beri, her oyunun kendine özel bütünlüğünü oluşturmak ve bir oyun serisinin devamlılığını sağlamak için oyun üretiminde kavram tasarımları kullanılmaktadır. Kavram tasarımı oyun dünyasının ve karakterlerin tüm gerekli öğelerini temsil eden, kendisine özel ve diğerlerine göre farklılıklarını ortaya koyan bir tasarım aşamasıdır. Bu süreç oyunun görsel kimliğinin oluşturulmaya başladığı ilk süreçtir. Omernick (2004: 6), kavram tasarımının oyunun genel görünüşü ve hissini oluşturmak için gerçekleştirildiğini, bu sayede zamandan ve paradan tasarruf edildiği görüşündedir. İyi bir konsept tasarımcısı mümkün olduğunca oyun sahnesi, karakterleri ya da nesnelere hakkında oldukça fazla fikir veren kompozisyonlar yaratmalıdır. Ancak bu süreçte tasarlanan

karakterlerin, teknik açıdan zaman kaybettirecek ya da oyun geliştirme ekibini zorlayacak türden olmaması için konsept tasarımcılarının ekiple (modelleme, animasyon grupları) işbirliği içinde olmaları ve riskleri en aza indirmeleri gerekmektedir.

Kavram tasarımı oyun tasarımının temelini oluşturmaktadır. Oyun geliştirme sürecinde kavram tasarımı ekiple yer alanların yönlendirilmesi konusunda rehberlik etmekte ve ekip içi iletişimi de sağlamaktadır. Bu tasarım aşamasında kavram tasarımcılarından oluşan bir ekip, oyunun görsel tasarımına can vermektedir (Pardew, 2005: xv).

Clarke ve Mitchell'e (2007: 226) göre, kavram tasarımı süreci her oyunun kendine özel tarzını oluşturan yapıyı kurmak için gerçekleştirilmektedir. Film kavram tasarımlarının aksine, oyun kavram tasarımları oyunun öncesi ve sonrasındaki tanıtımını yapmak amacıyla oyunun bir sonraki sürümü için kullanılmaktadır. Oyunla ilgili çıkan tüm tanıtıcı görsel öğeler yapılan kavram tasarımından alınmalıdır.

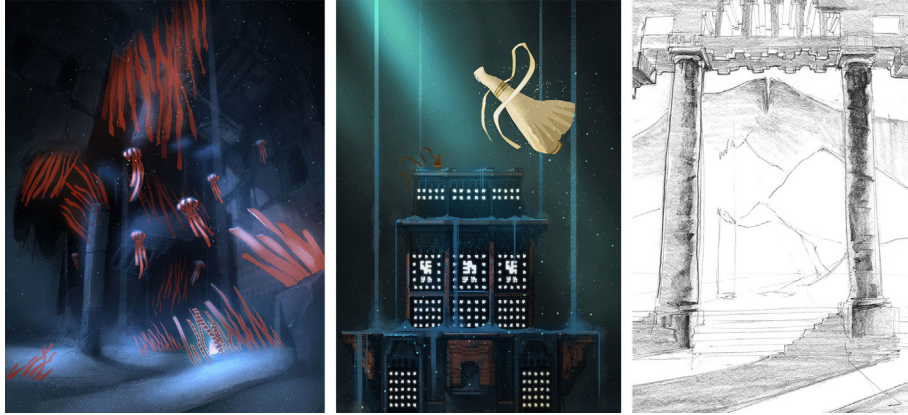
Mitchell'e (2012: 81) göre, bir oyun geliştirme sürecinde kavram tasarımından başlayarak bitiş aşamasına kadar tasarımcıların kendilerine her zaman sorması gereken soru şudur: Geliştirilen görsel tasarımlar, oyunun görünüşü ve hissiyle uyumlu mudur? Bu anlamda, görsel tasarımlar oyun için yapılan karakterlerin, mekânların ve arayüzlerin bütünüdür. Karakter, mekân, nesne ve arayüzlerin kavram tasarımları, oyun tasarımının başlangıcındaki ilk önemli adımlarından birisidir. Bu aşamada yapılan ilk çizimler oyunun görünüşünün biçimlendirilmesine, kullanıcının karakter ve arayüzlerle nasıl ve hangi dünyada etkileşim içinde olacağını belirlenmesine yardımcı olmaktadır.

Konsept tasarımının en değerli yönü, oyunun genel görünümü ve hissini oluşturma fırsatı sunmasıdır. Mekan, karakter, kompozisyon, renk ve ışık kullanılarak yapılan çizimler, aslında ekibe oyunun hangi yönde gideceği hakkında net fikirler verir. Senaryo belli olduktan sonra tüm ekipteki çalışanların zihninde kendi deneyim ve hayal güçlerine göre farklı görüntüler canlansa da, konsept tasarımlarında ortaya çıkan çalışmalar tüm ekibi ortak bir düşüncede toplamaktadır. Bu noktada kavram tasarım sürecinde tasarımcılar tüm sanatsal ve estetik potansiyellerini, plastik biçimlendirme yeteneklerini, hayallerindeki kurguları görselleştirebilme yeteneklerini, çözümleyici, yaratıcı imgesel oluşturma ve kurgu güçlerini ortaya koymaktadırlar. Bunları yaparken geleneksel ve dijital teknolojileri sonuna kadar kullanmaktadırlar. Bu anlamda nitelikli dijital oyunların görselleştirmelerinde sınırların denendiği günümüzde oyunların sanatsal potansiyelleri göz ardı edilemeyecek aşamadır.

Dijital oyunlar temelde bir hikaye-anlatı üzerine kuruludur. Bu hikayeleri ve yoğun anlatıları kullanıcılara aktarabilmenin yolu görselleştirmeden geçmektedir. Görselleştirme de çok özel ve yaratıcılık gerektiren oldukça yoğun bir çizim sürecidir. Bu süreçlere ve dijital oyun konsept tasarımı adına verilecek başarılı örneklerden birisi iki boyutlu platform oyunu olan Rayman Origins'dir. Görsel 3'teki çizimler oyunu Sea of Serendipity (solda) ve Jungle Castle (sağda) adlı mekanların konsept tasarımlarıdır. Oyunun mizahi senaryosu göz önüne alındığında ortaya çıkan konsept tasarımları oldukça başarılıdır ve konsept tasarım sürecindeki çizimler oyunun son sürümündeki arayüzlerine oldukça yakındır.



Görsel 3. Rayman Origins oyun konsept tasarımlarından görüntüler.



Görsel 4. The Journey adlı oyunun konsept tasarımlarından görüntüler.

Bir diğer verilebilecek örnek ise The Journey adlı oyunudur. Sonsuz bir çölde geçen yolculuk hikayesi üzerine kurulu olan bu oyunda yaratılmak istenen mistik ve duygusal hava başarılı bir şekilde yansıtılmıştır. Oyun alanında pek çok dalda ödül alan bu oyunda konsept tasarımlarına oldukça sadık kalındığı ve bunlardan referans alınarak oyunun son haline getirildiği görülmektedir (Görsel 4). Karmaşık oyun yapılarından uzak,

yalın bir anlatım diliyle yönlendirmelerin bulunduğu ve görsel tasarımından verilmek istenen duygusal mesajlara kadar The Journey, yüksek sanat ve estetik değeri olan oyunlardan birisidir.

Oyun konsept tasarımı alanında verilebilecek örneklerden bir diğeri ise Blizzard şirketinin World of Warcraft adlı oyun serisi için yapılan tasarımlardır. Özellikle karakter geliştirme ve kişilik yansıtma konusunda tasarımcılar oldukça başarılı çalışmalar gerçekleştirmektedir. Görsel 5'te Death Knight adlı kavgacı ve savaşçı bir karakterin eskiz ve konsept tasarımı görülmektedir. Karakterin anatomik yapısı, duruşu, aksesuar ve genel renk tonlarının seçimi savaşçı karakteri başarılı bir şekilde yansıtmaktadır. Görsel 6'da ise yine aynı oyundaki Ogre karakteri, kırıcılar olarak da bilinen iri ve güçlü dev yaratıklardır. Bu hissi yaratabilmek için karakterin vücut ağırlığı, anatomik yapısı, duruşu, hareketi ve aksesuarları oldukça başarılı kurgulanmıştır.



Görsel 5. World of Warcraft Death Knight adlı karakterin eskizi (solda) ve konsept tasarımı (sağda).



Görsel 6. World of Warcraft Ogre adlı karakterin eskizi (solda) ve konsept tasarımı (sağda).

değerinin olduğunu söylemek doğru olmaz ancak mükemmeliyet seviyesine ulaşmış ve bu alanda bilinçli çalışan onca insan ve üretilen birçok dijital oyun örnekleri adına onların sanatsal ifade güçleri göz ardı edilmemelidir.

#### 4. Tartışma ve Sonuç

Dijital oyunlar ve onların hızlı gelişimleri sanatçıların bir mesajı iletmeleri ve kullanıcıları çalışmalarına dahil etmeleri için yeni fırsatlar sunmaktadır. Oyunların etkileşimli doğaları gereği, kullanıcılar görsel ve işitsel anlamda oyunlarla etkileşim kurmaktadır ve kullanıcıların oyunlarda ilk karşılaştığı görüntü oyunun arayüzleridir. Görsel açıdan nitelikli bir oyunun değerini, kendisine özel ve diğerlerine göre farklılıklarını ortaya koyabilme gücü ve yarattığı estetik boyutu göstermektedir. Animasyon, grafik tasarım, konsept tasarımı gibi alanlarla estetik sınırlarının zorlandığı günümüzde, dijital oyunları sanatın sınırları içinde değerlendirmek ve onların bu yüzyılın en önemli sanat formlarından biri olma potansiyeline sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Sanat alanına dijital oyunların dahil olup olmadığı sorusu ve sanatsal potansiyellerinin göz ardı edilemeyecek seviyede olması bu çalışmanın tartışma konusunu oluşturmaktadır. Bu çalışmada özellikle oyunların estetik açıdan sanatsal değerini vurgulamak amacıyla konsept tasarım sürecine dikkat çekilmeye çalışılmıştır. Eskiz aşamasından oyunun sonlandırılmasına kadar geçen süre içinde ciddi ve derin bir çalışma süreci gerçekleştirilmekte, konsept, mekan, karakter ve kullanıcı arayüz tasarımları bu alanda uzman olan insanların işbirliği sonucu ortaya çıkmaktadır. Tüm oyunların sanat

## Kaynakça

- Clarke, A. ve Mitchell, G. (2007). *Video Games and Art*. USA: Cromwell Press.
- Denizel, D. (2012). "Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları", *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 13,107-143.
- Freeland, C. (2008). *Sanat Kuramı*. (Çev. Füsün Demir.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Gavin, E. (2014). *Press Start: Video Games and Art*, *Valley Humanities Review*, Spring.
- Goodman, N. (1968). *Languages of Art*. USA: The Bobbs-Merrill Company, Inc.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayıncılık.
- Martin, B. (2007). *Should Videogames be Viewed as Art?*, A. Clarke & G. Mitchell (Ed.), *Videogames and Art*. (s. 201-210). Bristol, UK: Intellect Ltd.
- Melissinos, C. ve O'Rourke, P. (2012). *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*. New York: Welcome Books.
- Mitchell, L. B. (2012). *Game Design Essentials*. Canada: John Wiley & Sons Inc.
- McGuire, M. ve Jenkins, O.C. (2009). *Creating Games: Mechanics, Content, and Technology*. Wellesley, MA: AK Peters Ltd.
- Omernick, M. (2004). *Creating the Art of the Game*. Berkeley: New Riders Publishing.
- Pardew, L. (2005). *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*. Boston, MA: Thomson Course Technology.
- Sezen, D. (2013). "Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar", *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi*. 45, 129-147.
- Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. New York: Watson-Guption Publications.
- Tolstoy, L. N. (2015). *Sanat Nedir?*. (Çev. Mazlum Beyhan.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

## Görsel Kaynakları

- Görsel 1: Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. (s. 12). Watson-Guption Publications.
- Görsel 2: Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. (s. 13). Watson-Guption Publications.
- Görsel 3: <https://goo.gl/43hWW6> adresinden 30 Eylül 2018'de alınmıştır.
- Görsel 4: <https://goo.gl/jn1b7b> adresinden 2 Ekim 2018'de alınmıştır.
- Görsel 5: <https://goo.gl/hmCKsL> adresinden 3 Ekim 2018'de alınmıştır.
- Görsel 6: <https://goo.gl/wKfd9Z> adresinden 3 Ekim 2018'de alınmıştır.