

Panoramadan İçine-Gömülmeye; Video Oyunlarında Kusursuz İllüzyon

Arş. Gör. Dr. Burcu Nehir Halaçoğlu

Makale Geliş Tarihi: 15.10.2019

Yayına Kabul Tarihi: 05.12.2019

Özet

Panoramadan keşfinden beri, kamera ve anlatıyla ilişkili sanatların gözlemciyi resme dahil etmeye ve gerçekliğin temsilleriyle büyülemeye çalıştığı görülmektedir. Geçmişten bu yana görsel sanatlarda devam eden kusursuz bir illüzyon oluşturma isteği, video oyunları, sanal gerçeklik ve interaktif sinemanın gelişimine ön ayak olmuştur. Görsel teknolojiler söz konusu olduğunda öne çıkan konulardan birisi olan içine-gömülme, illüzyon oluşturma denemelerinin teoriye dökülmesi neticesinde kavramsallaşmıştır. Tarihsel olarak bakıldığında gösterim teknolojilerinin içine-gömülme hedefiyle geliştiği ancak terimin gerçek anlamda video oyunları ve sanal gerçeklikle gerçekleştirilebildiği görülmektedir. Buna göre çalışmada resim sanatı olarak gelişen panoramik görüntünün teknolojiyle eklenerek nasıl sinema, video oyunları ve sanal gerçeklik ortamlarına evirildiği ortaya konmuştur. Böylece içine-gömülme hedefine ulaşılmasıyla birlikte ortaya çıkan anlatım olanakları hem sanat alanında hem de eğlence endüstrisinde yeni bir yorum olarak değerlendirilmiştir.

Anahtar Sözcükler: İçine-Gömülme, Video Oyunları, Panorama, Sinema, Sanal Gerçeklik.

PANORAMA TO IMMERSION; PERFECT ILLUSION IN VIDEO GAMES

Abstract

Since the discovery of the panorama, the arts associated with the camera and narrative have tried to involve the observer in the picture and mesmerize them with representations of reality. This desire to create a perfect illusion that has continued throughout the history of visual arts has pioneered the development of video games, virtual reality and interactive cinema. The immersion, which is one of the prominent subjects when it comes to visual technologies, has been conceptualized by making a theory out of the experiment of creating an illusion. Historically, it is seen that visual technologies have been developed with the aim of immersion, but also that the term can truly be materialized only through video games and virtual reality. According to this study, the panoramic image which developed as a painting style has been linked with technology and has evolved into cinema, video games and virtual reality environments. Thus, the possibilities of expression that have emerged with the achievement of the goal of immersion are evaluated as a new interpretation both in the arts field and entertainment industry.

Keywords: Immersion, Video Games, Panorama, Cinema, Virtual Reality.

Giriş

Görsel kültür yaygınlaştıkça, bilgi alış-veriş biçimlerimiz gibi, beynimizin bilgiyi algılayışı da kültürel yapıya uyum sağlamıştır. “Medya araçları aracılığıyla gerçekleştirilen aşırı uyarılma, kanalların, dolayısıyla ilginin yönünün sürekli değişmesi sonucu, insan beynini, odaklanma yetisinin azaldığı algısal bir değişime zorlamaktadır” (Himmelsbach, 2003: 530). Odağın kaybedilmesi, bilginin küçük parçalar halinde, hareket ve çeşitlilik gibi uyarıcı unsurlarla desteklenerek, kısa zaman dilimleri içinde sunulmasını gerektirmektedir. Himmelsbach’a (2003: 530) göre bu şekilde kısır bir döngü yaratılır; bir yandan beynin parçalanmış bilgiye ve sürekli değişen ortama uyum sağlayıp konsantrasyonu koruması beklenirken, diğer yandan dikkat seviyesindeki düşüş, gelecekteki tüm bilgi yayma biçimlerini belirleyerek onlara yön vermektedir. Bu kısır döngünün sunduğu olasılıkları kullanan video oyunları ve video oyunlarının sinemaya dokunuşuyla ortaya çıkan interaktif filmler gibi görsel sunuların, izleyicideki bu algısal parçalanmaya dayanarak yükseldiği söylenebilir. Örneğin video oyunları, parçalı bilgi akışı kullanmasına rağmen, interaktivitenin de gücünü kullanarak izleyicinin hareketin içine doğrudan katılmasına izin vermekle, gözlemcinin ilgisini sürekli olarak meşgul etmekte ve parçalı bilgiye rağmen güçlü bir odaklanma durumu yaratmaktadır (Himmelsbach, 2003: 530).

Parçalı bilginin algılama biçimlerinde uğrattığı değişikliklerle ortaya çıkan bu odaklanma biçimi genel anlamda bir konsantrasyon değil, kişinin interaktif bir biçimde, kapsayıcı bir alanda kendisini büyülenmeye hazırlaması durumudur. Bu bakımdan katılımcı görsel sunuya yalnızca katılmaz, katılımlılık gösterir.¹ Katılımlılık neticesinde varılan yeni tip odaklanma biçimi, içine-gömülme (immersion) durumudur. “Popüler kültürün, ilk elma kurdu (roller coaster) icat edildiğinden beri, içine gömme kapasitesi yükseltilmiş deneyimlere yönelik bir saplantısı olmuştur. İçine-gömücü bir ortamda olma deneyiminin uzun bir tarihi vardır” (Burnett, 2004: 160). Bu bakımdan içine-gömülme durumunun, sürekli bilgi artışıyla doğan teknolojiyle paralel bir gelişim sergilediği iddia edilebilir. Bununla birlikte, içine-gömülmeyi dijital medyanın yeni bir potansiyeli olarak tanımlamak da bir hata olacaktır (Belisle, 2016:251), çünkü dijital ortamlar, içine-gömülmeye ulaşma yolunda varılan bir uğrak noktasıdır. Yani dijital teknolojiler içine-gömülme idealinin bir sonucu olarak değerlendirilmelidir. Ancak “içi-

¹ Bu noktada katılım (participation) ve katılımlılık (engagement) kavramları arasındaki farklılığın ortaya konulması, kavramların Türkçe’ye çevirisi esnasında zayıflayan ve karışan anlamlarının netleştirilmesi gerekebilir. Participation olarak katılım, tek yönlü bir dahil olma biçimi olarak tanımlanmaktadır. Ancak katılımlılık yani engagement, katılımın ötesinde bir bağlantı kurma biçimi olup, katılım gösterilen ortamda karar verici, yönlendirici bir görevle rol alma anlamı (Schoenau-Fog, 2011) taşımaktadır.

ne-gömülmeyi değişen teknolojiler ve farklı tarihsel bağlamlar boyunca işleyen evrensel bir kavram olarak varsaymak da bir hata olacaktır” (Belisle, 2016:251). İçine-gömülme tarih boyunca bir ideal olarak kalmış, bu idealin gerçekleştirilmesine çalışılmış ancak teknolojik gelişmeler interaktiviteyi ve sanal dünyaları mümkün kılmadan bu ideale ulaşılması mümkün olmamıştır. Dolayısıyla içine-gömülme olgusunun kavramsallaşması da ancak içine-gömülme durumu yaratıldıktan sonra gerçekleşmiştir. Grau’ya (2003: 13) göre, her ne kadar anlaşılması güç ve tutarsız görünen bir kavram olsa da içine-gömülme, tartışmasız şekilde her türlü medyanın gelişiminin anlaşılabilmesi için anahtar niteliği taşımaktadır.

Buna göre çalışmada, öncelikle panoramik görüntüden yola çıkılarak içine-gömülme idealine ulaşılması konusu tarihsel bir perspektiften bakılarak ele alınmıştır. Böylece kamera teknolojileri ve dijital teknolojilerin gelişimiyle içine-gömülme ideali arasındaki ilişkinin ortaya konulmasının mümkün olabileceği düşünülmüştür. Sonucunda da dijital teknolojilerin bir ürünü olan video oyunlarının içine-gömülme kavramını nasıl dönüştürdüğü ve çeşitlendirdiği konusuna bir açıklık getirilmesi amaçlanmıştır.

1. Sinemada Panoramik Görüntüden Kusursuz İllüzyona Geçiş

Merriam-Webster² ve Oxford Lexico³ sözlüklerine göre bir görüntünün ya da olayın bütünlüklü, geniş bir açıyla sunulması anlamına gelen panorama, “bütün, tüm” anlamı taşıyan Yunanca pan kelimesi ile, “görülecek şey, manzara” anlamına gelen hórama kelimelerinin birleştirilmesiyle türetilmiştir. Robert Barker’ın 17 Haziran 1767’de panorama fikri için kendi adına bir patent alışıyla birlikte, panorama, izleyiciyi pratik anlamda çevreleyen sanatsal bir resim formatı olarak ortaya çıkmıştır (Benosman ve Kang, 2001: 5). Patentini aldıktan yirmi yıl sonra, 1793’te, Barker’ın Eşitlik içermeyen bir resim⁴ adıyla sergilediği panoramik resim çalışması, hareket, gösteriye, sunuma katılımlılığın ve içine-gömülme fikrinin gelişmesini sağlayacak tarihsel bir süreci başlatmıştır. Panoramaların bir resim formatı olarak kabul görmesiyle birlikte bu boyama, temsil ve sunum tekniği 17.yy’dan günümüze kadar teknolojinin de etkisiyle dönüşüm geçirerek devamlılığını sürdürmüştür. Tekniğin isim kazanarak kavramsallaştırılması 17.yy’ın sonuna denk gelse de görsel sanatların tarihi ve gelişimi üzerine kapsamlı bir çalışma yapmış olan Grau (2003), panorama fikrinin oluşmasını antik çağlardaki duvar ve oda resimlerine kadar dayandırmaktadır. Ger-

² <https://www.merriam-webster.com/dictionary/panorama>

³ <https://www.lexico.com/en/definition/panorama>

⁴ A Painting Without Equal

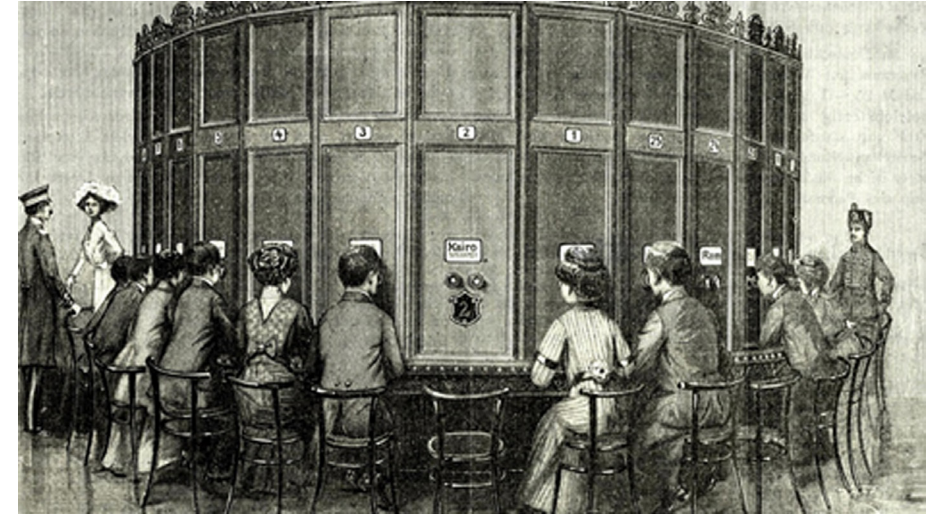
çekten de Vatikan Müzesindeki "The Odyssey on the Esquiline Hill" gibi 40 B.C. Roma dönemine ait duvarları kaplayan manzara resimlerinde olduğu gibi panorama adı konulmamış kapsayıcı tasvirler, izleyiciyi o görselliğin içine katmayı ve mekânda devamlılık illüzyonu yaratmayı amaçlamaktadır (Grau, 2003: 31). Buna göre panoramanın keşfinden bu yana, görsel mekân sunumlarının "gözlemciyi resme dahil etmeye" ve gözlemciyi katılıma özendirmeye çabaladığı iddia edilebilir (Himmelsbach, 2003: 530).

Çevrelendiği resmin etkisinde kalan gözlemcinin, kendisine aktarılan bilgiyi kolaylıkla özümseyebilmesi, mekânsal gerçekliği hayal edebilmesi nedeniyle başlangıçta bir sanat formu olarak ortaya çıkan panoramik resimler, 18.yy'da propaganda amaçlı kullanılmaya başlanmıştır. Bu resimler iki boyutlu ve durağan görüntülerin gerçekçi, üç boyutlu izlenimi veren bütünlüklü ve kapsayıcı bir illüzyonunu oluşturmaktadır. Grau'ya (2003: 16) göre bu illüzyonun kullanımıyla, hayal olanın gerçeğin görünümüne bürünmesi sağlanmaktadır: detayların kesinliği, kabartmalar, ışık, perspektif ve renk paletleri ile bir mimesis (taklit) inşa edilmektedir.

Zaman içinde panoramik resimlerin sadece sanat camiasında ya da askeri alanda değil, dinsel mekanlarda ve halk arasında da popülerlik kazandığı görülmektedir. "Bu dönemde ulaşılmak istenen, öncelikle manzaraların ya da tarihi oluşumların fotogerçekçi, geniş açılı görüntüleridir" (Benosman ve Kang, 2001: 3). Bu tip fotogerçekçi panoramik resim denemelerinin ve şehirlerin panoramik olarak resmedilerek sergilenmesinin 1800'lü yıllarda İngiltere, Fransa, Almanya ve Amerika'da yaygınlaştığı görülmektedir. Panoramik görüntü beğeni kazanıp yaygınlaştıkça, daha gerçekçi görüntülerin oluşturulmasını sağlayacak yardımcı araçlar da kullanılmaya başlanmıştır. Buna göre kapsayıcı ve etkileyici bir panoramik resim çizerken obscura kamera, 1803'te Chaix tarafından keşfedilen panoramagraph, kamera lucida ya da diagraph gibi kamera sistemleri kullanılarak, bu araçlarla yakalanan görüntüler üzerine çizimler yapılmış ve büyük panoramik resimler oluşturulmuştur (Benosman ve Kang, 2001: 6-7). Bu aygıtlarla panoramik görüntünün gerçeğe daha fazla yaklaşarak izleyiciyi o gerçekliğe sokabilmesi ve izleyiciyi gerçeklikle büyülemesi amaçlanmıştır. Ancak kamera sistemlerinin araç olarak kullanımı zaman içinde yeterli gelmemiş, görüntünün büyüleyiciliğini resimsel anlatımın ötesine taşıma fikri uyanmıştır. "Böylece 150 derecelik çekim açısıyla ilk panoramik kamera, 1843 yılında Avusturyalı P. Puchberger tarafından icat edilmiştir" (Benosman ve Kang, 2001: 14). Sonuç olarak "resme dahil olma arzusu hem mecazi hem de mecazi olmayan anlamda panoramayla birlikte kaybolmak yerine, 20.yy'da da yaşamaya devam etmiştir" (Grau, 2003: 141). Bu bakımdan panoramik görüntünün resmin alanından, kamera aracılığıyla sinemanın

alanına geçiş yaparak, kuvvetlendiği söylenebilir. Bu geçiş, panoramanın yarattığı illüzyonun izleyiciyle izlenen görüntü arasındaki mesafenin azaltılması fikrinin filmlere, sinemaya aktarılması anlamına gelmektedir. Panoramik görüntü, izleyicileri, yabancı toprakları gözlemleyerek sanki bu diyarlarla bütünleşiyormuş gibi deneyimlemesine davet etmektedir. Zaman içinde sinema, gözlemcinin uzak mekanlara taşınma illüzyonunu kuvvetlendirmiştir (Himmelsbach, 2003: 530). Lumiere kardeşlerin ekrandan seyirciye doğru ilerleyen trenine gösterilen tepki de bu illüzyonla bağlantılı olarak değerlendirilebilir.

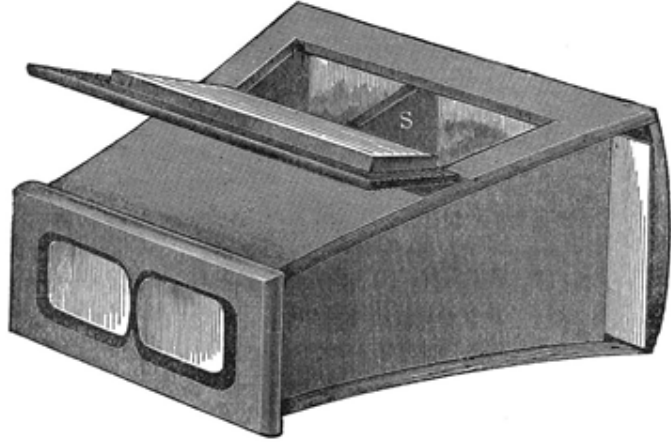
Panoramik kamerayla elde edilen görüntü tamamen yeni bir üç boyutluluk hissi yarattığı için, teknolojik olarak üretilmiş illüzyonların ilk örneği olarak görülebilir. Ancak panoramik görüntünün nasıl elde edildiği kadar, nasıl sunulduğunun da önemli olduğu, erken dönemlerde fark edilmiştir. Çünkü insan gözü ve bakışı, panoramanın geniş perspektifini algılayabilmek için yetersizdir. Panoramik resimler mekânın sıralı parçalar halinde resmedilip bir araya getirilmesiyle oluşturulurken, Fransa, Almanya, Amerika gibi ülkelerde bir yandan da bu resimlerin sergilenme biçimleri üzerine sürekli deneme yapılmıştır. Dairesel panorama salonları, panorama platformları, Kaiser panorama bu denemeler arasında sayılabilir.



Görsel 1.1. Kaiser Panorama sunumu⁵

⁵ <https://www.augsburger-allgemeine.de/augsburg/Stereoschau-im-Kaiser-Panorama-id33425537.html>

Bu denemelerin yanısıra, izleyiciyi görüntüye yaklaştırmak için, Fransa Enstitüsünde, panorama tipi bir illüzyon yaratacak ve izleyiciyi çevresel faktörlerden yalıtacak küçük ölçekli bir cihaz geliştirilmesi teklif edilmiştir. Bu teklifin neticesinde 1838 yılında Charles Wheatstone'un keşfettiği, 1843 yılında David Brewster tarafından geliştirilen stereoscope ortaya çıkmıştır (Grau, 2003: 141). Gözlemciye, içindeki ayna sistemleri sayesinde alan derinliği hissi veren bu aygıt, ardından gelecek gelişmelerin de öncüsü niteliğindedir. Stereoskop, sunduğu "resme dalma" deneyimiyle, hemen her görüntünün yakalanarak taşınabilir bir ortamda saklanabileceği, biriktirilebileceği, değiştirilebileceği fikrinin oluşmasına da yardımcı olmuştur (Belisle, 2016: 255). Bu resme dalış durumu izleyicinin, sunulu dünyalara yaklaşarak kendini bu dünyalarda hayal etmesini sağlamaktadır. Ancak Belisle'ye (2016: 252) göre, stereoskop ve öncesinde panorama, daha sonra içine-gömülme olarak tanımlanacak olan deneyimin ilkel bir versiyonu olarak görülmemektedir. Stereoskop ve panorama daha çok izleyiciyi algısal olarak saran bir gösterim, özgün bir katılımlılık durumu yaratmıştır.



Görsel 1.2. Brewster'in Stereoskop modeli⁶

Stereoskopun geliştirilmesi ve birçok tiyatral ve sanatsal akımla ilişkili denemede bulunulmasının ardından, Paris'te 1900 World Exhibition'da panoramik sistemle sinematografik teknolojiyi birleştiren hibrid bir araç, Cinerama tanıtılmıştır. "Birbiriyle bağlantılı 10 adet 70 mm'lik filmin, aynı anda 360 derecelik bir alanda gösterime sunulmasına dayanan bu su-

num biçimi, yeni bir illüzyon anlayışının gelişimiyle yakından ilişkili olarak değerlendirilmektedir" (Grau, 2003: 157). 1900 yılındaki bu ilk sunum, daha sonra 1939'da Newyork World Exhibition'da yapılan uçuş simülator deneylerinin ve 1960'larda popülerlik kazanan, kendine özgü sinema salonlarında, stereofonik sesle sunulan, üç kamerayla çekilmiş 3B taklidi yapan cinerama filmlerinin (Grau, 2003: 157) öncülü olarak değerlendirilebilir. Cinerama filmleriyle eş zamanlı olarak, sinemanın illüzyon gücünün artırılması için gösterimlerin yalnızca göze değil, her türlü duyuya hitap ederek daha büyüleyici hale getirilebileceği fikri de gelişmeye başlamıştır. Himmelsbach'a (2003: 530) göre smell-o-vision denemelerinde salona borulardan pompalanan kokular, illüzyonun görsel derinliğini arttırmak için kullanılan 3 boyut gözlükleri gibi ekranın limitlerini aşmak için geliştirilen tüm stratejiler, mümkün olduğunca mükemmel bir illüzyon yaratmak için tasarlanmıştır –seyirciyi kusursuz bir şekilde "resme" dahil etmek nihai hedef olmuştur. Bu yönde ilk adım atan kişi olan Morton L. Heilig, Geleceğin Sineması⁷ adını verdiği sinema salonu projesini yeni bir sanat formu olarak geliştirmiştir (Grau, 2003: 157). 1960 yılında Heilig, seyirciyi görüntünün içine-gömerek kusursuz bir illüzyon yaratmak için, stereoskop modeliyle televizyon teknolojisini birleştirerek Sensorama Simulator adını verdiği, doğrudan izleyicinin gözüne takılarak deneyimlenen bir aygıtın patentini almıştır (Grau, 2003: 158). Sensorama Simulator, 3-D CinemaScope görüntüleri, vibrasyon, ses ve koku özellikleriyle günümüzdeki SG aygıtlarının ve gamepadlerin de fikri öncülü olarak görülebilir. Ayrıca 1970 ve 80'lerde lunaparklarda ve gösteri merkezlerinde kullanılan ve yavaş yavaş geliştirilen Sensorama Simulator sisteminin, küresel tasarıma dayalı Omnimax sinema teknolojisinin gelişiminde de doğrudan etkili olduğu söylenebilir. Seyircinin hislerinin kapsama alanını genişletmek amacıyla ekran büyütülerek, CinemaScope'dan IMAX ve OMNIMAX hatta Dolby Surround Sound teknolojisine doğru bir gelişme yaşanmıştır (Himmelsbach, 2003: 530). "IMAX teknolojisinde her iki göz, iki film projektörünün görüntüsünü ayrı ayrı görmektedir ve beyin, birbirinden biraz farklı olan bu görüntüleri birleştirerek uzamsal derinliğe dair büyüleyici bir etki oluşturmaktadır" (Grau, 2003: 160).

1990 yılında tanıtılan IMAX (Maksimize edilmiş görüntü) sistemleri, illüzyonun güçlendirilmesi fikrinden yola çıkılarak ulaşılan bir sanatsal durum olarak değerlendirilmektedir (Grau, 2003: 159). Ancak tüm bu gelişmelere rağmen, tam bir illüzyona dalışı amaçlayan çalışmalar deneyselliğin ötesine geçememiş (Himmelsbach, 2003: 530), IMAX sinema ekranı, ne

⁶ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:PSM_V21_D056_Modified_brewster_stereoscope.jpg

⁷ <https://www.augsburger-allgemeine.de/augsburg/Stereoschau-im-Kaiser-Panorama-id33425537.html>

kadar derinlikli etki yaratarak bir illüzyon alanı oluştursa da içine-gömülme ulaşamamıştır. Çünkü seyirci, ne kadar büyük ve kapsayıcı olursa olsun beyaz perdedeki illüzyonu uzaktan deneyimlemektir, ikisi birbirinden ayrılmıştır. Seyirci karanlık salonda, illüzyon beyaz, ışıklı bir pencerenin arkasındadır. Bu bakımdan ekran karşısında sabit duran gözlemcinin deneyimlediği, içine-gömülme değil, duyuşsal bir katılımlılıktır. Bu duyuşsal katılımlılılık durumu, izleyicinin anlatı yapısına ya da kamera açısı gibi biçimsel faktörlere müdahil olamadığı, kendisine verilen olduğu gibi kabul ettiği, ancak gösterilen dünyanın içinde kendi gerçekliğine ara verdiği türde bir illüzyondur. Sinema bu mesafeli illüzyona ihtiyaç duymaktadır çünkü seyircinin illüzyona müdahalesi, o illüzyonun gerçeklik alanına taşınmasına ve önceden belirlenmiş anlatı yapısının bozulmasına (ya da sanat yapısının, sanatçıdan kopmasına) neden olmaktadır. “Çünkü sinema gerçekliğin tam bir kopyası haline gelmeyi başarabilirse, bu aynı zamanda başarısızlık anlamına gelecektir – bu durumda sinema olarak varoluşu sonlanacaktır” (Matthews, 1999). Bununla birlikte sinema, sınırlılıklarını aşmak ve izleyiciyi resme dahil oluyormuş gibi kusursuz bir illüzyona sokmak için çabalamaya devam etmiştir.

Resme dahil olma stratejilerinin bilgisayar-grafik sistemlerinin gelişmesiyle yeni bir boyut kazandığı gözlemlenmektedir. 1963'te Skechpad'in, 1968'de The Head Mounted Display'in (HDM) keşfi, bilgisayar ve gözlemci arasındaki etkileşimin kolaylaşmasını ve sanal dünyalara geçiş imkanlarının açılmasını sağlamıştır. Bilgisayar görüntülerinin katılımcının hareketlerine gerçek zamanlı tepki vermesi durumunun, katılımcının gerçekten de resmin içinde olması illüzyonunu ürettiği görülmektedir. “Etki ve tepki, uyaran ve cevap veren arasındaki bu bağıntı, ilk defa olarak katılımcının kendi hayali gerçekliğiyle sanal gerçekliği doğrudan birbirine bağlamıştır” (Himmelsbach, 2003: 531). Daha sonraları sanal dünyaların taşıdığı içine-gömülme imkânları, üç boyutlu gözlükler ve elle tutulan ara yüzlerin desteğiyle oluşturulan CAVE gibi mekânsal illüzyon denemeleriyle uygulamaya geçirilmiştir. CAVE'ler Cinerama'daki anlayışı birkaç adım ileriye taşımıştır. Çünkü bilgisayarlar ortam üzerinde kontrol sahibidir ve katılımcılar, yani CAVE'lere gömülen kişiler, CAVE'in içinde imgelerin ve seslerin hareketine göre hareket etmektedirler (Burnett, 2004: 158). Bu üç boyutlu etkileşimli görüntü biçimleri, sinema gösterimlerinde de kullanılmış, günümüzdeki 3B gözlüklerle izlenen 3B IMAX film gösterim teknolojilerinin ilerlemesini sağlamıştır. Ancak tüm bu teknolojik deneylerin hedefi, yalnızca izleyici üzerinde fiziksel bir illüzyon yaratmak değil, bunun da ötesine, yani içine-gömülmeye ulaşmaktır. “Bu hedef doğrultusunda ulaşılacak nihai nokta, filmlerin doğrudan göz sinirleri aracılığıyla gösterilmesidir” (Himmelsbach, 2003: 531). Böylece gözün kendisinin bir ara yüz

gibi kullanılarak, filmin izleyicinin zihninde oynatılması ve tam bir içine-gömülme durumunun deneyimlemesinin mümkün olacağı düşünülmüştür.

Retina gösterim teknolojisinin, gelişen interaktif özelliklerle birleştirilmesiyle hep hayali kurulan resme dahil etme olgusunun, yeni bir boyut kazanması, gözlemciyle görüntü arasındaki ontolojik mesafenin ortadan kaldırılabileceği bir aygıtta dönüşebilmesi mümkün görünmektedir. “Eğer sinema ekranı başka dünyalara açılan bir pencereyse, sanal gerçeklikte gözlemci bu pencerenin içine adım atmakta ve öteki dünyalara geçiş yapmaktadır” (Himmelsbach, 2003: 531). Böylece, izleyicinin görüntünün alanına geçiş yapmasıyla sinemanın illüzyon alanından kopulurken, içine-gömülme durumunun deneyimlenmesini sağlayan yeni bir yarı-gerçeklik durumu ortaya çıkmaktadır. Sanal alan, kişi o alana dahil olup içindeki olayları bütünüyle yaşadığı ve algıladığı için gerçek, yanılsamalara dayandığı için ise aynı zamanda hayalidir. İşte bu noktada video oyunlarının bu yarı-gerçek sanal alanların yarattığı illüzyonu içine-gömülmeye nasıl dönüştürdüğüne dikkat çekmek gerekmektedir.

2. Video Oyunlarında İçine-Gömülme

“Video oyunları, yeni etkileşim ve içine-gömülme tanımlarının tam kalbinde yer alır” (Burnett, 2004: 230). Çünkü oyunlar bir rüya tasarlamaktadır; bu rüya sinemanın ulaşmak istediği “resme dahil olma” idealidir. Sinemada, izleyici kendisini filme ne kadar kaptırırsa kaptırsın, film ister IMAX teknolojisi ister 3B görüntülerle sunulsun, ulaşılabilen nihai nokta bilincin yarı açık olduğu bir büyülenme halidir. İzleyici büyülenme esnasında filmin içeriği, film hileleri ve teknik detaylar üzerine kafa yorabilmektedir. Bu detaylarla ilgili farkındalık hep orada, izleyicinin her an algılayabileceği bir noktadadır. Çünkü sinema ekranı, her şeye rağmen seyircinin ötekisidir, seyirci hiçbir zaman kendisini o ekrandaki dünyanın içinde göremez. Bu aynı bir sihirbazın gösterisini izleyen seyircinin durumudur, seyirci gördükleri karşısında şaşırırsa da büyülenmiş bir halde gözleri önünde gerçekleşen imkansız izlerken hileyi çözmek, olayları anlamlandırmak ve büyüden kurtulabilmek için sürekli kafa yormaktadır. Seyircinin film dünyasının büyüüne kapılabilmesi için film ve ortam tarafından ikna edilmesi, güdülenmesi, hazırlanması gerekmektedir. “Video oyunlarında ise, oyuncunun eylemleriyle ekranda olanlar arasında doğrudan bir ilişki vardır” (Burnett, 2004: 230). Seyirci oyunu sürdürebilmek için aktör rolüne bürünmek, hareket etmek, kendi rızasıyla kendisini büyülenmeye hazırlamak zorunda kalmaktadır. Hem aktör yani eyleyen hem de seyirci yani gözlemleyen olan oyuncu, oyun sırasında rüyanın içinde kendisini kaybeder; oyun karakteri öldüğünde kendisinin de bu sanal dünya içinde sona ereceğinin bilincindedir. Ryan'a (1999) göre,

interaktivite ve içine-gömülmenin tam olarak gerçekleşebilmesi, etkileşimi gerçekleştirenle oyun karakteri arasındaki ilişkiye bağlıdır. Video oyunlarında seyirci/aktör, oyun karakteriyle dinamik bir ilişki kurmaktadır. Olaylar gerçekleşirken ve seyirci/aktör karakter aracılığıyla oyunu deneyimlerken, canlandırdığı karakterin ve bu karakterin dünyasının içine-gömülür. Ancak video oyunlarındaki bu içine-gömülme durumunda bir kendi benliğini kaybetme durumu yoktur. Aksine, oyun sürerken, oyuncu/seyirci karakteriyle ilgili konularda düşünme halindedir. Bu düşünme durumu, sinemada perde karşısında filmin içeriğini ve tekniğini sorgulayan ve gözlemleyen seyircinin hali değil, karakterin seçimlerini ve eylemlerini, duygusallığı, bilişselliği, akli ve niyeti o karakter adına yönetme sürecidir. Elbette yönetme tek yönlü değildir; çünkü karakter pasif bir alıcı durumunda değildir. Karakter-oyuncu ilişkisinde karşılıklı bir yönlendirme mevcuttur; aynı zamanda öykü hem karakteri hem de seyirci/aktörü belli seçimlere ve uzlaşma noktaları bulmaya zorlayabilir. McMahan (2003: 69), oyuncunun oyuna katılımlılık derecesi artıkça, derin oyun (deep game) olarak nitelendirilen, obsesifliğe-yakın bir seviyeye erişildiğini belirtir. Oyuncu oyundaki her bir öğeyi tanımakta, bilinçli bir şekilde kullanmakta ve gerçek dünya kadar aşına olduğu oyun dünyasını benimseyerek, o dünyaya uygun stratejiler geliştirmeyi başarmaktadır. Derin oyun terimi bu anlamda oyuncunun katılımlılık derecesinin bir ölçütü olarak değerlendirilebilir (McMahan, 2003: 69).

Oyuncunun amacı oyunu sürdürmek ve olacakları sanal ortam içinde yaşayarak görmek ve deneyimlemektir. Yani "video oyunlarını oynama itkisinin kaynağı, işin ucunda mağlubiyet olsa bile, oynama arzusu kadar oyunla iş birliği yapma ve kurallarını anlama arzusudur da" (Burnett, 2004: 230). Çünkü oyuncu oyun dünyasına girmeyi yani katılımlılık göstermeyi başaramaz, kendisini bu dünyaya kaptıramazsa, oyunun devam etmesi mümkün olmayacaktır. Bu bakımdan oyuncunun katılımlılığı, oyun-içi deneyimin devamlılığını sağlama düzeyi ya da oyuncuların oyuna kendi istekleriyle tekrar tekrar dönerek oyunu oynama arzularını ifade eden bir kavram olarak anlaşılabilir (Schoenau-Fog, 2011: 4). Yani reel görüntüye dayalı bir film izleyen seyircinin aksine, aynı çizgi film izleyen seyircide olduğu gibi, oyuncu oyuna girdiği anda büyülmeye hazır ve isteklidir. Oyunun teknolojisinin sorgulanma durumu ancak oyun içine-gömülmeyi sağlamakta başarısızsa ya da oyuna ara verildiyse gerçekleşmektedir. Oyunun başarı ölçütü de bu bağlamda, grafik özellikleri, görüntü kalitesi hatta öyküden çok oyuncunun modunu ve oyunda kendisini kaybetme isteğini koruyabilme/sürdürebilme başarısı olarak düşünülebilir. Yani "tüketici açısından arzulanmakta olan içine-gömülme, oyunların pozitif bir deneysel özelliği olarak görülmektedir" (Calleja, 2011: 25). İçine-gömülme video oyunlarında bilinçli yaratılan bir durumdur, her oyun içine-gömülmeye ulaşama-

dığı gibi, içine-gömülmeyi başta oyuncuya yakalatan fakat oyun ilerledikçe bu hissi kaybettiren oyunlar da olabilir.

Genellikle oyuncunun, içine-gömülmeyi video oyunlarına has bir yapısal kavram olan oynanabilirlikteki hatalar neticesinde kaybettiği görülmektedir. Oynanabilirlik, video oyunlarını diğer dram sanatlarından ayırtıran, belki de en önemli özelliktir. Oynanabilirliği tiyatrodaki sahnelenebilirlik ya da sinemadaki mimetik sunulabilirlik ile özdeşleştirmek belli ölçüde mümkün olsa da bunlar oynanabilirliğin tam karşılığını hiçbir zaman verememektedir. Çünkü oynanabilirlik yalnızca öykünün oyuna aktarılabilmesiyle ilişkili değildir. Aynı zamanda aktör/seyircinin, öyküyü sürdürmesini ve karakteri oynamasını sağlayan, teknolojiyle de bağlantılı bir unsurdur. Walther'e (2003: 3) göre, oynanabilirlik geleneksel olarak şu üç duruma karşılık gelmektedir: 1) oyuncunun oyunun sekansları arasında akmasına 2) sistemin girdi-çıkı ilişkilerini kavrayabilme becerisine ve 3) oyuncunun kullanım imkanlarının ve sınırlarının görsel, yazınsal ve uzamsal temsillerine. Ancak bir video oyunu katı kurallara bağımlı olduğunda aktör/seyirci kurallara bağlı bir bilgisayar programı içinde hareket ettiğini hissetmektedir. Bu his yüzeye çıktığında artık içine-gömülme durumu söz konusu değildir. Aktör/seyirci oyunun içine dalabilir, kendisini sürekli tuşlara basmaya odaklayabilir ancak bu bir içine-gömülme değil, trans halidir.

İçine-gömülmeye ulaşmak için oyunun belirgin oyun mekaniklerini gizleyecek bir yol bulmak ve oyuncuyu oyun dünyasının organik bir parçası haline getirebilmek gerekir. Bu durum, oyuncunun belirli bir harekete ulaşmak için "Tuş 1'e basılı tutma"yı öğrenmesi gerektiğinde aldatıcı olabilir. Oyuncuya "sadece bir oyun" oynadığını hatırlatacak her şey, oyun dünyası gerçekliğini, içine-gömülmeyi yıkacak bir şeydir. (Marx, 2007: 174)

Brown ve Cairns (2004: 1) de, içine-gömülme deneyiminin oyundan keyif alınabilmesi için kritik bir öneme sahip olduğunu, ancak oyundaki karakteristik özellikler tarafından kolaylıkla da yıkılabileceğini söylemektedir. İçine-gömülmenin atmosferik ses ve gerçekçi görüntülerle inşa edildiği düşünülse de ses ve görüntü, oynanabilirlik ve oyun kuralları ile desteklenmediği ve "bir oyun oynadığı hissi" yeterince gizlenemediği taktirde, içine-gömülmenin başarıya ulaşamadığı görülmektedir. Oyun kurallarını gizlemek, oyuncunun dikkatinin oyun dünyasından kopmamasını sağlayacaktır. Buna göre, içine-gömülme durumunun deneyimlenebilmesi ve deneyimin sürdürülebilmesi için birtakım şartlar sağlanmalıdır. Qin, Rau ve Salvendy (2009: 118), bu şartları altı boyutta ele almaktadır; (a) merak, (b) konsantrasyon, (c) kontrol, (d) meydan okuma, (e) kavrama ve (f) empati. Merak hissi korunduğu sürece, oyuncu oyunla bağlantı kurmayı

sürdürmektedir ve içine-gömülmekle sonuçlanacak konsantrasyon sağlanacaktır. Ancak oyuncu, oyun içinde kontrol sahibi olmadığında, ya da kontroller oyuncuyu rahatsız edecek, akışı bozacak şekilde tasarlandığında hem konsantrasyon bozulmakta hem de oyuncu oyundan kopmaktadır. Üç şart başarıyla sağlanmasına rağmen, oyuncuyu motive edecek bir meydan okuma, hedef, amaç, kurgu bulunmadığı takdirde oyuncu yine, oyundan uzaklaşacaktır. Meydan okuma şartı da başarıyla oyuna yerleştirildiyse, oyuncunun oyunun kurgusunu, amacını kavrayabilmesi sağlanmalıdır. Neyi neden yaptığını kavrayamayan ve kafası karışan oyuncu, oyunun dünyasından uzaklaşacaktır. Tüm bu şartlar sağlandığında içine-gömülme-yi sağlayacak nihai unsur, oyuncunun oyun dünyasıyla, karakteriyle, olaylarla duygusal bir bağ kurabilmesidir. Oyuncu oyunsal öğelerle empati kuramadığında yine içine-gömülme olgusu başarısızlığa uğramaktadır. Dolayısıyla içine-gömülme, video oyunları açısından ulaşılması mümkün bir kusursuz büyülenme biçimiyken, aynı zamanda da ulaşılması güç, karmaşık bir yapının inşa edilmesine bağlıdır.

Mcmahan (2003: 68) ise, bir sanal gerçeklik ortamında ya da video oyununda içine-gömülme hissini yaratılabilmesi için üç koşul ortaya atmıştır: (1) kullanıcının oyundan ya da çevreden beklentilerinin çevre teamülleriyle denklik yakalaması, (2) kullanıcının eylemlerinin çevre koşullarında azımsanmayacak bir etki yaratması (3) dünya teamüllerinin et mēkanla⁸ uyuşmasa dahi kendi içinde tutarlı olması. Yani oyuncuyu büyüünün dışına çıkaracak her türlü tutarsızlık, aksama, kontrol kaybı, etkisizlik, tekdüzelik konsantrasyonun bozulması ve içine-gömülme durumundan kopulmasıyla sonuçlanacaktır. Çünkü "reel dünyanın dışına taşma" durumu olan içine-gömülme, kişi reel gerçekliğin bilincinde olduğu sürece ya da diğer bir deyişle, bilgisayarın varlığını hissettiği sürece deneyimlenememektedir. "Sanal gerçeklik etkisi, bilgisayar dili ve kuralların inkâr edilmesiyle yani bilgisayarın ortadan kayboluşuyla mümkün olmaktadır" (Ryan, 1999: 113).

Brown ve Cairns (2004), oynanabilirlikte, içine-gömülmeye ulaşmanın üç kademesi olduğunu ortaya koymuştur; ilk seviye olan katılımlılık (engagement), oyuncunun oyuna aktif olarak katılma isteğini ve yeteneğini ifade etmektedir. İkinci seviye olan dalış (engrossment), oyunla duygusal bağ kurulmasını, oyuncunun çevresiyle olan farkındalık ilişkisinin kopuşunu belirten daha derin bir dahil olma durumu olarak ifade edilebilir. Bunun sonucu olarak üçüncü seviyeye, yani tam içine-gömülme (total immersion) durumuna ulaşmaktadır. Ancak video oyunlarında görülen içine-gömül-

me durumu, oyunsal yapının katmanlı ve karmaşık doğası nedeniyle tek yönlü biçimde ele alınamamaktadır. Çünkü video oyunlarında içine-gömülmenin kendisi gerçekliğin taklidi ya da kopyalanmasıyla ilgili değildir. Örneğin bir oyuncu Tetris oyununun içine gömülebilir. Yani "oynanabilirlikte içine-gömülme, oyunun temsili mekânıyla ilişkili içine-gömülme kadar önemlidir" (Gorfinkel'den aktaran Salen ve Zimmerman, 2003: 452). Bu noktada sinemanın çizdiği kapsayıcı içine-gömülme biçimiyle, video oyunlarının oyuna kendini kaptırmaya dayalı, oyunun yapısal özelliklerine göre değişkenlik gösteren içine-gömülme biçimi arasındaki farklılığın vurgulanması gereklidir.

2.1. Video Oyunlarında İçine-Gömülme Biçimleri

Video oyunları, kapsamlı ve etkili öyküsel dünyalar yaratmak için kamera sekanslarını, panları, zoomları, kurgu tekniklerini, değişen açıları ve perspektifleri kullanan karmaşık fakat sinema diline benzer bir dil kullanmaktadır. Ancak dilsel gücü yalnızca gösterilen imgenin biçimlendirilmesi ve sunulmasına değil, aynı zamanda, deneyimlenebilen, yönlendirilebilen ve etki edilebilen bir dijital evrene sahip olmasına dayalıdır. Video oyunları sanal olanla fiziksel olanı eylemlilikte bir araya getirmektedir. Bu noktada sanal gerçekliğin video oyunlarından bağımsız bir teknoloji olmakla birlikte, oyunları etkiler nitelikte olduğuna dikkat çekilebilir. Bilgisayarlar her zaman interaktif aygıtlar olmuştur, ancak sanal gerçeklik olgusu ortaya çıkana kadar içine-gömülme hissini yaratılması, sanatın bir ayrıcalığı olarak görülmüştür. Bu bakımdan "sanal gerçeklik, sanatı bilgisayar tasarımının içerisine yerleştirme denemesi olarak görülebilir" (Ryan, 1999: 114). Ancak içine-gömülme sanal gerçekliğe ait bir kavram olarak kabul edilmekle birlikte, tam tersi bir durum söz konusudur; sanal gerçeklik içine-gömülmenin bir parçası olarak değerlendirilmelidir. Yani sanal gerçeklik, tarihsel olarak bakıldığında, içine-gömülme idealine ulaşma sürecinde aynı panoramik resimler ve kamera çekimleri gibi, varılan bir durak noktası olarak görülebilir. Bu bakımdan video oyunları da farklı bir durak noktadır, içine-gömülmeyi kendine göre dönüştürerek gerçekleştirir. Himmelsbach'ın (2003: 531) da belirttiği gibi, sanal gerçekliğin ulaşmayı amaçladığı tam bir içine-gömülme durumunun tersine, video oyunları ersatz (yerine geçen) veya hayali karakterlerin belirgin olduğu, gerçekliğin yerini tutma formu olarak değerlendirilebilir. Bu yerine geçme illüzyonunun oluşması için oyuncunun fiziksel olarak o dünyanın içinde olmasının gerekmediği görülmektedir; anlatının ve karakterin, hayal gücünü harekete geçirecek ve oyuncuyu o hayalin içine daldıracak kadar kuvvetli olması yeterlidir. Çünkü "video oyunlarında gözlemciler aynı zamanda katılımcıdırlar –önceden programlanmış bir alanda gezen ve kontrol eden aktif bir birey

⁸ Et Mekân = Meatspace, Cyberpunk anlatılarında kullanılan, "network" ağının dışında bulunan fiziksel gerçekliği ifade etmek için kullanılan bir kavramdır.

oldukları gibi, hareketin akmasını sağlayan da yine gözlemcilerdir" (Himmelsbach, 2003: 531). Örneğin romandan oyuna uyarlanmış The Witcher oyun serisinin son oyunu olan The Witcher 3: Wild Hunt'da [1] oyuncunun serinin en başından bu yana verdiği kararlara göre inşa edilmiş, interaktif bir tarihsel yapı söz konusudur. Seri boyunca oyuncunun seçimleri, baş kahraman Gerald'ın durumlara bakışını ve kurgu dünyadaki olayların yönünü değiştirmektedir. Böylece oyuncu hem gözleyen bir seyirci hem de akışı yöneten, o dünyada var olan bir aktör rolü üstlenmektedir. Bu bakımdan bilhassa anlatsal ve açık dünya tasarımına dayalı video oyunlarında gözlemci hiçbir zaman pasif bir gözleyen değildir; oynayan, rol yapan, hareket eden, karar veren, dahil olan, kurgusal dünyaya kendini kaptıran bir hayalperesttir.

İçine-gömülme, yalnızca orada olma hissi değildir. Suyun altına bütünüyle batma duygusundan türetilen bir metaforudur. "Bu duygu insanların psikolojik olarak bir şeye daldığında deneyimlediği durumla aynı hissiyatı oluşturmaktadır" (Gormanley, 2013: 104). İçine-gömülme,

...en az iki farklı forma sahiptir. Eski olan formu, en iyi Coleridge tarafından, yeni olansa Csikszentmihalyi tarafından ifade edilmiştir. Coleridge'nin içine-gömülme versiyonunda, "inançsızlığın duraklatılması" ve öykünün keyfine isteyerek teslim olmak söz konusudur (Coleridge, 1906, Ch. XIV). Csikszentmihalyi'nin içine-gömülmesi ise, dinamik süreç içinde aktif bir katılımlılıkla ilgilidir- "akış" olarak içine-gömülme (Csikszentmihalyi, 1990). -20.yy'ın baskın kültürel aracı olarak- sinema için Coleridge'nin içine-gömülme kavramı bir ölçüttür. Csikszentmihalyi'nin içine-gömülme kavramı ise oyunların mevcut ölçütüdür ve oyunların bu yüzyılın erken döneminin baskın kültürel formu olma yolunda bu şekilde gelişmesi mümkündür. (Bizzocchi, 2007: 2)

Ancak video oyunlarında içine-gömülme teriminin neye karşılık geldiği değişkenlik göstermektedir: "genel katılımlılık, gerçekliğin algılanışı, bağımlılık, inançsızlığın duraklatılması, oyun karakterleri ile özdeşleşme vb. gibi birçok deneysel durumu ifade ettiği görülmektedir" (Calleja, 2011: 25). Örneğin Pokemon Go [2] oyununda, gerçekliğin algılanışı biçimiyle oynanmakta, mobil cihazlar aracılığıyla bilindik, fiziksel gerçeklik, sanal obje ve karakterlerle içiçe geçirilerek yeni, hibrit bir gerçeklik alanı yaratılmaktadır. Oyunun içine gömülme etkisi öyle yüksek düzeydedir ki, ABD'de piyasaya çıktıktan sonraki 148 gün içinde 150 bine yakın trafik kazasına, 256 ölüme ve milyonlarca dolar zarara neden olmuştur. ⁹ Oyunda rolüne bürünen bir karakter bulunmamaktadır ancak oynanabilirlikteki sürükleyicilik ve

oyun dünyasının yarattığı alternatif gerçeklik hissi nedeniyle tam bir içine-gömülme durumu oluşmaktadır. Buna benzer alternatif içine gömülme durumları nedeniyle, Brown and Cairns'ın (2004) fikirlerinden yola çıkarak Calleja (2011: 26), video oyunlarında iki tip içine-gömülmeden bahseder. Birincisi, Mass Effect [3] oyun serisinde olduğu gibi oyuncunun oyun karakteriyle özdeşleşmesi ve oyuna kendini kaptırmasıyla ortaya çıkan, bir dalış olarak içine-gömülmedir. Mass Effect oyununda Shephard karakteri anlatının merkezinde yer alır ve oyuncu kendini o karakterin yerine koyarak duygusal tepkiler verir. Verilen duygusal tepkiler oyunun kurgusunda ve akışında etkilidir. İkinci tip olan bir nakil olarak içine gömülme durumunda ise, oyuncu yalnızca katılımlılık gerektiren bir aktivite içinde değildir, aynı zamanda gezilen bir dünyanın içindedir. Yani "oyuncu oynanabilirliğin gerçekleştiği oyun dünyasını özümseyerek metaforik olarak yaşanabilir nitelikteki bir dünyaya nakledildiği düşüncesindedir" (Calleja, 2011: 27). Açık dünya konseptli rol yapma oyunları arasında kendine özgü bir yeri bulunan Second Life [4] oyunu nakil olarak içine gömülme durumuna örnek olarak verilebilir. Second Life oyununda oyuncu bir oyun oynamak durumunda değildir. O dünyada bir rolü vardır ancak bu rolün ne olduğu kendi tercihleriyle şekillenir. Oyuncu oyunda oluşturduğu avatar aracılığıyla sadece konserlere katılarak vakit geçirebilir ya da ticaret yapabilir, kendine alternatif, yeni bir hayat kurabilir. Oyun dünyasına nakil olan oyuncular aynı gerçek dünyadaki gibi görebilir, duyabilir ve çevresini manipüle edebilir; bu durum içine gömülmeyi mümkün kılar. Böylece "oyuncunun güçlü bir içgüdüsel ve bilişsel inançla, sanal içerikte deneyimlenen şeyleri fiziksel gerçeklik olarak kabul etmesi sağlanmaktadır" (Qin, Rau ve Salvendy, 2009: 112).

Ermi ve Mäyrä (2005) ise Finlandiyalı çocukların video oyun deneyimleri üzerine yapılan bir araştırmayı temel alarak duysal, meydan okuma temelli ve hayali olarak sınıflandırdıkları üç tip içine gömülme modu önermektedir. Buna göre duysal içine-gömülme oyunlardaki ses-görüntüsel ve temsili katılımlılıkla ilişkilidir. Oyuncu imgeler ve hareketler üzerindeki kontrolü, algılama düzeyi ve oyunun genel görünümüne göre oyuna dalış gerçekleştirmektedir. Örneğin Guitar Hero Live [5] video oyununda oyuncunun oyunu sürdürebilmesi için çok iyi odaklanarak, hareketleri hızlı algılaması ve tepki verebilmesi gerekmektedir. Oyuncu kendini kaybetmediği yani oyunun içine gömülmediği sürece oyunda ve gerçek zamanlı olarak kendisini izleyen diğer oyuncuların karşısında başarı sağlayamamaktadır. Meydan okuma temelli içine-gömülme ise oyundaki zorlukları aşmak için gereken akli ve motor yeteneklerin kullanımına karşılık gelir. Oyuncu problemi çözmeye ya da stratejik düşünmeye kendisini o kadar kaptırır ki, oynanabilirliğin içine-gömülür. Örneğin Portal [6] oyununda, yeni boyut kapılarının açılması için dikkatli düşünme ve objeler arasında bağlan-

⁹ <https://www.newscientist.com/article/2154881-did-pokemon-go-really-kill-250-people-in-traffic-accidents/>

tı kurarak bulmacaların çözülmesi gerekir. Oyuncu neredeyse obsesif bir biçimde kendisini bulmacadan sonra diğer bulmacayı çözmeye adar ve çözüm bulunup boyut kapıları açıldıkça, yani oyun ilerledikçe, duygusal tatmin sağlar. Üçüncü model olan hayali içine-gömülmenin merkezinde ise oyun dünyası, anlatsal yapı ve karakterler bulunmaktadır; oyuncu hikâyeye ve oyun dünyasına tamamen girerek oyun karakterinin kimliğine bürünmektedir (Ermi ve Mäyrä, 2005: 8). Daha önce örnek olarak verilen Mass Effect ve The Witcher serisi gibi, ya da Elder Scrolls IV: Oblivion [7] oyununda olduğu gibi kurgusal dünyaya dayalı ve karakterle özdeşleşme gerektiren türdeki oyunlar bu modele örnek olarak gösterilebilir. Bu oyunlar açık dünya tasarımına sahiptir. Oyuncu karakterinin rolüne bürünmüş halde dünyanın istediği yerine gidip istediği görevi yapabilir ve iyi ya da kötü kararlar alarak anlatsal yapıyı kendine göre değiştirebilir. Böylece oyuncu o dünyada gerçekten de yaşıyormuş gibi kendisini hayal edebilir. Yani oyuncunun hayali bir içine-gömülme durumu deneyimleyebilmesi için oyun dünyası içerisinde gerçek dünyadakine benzer biçimde hareket edebilmesi, mekânı farklı bakış açılarından algılayıp kavrayabilmesi ve müdahalede bulunabilmesi gerekmektedir.

Douglas ve Hargadon (2000: 154) ise, içine-gömülme kavramının anlaşılabilmesi için dört anahtar noktaya dikkat çeker; (1) Bir dalış olarak içine-gömülmeye karşı bir nakil olarak içine gömülme. Yani içine-gömülme bir aygıtta genel bir dahil olma biçimi olarak mı, başka bir gerçekliğe geçme duygusu olarak mı değerlendirilmelidir? (2) Ergodik olmayan medyada içine-gömülme. Video oyunları gibi ergodik¹⁰ yapıya dayalı aygıtlarda karşılaşılan içine-gömülmeyle, ergodik olmayan yani anlaşılabilmesi çaba ve yorum gerektirmeyen aygıtlardaki içine-gömülme durumunun farklı olduğu görülmektedir. (3) Teknolojik determinizm. Buna göre içine-gömülmenin teknolojik olanakların kalitesiyle belirlenen bir olgu olarak görülmemesi gerekir. Büyük ekranlar ya da kapsayıcı çevresel yapılar seyircilerin temsile daha kolay dalmasını sağlasa da içine-gömülme durumu her zaman yakalanamamaktadır. (4) İçine-gömülmeye tek yönlü bakış. İçine-gömülme durumu tek yönlü olarak değerlendirilemeyeceği gibi, tek bir koşula bağlı olarak da ortaya çıkmadığı görülmektedir. İçine-gömülme birçok farklı deneyim ve deneyin sonucu olarak, ilginin, katılımlılığın, dalış durumunun ve farklı dünyalara geçişin sürekliliği hissiyle ortaya çıkmaktadır. Çünkü içine-gömülme mekânsal, psikolojik, anlatsal, algısal, duygusal, duygusal içerikte çok yönlü ve kompleks bir terim olup, Murray'ın (1997)

¹⁰ Aarseth'in (1997) ortaya attığı ergodik kavramı, okuyucunun anlamak ve çözümlmek için belli bir çaba sarf etmesi gereken, düzen ve tipografisiyle oynanmış bir metindir. Hiper-metinler de ergodiktir dolayısıyla video oyunlarında bulunan içerikler ve anlatım biçimleri de ergodik olarak tanımlanır.

“çevremizdeki dünyanın bulanıklaşması” olarak tabir ettiği duruma karşılık gelmektedir.

Sonuç

Bilgisayar teknolojisiyle gündelik hayata ve sanata eklemlenen sanal deneyimlerin, yeni bakış açılarını, yeni teknikleri, yeni yaşam tarzlarını ve yeni düşlerin kurgulanmasını mümkün kıldığı görülmektedir. Sanatın kaynağı insan ve insanın etkileşime girdiği her şey olarak düşünülürse, sanat ve teknoloji arasındaki bu ilişki yeni değildir. Yağlı boya tekniğinin keşfiyle resim sanatının dönüşmesi, bilgisayarın keşfiyle dijital boyama tekniklerinin ortaya çıkması aynı bağlamda ele alınabilir. Nihayetinde kalem de bilgisayar gibi bir teknoloji ürünü, bir araçtır. Sanat, aracın sunduğu olanakları sonuna kadar kullanarak ve aracı olduğu şeyin ötesine taşıyarak gelişmektedir. Bu bakış açısına göre bilgisayar teknolojilerinin sunduğu olanaklar, sanatın getirdiği yorumlarla genişlemektedir. Sonuç olarak, ilerleyen bilgisayar teknolojilerini kullanan görsel sanatların hem sanat alanında hem de eğlence endüstrisinde yer bulan yeni anlatım olanaklarını, video oyunları, interaktif sinema oyunları, hibrid gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi deneyimleri ortaya çıkardığı görülmektedir.

17.yy'daki panoramik resimlerden 1960'lardaki bilgisayar görüntü işlemcilerine kadar görsel sanatlarda teknoloji ve algılama biçimleri, izleyicinin görüntüye katılması üzerinden şekillenmiştir. “Video oyunları, sinema özel efektleri ve simülasyon deneyimleri gibi gelişmeler, kendilerine özgü yöntemlerle yeni kültürel/sanatsal formlar olarak merkeze yerleşmiş durumdadır” (Darley, 2002: 16). Hem eyleme hem gösterime dayalı interaktif sunular, geçmişten günümüze hayali kurulan “resme dahil olma idealinin” gerçekleştirilebilmesi için bir fırsat yaratmıştır. Bu idealin bir sonucu olarak ortaya çıkan içine-gömülme olgusu, Grau'ya (2003: 13) göre, entelektüel anlamda ufuk açıcı bir kavram olmakla birlikte, geçmişte olduğu gibi günümüzde de bir ruh halinden diğerine geçilen, akli bir dalış biçimi olarak görülmektedir. Bu bakımdan içine-gömülme, sunulan görüntülere eleştirel mesafenin giderek azaldığı, olaylara duygusal bir katılımla dahil olunan bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Ancak “resme dahil olma idealinin” kavramsallaştırılmasıyla doğan içine-gömülmenin, eğer varsa, henüz sınırları çizilememiştir. Çünkü “içine-gömülme tanımlansa dahi, tanımı neyin motive ettiği ve tam olarak neye karşılık geldiği açık değildir” (Brown ve Cairns, 2004). Örneğin sinemanın içine-gömülmeyi mekânda, duygularda ve anlatıda yakalamaya çalıştığı görülürken, video oyunları için içine-gömülme eylemin ve hayali dünyanın içinde kaybolmaktır. Bir video oyununun içine duygusal katılımla gömülmüş bir oyuncu, kelimenin tam anlamıyla

zamanı unutmaktadır; kendini sonsuz bir şimdiki zamanda kaybettiği için, aynı eylemleri tekrar tekrar gerçekleştirebilmektedir. Oyuncuyu içine katan dijital dünyalarda, gerçek olmayan nesnelere, durumlarla ve kişilerle etkileşime girilerek, gerçek duygular deneyimlenmektedir. Laurel'in (1993: 33) de değindiği gibi, insan-bilgisayar arasındaki bu deneyim, gerçeklikle özel bir ilişkisi bulunan hayali dünyalar yaratmayla ilgilidir. İçine gömülme idealine ulaşma yolundaki duraklarından biri olan bu dijital hayali dünyalar, teknoloji geliştikçe yalnızca gözlenen, seyirlik bir kurgu olmaktan çıkarak, izleyiciyi içine çeken bir dalış durumuna evrilmektedir. Bu dünyalar genişleyebilir, derinleşebilir ve insanların eyleme, hissetme ve düşünme kapasitesini zenginleştirebilir.

Dijital dünyaların sanal gerçeklik alanına evrilmesiyle içine gömülme idealinde de yeni duraklar oluştuğu, "sanal olanın gerçeklik alanına taşması" ya da "fiziksel gerçekliğin sanal olanda yer kaplaması" gibi hibrid gerçeklik modellerinin doğduğu gözlenmektedir. Sanal gerçeklik bu bakımdan sinemadan ve video oyunlarından bağımsız bir teknolojidir fakat onları etkiler niteliktedir. Sinemanın gerçeklik algısıyla, video oyunlarının gerçekliği ele alış biçimi birbirinden farklı olsa da her iki görsel sunu biçimi teknolojinin etkisiyle aynı yöne doğru hareket etmektedir. Benzer biçimde dışçılık eğitiminin sanal ortamlarda verilmesinden, helikopter kullanım becerisinin simülatörler aracılığıyla geliştirilmesine kadar her türlü eğitim, iletim, anlatı, hatta resim sanatının sanal ortamda gerçekleştirilme denemeleri gibi çok farklı türlerin, sinema ve video oyunlarını etkisine alan bu sanal mekân deneyimlerinden faydalandığı gözlemlenmektedir. Sanal gerçeklik deneyimi, bu deneyimden faydalanan tür hangisi olursa olsun, izleyici/seyirci/kullanıcıyı, o sanal ortamın içine çekmektedir. Dolayısıyla içine-gömülme durumunu gerçekleştirecek koşullar sağlandıkça, türler tek bir çatı altında, "kusursuz bir illüzyon" oluşturma hedefinde birleşmektedirler.

Kaynakça

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Belisle, B. (2016). *Immersion*, H. Lowood ve R. Guins (Editörler). *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, USA: MIT Press, s. 247-257.

Benosman, R. ve Kang, S.B. (2001). *Panoramic Vision Sensors, Theory, And Applications*, USA: Springer.

Bizzocchi, J. (2007). "Games and Narrative: An Analytical Framework", *Loading: The Journal of the Canadian Games Studies Association*, Vol. 1, No 1.

Brown, E. ve Cairns, P. (2004). "A Grounded Investigation of Game Immersion", *CHI EA '04 CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, (s. 1297-1300), Austria.

Burnett, R. (2006). *İmgeler Nasıl Düşünür?*, (çev. G. Pular). İstanbul: Metis Yayınları.

Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*, USA: MIT Press.

Csikszentmihalyi, M. ve Lefevre, J. (1990). "Flow: The Psychology of Optimal Experience", *Journal of Leisure Research*, 24(1), 93-94.

Darley, A. (2002). *Visual Dijital Culture*, USA: Routledge.

Douglas, Y. ve Hargadon, A. (2000). "The Pleasure Principle: Immersion, Engagement, Flow", *HYPertext '00 Proceedings of the eleventh ACM on Hypertext and hypermedia*, (s.153-160), San Antonio, TX.

Ermı, L. ve Mäyrä, F. (2005). "Fundamental Components of the Gameplay Experience: analysing immersion", *DiGRA '05 Digital Games Research Association's Second International Conference: Changing Views - Worlds in Play*, (s. 15-27), Canada.

Gormanley, S. (2013). "Audio İmmersion in Games: A Case Study Using an Online Game with Background Music and Sound Effects", *The Computer Games Journal*, 2 (2), 103-124.

Grau O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, (Çev. G. Custance), USA: MIT Press.

Himmelsbach, S. (2003). *The Interactive Potential of Distributed Networks: Immersion And Participation in Films and Computer Games*, J. Shaw ve P. Weibel (editörler). *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, London : MIT Press, s.530-35.

Laurel, B. (1993). *Computers As Theatre*, USA: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.

Marx, C. (2007). *Writing For Animation, Comics And Games*, UK: Focal Press.

Matthews, P. (1999). "Andre Bazin: A Divining Real", *Sight And Sound*, 9:8 Ağustos, 22-25.

McMahon, A. (2003). *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*, M.J.P. Wolf ve B. Perron (Editörler), *The Video Game Theory Reader*, USA: Routledge, s.67-86.

Murray, H.J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, USA: FreePress.

Ryan, M.L. (1999). "Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory", *Substance*, Vol. 28, No. 2, Issue 89: Special Section: Marcel Bénabou, 110-137.

Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules Of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge: The MIT Press.

Schoenau-Fog, H. (2011). "The Player Engagement Process: An Exploration of Continuation Desire in Digital Games", *DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*, Vol:6, Hilversum, The Netherlands.

Qin, H., Rau, P.L.P. ve Salvendy, G. (2009), "Measuring Player Immersion in The Computer Game Narrative", *Journal of Human-Computer Interaction*, 25:2, 107-133.

Walther, K.B. (Mayıs, 2003). *Playing and Gaming Reflections and Classifications*, *Game Studies*, Vol. 3, Issue 1. Web: <http://www.gamestudies.org/0301/walther> adresinden 14 Eylül 2019 tarihinde alınmıştır.

İnternet Kaynakları

http-1: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/panorama> 02 Ekim 2019'da alınmıştır.

http-2: <https://www.lexico.com/en/definition/panorama> 02 Ekim 2019'da alınmıştır.

http-3: <https://www.newscientist.com/article/2154881-did-pokemon-go-really-kill-250-people-in-traffic-accidents/> 09 Aralık 2019'da alınmıştır.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1.1.: <https://www.augsburger-allgemeine.de/augsburg/Stereoschau-im-Kaiser-Panorama-id33425537.html> 10 Ekim 2019'da alınmıştır.

Görsel 1.2.: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:PSM_V21_D056_Modified_brewster_stereoscope.jpg 10 Ekim 2019'da alınmıştır.

Video Oyunlar

[1] Krywonosiuk, P. ve Mroz, J. (Yapımcı). Tomaszkievicz, K., Kanik, M. ve Stepien, S. (Yönetmen). CD Projekt RED (Geliştirici). (2015). The Witcher 3: Wild hunt [Video Oyunu]. Yayıncı: CD Projekt.

[2] Nomura, T. (Yönetmen). Niantic (Geliştirici). (2016). Pokemon go [Video Oyunu]. Yayıncı: Niantic.

[3] BioWare (Geliştirici). (2007). Mass effect [Video Oyunu]. Yayıncı: Electronic Arts.

[4] Linden Lab (Geliştirici). (2003). Second life [Video Oyunu]. Yayıncı: Linden Lab.

[5] Davey, J. ve Steer, J. (Yapımcı). FreeStyleGames (Geliştirici). (2015). Guitar hero live [Video Oyunu]. Yayıncı: Activision.

[6] Valve (Geliştirici). (2007). Portal [Video Oyunu]. Yayıncı: Valve.

[7] Carter, G. ve Lafferty, C. (Yapımcı). Bethesda Game Studios (Geliştirici). (2006). Elder Scrolls IV: Oblivion [Video Oyunu]. Yayıncı: Bethesda Softworks ve 2K Games.