

ART/icle:
Sanat ve Tasarım Dergisi

ART/icle:
Journal of Art and Design

CİLT / VOLUME: 5, SAYI / ISSUE: 2

ISSN: 2718-1057 & e-ISSN: 2791-7665

Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu Özel Sayısı /
Special Issue of the International Short Film, Video and Photography Symposium
2025

ART/icle: SANAT ve TASARIM DERGİSİ (ULUSLARARASI HAKEMLİ DERGİ)
ART/icle: JOURNAL of ART and DESIGN (INTERNATIONAL PEER-REVIEWED JOURNAL)

CİLT / VOL. 5 • SAYI / ISSUE 2 • ÖZEL SAYI / SPECIAL ISSUE, 2025 • ISSN: 2718-1057 & e-ISSN: 2791-7665

İstanbul Gelişim Üniversitesi Adına Sahibi / Owner on Behalf of Istanbul Gelisim University
Prof. Dr. Bahri ŞAHİN

Yayın Kurulu / Editorial Board
Prof. Dr. Şükran Güzin ILICAK AYDINALP
Prof. Dr. Aslı ALBAYRAK
Prof. Dr. İsmet ÇAVUŞOĞLU
Prof. Dr. Erol YILDIR
Doç. Dr. Murat DOĞAN

Özel Sayı Misafir Editörü / Guest Editor of the Special Issue
Dr. Öğr. Üyesi Emre DOĞAN

Yazı İşleri Müdürü / Director of Editorial Office
Doç. Dr. Murat DOĞAN

Özel Sayı Misafir Yazı İşleri Kurulu / Guest Publication Board of the Special Issue
Arş. Gör. Zeliha İnci ASAL, Arş. Gör. Onur TURGUT

Özel Sayı Misafir Alan Editörleri / Guest Field Editors of the Special Issue
Arş. Gör. Zeliha İnci ASAL, Arş. Gör. Onur TURGUT

Dil Editörü (Türkçe) / Language Editor (Turkish)
Arş. Gör. Eda TÜRKAY

Dil Editörü (İngilizce) / Language Editor (English)
Arş. Gör. Mustafa DALLI

Katkıda Bulunan / Contributory
Uzm. Ahmet Şenol ARMAĞAN

Kapak Tasarım / Cover Design
Buse AKKOL



**İSTANBUL
GELİŞİM
ÜNİVERSİTESİ**

© İstanbul Gelişim Üniversitesi Yayınları
© *Istanbul Gelisim University Press*
Sertifika No / Certificate Number: 47416
Her hakkı saklıdır. *All rights reserved.*

Yazışma / Correspondence:
İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,
Kule Yerleşkesi, Cihangir Mah. Avcılar,
İSTANBUL / TÜRKİYE
Tel. / Phone: +90 212 4227000
Belgeç / Fax: +90 212 4227401
E-posta / E-mail: article@gelisim.edu.tr
Ağ Sayfası/ Web Sitesi:
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/stdarticle>

Danışma Kurulu / Advisory Board

Prof. Dr.

Dimitar Iliev BALKANSKI, Sofya Üniversitesi / BULGARİSTAN
Plamen BRATANOV, Varna Teknik Üniversitesi / BULGARİSTAN
Valeri CHAKALOV, Shumen Üniversitesi / BULGARİSTAN
Dimitar CHOLAKOV, Shumen Üniversitesi / BULGARİSTAN
Ergin ÇAVUŞOĞLU, Middlesex Üniversitesi / İNGİLTERE
İsmet ÇAVUŞOĞLU, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE
Elif ÇİMEN, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE
Metin İNCE, Anadolu Üniversitesi / TÜRKİYE
Erol KILIÇ, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi / TÜRKİYE
Ivaylo MIRCHEV, Ulusal Sanat Akademisi / BULGARİSTAN
Mustafa Orkun MÜFTÜOĞLU, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi / TÜRKİYE
Ferhat Kamil SATICI, Düzce Üniversitesi / TÜRKİYE
Bülent VARDAR, İstanbul Beykent Üniversitesi / TÜRKİYE
Erol YILDIR, Kastamonu Üniversitesi / TÜRKİYE
Selahattin YILDIZ, Maltepe Üniversitesi / TÜRKİYE
Serdar YILMAZ, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE

Doç. Dr. / Assoc. Prof. Dr.

Müzeyyen Sevtap AYTUĞ, Uşak Üniversitesi / TÜRKİYE
Müyesser Ebru ERDÖNMEZ DİNÇER, Yıldız Teknik Üniversitesi / TÜRKİYE
Selvihan KILIÇ ATEŞ, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE
Berna KURT KEMALOĞLU, İstanbul Aydın Üniversitesi / TÜRKİYE
Metin KUŞ, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE
Melis OĞUZ ÇEVİK, İstanbul Beykent Üniversitesi / TÜRKİYE
Yaprak ÖZEL, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE
Katharina ROWOLD, Roehampton Üniversitesi / İNGİLTERE
Duygu SABANCILAR İŞTİN, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE
Zerrin Funda ÜRÜK, İstanbul Nişantaşı Üniversitesi / TÜRKİYE
İlkay YILMAZ, Başkent Üniversitesi / TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi / Asst. Prof. Dr.

Ayşegül AKÇAY KAVAKOĞLU, İstanbul Teknik Üniversitesi / TÜRKİYE
Aslı AKSOY, Haliç Üniversitesi / TÜRKİYE

Fırat ARAPOĞLU, Altınbaş Üniversitesi / TÜRKİYE
Elif AVCI, Osmangazi Üniversitesi / TÜRKİYE
Murat AY, Doğu Üniversitesi / TÜRKİYE
Nigar ÇAPAN KAVRUK, Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE
Öznur IŞIR, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE
Meriç KIRMIZI, Ondokuz Mayıs Üniversitesi / TÜRKİYE
Önder PAKER, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE
Sakine YILDIZ SALMAN, İstanbul Teknik Üniversitesi / TÜRKİYE
İsmail Hakkı TEKİNER, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi / TÜRKİYE

&

Bu Sayının Hakemleri / Reviewers for This Issue

Prof. Dr.

Doç. Dr. / Assoc. Prof. Dr.

Ahmet DÖNMEZ, Çankırı Karatekin Üniversitesi / TÜRKİYE
Ulaş IŞIKLAR, İstanbul Beykent Üniversitesi / TÜRKİYE
Özlem ŞİMŞEK, İstanbul Topkapı Üniversitesi / TÜRKİYE

Dr. / Dr. Öğr. Üyesi / Asst. Prof. Dr.

İrem ÇOBAN, İstanbul Bilgi Üniversitesi / TÜRKİYE
Rabiya SALTİK DUVAN, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE
Nisa Güleney YILDIRIM, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE

Editör'den

İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ve dış paydaşı olan apart Sanat Derneği'nin T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü'nün desteğiyle ikincisini hayata geçirdiği Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu, 25-27 Ekim 2024 tarihleri arasında her zamanki yerinde Kadıköy Barış Manço Kültür Merkezi'nde gerçekleşti. Türkiye'de alanında tek olma özelliği taşıyan sempozyuma yerli ve yabancı pek çok akademisyen ve sanatçı iştirak etti, bildirilerini sundu ve eserlerini gönderdi. Şu an okumakta olduğunuz bu akademik dergi sayısı da bu sempozyumun elle tutulur çıktılarından biri ve hatta belki de en önemlisidir.

Sempozyumda yirmiye yakın bildiri özeti sunuldu ve fakat bu bildiri özetlerinin arasından sadece bu dergide gördüklerinizin tam bildiri özeti olarak yayınlanmasına karar verildi. Dergide yayınlanan tam bildiri metinlerinden "Feminist Eleştiri Bağlamında Belgesel Fotoğrafın Altın Çağı'nda Kadın Fotoğrafçıların Gördükleri" başlıklı çalışmada Arş. Gör. Serenay ANIK GÖK, feminist eleştiri bağlamında Amerikan kadın belgesel fotoğrafçılarının fotoğraflamayı seçtikleri konular, bakış açıları ve sahadaki deneyimlerini kapsayan bir literatür taramasını ortaya koydu. "Sanal Gerçeklik Anlatısının Sınırlarını Aşmak: Yapay Zekâ ve Sanal Gerçeklik İş Birliği" başlıklı çalışmada Dr. Öğr. Üyesi Servet Can DÖNMEZ, sanal gerçeklik anlatısının mevcut yapısına ve sorunlarına değindi ve Trinity VR (2018) isimli sanal gerçeklik deneyimi üzerinden yapay zekâ teknolojisi ile bu sorunlara getirilebilecek çözümleri hermeneutik olarak ifade etti. Ve son olarak "Grief in Video Games: Understanding Loss and Mourning with Narrative Design" başlıklı çalışmada Özgür KALENDER, video oyunlarının hikâye anlatımı, görsel tasarım ve oynanış yoluyla yas duygusunu nasıl temsil ettiğini inceleyerek video oyunlarının kayıp ve iyileşme gibi karmaşık duyguları doğrudan oyuncu deneyimi aracılığıyla ifade edebileceğini ve bu yönüyle diğer anlatı biçimlerinden farklı bir alan sunduğunu ileri sürdü.

İfade edilen bu kıymetli çalışmaların oluşturduğu bu sayının ete kemiğe bürünmesinde pek çok insanın emeği geçti. Öncelikle İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı Prof. Dr. Şükran Güzin ILICAK AYDINALP'e ve Dekan Yardımcısı Doç. Dr. Murat DOĞAN'a teşekkür ederim. İstanbul Gelişim Üniversitesi Kütüphane ve Dokümantasyon Daire Başkanı Ahmet Şenol ARMAĞAN'a her zamanki sabrı, emeği ve bilge yol göstericiliği için büyük bir teşekkürü borç bilirim. Sempozyumda düzenleme kurulu üyesi olarak ter dökmenin yanında dergide de alan editörü olarak gayretle çalışan Arş. Gör. Onur TURGUT'a şükranlarımı sunarım. Bunun yanında sempozyumdaki diğer düzenleme kurulu üyesi meslektaşlarım/arkadaşlarım Arş.

Gör. Zeliha İnci ASAL'a, Dr. Eda TÜRKAY'a, Dr. Onur KEŞAPLI'ya, Biriz Aydınç ÖZTÜZEMEN'e, Tahir ÜN'e, Devrim TABAN'a, sekreteryamızın kıymetli üyeleri Sümeyye ÖZYURT'a, B. Zerin HÖKENEK'e, Selahaddin BOR'a ve sempozyumumuzun görsel tasarımcısı Melike SÖALP'e çok teşekkür ederim.

Dr. Öğr. Üyesi Emre DOĞAN
İstanbul Gelişim Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi
Radyo, TV ve Sinema Bölüm Başkanı

From Editor

The 2nd International Short Film, Video and Photography Symposium—organized by Istanbul Gelisim University Faculty of Fine Arts together with its external partner, the apart Art Association, and supported by the Republic of Türkiye Ministry of Culture and Tourism, General Directorate of Cinema—was held at its usual venue, Kadıköy Barış Manço Cultural Center, on 25–27 October 2024. As the only event of its kind in Türkiye, the symposium brought together many scholars and artists from home and abroad, who presented their papers and submitted their works. The academic journal issue you are now reading is one of the tangible outcomes of this symposium—perhaps the most significant.

Nearly twenty abstracts were presented at the symposium; however, only the papers you see in this issue were selected to be published in full. In her article titled “What Women Photographers Saw in the Golden Age of Documentary Photography in the Context of Feminist Criticism”, Res. Asst. Serenay ANIK GÖK offers a literature review examining the subjects chosen for depiction by American women documentary photographers, their perspectives, and their field experiences within the framework of feminist criticism. “Breaking the Boundaries of Virtual Reality Narrative: Artificial Intelligence and Virtual Reality Collaboration”, Asst. Prof. Dr. Servet Can DÖNMEZ discusses the current structure and challenges of VR storytelling and, through the VR experience Trinity VR (2018), hermeneutically articulates how AI technologies might address these issues. Finally, in “Grief in Video Games: Understanding Loss and Mourning with Narrative Design”, Özgür KALENDER explores how video games represent grief through narrative, visual design, and gameplay, arguing that games can directly convey complex emotions such as loss and recovery through player experience, thus offering a field distinct from other narrative forms.

Many people contributed to bringing this issue to life. I would first like to thank Prof. Dr. Şükran Güzin ILICAK AYDINALP, Dean of the Faculty of Fine Arts at Istanbul Gelisim University, and Assoc. Prof. Dr. Murat DOĞAN, Vice Dean. I owe special thanks to Ahmet Şenol ARMAĞAN, Head of the University Library and Documentation Department, for his constant patience, effort, and wise guidance. I also extend my gratitude to Res. Asst. Onur TURGUT, who worked tirelessly both as a member of the symposium's organizing committee and as a field editor for this journal. My thanks as well to my fellow organizing committee members and colleagues/friends Res. Asst. Zeliha İnci ASAL, Dr. Eda TÜRKEY, Dr. Onur KEŞAPLI, Biriz Aydinç

ÖZTÜZEMEN, Tahir ÜN, Devrim TABAN; to our valued secretariat members Sümeyye ÖZYURT, B. Zerin HÖKENEK, Selahaddin BOR; and to Melike SÖALP, who designed the symposium's visual materials.

Asst. Prof. Dr. Emre DOĞAN

Istanbul Gelisim University

Faculty of Fine Arts Head Deputy, Department of Radio, Television and Cinema

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

Sayfa/Page

iii	Dergi Kurulları / Journal Boards
v	Editörden
vii	From Editor
ix	İçindekiler / Contents

ARAŞTIRMA MAKALELERİ / ORIGINAL RESEARCH ARTICLES

249-265	Serenay ANIK GÖK Feminist Eleştiri Bağlamında Belgesel Fotoğrafın Altın Çağı'nda Kadın Fotoğrafçıların Gördükleri / <i>What Women Photographers Saw in the Golden Age of Documentary Photography in the Context of Feminist Criticism</i>
266-292	Servet Can DÖNMEZ Sanal Gerçeklik Anlatısının Sınırlarını Aşmak: Yapay Zekâ ve Sanal Gerçeklik İş Birliği / <i>Breaking the Boundaries of Virtual Reality Narrative: Artificial Intelligence and Virtual Reality Collaboration</i>
293-314	Özgür KALENDER Grief in Video Games: Understanding Loss and Mourning with Narrative Design / <i>Video Oyunlarında Yas: Anlatı Tasarımıyla Kayıp ve Matemi Anlamak</i>

Feminist Eleştiri Bağlamında Belgesel Fotoğrafın Altın Çağı'nda Kadın Fotoğrafçıların Gördükleri*

Serenay ANIK GÖK**

Öz

Çalışmanın Amacı: Belgesel fotoğrafın altın çağı olarak adlandırılan 1930-1950'ler, Amerikan belgesel fotoğrafında modernist vizyonun üslubunun ve niteliklerinin inşa edildiği dönemdir. Bu üslubu belirleyenler ise dönemin önde gelen erkek fotoğrafçıları ve onların kurumsallaştırdığı fotoğraf yapılarıdır. Çalışmanın amacı, bu yapılara rağmen kadın fotoğrafçıların dönemin popüler belgesel fotoğraf anlayışının dışında alternatif konular üretip üretmedikleri ve farklı bakış açılarına sahip olup olmadıklarını incelemektir.

Kavramsal/Kuramsal Çerçeve: Kadın fotoğrafçıları ve fotoğrafları, literatür taraması yapılarak feminist eleştiri bağlamında konu seçimi, fotoğrafik üslup, saha deneyimi ve kurumsal yapıdaki roller bağlamında değerlendirilmiştir. Değerlendirmede belgesel fotoğrafa yön veren FSA (Çiftlik Güvenliği İdaresi) ve Magnum Fotoğraf Ajansı'nda 1930-1950'li yıllar arasında çalışmış kadın fotoğrafçılarından bazıları yer almıştır. Magnum Fotoğraf Ajansı'ndan iki, FSA'dan ise yalnızca üç kadın fotoğrafçıya yer verilmesinin nedeni, saha deneyimlerinin kapsamlı biçimde belgelenmiş olması ve farklı kadınlık deneyimlerini temsil etme potansiyelleridir. Çalışmanın teorik yaklaşımını oluşturan feminist eleştiri bağlamında, belgesel fotoğraf pratiği içinde kadın fotoğrafçıların deneyimleri ve toplumsal cinsiyet normlarının bu pratiklere etkileri irdelenmiştir. Çalışmada bakış politikaları, toplumsal cinsiyet eşitsizliği, temsil ve kadın deneyimi kavramları üzerinden bir anlatı oluşturulmuştur.

Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Geliş/Received: 15.08.2025 **Kabul/Accepted:** 26.09.2025

* Bu makale, Prof. Dr. Gülbin ÖZDAMAR AKARÇAY'IN danışmanlığında Serenay ANIK GÖK tarafından hazırlanan Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik programında devam eden ve 2992 numaralı bilimsel araştırma projesi olarak yürütülen "Türkiye'deki Kadın Belgesel Fotoğrafçıların Üzerine Bir Etnografi" başlıklı tezin kuramsal bölümüne dayanmaktadır. ; Bu makale, 25-27 Ekim 2024 tarihleri arasında İstanbul'da gerçekleşen Uluslararası Kısa Film, Fotoğraf ve Video Sempozyumunda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

** Arş. Gör., Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Eskişehir, Türkiye. E-posta: smyank@gmail.com **ORCID** <https://www.orcid.org/0000-0003-0846-6457>

Yöntem: Çalışmada, yöntem olarak betimsel analiz kullanılmıştır. Belirlenen fotoğrafçıların fotoğrafik üretimlerinin yanı sıra ilgili literatürde yer alan yazınlar ve akademik incelemeler dikkate alınmış, belirlenen kavramlar üzerinden çözümlemeler yapılmıştır.

Bulgular: Analizler doğrultusunda kadın belgesel fotoğrafçıların, genellikle kadınlar ve dezavantajlı gruplarla ilgili fotoğraf çektikleri görülmüştür. Fotoğraflarda bulunan kişiler/gruplar fotoğrafın bir figüranı olarak değil öznesi olarak yer almıştır. Bu fotoğrafçılar, göz ardı edilen kadının gündelik yaşamını içeriden bir bakışla belgelemiştir. Diğer taraftan fotoğraf eril bir mecra olsa da kadın fotoğrafçıların kendilerine özgü bir anlayış/yaklaşım geliştirdiğini söylemek mümkündür.

Sonuç: Çalışmada kadın belgesel fotoğrafçıların, temsilde etik bir sorumluluk, bakışta politik bir farkındalık ve anlatıda öznelleştirilmiş bir duyarlılık taşıdığı sonucuna varılmıştır. Erkek egemen fotoğraf kanonuna ve bunun sonucunda oluşan eril yapılanmalara rağmen kadın fotoğrafçıların üretimleri bir direniş ve yeniden anlatı inşa etme pratiği olarak görülebilir. Onların fotoğrafları geçmişin kadın temsillerini göstermekle kalmaz, günümüz fotoğrafına ve bu alandaki feminist üretim pratiklerine de ilham verir.

Anahtar Kelimeler: Feminist eleştiri, Belgesel fotoğraf, Kadın fotoğrafçılar, Temsil, Kadın deneyimi

What Women Photographers Saw in the Golden Age of Documentary Photography in the Context of Feminist Criticism

Abstract

Purpose of Study: The 1930s-1950s, referred to as the golden age of documentary photography, marked the establishment of the style and characteristics of the modernist vision in American documentary photography. This style was shaped by the leading male photographers of the period and the photographic structures they institutionalized. The aim of this study is to examine whether, despite these structures, women photographers produced alternative subjects outside the popular understanding of documentary photography at the time and whether they possessed diverse perspectives.

Conceptual/Theoretical Framework: A literature review was conducted to evaluate women photographers and their photographs within the context of feminist critique, focusing on their choice of subject matter, photographic style, field experience, and roles within the institutional structure. The evaluation included some of the women photographers who worked for the Farm Security Administration (FSA) and the Magnum Photos, which shaped documentary photography, between the 1930s and 1950s. The inclusion of two women photographers from Magnum and only three from the FSA stems from their extensively documented fieldwork and their potential to represent diverse female experiences. Within the context of feminist critique, which forms the theoretical approach of the study, the experiences of women photographers within documentary photography and the impact of gender norms on these practices were examined. The study constructed a narrative based on the concepts of gaze politics, gender inequality, representation, and women's experience.

Method: Descriptive analysis was employed in the study. In addition to the photographic productions of the selected photographers, relevant literature and academic studies were considered, and analyses were conducted based on the identified concepts.

Findings: Based on the analysis, it was observed that women documentary photographers generally photographed women and disadvantaged groups. The individuals/groups in the photographs were not extras but rather subjects of the photograph. These photographers documented the everyday lives of overlooked women from an insider's perspective. Furthermore, while photography is a masculine medium, it is possible to argue that women photographers have developed their own unique understanding/approach.

Conclusion: The study concluded that women documentary photographers possess an ethical responsibility in representation, a political awareness in their gaze, and a subjectivized sensitivity in their narrative. Despite the male-dominated photographic canon and the resulting masculine constructs, the work of women photographers can be seen as a practice of resistance and narrative reconstruction. Their photographs not only showcase past representations of women but also inspire contemporary photography and feminist production practices within the field.

Keywords: Feminist critique, Documentary photography, Women photographers, Representation, Women's experience

Giriş

Fotoğraf, tarih boyunca hiçbir zaman yalnızca estetik bir üretim biçimi olmamıştır. Toplumsal, politik ve ideolojik konularda anlam üretmenin bir aracı ve bu üretimler sonucunda oluşan yeni temsillerin alanı haline gelmiştir. Topluma ve yaşananlara dair söyleyecekleri olan her fotoğrafçının kendini ifade edebildiği bir disiplin olmuştur. Belgesel fotoğraf ise, bu konuların belgelenmesinde ve tarihe not düşülmesinde önemli bir yere sahiptir. Tarihsel olayların günümüze ulaşmasını sağlayan ve göç, yoksulluk, savaş, eşitsizlik gibi konuların belgelenmesinde rol oynayan belgesel fotoğrafın, toplumsal gerçekliğe dair bir görsel bellek inşa ettiği söylenebilir. Diğer taraftan bu görsel bellek, tarih boyunca eril söylemler çerçevesinde şekillenmiştir. Bunun sebebi, fotoğraf kanonunun erkekler tarafından inşa edilmesi ve dolayısıyla fotoğrafın da erkek egemen bir mecra olmasıdır.

Feminist teori, kadın fotoğrafçılara yönelik yapılan bu dışlanmayı, erkek egemen fotoğraf kanonunu ve bu kanon tarafından üretilen temsilleri sorgulayabilmek için eleştirel bir zemin sunmaktadır. Bu eleştirel zeminin yapı taşlarından biri Laura Mulvey'in 1975 yılında kaleme aldığı Görsel Haz ve Anlatı Sineması'dır. Bu yazıda Mulvey, sinema kuramı bağlamında eril bakış (male gaze) kavramını öne sürer ve kadın bedeninin bir arzu nesnesi olarak izleyiciye sunulduğunu vurgular. Mulvey'in bu çalışması akıllara "Peki dişil bakış (female gaze) var mıdır?" sorusunu

getirir. Bu bağlamda kadınların sanat alanındaki üretimlerinin özgün yanları hakkında pek çok çalışma yapılmıştır. Ancak günümüzde pek çok düşünür ve kuramcı dişil bakış kavramına özcü bir anlayış olabileceği sebebiyle mesafeli yaklaşmaktadır. Bu sebeple dişil bakış kavramının bu çalışmadaki kullanım şekline dair açıklama yapma ihtiyacı doğmuştur. Dişil bakış kavramı bu çalışmada, bahsi geçen kadın fotoğrafçıların fotoğraflarına ve özneye olan yaklaşımlarına dair yapılan yorumların şekillenmesinde bir yol haritası olarak kullanılacaktır. Fotoğrafın erkek egemen bir mecra olduğu göz önünde bulundurulduğunda, görünürlüğü oldukça az olan kadın fotoğrafçıların üretimlerini dişil bakış kavramı çerçevesinde değerlendirmek absürt olmayacaktır.

Feminist eleştirinin öncülerinden sayılan ve feminizmin herkes için olduğunu öne süren Bell Hooks, yalnızca toplumsal cinsiyet eşitsizliğine değil, sınıf ayrımcılığına da odaklanır. Beyaz erkekler tarafından domine edilen dünyada siyahi kadınların konumunu sorgular ve bunu kesişimsellik adını verdiği kavram üzerinden gerçekleştirir. Çalışmada Mulvey ve Hooks'un çalışmalarının yanı sıra tarih boyunca kadınların öznelliklerinin yok sayıldığını vurgulayan Simone de Beauvoir'ın söylemlerinden de faydalanılacaktır. Beauvoir'a göre kadınlar öteki olarak nitelendirilmekte ve deneyimleri görmezden gelinmektedir.

Çalışmada feminist eleştiri bağlamında belgesel fotoğrafın altın çağı olarak adlandırılan 1930-1950'li yıllar arasında FSA (Çiftlik Güvenliği İdaresi) Tarih Birimi'nin Fotoğraf Projesinde ve Magnum Fotoğraf Ajansında fotoğrafçı olarak çalışmış kadınların bazılarının fotoğrafları, yaklaşımları ve deneyimleri incelenmiştir. Bu kadın fotoğrafçılar Dorothea Lange, Marion Post-Wolcott, Esther Bubley, Eve Arnold ve Inge Morath'dır. Çalışmada FSA için çalışan kadın fotoğrafçıların tamamına yer verilmemesinin nedeni, belirlenen üç kadın fotoğrafçının hem saha deneyimlerinin yeterli biçimde belgelenmiş olması hem de temsiliyet düzeylerinin farklı kadınlık hâllerini ve deneyimlerini sunma potansiyeli taşımasından kaynaklanmaktadır. Çalışma kapsamında bu kadın belgesel fotoğrafçıların çektiği fotoğrafların tamamına yer verilemeyeceğinden, öne çıkan fotoğrafları üzerinden bu inceleme gerçekleştirilmiştir.

Yöntem

Belirlenen kadın belgesel fotoğrafçıların deneyimlerinin ve çalışmalarının feminist bir perspektifle incelenmesi amaçlanan bu çalışmada, yöntem olarak betimsel analiz kullanılmıştır. Bu fotoğrafçıların fotoğrafik üretimlerinin yanı sıra ilgili literatürde yer alan yazınlar ve akademik incelemeler dikkate alınmış, bakış politikaları, toplumsal cinsiyet eşitsizliği, temsil ve kadın deneyimi kavramları üzerinden çözümlemeler yapılmıştır. Betimsel analiz, bahsi geçen kadın belgesel fotoğrafçıların belirli eserlerine yönelik yapılmış olup, seçilen eserler onların genel fotoğrafik üslubunu yansıtmaları sebebiyle seçilmiştir. Dolayısıyla inceleme kısıtlı fotoğraflar

üzerinden yapılmış olsa da fotoğrafçıların dünyaya bakışlarının anlaşılması bağlamında bir basamak olacaktır.

FSA (Çiftlik Güvenliği İdaresi) Fotoğraf Birimi

Amerika'da 1922 yılında Federal Hükümetin Avrupa'ya verdiği hibe desteğini kesmesi tarım ürünlerinin fiyatlarının düşmesine sebep olmuş, bunun sonucunda çiftçiler henüz dünya çapında ekonomik kriz başlamamışken kendilerini bir buhran içinde bulmuştur. 1930'larda tüm dünyayı etkisi altına alan ekonomik krizle birlikte Amerikan Hükümeti tarafından Yeni Uzlaşma (New Deal) kalkınma programı hazırlanmış, bu programın devamlılığını sağlayabilmek için çeşitli çalışma birimleri kurulmuştur. Ekonomik krizden dolayı zor durumda olan Roosevelt hükümetinin ekonomiyi daha iyi bir noktaya getirme çabası olarak da görülebilen FSA ise bu birimlerden en önemli olanıdır. FSA ile birlikte çiftçilere maddi destek verilmiş ancak masraflı olması sebebiyle eleştirilmiştir. Bu eleştiriler üzerine çiftçilerin içinde bulunduğu zor durumu topluma gösterebilmek ve projenin devamlılığını sağlayabilmek için dönemin Tarım Bakanı Yardımcısı Rexfird Guy Tugwell tarafından FSA'ya bağlı Tarih Birimi kurulmuştur (Özdamar Akarçay, 2012, s. 88). Biriminin yürütücüsü olarak Lewis Hine, Jacob Riis gibi toplumsal belgeci fotoğrafçılarla geçmişte bir araya gelmiş Roy Stryker görevlendirilmiştir. FSA kapsamında oluşturulan fotoğraf projesi için Stryker tarafından işe alınan belgesel fotoğrafçılardan bazıları Edwin Roskam, Marjorie Collins, Walker Evans, Dorothea Lange, Carl Mydans, Ben Shahn, Russell Lee, John Vachon, Arthur Rothstein, Marion Post-Wolcott, Jack Delano ve Gordon Roger Parks'dır (Pollack, 1977, s. 102). Diğer taraftan Esther Bubley, Ann Rosener, Louise Roskam, Pauline Ehrlich ve Martha Mcmillan Roberts ise, FSA için fotoğraf çeken ancak diğer fotoğrafçılara göre arka planda kalan kadın belgesel fotoğrafçılarıdır. FSA Fotoğraf Birimi'nin işleyişine ve fotoğrafçı kadrosuna bakıldığında erkek egemen bir yapılanma olduğu görülmektedir.

FSA fotoğrafçılarından beklenen, ekonomik buhranın yarattığı zor koşullarda yaşamını idame ettirmeye çalışan alt sınıfı belgelemeleridir. Böylece bu fotoğraflar hükümet tarafından bir propaganda aracı olarak kullanılabilir. Bu amaç doğrultusunda fotoğrafçılara çekim senaryoları verilmiş, verilen senaryoların dışına çıkmamaları istenmiştir (Rathbone, 1995, s. 141; Goldberg ve Silberman, 1999, s. 99). FSA fotoğrafçılarının çektiği fotoğraflar kamuoyu ile paylaşılmadan önce Stryker tarafından seçilmiştir. Propaganda içermeyen saf belge niteliğinde fotoğraf çekmek isteyen Walker Evans ve negatiflerinin editöryel kontrolü konusunda söz sahibi olmak isteyen Dorothea Lange, Stryker ile bir mücadele içine girmiştir. Hatta bu sebeple zor ve talepkar biri olarak nitelendirilen Lange, 1940 yılında FSA'dan kalıcı olarak çıkarılmıştır (Ellis, 1998, s. 28).

Magnum Fotoğraf Ajansı ve Erken Dönem Kadın Fotoğrafçılar

İkinci Dünya Savaşı sonrasında fotoğrafçıların haklarını korumak amacıyla 1947'de kurulan Magnum Fotoğraf Ajansı, bu dönemde fotoğrafları hakkında söz sahibi olamayan ve editöryel müdahalelerle mücadele eden fotoğrafçılar için bir dayanak oluşturmaktaydı. Bu bağımsız fotoğraf ajansı, fotoğrafçılara yalnızca bir "belgeleyici" olarak yaklaşmamış, onları ürettikleri işlerin ekonomik, estetik ve ahlaki boyutları ile birebir ilgilenen aktif özneler olarak değerlendirmiştir. Fotoğrafçılar üzerinde kurulan bu tahakkümün azalması, editörlerle güç dengelerinin değişmesine de neden olmuştur. Çünkü artık fotoğrafçılar kendi fotoğrafları hakkında söz sahibi olmuşlardır (Oral, 2011, s. 95-96).

Magnum Fotoğraf Ajansı Robert Capa, David "Chim" Seymour, Henri Cartier-Bresson ve George Rodger tarafından kurulmuştur (Miller, 2012, s. 23-24). Yani kurucu kadronun tamamı erkeklerden oluşmaktadır. Ajansın fotoğrafçılara yönelik bu özgürlükçü ve yüceltici tutumuna rağmen kadın fotoğrafçıların ajansa dahil edilmesi 5 yıl sürmüştür. Çalışma 1930-1950'li yılları kapsadığından, Magnum Fotoğraf Ajansı'nda bu dönemde çalışmış olan iki kadın belgesel fotoğrafçı ele alınacaktır. Bu fotoğrafçılar Eve Arnold (1951) ve Inge Morath (1953)'tir. 1947 yılından günümüze kadar belgesel fotoğraf alanında aktif olarak çalışan ve önemli işlere imza atan ajansın güncel üye sayısı 98 olmakla beraber yalnızca 15 kadın üye bulunmaktadır¹. Yalnızca rakamsal değerlerle ölçülemeyecek olsa da bu durum, toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin fotoğraf alanındaki yansımalarından biri olarak kabul edilebilir.

Belgesel Fotoğrafın Altın Çağında Kadın Belgesel Fotoğrafçı Olmak

Geleneksel belgesel fotoğrafın günümüzde de sürdürülen pek çok özelliği 1930-1950'li yıllar arasında Amerika'daki fotoğrafçıların oluşturduğu modernist vizyona dayanmaktadır. Belgesel fotoğrafın temel niteliklerinin belirlendiği ve bu niteliklerin günümüze taşınması nedeniyle bu dönem belgesel fotoğrafın altın çağı olarak bilinmektedir. FSA ve Magnum Fotoğraf Ajansı ise bu altın çağın mimarı sayılabilecek iki önemli kuruluştur. Bu dönemde kuruluşların ikisinde de kadın fotoğrafçılarla erkek fotoğrafçıların saha deneyimlerinin ve çalışma koşullarının ücret dağılımı ve toplumsal cinsiyet bağlamında birbirinden farklılaştığı görülmektedir. Bu farklılaşmanın nedenlerini anlayabilmek için dönemin toplumsal normlarına ve kadınların toplumdaki konumuna bakmak faydalı olacaktır.

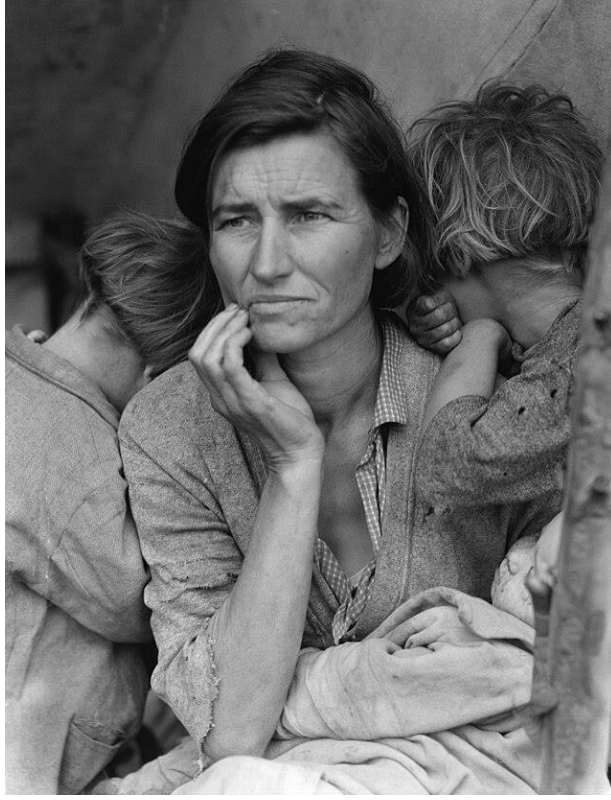
İnsanlığın erkekler üzerinden tanımlandığını vurgulayan Beauvoir (2021a, s. 28), kadınların da erkeklere göre tanımlandığını ve bu sebeple ikinci cins olarak nitelendirildiğini belirtir. Ona göre kadın, mutlak (erkek) olanın karşısındaki rastlantısal öteki/başka'dır. Günümüzde de benzer durumlarla karşılaşılıyor olsa da 1930'lara bakıldığında kadınların toplumda şimdiye

¹ <https://www.magnumphotos.com/photographers>

kiyasla fazlasıyla arka planda kaldığı ve dolayısıyla öteki olarak nitelendirildiği söylenebilir. Bu dönemde ekonomik buhranla beraber işsizlik artmış, Roosevelt hükümeti önceliğini erkekleri yeniden iş gücüne kazandırmaya vermiştir. Çünkü toplum, çalışan kadınları Amerikan karşıtı, para düşkünü ve erkeklerin ailesini geçindirmek için ihtiyaç duyduğu işleri çalan bireyler olarak görmüştür (Moran, 1989). Dolayısıyla toplumun çalışma hayatına katılan kadınlara olan tutumu göz önünde bulundurulduğunda, kadınların fotoğraf makinesiyle kamusal alanda görülmesinin toplumda şaşkınlıkla karşılandığını söylemek mümkündür. Özel/ev içi alana ait olarak konumlandırılan kadınlar, bir fotoğrafçı olarak sahada çalışmış, toplumun onlara dayattığı cinsiyet normlarının dışına çıkmışlardır. Özellikle ataerkil toplumlarda kadınların ev içi emeği dahi görmezden gelinirken, dönemin fotoğrafçı kadınları, her ne kadar dışlanmaya ve ayrımcılığa maruz kalmış olsalar da üretmeye devam etmiştir. Genellikle kameranın önünde izlencelik bir nesne olarak yer alan kadınlar, artık kameranın arkasındadır. Üretilen imge değil, imge üretendir. Bu kadın fotoğrafçılar için fotoğraf, dünyaya farklı gözlerle bakmanın bir aracı, direnişin bir sembolü olmuştur. Çalışmada konu edinilen FSA ve Magnum Fotoğraf Ajansı, her ne kadar erkek popülasyonunun çok daha fazla ve ön planda olduğu kuruluşlar olsa da Magnum, FSA'ya kıyasla kadınlara daha çok alan sağlamıştır. Bu alan, kadınların işlerinin öne çıkarılmasıyla değil, üretilen işler hakkında fotoğrafçının söz sahibi olmasıyla ilintilidir.

FSA: Dorothea Lange (1895-1965)

FSA'ya katılmadan önce fotoğraf kariyerini kendi açtığı küçük fotoğraf stüdyosunda sürdüren Dorothea Lange, stüdyo fotoğrafçılığı yaptığı dönemde asıl sevdiği şeyin insanların yaşamlarını fotoğraflamak olduğuna karar vermiştir. Bu sebeple stüdyosunu kapatmış, aktivist fotoğrafçıların bir araya geldiği Fotoğraf Yorumcuları (Photo Commentors) gibi oluşumların içinde yer almış, çeşitli sergilere ve projelere dahil olmuştur (Gordon, 2009, s. 132). FSA için çalışmaya başladığı dönemde fotoğrafını çektiği insanlarla samimi ilişkiler kurmuştur. Bu, onun için doğal bir durumdur. Çünkü çocukluğundan beri gözlem yeteneğinin çok iyi olduğunu düşünmektedir. Çocukken bir görünmezlik pelerini takarak insanların etrafında onlar fark etmeden dolaşabildiğini söyleyen Lange, FSA ile çalıştığı dönemde de benzer bir yol izlemiştir (Taylor ve Riess, 1973, s. 133).



Görsel 1: "Göçmen Anne", Dorothea Lange (FSA), Nipomo/California, 1936.

FSA'nın ilk kadın fotoğrafçısı olmakla birlikte, proje kapsamında çektiği "Göçmen Anne" fotoğrafıyla öne çıkmıştır. Büyük buhranın simgesi olarak nitelendirilen bu fotoğraf, üç çocuğuyla bezelye toplayarak hayatını sürdürmeye çalışan göçmen anneyi gösterir. Lange her ne kadar kendisini bir feminist olarak tanımlıyor olmasa da çalışmalarına bakıldığında odaklandığı konuların kadınlar üzerine olması ve onlarla kurduğu bağ, feminist bir yaşam deneyimi içinde olduğunu gösterir niteliktedir (Gordon, 2009, s. 48). "Göçmen Anne" fotoğrafı da bunun bir parçası olarak görülebilir. Lange bu fotoğrafta, yalnızca yoksullukla mücadele eden kişileri değil, aynı zamanda bir annenin evlatlarıyla birlikte zorluklarla başa çıkma gücünü ve dayanıklılığını da gösterir. İzleyici fotoğrafta ajite edilmiş bir kompozisyon görmez, başka bir deyişle "Göçmen Anne" acının metalaştırıldığı bir fotoğraf değildir. Ekonomik buhranın ve savaş sonrası etkilerin çok yoğun bir şekilde kendini gösterdiği bu dönemde Lange, kendine özgü bir

anlatım dili oluşturarak yaşananları kadınlar ve onların deneyimleri üzerinden anlatmaya çalışmıştır.

FSA: Marion Post-Wolcott (1910-1990)

Dorothea Lange'den sonra FSA'da çalışan ikinci kadın fotoğrafçı olmadan önce Marion Post-Wolcott, LIFE, Fortune gibi dergiler için freelance fotoğraflar çekmiştir. 28 yaşında genç bir kadın fotoğrafçı olarak FSA ile çalışmaya başladığında çalışma arkadaşları tarafından aşağılayıcı tavırlara maruz kalmıştır. Çekim yapacağı yerlere tek başına arabasıyla gidiyor olması sebebiyle fazla cesur olarak nitelendirilmiştir. Bunların sonucunda çekim yapılacak konularla ilgili fotoğrafçılara yönlendirme yapan FSA birimi çalışanları, Post-Wolcott'a bilinçli bir şekilde yardım etmeyi reddetmiş ve çekimlerinin duraksamasına sebep olmuştur (McEuen, 2000, s. 147). Beauvoir, mesleğine yeni başlayan kadınların içinde bulunduğu durumu şu şekilde açıklar:

"Kadın mesleğine zorlayıcı bir durumun içinden, geleneksel olarak kadınlığın içerdiği yükümlülüklerin hala kölesiyken girer. Nesnel koşullar da onun lehine değildir. İnsanın kendisine düşmanlık besleyen ya da en azından güvensizlik duyan bir toplumun içinde, yeni başlayan konumunda olması ve kendine bir yol çizmeye çalışması her zaman zordur (Beauvoir, 2021b, s. 419-420)."

Post-Wolcott'un maruz kaldığı bu tavırlar dönemin erkek egemen çalışma hayatını ve fotoğrafik mecraayı anlatır niteliktedir. Beauvoir'ın da söylediği gibi, kadınlar onlara dayatılan toplumsal cinsiyet kökenli yükümlülükleri omuzlarında taşıyarak meslek hayatına atılırlar. Bu sebeple onlardan meslek hayatında da bu yükümlülüklerle uygun davranmaları beklenir. Tek başına araba süren, çekim yapmaya gideceği yerlere tek başına gitmeyi tercih eden Post-Wolcott, bir kadından beklenenlerin dışına çıkarak kendisine özerk bir alan yaratmıştır. Ancak ekip arkadaşlarının ona yaşattığı dışlayıcı ve ayrımcı tavırlar nedeniyle FSA'daki projenin bitmesinin hemen ardından fotoğrafçılığı bırakmıştır (Rosenblum, 1994, s. 176-177). Başka bir deyişle, eril sistemin içerisinde karşılaştığı tavırlar nedeniyle Post-Wolcott'un "...kaygıdan kurtulma umudu, kaygıyı üstlenerek bu umuttan vazgeçme korkusuyla birleşir ve onu çekincesiz bir biçimde kendini çalışmalarına, mesleğine vermekten alıkoyar (Beauvoir, 2021b, s. 421)."



Görsel 2: "İnsanlar Güneşleniyor (FSA)", Marion Post Wolcott, Miami, Florida, 1939. (solda)

Görsel 3: "Göçmen tarım işçileri bir günlük işlerinin karşılığını almak için sırada bekliyorlar (FSA)", Marion Post Wolcott, Belle Glade yakınları, Florida, 1939. (sağda)

FSA kapsamında Florida'daki göçmen kamplarını fotoğraflayan Post-Wolcott, yoksullukla mücadele eden ve çoğunluğu siyahi olan göçmenlerin yanı sıra -verilen çekim senaryolarının dışına çıkarak- refah içinde tatillerini yapan turistleri de fotoğraflamıştır. Göçmen kamplarıyla tatil yapan turistlerin arasında yarım saatlik bir mesafenin bulunması Post-Wolcott'a ilginç gelmiştir. Çünkü bir tarafta yevmiyelerini almak için sırada bekleyen işçiler varken, diğer tarafta güneşlenmekte olan üst sınıf bulunmaktadır. Bu doğrultuda ekonomik buhranı ve halkın içinde bulunduğu durumu bu iki insan grubunun tezatlığı üzerinden anlatmak istemiştir. Ona göre bu tezatlık, ülkedeki sınıf ayrımının vurucu bir örneğini yansıtmaktadır (McEuen, 2000, s. 151-153).

Post-Wolcott daha çok siyahi kadın işçilerin gündelik yaşam pratiklerine odaklandığı fotoğraflarıyla bilinmektedir. FSA'da fotoğrafçı olarak çalışmış pek çok kadın fotoğrafçı gibi, o da buhranı kadınların yaşantısı üzerinden anlatmayı tercih etmiştir. Onun fotoğraflarında özellikle siyahi kadınlar yalnızca tarlalarda çalışan işçiler değil, aynı zamanda yaşamda birer özne konumundadırlar. Beyaz erkeklerin tahakkümünde olan toplumsal yaşamda siyahi kadınların görünürlüklerine odaklanan Bell Hooks'un keşimsellik teorisi tam da bu noktada karşımıza çıkar. Ona göre toplumda yer alan eşitsizlik yalnızca toplumsal cinsiyet eşitsizliğiyle değil, aynı zamanda ırk ve sınıf farkından da kaynaklanır (Hooks, 1990, s. 115-117). Dolayısıyla eşitsizliğe dair düşünülürken, ırk ve sınıf farkını da gözetmek gerekir. Bu noktadan bakıldığında beyaz kadınlardan farklı olarak siyahi kadınların cinsiyet eşitsizliğinin yanı sıra ırk ve renk ayrımcılığına maruz kaldığı açıktır. Tarihte tüm kadınların cinsel kötülüğü temsil ettiğine inanıldığını söyleyen Hooks (1990, s. 110)'a göre Amerikan ataerkil toplumunda cinsel ırkçılık aracılığıyla toplumun kadınları aşağılama ve değersizleştirme ihtiyacının yükü siyahi kadınlara

yüklenmiştir. Öyle ki, ten rengi daha açık olan siyahi kadınlar tıpkı beyaz kadınlar gibi "hanımefendi" olarak nitelendirilirken daha koyu tenli kadınlara seks işçisi muamelesi yapılmıştır. Hooks'un keşışimsellik teorisi göz önünde bulundurulduğunda Post-Wolcott'un siyahi kadın işçilere odaklanmasının, dönemin yalnızca cinsiyet eşitsizliği anlayışına değil aynı zamanda ırkçı bakışa karşı bir baş kaldırma niteliğinde olduğu söylenebilir.

FSA: Esther Bubley (1921-1998)

FSA'da bir fotoğrafçı olarak işe alınmadan önce karanlık oda² asistanı olarak işe alınan Esther Bubley (Fisher, 1987, s. 121; Plattner, 1983, s. 55), FSA için yaptığı ilk projesi olan Greyhound otobüs yolculuğu ile tanınmıştır. Amerika'nın birbirinden farklı eyaletlerini dolaşan Greyhound otobüsünde yolculuk ederek, yolcuları ve otobüs terminallerini fotoğraflamıştır. Bubley yapmış olduğu bu projede, toplumda erkeklere atfedilen meslekler olan otobüs şoförlüğü ve tamircilik yapan kadınları fotoğraflamıştır. Bubley'nin bu fotoğrafları, savaş sonrası dönemde kadınların iş gücüne dahil olmalarını ve erkeklerin alanı olarak nitelendirilen işlerde çalışarak toplumsal cinsiyet normlarının dışına çıktıklarını göstermektedir.



Görsel 4: Pittsburgh, Pennsylvania. Greyhound garajının makine atölyesinde silindir taşlama makinesinde çalışan kadın çalışanlardan biri, Esther Bubley, 1943. (solda)

Görsel 5: Washington, DC Capitol Transit Şirketi'nde bir eğitmen, bir kadına tek kişilik tramvayı kullanmayı öğretiyor., Esther Bubley, 1943. (sağda)

² Film banyosu yapılan, ışıksız odaya verilen isimdir.

Bubley'nin çektiği bu fotoğrafların toplumsal cinsiyet bağlamındaki yansımaları anlayabilmek için dönemin toplumsal yapısından da bahsetmek faydalı olacaktır. I. Dünya Savaşı'ndan İkinci Dünya Savaşı'na kadar olan süreçte çekilen fotoğraflar kırsaldaki ev yaşantısını konu almıştır. Bu kırsaldaki yaşantıya dair imgeler, "...kahraman erkeklerinin dönüşünü bekleyen sadık eşlerin, gururlu annelerin ve sadık sevgililerin metaforik tasvirleri haline gelmiştir (Ellis, 1998, s. 57)". Eşlerini ve sevgililerini savaşa gönderen kadınlar, onlara toplum tarafından atfedilen ev içi alandan çıkarak çalışma hayatına katılmışlardır. Savaş bittiğinde ve erkekler geri döndüğünde ise, onlardan tekrar ev kadınlığına dönmeleri beklenmiştir (Ellis, 1998, s. 103). Beauvoir (2021a, s. 31)'a göre kadınların özgürleşmesi erkekler için gerçek bir tehdit haline geldiğinde ev kadınlığı yüceltmeye başlanır. Çünkü kadınlar, çalışma hayatında daha düşük ücretle çalışmayı benimsedikleri sürece erkeklerin tehlikeli rakipleri olarak nitelendirilmişlerdir. Savaş sonrası dönemde ise, kadınlara tanınan özgürlük yeniden sınırlandırılmak istenmiştir. Ancak Bubley'nin fotoğraflarında tüm bunlara rağmen, toplumsal cinsiyet normlarını zorlayarak "erkek işi" olarak görülen meslekleri icra eden kadınlar görülmektedir. Dolayısıyla Beauvoir'ın "öteki/başka" kadınları bu fotoğraflarda artık öteki değil, öznenin ta kendisidir.

Magnum Fotoğraf Ajansı: Eve Arnold (1912-2012)

Belgesel fotoğrafın altın çağı olarak nitelendirilen bu dönemde, Magnum Fotoğraf Ajansı'nda çalışacak fotoğrafçılar büyük bir titizlikle seçilmiştir. Ancak bu seçimler uzun bir süre sadece erkek fotoğrafçıları kapsamaktaydı. Başlangıçta kadınlar editör ya da ofis yürütücüsü konumundaydı. Ancak bu konum da her an değişebilmekteydi. Öyle ki, Magnum New York Ofisi'nin yürütücülüğünü üstlenen ve kısa bir süre sonra hamile kalan Maria Eisner, Robert Capa'ya göre hamile kalarak hayatının hatasını yapmıştır (Miller, 2012, s. 119-120). Bu sebeple kısa süre içerisinde ajanstan ayrılması istenmiştir.

Erkek egemen bir yapılanma çerçevesinde kurulan Magnum Fotoğraf Ajansı'na fotoğrafçı olarak katılan ilk kadın Eve Arnold olmuştur. 1951 yılında ajansa katılmadan önceki süreçte çalıştığı dergilerde -editörler tarafından daha önemsiz olarak nitelendirilen- kadınlar ve azınlıklarla ilgili konuları çalışan Arnold (Rosenblum, 1994, s. 188), Magnum'da da benzer konulara odaklanmıştır. Rosenblum (1994, s. 188) kadın fotoğrafçıların, editörler tarafından daha önemsiz gördükleri konuları çekmekle görevlendirmelerini "token woman" (vitrindeki kadın) kavramıyla açıklar. Vitrindeki kadın, eril bir mecrada kadın fotoğrafçılara göstermelik görevler verilmesi olarak tanımlanabilir. Bu sayede bu kurum/kuruluşların cinsiyet eşitliğini gözettileri imajı oluşturması kolaylaşmaktadır.



Görsel 6: Marilyn Monroe saçını düzeltiyor, Berment, Illinois, USA, 1955. (solda)

Görsel 7: Marilyn Monroe, Bement, Illinois, USA, 1955. (sağda)

Toplumsal konular üzerine çektiği fotoğraflarda kendi yaşamından yola çıkan Arnold, bunu "Fakirdim ve yoksulluğu belgelemek istedim, bir çocuğumu kaybetmişim ve doğuma takıntılıydım, politikayla ilgileniyordum ve bunun hayatımızı nasıl etkilediğini bilmek istiyordum, ben bir kadınlım ve kadınlar hakkında bilgi edinmek istedim." cümleleriyle ifade etmiştir (Arnold, 1976). Her ne kadar siyahi kadınları, göçmen kadınları ve kadın işçileri fotoğraflamış olsa da en çok bilinen fotoğrafları Marilyn Monroe'nun portreleri olmuştur. Monroe'nun çalışmayı kabul ettiği ilk ve tek fotoğrafçı olan Arnold'ın bu portrelerini ikonik kılan şey, medya tarafından nesneleştirilen, beyaz elbiseli, kırmızı rujlu ve sarı saçlı Monroe'nun, kırılganlığını, yorgun ve düşünceli hallerini, yani yaşantısının sıradan kesitlerini göstermesidir. Çünkü bu fotoğraflarda Monroe, eril bakışa hitap eden erişilemez bir fantezi nesnesi olmaktan çıkmış, öznel ve sıradan bir figüre dönüşmüştür. Arnold hem Monroe hem de siyahi kadınları çektiği portrelerde, izleyicinin bakışını haz alanının dışına yönlendirir. Çünkü en başta Arnold'ın öznelerine bakışı hem bir kadın hem de bir fotoğrafçı olarak, kadın bedenine yönelik bir erotik haz taşımaz.

Magnum Fotoğraf Ajansı: Inge Morath (1923-2002)

Eve Arnold'dan sonra 1953 yılında Magnum Fotoğraf Ajansı'na katılan Inge Morath, tıpkı Eve Arnold gibi *Moulin Rouge* (1952) ve Marilyn Monroe'nun oynadığı *The Misfits* (1961) filmlerinin setini fotoğraflamıştır.³ Morath, 1950'li yıllarda batı dışı olarak nitelendirilebilecek Çin, Afganistan, Irak ve İran gibi ülkelerde çeşitli projeler üretmiştir. Onu diğer fotoğrafçılardan farklı kılan şey, batının oryantalist bir bakışla yaklaştığı bu toplumları fotoğraflarken herhangi bir

³ <https://www.ingemorath.org/inge-morath/middle-years/>

egzotikleştirme veya ötekileştirme yapmamış olmasıdır. Yerel insanlara ve özellikle de kadınlara samimi bir noktadan yaklaşmış ve içeriden bir anlatı oluşturabilmeyi başarmıştır. Bu bağlamda Morath'ın fotoğraflarına bakıldığında fotoğraftaki öznelerle bir bağ kurduğu açıkça görülebilmektedir. Kurulan bu bağ ise, öznenin öznelliğine dair güçlü bir temsil oluşmasında etkilidir.



Görsel 8: Örtülü Müslüman kadın ve kafesteki kakadular, Inge Morath, Shiraz İran, 1956.

Morath'ın çektiği fotoğraflar, görünenin dışında yeni temsiller de üretir. Çünkü o, fotoğraflarında sadece kadınları değil, bu kadınların mekanla, kültürle ve toplumla kurduğu ilişkiyi de izleyiciye gösterir. Diğer taraftan, Batı'nın doğu kültürlerine yönelttiği oryantalist bakışın bir sonucu olan ajite edilmiş "öteki" kadın imajına bir alternatif anlatı geliştirir. Ataerkil toplumsal yapılarda bakışın cinsiyetli olduğunu vurgulayan Mulvey (1975, s. 11), erkeğin etken bir bakış taşıyıcısı kadının ise edilgen ve bakılan bir nesne olarak konumlandığını belirtir. Dolayısıyla Mulvey (1975, s. 12)'e göre bakış erildir ve kadınları pasifleştirir. Buradan hareketle Morath'ın fotoğraflarına bakıldığında, kadınların geleneksel temsil biçimlerinin -yani oryantalist yaklaşım sonucunda oluşan eril bakış temsillerinin- ötesinde yer aldığı söylenebilir. Bu fotoğraflarda kadınlar birer seyir nesnesi olmaktan çıkarak, yaşamsal gerçekliğin bir öznesi haline gelirler. Bunun yanı sıra Morath'ın fotoğrafları, yalnızca özne olarak kadınları ele almaz; aynı zamanda daha geniş bir perspektiften toplumsal yaşama dair yan anlamlar da üretir. Örneğin, Morath'ın

1956 yılında İran'da çekmiş olduğu fotoğrafta (Görsel 8), izleyici yalnızca İran sokaklarında kadınları görmez. Bu fotoğraf, aynı zamanda kadın bedeni üzerindeki eril bakışı, patriyarkayı, toplumda kadınların konumunu da gösterir. Örtülü kadınların yanındaki kapalı kafesteki kuşlar dahi sembolik bir anlama sahiptir. Kuşlar kafeste, kadınlar eril düzenin içinde hapsolmuş gibidir.

Sonuç

Sanat alanında kadınların ötekileştirilme nedenlerine odaklanan Nochlin (1971, s. 37), tarihte hiç büyük kadın sanatçı olmamasının, sanatsal başarının kamusal doğaya bağlı olmasından kaynaklandığını savunur. Nochlin'in perspektifiyle fotoğraf kanonuna bakıldığında, kadınların arka planda kalmasının ya da görülmemesinin kadın fotoğrafçı sayısının azlığından kaynaklanmadığı görülür. Kadın fotoğrafçılar hep var olmuştur, ancak mecranın eril yapısı nedeniyle geri planda kalmışlardır. Öyle ki, fotoğraf tarihi dahi erkek fotoğrafçılar ve onların üretimleri üzerinden şekillenmiştir. Çalışmaya konu olan FSA ve Magnum Fotoğraf Ajansı da kadın fotoğrafçıların sınırlı sayıda dahil olabildiği ya da erkekler kadar görünür olamadığı kuruluşlardır.

Çalışma kapsamında belgesel fotoğrafın altın çağı olarak nitelendirilen 1930-1950'li yıllar arasında, fotoğraf tarihinde önemli bir yere sahip olan FSA ve Magnum Fotoğraf Ajansı'nda fotoğrafik üretim yapan kadınlardan birkaçına odaklanılmıştır. Feminist eleştiri bağlamında bu kadınların fotoğrafik üretim stratejileri, saha deneyimleri ve bakış politikaları bağlamındaki konumlarına vurgu yapılmıştır. Diğer taraftan, toplumsal cinsiyet eşitsizliği ve fotoğraflar aracılığıyla kadına dair üretilen temsiller de ele alınmıştır. Bu temsiller aracılığıyla kadınların erkek egemen fotoğraf tarihindeki konumlarına dair bir değerlendirme yapılabilmesi de mümkün olmuştur. Dolayısıyla çalışmanın hem temsil eden hem de temsil edilen olarak "kadınlara" yönelik fotoğraf bağlamında bir anlatı geliştirdiği söylenebilir.

Hem FSA hem de Magnum Fotoğraf Ajansı'ndaki erkek egemen yapılanmaya rağmen, kadın fotoğrafçıların bu sistemde var olmaya çalıştıkları açıktır. Bu var oluş onlar için kolay olmamıştır. Pek çoğu, meslektaşlarıyla eşit koşullarda çalışamamış hatta sahaya ve imkânlara erişimleri kısıtlanmıştır. Her ne kadar bu tür kısıtlamalarla karşılaşmış olsalar da bu onları durdurmamış, kadınlara ve dezavantajlı gruplara yönelik temsilleri dönüştüren çok katmanlı anlatım biçimleri geliştirmişlerdir. Feminist bir perspektiften bakıldığında kadın fotoğrafçıların üretimleri yalnızca estetik bir değere sahip değildir. Onların fotoğrafları ataerkil toplumlarda tarih boyunca görmezden gelinen, kadının gündelik yaşam pratiklerini de ele alan bir belge niteliğindedir. Dolayısıyla fotoğraflardaki kadınlar sadece fotoğrafın konusu değil, kendi hayatını anlatan bir özne, yaşamının bir tanığıdır. Fotoğrafa konu olan kadınlar nesneleştirilerek temsil edilmez, tam tersine öznenin izleyici ile olan ilişkisinde eşitliği gözetken etik bir yaklaşım bulunur. Bu etik yaklaşım ise, gelenekselleşmiş gözetken-gözetleyen ilişkisini bozguna uğratır.

Bunun sonucunda, bakış politikaları sorgulanır. Artık izleyici fotoğrafın öznesine yalnızca bakmaz, artık ondan sorumludur.

Çalışmada kadın belgesel fotoğrafçıların, temsilde etik bir sorumluluk, bakışta politik bir farkındalık ve anlatıda öznelleştirilmiş bir duyarlılık taşıdığı sonucuna varılmıştır. Erkek egemen fotoğraf kanonuna ve bunun sonucunda oluşan eril yapılanmalara rağmen kadın fotoğrafçıların üretimleri bir direniş ve yeniden inşa etme pratiği olarak görülebilir. Onların fotoğrafları geçmişin kadın temsillerini göstermekle kalmaz, günümüz fotoğrafına ve bu alandaki feminist üretim pratiklerine de ilham verir.

KAYNAKÇA

ARNOLD, E. (1976). *The unretouched woman*. New York: Alfred A. Knopf Inc.

BEAUVOIR, S. (2021a). *İkinci cinsiyet olgular ve efsaneler*. (G. Acar Savran, Çev.) İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.

BEAUVOIR, S. (2021b). *İkinci cinsiyet yaşanmış deneyim*. (G. Acar Savran, Çev.) İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.

ELLIS, J. (1998). *Silent witnesses: Representations of working-class women in the United States*. Ohio, USA: Bowling Green State University Popular Press.

FISHER, A. (1987). *Let us now praise famous women*. USA: Pandora Press (Routledge & Kegan Paul Inc.)

GOLDBERG, V. ve SILBERMAN, R. (1999). *American photography: A century of images*. California: Chronicle Books.

GORDON, L. (2009). *Dorothea Lange: A life beyond limits*. New York: W. W. Norton & Company, Inc.

HOOKS, B. (1990). *Ain't I a woman: Black women and feminism*. London: Pluto Press.

MCEUEN, M. A. (2000). *Seeing America: Women photographers between the wars*. Kentucky: The University Press of Kentucky.

MILLER, R. (2012). *Magnum tarihin ön cephesinde 50 yıl - Efsanevi fotoğraf ajansının hikayesi*. (T. Tosun, Çev.) İstanbul: Agora Kitaplığı.

Serenay Anık Gök, "Feminist Eleştiri Bağlamında Belgesel Fotoğrafın Altın Çağı'nda Kadın Fotoğrafçıların Gördükleri", **ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi**, 5 (2) (Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu Özel Sayısı), 2025, ss. 249-265.

MORAN, M. (1989). *1930s, America – Feminist void? The status of the Equal Rights Movement during the Great Depression*. Loyola University New Orleans, Department of History. <https://cas.loyno.edu/sites/chn.loyno.edu/files/1930%27s%20America-Feminist%20Void.pdf>

MULVEY, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16(3), 6-18.

NOCHLIN, L. (1971). Why have there been no great women artists? *ARTnews*.

ORAL, M. (2011). *Weimar Cumhuriyetinden günümüze fotoğraf ajanslarının fotojurnalizme katkıları*. İstanbul: Espas Sanat Kuram Yayınları.

ÖZDAMAR AKARÇAY, G. (2012). *Etnograflar ve fotoğrafçılara yönelik bir etnografi çalışması: Hacı Bektaş Veli etkinliklerinin foto-etnografisi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

PLATTNER, S. W. (1983). *Roy Stryker: U.S.A. 1943-1950, The Standart Oil (New Jersey) photography project*. Texas: University of Texas Press.

POLLACK, P. (1977). *The picture history of photography, from the earliest beginnings to the present day*. New York: Harry N. Abrams Incorporated.

RATHBONE, B. (1995). *Walker Evans: A biography*. America: Houghton Mifflin Company.

ROSENBLUM, N. (1994). *A history of women photographers*. New York: Abbeville Press.

TAYLOR, P. S., ve Riess, S. (1973). *Paul Schuster Taylor: California Social Scientist Volume I: Education, Field Research, and Family*. Digital Collections. <https://digicoll.lib.berkeley.edu/record/221922?ln=en&v=pdf>

Sanal Gerçeklik Anlatısının Sınırlarını Aşmak: Yapay Zekâ ve Sanal Gerçeklik İş Birliği*

Servet Can DÖNMEZ**

Öz

Amaç: Bu çalışma sanal gerçeklik anlatısının mevcut yapısına ve sorunlarına değindikten sonra Trinity VR (2018) isimli sanal gerçeklik deneyimi üzerinden yapay zekâ teknolojisi ile bu sorunlara getirilebilecek çözümleri hermeneutik olarak ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Kavramsal Çerçeve: İlk çalışmaya başlandığı günden buyana gelişmeye devam eden ve kendine ait yeni bir literatür yaratmayı başaran sanal gerçeklik teknolojisi ve sanal gerçeklik anlatısı artık edebiyat, sinema ve tiyatro gibi farklı disiplinler üzerinden okumalar yapmaya çalışmanın ötesine geçmeyi başarmıştır. Bu konuda en çok kafa karıştıran ifade "anlatı" kelimesine yüklenen anlamdan kaynaklanmaktadır. Geleneksel anlatılardan net bir biçimde ayrılan sanal gerçeklik anlatıları aslından birer deneyimdir ve klasik anlatının kodlarından farklı bir yapıya ve işleyişe sahiptir. Günümüzde sanal gerçeklik teknolojileri önemli gelişmeler kaydetmesine rağmen hala alternatifli senaryolar, altyazı, dublaj ve etkileşim varyasyonları gibi birtakım sorunlar barındırmaktadır. Bu noktada sanal gerçeklik teknolojisinin yardımına her geçen gün gelişimini sürdüren ve geniş kullanım alanı sunan yapay zekâ teknolojisi yetişmektedir. Mevcut durumuna ve ilerleme hızına bakıldığında önümüzdeki 10 yıllık süreçte gündelik hayata neredeyse tamamen hâkim olma potansiyeli barındıran yapay zekâ teknolojisi hali hazırda sahip olduğu imkanlarla sanal gerçeklik teknolojisini aşmakta zorlandığı sorunlara net çözüm getirebilme potansiyeline sahiptir.

Yöntem: Çalışmada analiz yöntemi olarak Servet Can Dönmez'in "Sanal Gerçeklik: Teknolojisi, Sanatı, Uygulaması" (2023) başlıklı tezinde ortaya koyduğu "telepresence analizi" yöntemi kullanılacaktır. Literatürde var olana analizlerden yola çıkarak hazırlanan bu özgün yöntemde diğer analiz yöntemlerinin eksiklikleri giderilmeye çalışılarak daha genel geçer bir yöntem ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Geliş/Received: 29.06.2025 **Kabul/Accepted:** 16.10.2025

* Makale 25.10.2024 tarihinde 2. Uluslararası Kısa Film Video ve Fotoğraf Sempozyumunda bildiri olarak sunulmuştur.

** Arş. Gör., Mersin Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Mersin, Türkiye.
E-posta: servetcandonmez@gmail.com, servetcan@mersin.edu.tr ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2590-3102>

Bulgular: Telepresence analizinden sonra örneklem olarak seçilen sanal gerçeklik deneyiminin eksiklikleri tespit edilerek bu eksikliklerin yapay zekâ teknolojisi yardımıyla nasıl giderilebileceği üzerinde durulmuş ve mevcut yapay zekâ araçları üzerinden olası çözümler tespit edilmiştir.

Sonuç: Sonuç olarak daha nitelikli ve etkili bir sanal gerçeklik deneyimi tasarlayabilmek adına telepresence kavramı ekseninde yapay zekâ destekli üretim biçimlerinin gelecekte daha etkili ve yaygın olarak kullanılabileceği öngörülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Sanal Gerçeklik, Anlatı, Yapay Zekâ, Deneyim

Breaking the Boundaries of Virtual Reality Narrative: Artificial Intelligence and Virtual Reality Collaboration

Abstract

Purpose: This study aims to examine the current structure and issues of virtual reality (VR) narrative and, through a hermeneutic approach, propose potential solutions to these issues via artificial intelligence (AI) technologies, using the virtual reality experience Trinity VR (2018) as a case study.

Literature Review/Background: Since its inception, virtual reality technology and its associated narrative structures have made significant progress, developing a distinct literature of their own. VR narratives have now surpassed the mere effort to be interpreted through traditional disciplines such as literature, cinema, or theatre. One of the most conceptually ambiguous aspects in this field stems from the interpretation of the term "narrative." Unlike conventional storytelling forms, VR narratives are inherently experiential and differ structurally and functionally from the classical narrative codes. Although current VR technologies have reached an advanced level, they still face several persistent challenges—such as the integration of alternative scenarios, subtitles, dubbing, and diverse interaction variations. At this point, artificial intelligence technology, which continues to develop day by day and offers a wide usage area, comes to the aid of virtual reality technology. Given its current capabilities and projected developmental trajectory, AI has the potential to dominate everyday life within the next decade and provide concrete solutions to the longstanding challenges of VR technologies.

Methodology: The study employs the "telepresence analysis" method developed by Servet Can Dönmez in his doctoral dissertation titled *Virtual Reality: Technology, Art, and Application* (2023). This original framework, informed by existing analytical models in the literature, addresses their shortcomings and proposes a more universally applicable approach.

Findings: Following the telepresence analysis, the deficiencies of the selected virtual reality experience were identified. The study focuses on how these shortcomings can be addressed through the integration of artificial intelligence technologies.

Conclusion: It is concluded that, in order to design more qualified and impactful virtual reality experiences, AI-supported production methods—centered around the concept of telepresence—are likely to become more effective and widespread in the near future.

Keywords: Virtual Reality, Narrative, Artificial Intelligence, Experience

Giriş

Dijital teknolojideki hızlı gelişmeler, her geçen gün insan yaşamına yeni aygıtların ve kavramların dâhil olmasına neden olmaktadır. Makine öğrenmesi, nesnelerin interneti, yapay zekâ (YZ) ve sanal gerçeklik (SG) gibi yenilikçi teknolojiler, giderek daha geniş bir biçimde gündelik yaşama entegre olmaktadır. İlk örneklerine 1950'li yıllarda rastlanabilen ve yıllar içerisinde bugün bilinen biçimine evrilen SG teknolojisi de bu dijital dönüşüm süreciyle birlikte yeniden dikkatleri üzerine çekmiştir. Kullanıcılara fiziksel dünyada gerçekleştiremedikleri deneyimleri yaşatmayı vadeden SG, uzun yıllardır hem bireysel hem de kolektif hayal gücünün bir parçası olmayı sürdürmektedir. SG teknolojisinin temelinde, bireyin farklı bir zaman ve mekânda, farklı bir özne ya da hayalî bir varlık olarak var olabilmesi yer almaktadır. Bu teknoloji, algı düzeyinde bir kuşatma yaratarak güçlü bir gerçeklik illüzyonu oluşturmaktadır. Kendi uzamı içinde başka bir boyutta var olma imkânı sunan bu deneyim, çok katmanlı anlamlar ve çözümlenmesi gereken özgün kodlar barındırmaktadır. SG, klasik sanat biçimlerinden farklı olarak, bir hikâyeyi anlatmak yerine kullanıcıya doğrudan yaşatmayı, yani "deneyimletmeyi" hedeflemektedir. Bu deneyimi inşa ederken elbette diğer sanat dallarının bazı anlatı kodlarından yararlanır; ancak özgün doğası gereği kendine has anlatım araçları ve işleyiş mekanizmaları da üretmektedir. İçerik üretimi bir yandan sektör profesyonelleri tarafından sürdürülürken, diğer yandan sanal gerçekliğin anlam dünyasını açığa çıkarmaya yönelik akademik çalışmalar da devam etmektedir. Bilişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerin yöndeşmesine paralel olarak gelişimini sürdüren SG teknolojisi bugün son yıllarda hızla gelişim gösteren YZ teknolojilerini de kendi gelişim sürecine dahil etmektedir. SG teknolojisinin aşmaya çalıştığı dil ve diyalog sorunu, interaktif bir şekilde kullanıcı tercihleriyle değişen senaryo ve YZ destekli karakterler gibi sorunlar günümüzde yeni nesil üretken YZ teknolojileriyle çözülebilmektedir. Bu çalışma bir SG deneyimi olarak büyük bütçeli ve nitelikli bir deneyim olan Trinity VR deneyiminin teknolojik eksiklerine YZ teknolojileriyle nasıl çözümler getirilebileceğine odaklanarak gelecekte üretilecek yeni SG deneyimlerine yol gösterici olmayı amaçlamaktadır. Buradan hareketle çalışmada öncelikle Trinity VR deneyimi analiz edilerek deneyimsel detayları ve yapısı ortaya konulacak ve sonrasında deneyiminin sınırlılıklarını ve eksik kalan yönlerine üretken YZ araçlarıyla getirilebilecek çözümler önerilecektir.

Algısal Gerçeklik

Orta Çağ'da kilise dogmaları ile felsefi düşüncenin iç içe geçtiği bir entelektüel ortamda şekillenen bilgi anlayışının etkilerini Descartes'ın düşünce sisteminde açıkça görmek mümkündür. Descartes, bilgiye ulaşmanın temel yolunun aklın doğru kullanımıyla mümkün olduğunu savunur. Ona göre, kişi aklını mantığın kuralları çerçevesinde işletmeyi öğrendiğinde yalnızca metafizik sorunlara değil, aynı zamanda fiziksel dünyaya dair sorulara da yanıt

bulabilecektir (Descartes, 2007, s. 41). "Düşünüyorum, öyleyse varım" ifadesi, Descartes'ın varlık ve bilgi konularındaki yaklaşımının temel dayanağını oluşturur. Düşüncenin varlığından şüphe duyulamayacağına inanan Descartes, zihninde yer alan düşüncelerin nesnel dünyadaki karşılıklarından emin olamasa da bu şüpheden Tanrı düşüncesine ulaşır. Tanrı'nın varlığını ve onun yanıltıcı olmayacağını kabul eden Descartes, böylece zihinsel imgelerin dış dünyadaki nesnel gerçekliğe karşılık geldiği sonucuna varır (Descartes, 1984, s. 33-40). Descartes'ın izinden giden Berkeley ise dış dünyada bağımsız bir gerçekliğin var olup olmadığı sorusunu merkeze alır. Ona göre birey yalnızca kendi bilinç içeriklerine ve algılarına dair bilgi sahibi olabilir; ancak bu algıların nesnel dünyada birer karşılığının bulunup bulunmadığını kesin biçimde bilemez. Zihnin kendi dışına çıkarak bu karşılıkları doğrulaması mümkün olmadığından, insan ancak algı düzeyinde bir gerçeklik kurabilir. Bu nedenle Berkeley'e göre varlık, algı ile sınırlıdır. Ona göre, insan zihni için "var olmak", ancak "algılanmak" anlamına gelir. Bu görüşünü "Esse est percipi" yani "var olmak, algılanmaktır" önermesiyle özetler (Berkeley, 1996; Arslan, 2002, s. 87-88).

Algının biyolojik temellerine bakıldığında ise insan vücudundaki sinir sistemi, duyu organlarından aldığı verileri elektriksel sinyallere çevirerek beyindeki nöronlara iletir ve böylece algıyı oluşturur. Tüm duyular benzer bir prensiple çalışmakta ve dış dünya hakkında edindiğimiz tüm bilgi bu sinirsel süreçlerle şekillenmektedir. Sonuç olarak, bireyin gerçeklik deneyimi beyinde oluşan algı üzerinden yapılandığı için, dış dünya yalnızca algılanabildiği ölçüde "gerçek" hâline gelmektedir. SG, insan beyni ile dijital medya arasında doğrudan ve sınırsız bir etkileşim kurma potansiyeline sahip bir teknolojidir. İyi kurgulanmış bir SG deneyimi, çoğu zaman fiziksel dünyada gerçekleştirilen eylemlerden daha doyurucu ve kaliteli bir deneyim sunabilir. Ancak bu etkileşimden anlamlı sonuçlar elde edilebilmesi için, tasarım sürecinin merkezine insan unsurunun yerleştirilmesi temel bir gereklilik olarak öne çıkar. Özellikle insanın duysal ve algısal yapısı dikkate alınarak geliştirilen deneyimler, sanal gerçekliğin etkileyciliğini artırmakta belirleyici bir rol oynamaktadır. SG teknolojisinin günümüzdeki teknik kapasitesini ve gelecekte ulaşabileceği olanakları anlamlandırabilmek için, öncelikle bu teknolojinin kavramsal çerçevesinin netleştirilmesi gerekmektedir. Literatürde yer alan çeşitli tanımların ortak noktasını, fiziksel dünyadan esinlenen ya da onu taklit eden dijital ortamlar oluşturur. Bu çerçevede, SG genellikle, fiziksel dünyanın bir uzantısı ya da modeli olarak kurgulanan dijital evrenler üzerinden değerlendirilmektedir.

Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Güncel Durumu

Günümüzde SG sistemleri, kullanıcı etkileşimini fiziksel dünyaya daha yakın hâle getirmek amacıyla büyük ölçüde gelişmiş; el ve vücut hareketlerini takip edebilen, hatta göz bebeği takibiyle kullanıcının dikkat odağını algılayabilen düzeylere ulaşmıştır. Adrian David Cheok ve Kasun Karunanayaka (2018), SG ile çoklu duyu temelli internetin birleşimini ele aldıkları çalışmalarında, tat ve koku gibi duyuların da bu deneyime entegre edilebileceğini

vurgulamışlardır. Öte yandan dokunsal geribildirim sağlayan, farklı mekanik prensiplere dayalı giyilebilir eldiven benzeri teknolojiler (Perret & Poorten, 2018) halen gelişimini sürdürmekte; bunun daha ileri bir versiyonu olarak "Tesla Suit" gibi sistemler, kullanıcıya mermi çarpması, sarılma ya da kalp ritmi gibi duyuları iletebilecek kapsamlı deneyimler sunmayı hedeflemektedir (Purtill, 2021; Teslasuit IO, 2023). Ayrıca, dokunma duyusuna odaklanan sentetik deri teknolojileri (Gent, 2019) de sanal gerçekliğin fiziksel varlık hissini artırma potansiyelini taşımaktadır. Bu doğrultuda, dokunsal duyunun gelişimi, gelecekteki SG anlatılarını biçimsel ve deneyimsel düzeyde derinden etkileyecek önemli bir etken olarak öne çıkmaktadır.

SG başlıkları kadar, içerik üretiminde kullanılan 360 derece kameralar da teknolojik gelişmelerden payını almıştır. Düşük çözünürlüklü görüntüler ve sınırlı katılım hissi, kullanıcılar üzerinde baş dönmesi ve mide bulantısı gibi olumsuz fiziksel etkiler doğurabilirken; gelişmiş kamera sistemleri, bu semptomları azaltmakta önemli rol oynamaktadır. Özellikle mekânların üç boyutlu olarak modellenmesi yönünde yürütülen akademik çalışmalar (Barzetti vd., 2018), sanal deneyimlerin gerçekliğe daha yakın hâle gelmesini desteklemektedir. Lidar teknolojisinin SG kameralarına entegrasyonu (Marie, 2023; Insta360 Blog, 2023) sayesinde, yalnızca görsel kayıt değil, aynı zamanda mekânsal yapıların hacimsel olarak modellenmesi de mümkün hâle gelmiştir. Böylece, geleneksel 360 derece stereoskopik videolarda mümkün olmayan mekânsal hareket, *Lidar* destekli içeriklerde sağlanabilmektedir. Ayrıca, görüntü sensörleri ve mercek teknolojilerindeki ilerlemeler sayesinde, günümüz SG kameraları artık 11K çözünürlükte ve 10 bit renk derinliğinde görüntü sunabilmektedir (Insta 360, 2023). Bu yüksek çözünürlük ve renk kalitesine paralel olarak gelişen yazılımlar da post-prodüksiyon süreçlerini daha verimli ve yaratıcı hâle getirmektedir.

Tüm bu gelişmelere ek olarak, yapay zekâ destekli teknolojiler de SG anlatıları ile bütünleşmeye başlamıştır. Kendi senaryosunu oluşturabilen (Thayne, 2022) ve gerçek fotoğraflardan var olmayan yüzler yaratabilen (Vincent, 2019) yapay zekâ uygulamaları, özellikle dijital oyunlar ve etkileşimli sanal deneyimlerde kullanılmak üzere önemli bir potansiyel barındırmaktadır. Örneğin *Unreal Engine* platformunda geliştirilen yapay zekâ karakterlerinin kullanıcıyla gerçek zamanlı sesli diyalog kurabilmesi, anlatı yapılarında önemli bir sıçramaya olanak tanımaktadır. *HeyGen* gibi uygulamalar ise konuşmaları dudak hareketleriyle senkronize biçimde, kişinin kendi sesiyle çoklu dile çevirebilme potansiyeliyle, 360 derece videolarda sıklıkla karşılaşılan dil ve altyazı sorunlarına çözüm sunmaktadır. Son olarak, *Meta Quest 3* gibi başlıkların tüm vücudu tarayarak sanal ortama aktarabilmesi, kullanıcıların bedenlerini dijital evrende eş zamanlı deneyimleyebilmesini mümkün kılmakta ve SG ile bütünleşen yeni teknolojilere örnek oluşturmaktadır.

Sanal Gerçeklikte Kullanılan Temel Kavramlar

Gelişen dijital teknolojilerle birlikte ortaya çıkan ya da yeniden yorumlanan çeşitli uygulamalar, sanal gerçekliğin alt başlıkları olarak benzer kavramsal kümelerden yararlanmaktadır. Bu bağlamda, point cloud ve hacimsel (volumetric) kayıt gibi teknikler, neredeyse tüm SG varyasyonlarının temelini oluşturan teknolojik altyapılar arasında yer alır. Dış gerçekliğin üç boyutlu olarak taranmasını ve bu taramanın üzerine sanal öğelerin bindirilmesini mümkün kılan bu sistemler, içerik üretim süreçlerinde yaygın olarak kullanılmaktadır. Bir diğer önemli teknik kavram olan "stitching" (dikiş), çoklu kamera kayıtlarının örtüşme noktalarından birleştirilerek 360 derece görüntü oluşturulması işlemine işaret eder ve SG video prodüksiyonunda temel bir rol üstlenir. Bu bağlamda, 360 derece videolar da SG içerikleriyle sıkça karıştırılan ancak belirli koşullar altında bu sınıfa dâhil edilebilecek formatlardır. 360 derece video; birden fazla kameranın küresel düzenleme ile senkronize şekilde çekim yaptığı ve izleyicinin bakış açısını değiştirebildiği bir video formatıdır. Ancak Fonseca'nın (2016) da belirttiği gibi, bu tür videoların SG içerikleri sayılabilmesi için bilgisayar üretimi olmaları ve izleyiciye etkileşimli bir deneyim sunmaları gerekir. Aksi takdirde, bu formatlar yalnızca bakış açısı değiştirilebilen videolar olarak kalır. Benzer biçimde Thomas (2019, s. 454), sinematik SG (CVR - Cinematic Virtual Reality) ve hakiki/tam etkileşimli SG (TVR - True Virtual Reality) ayrımını yaparak bu kavramsal farkları vurgulamaktadır. CVR'de, kullanıcı stereoskopik bir videoda yalnızca bakış yönünü değiştirebilme özgürlüğüne sahiptir; bu kısmi katılım düzeyi, izleyiciyi pasif bir gözlemci olmaktan çıkarsa da tam anlamıyla etkileşimli bir deneyim sunmaz. Buna karşılık, TVR kullanıcıya hareket etme ve dijital ortamla doğrudan etkileşime geçme imkânı tanır; bu tür deneyimler genellikle oyun motorları ile geliştirilmiş ortamlarda gerçekleşir ve tam etkileşim sağlar.

SG anlatılarında kavramsal karmaşaya yol açan bir diğer mesele ise "kullanıcı" kavramıdır. Literatürde, sinemadan miras alınan "izleyici" veya "seyirci" terimleri hâlâ kullanılmakla birlikte, bu kavramlar SG bağlamında yetersiz kalmaktadır. Geleneksel sinema izleyicisi, yönetmenin belirlediği çerçeveden, belirli bir mesafeden perdeye bakan pasif bir konumda yer alırken; sanal gerçeklikte izleyici artık aktif bir katılımcı, yani bir "kullanıcı" hâline gelmektedir (Erkılıç & Dönmez, 2020, s. 326). Bu dönüşüm, anlatının doğasını ve deneyim biçimini köklü biçimde değiştirmektedir.

SG, psikolojik açıdan bireyin fiziksel olarak bulunduğu yerden koparak, tamamen farklı bir mekânda bulunuyormuş hissine kapılması durumudur. Bu alternatif mekân, fiziksel dünyada var olan bir yerin dijital kopyası olabileceği gibi, bütünüyle hayal ürünü bir çevre de olabilir. Ancak her iki durumda da kullanıcıların kendilerini gerçekten başka bir yerdeymiş gibi hissetmeleri için bazı temel koşulların sağlanması gerekmektedir. Bu bağlamda SG deneyiminin temel yapı taşlarından biri, "daldırma" (immersion) kavramıdır. Slater ve Wilbur (1997) ile Witmer ve Singer (1998), daldırmayı bilgisayar destekli bir ortamda "orada olma" hissini oluşturma yönünde

yaratılan bir illüzyon olarak tanımlamaktadır. Daldırma, kullanıcının deneyimlediği sanal dünyanın, aracılı bir yapı üzerinden sunulmasına rağmen, bu aracılığın hissedilmediği, yani deneyimin doğrudan yaşanıyormuş gibi algılandığı bir zihinsel durumdur (Lombard & Ditton, 1997). Slater ve Wilbur (1997) daldırmayı, SG uygulamasının kullanıcıyı kuşatan ve duysal alıcılarıyla yoğun biçimde örtüşen bir deneyim sunabilme yetisi olarak kavramsallaştırır. Bu tanıma göre daldırma, yalnızca görsel bir etkileşim değil; aynı zamanda işitsel, dokunsal ve hareket temelli tepkilerin de eşzamanlı biçimde deneyime dahil edilmesini gerektiren çok boyutlu bir yapıdır. Böylece sanal ortam, kullanıcı tarafından yalnızca "görülen" bir alan olmaktan çıkar, aynı zamanda "hissedilen" bir uzama dönüşür.

Telepresence (Telebulunuş)

Teknolojik açıdan değerlendirildiğinde, "daldırma" (immersion), kullanıcıya sanal bir ortamda gerçekten "var" olduğu inancını aşılamayı hedefleyen temel bir işlev taşır. Bu nedenle, sanal dünyada "mevcut olma" kavramı, SG teknolojisinin merkezinde yer alır. Daldırma, bireyin gerçek dünyadan geçici olarak ayrıldığı ve sanal ortama psikolojik olarak yerleştiği bir illüzyonu ifade ederken (Minsky, 1980), mevcudiyet ya da varlık hissi (presence) ise bu illüzyonun algısal, bilişsel ve psikolojik düzlemdeki karşılığı olarak ortaya çıkar. Carrie Heeter (1992, s. 262-265), mevcudiyeti üç boyutlu bir yapı olarak ele alır: İlki, bireyin hareket, duysal geri bildirim ve bir avatar aracılığıyla deneyimlediği kişisel mevcudiyettir. İkinci boyut, diğer kullanıcılar veya dijital varlıklarla kurulan etkileşim aracılığıyla hissedilen sosyal mevcudiyettir. Üçüncüsü ise, çevreyle kurulan etkileşim sonucu elde edilen çevresel mevcudiyettir. Bu yönleriyle mevcudiyet, bireyin fiziksel olarak başka bir yerde bulunmasına rağmen, zihinsel ve duygusal düzlemde sanal bir mekânda "orada" hissetmesini ifade eder. Ancak bu duygu, bilinç ya da sevgi gibi soyut ve tanımlanması güç ve çoğu zaman ancak doğrudan deneyimlenerek kavranabilecek bir duygudur. Bu nedenle, SG alanında çalışan araştırmacılar ve geliştiriciler, ortak ve ölçülebilir bir mevcudiyet tanımı oluşturma çabasıdadır. Örneğin, Uluslararası Varlık Araştırmaları Derneği'nin 2000 yılında yayınladığı açıklama, mevcudiyetin özünde öznel bir algı olduğuna dikkat çeker (Lombard & Jones, 2015, s. 16). Mevcudiyet, daldırma ile kullanıcı arasında ortaya çıkan ortak bir etkileşim süreci sonucunda oluşur. Kullanıcının yalnızca zihinsel olarak başka bir yerde olduğunu hayal etmesi yeterli değildir; bu hissin oluşabilmesi için derin bir daldırma deneyimi gereklidir. Daldırmadaki herhangi bir kopukluk—örneğin bir telefonun çalması—mevcudiyet illüzyonunu bozabilir ve birey, kendisini SG başlığı (HMD) takarken fiziksel dünyaya geri dönmüş gibi hissedebilir (Slater & Steed, 2000). Bu nedenle, dış uyaranların kontrol altına alınması da mevcudiyetin sürdürülebilirliği açısından kritik önem taşımaktadır.

SG bağlamında mevcudiyet, sıklıkla "telepresence" yani "tele-bulunuş" kavramı ile karşılanmaktadır. Steuer (1992), telepresence'ı bir iletişim teknolojisi aracılığıyla, fiziksel ya da simüle edilmiş bir mekânda var olma durumu olarak tanımlar. Bu deneyimin temeli insandır;

çünkü SG, duyuusal uyarım yoluyla hayalî bir gerçeklik algısı yaratır. Dolayısıyla bireyin ne kadar çok duyu kanalı uyarılırsa, orada bulunma hissi de o ölçüde kuvvetli olacaktır. Lombard ve Ditton'a (1997) göre bu hissiyat, aracılı bir deneyimin sanki doğrudan yaşanıyormuş gibi algılanmasından kaynaklanır. Sanal gerçekliğin en güçlü olduğu yönlerden biri, kullanıcılara farklı bir zaman, mekân veya bedende bulunuyormuş hissini yaratma becerisidir. Bu doğrultuda, SG içeriklerinin etkileyiciliği, büyük ölçüde telepresence hissini kalitesine bağlıdır. İçerik üretimi ve analiz süreçlerinde dikkate alınan tüm teknik ve anlatısal unsurlar, özünde bu hissin ne denli güçlü biçimde üretilebildiğini anlamaya ve uygulamaya yöneliktir. Sonuç olarak, mevcudiyet ya da telepresence, sanal gerçeklikte teknoloji temelli bir illüzyon biçimi olarak karşımıza çıkmakta ve bu teknolojinin başarısını belirleyen en kritik faktörlerden biri hâline gelmektedir.

Sanal Gerçekliğin Anlatı Yapısı

Sanal gerçekliğin ayırt edici yönlerinden biri olan "orada olma hissi" ve etkileşim temelli yapısı, bu teknolojiyi yalnızca bir görsel-işitsel deneyimden öteye taşır; biçimsel ve içeriksel anlamda anlatıyı doğrudan dönüştürür (Aylett & Louchart, 2003). Geleneksel anlatılardan farklı olarak, burada seyirci ya da okuyucu konumundaki birey, anlatının sınırları içinde aktif bir kullanıcıya dönüşür. Bu durum, içerik üretim sürecinde kullanıcı merkezli bir yaklaşımın zorunlu hâle gelmesine yol açar ve sanal gerçekliği sinemadan çok dijital oyun yapısına yaklaştırır. Zira dijital oyunların temel bileşenlerinden biri olan dinamik hikâye anlatımı, SG anlatılarını da belirleyen önemli bir yapısal unsurdur.

SG, yeni bir anlatı ortamı olarak yalnızca teknik değil, aynı zamanda estetik açıdan da özgünlük taşımaktadır. Bu anlatı formu, sahip olduğu etkileşim imkânlarıyla edebiyat, sinema ya da tiyatro gibi geleneksel anlatı biçimlerinden farklılaşır. Edebiyat ve sinema anlatısının zamanını ve mekânını manipüle edebilirken, SG bu anlatı bileşenlerini gerçek zamanlı olarak deneyimletir ve böylece anlatıyı belirli bir zaman-mekân koordinatına güçlü biçimde sabitler. Bu sabitleme, klasik anlamda lineer ve sabit bir olay örgüsünü imkânsız hâle getirir. Kullanıcının tercihleri doğrultusunda farklı yönlerle evrilen etkileşimli yapı, her birey için değişken bir anlatı kurgusunun önünü açar. Buna bağlı olarak, sanal gerçeklikte söylem yapısı da sabit olmaktan çıkar, 360 derece etkileşimli tasarımla ve kullanıcının eylemleriyle şekillenen akışkan bir yapı kazanır.

SG anlatılarında olay örgüsünden ziyade, karakterler arası etkileşim ve bu etkileşimin kullanıcı üzerindeki etkisi ön plana çıkar. Kullanıcı, yalnızca gözlemleyen değil, aynı zamanda anlatının akışını etkileyen bir özneye dönüşür. Bu nedenle SG, anlatı temsillerinde oyuncunun (ya da kullanıcının) etkileşim kapasitesini merkeze alan ve diğer anlatı ortamlarından daha yoğun bir ilişki kuran bir yapı sunar. Etkileşim, sürükleyicilik/daldırma (immersion) ile birleştiğinde, klasik tiyatrodaki dahi sağlanamayan bir varlık hissi üretir. Kullanıcının sanal ortamda var olması yalnızca fiziksel bir boyutta değil, anlatı yapısının bütününde dönüştürücü bir etkide bulunur. Bu bağlamda SG anlatısı, öykü (story) ve söylem (discourse) öğelerinin iç içe geçtiği dinamik bir

yapıya sahiptir. Aylett ve Louchart (2003), SG için uygun bir anlatı teorisinin, etkileşimin yoğun olduğu anlatı ortamlarından türetilmesi gerektiğini savunur. Bu görüş, sanal gerçekliğin yalnızca anlatılan bir yapı değil, yaşanan bir deneyim olduğunu vurgular. Bu deneyimin temelinde ise, orada olma hissi (presence) ve kullanıcıyla kurulan etkileşim yer almaktadır. Dolayısıyla SG anlatısı, izleyiciye sunulan bir öykü olmaktan çok, bireyin aktif katılımıyla inşa edilen çok katmanlı bir deneyim alanıdır.

Yöntem

Bu araştırmada nitel ve keşfedici bir desen benimsenmiş; incelenen örnek vaka, hermeneutik (yorumsamacı) yöntem ile telebulunuş analizi birlikte kullanılarak ele alınmıştır. Hermeneutik yaklaşım, analiz edilen olguyu parça ve bütün etkileşimi içinde anlamayı hedeflemektedir. Çalışma kapsamında Trinity VR (2018) deneyimi birden çok kez dikkatlice tecrübe edilmiş; her tecrübe sırasında anlatının farklı yönleri not edilerek kapsamlı bir gözlem yapılmıştır. Elde edilen bulgular, ilgili kuramsal çerçeveye ışığında yorumlanıp yeniden gözden geçirilerek hermeneutik döngü ilkesi doğrultusunda bütüncül bir anlayış geliştirilmeye çalışılmıştır.

Hermeneutik ilk başta metinlerin ve sembolik içeriklerin yorumlanmasına yönelik bir teori ve metodoloji olarak ortaya çıkmıştır. Tarihsel gelişimi, dini metinlerin açıklanmasından hukuki belgelerin yorumlanmasına kadar uzanır; ancak zamanla kapsamı, beşeri ve sosyal bilimlerdeki anlama süreçlerini de içine alacak şekilde genişlemiştir. Özellikle 20. yüzyılda, hermeneutik, sosyal bilimler alanında uzun yıllar baskın kalan pozitivist bilim paradigmasına karşı güçlü bir alternatif metodolojik yaklaşım olarak konumlanmıştır. Amacı, sosyal olguyu oluşturan parçalarla bütün arasındaki ilişkiyi yorumlama yoluyla, bu olguların tarihsel ve kültürel bağlamlarındaki örtük ve gizli anlamlarını ortaya çıkarmaktır. Hans-Georg Gadamer'in Hakikat ve Yöntem (Wahrheit und Methode) adlı eseri, hermeneutiği felsefi bir dönüşüme uğratmıştır. Gadamer, hermeneutiği basit bir bilimsel yöntem olmaktan çıkarıp, insan tecrübesinin temel ontolojik bir unsuru, yani bir "pratik felsefe" olarak tanımlar (Gadamer, 2009). Ona göre anlama, sadece teknik veya ahlaki bilgi ile ilgili olmayıp, bireyin kendi topluluğundan gelenleri kendine mal etme yeteneğine dayanır ve pratikten doğup pratiğe geri döner. Bu felsefi çerçeve, sosyal bilimlerde tarihsel ve sosyal aktörlerin ontolojik yapısını inceleyerek, yorumsal hatalardan kaçınmayı hedefleyen kapsamlı bir disiplin sunmaktadır.

Hermeneutik, en genel tanımıyla yorumlama sanatı ve bilimidir. Geleneksel olarak teoloji, hukuk ve edebiyat gibi disiplinlerde insan niyetlerinin, inançlarının ve eylemlerinin anlamını araştırmakta kullanılmaktadır. SG bağlamında ise hermeneutik, anlatılan bir metin değil, bizzat yaşanan bir deneyim olduğu için, kullanıcının bu deneyimden çıkardığı anlamı (meaning) ve bireysel yorumunu anlamak için kritik bir yaklaşım sunmaktadır. Hermeneutik yaklaşım, fenomenoloji ile yakından ilişkilidir ve bireyin kişisel deneyimlerine odaklanarak buradan anlam

çıkarmayı hedeflemektedir. Sanal gerçeklikte ise "orada olma" ya da "telebulunuş" hissi (telepresence) öznel bir deneyim olduğu için, araştırmanın bu kişisel algıya odaklanması, hermeneutik yorumlamayı zorunlu kılmaktadır. Ancak YZ teknolojisinin içerik üretimine entegrasyonu, hermeneutik analizi de ontolojik olarak dönüştürmektedir. Geleneksel hermeneutik, yazarın niyetini anlamlandırmaya odaklanırken, Üretken YZ modelleri (GenAI), özellikle büyük dil modelleri (LLM) aracılığıyla algoritmik olarak metinler ve sanal dünyalar yarattığında, hermeneutiğin sınırları da belirsizleşmektedir. YZ destekli SG deneyimlerinde, kullanıcı yalnızca görsel veya işitsel girdiyi değil, aynı zamanda sistemin mantığını ve kodun hedeflerini yorumlamak zorunda kalmaktadır. Eğer YZ, kullanıcıya özgü, anlık senaryolar ve etkileşimler üretirse, anlamlandırma süreci tamamen alımlayan öznenin deneyimine kaymaktadır. Bu durum, hermeneutiğin dijital ve üretken medya alanına uygulanmasında bir dönüşümü işaret etmektedir; artık yorumlama, teknolojik bir ortam ve kültürel bir olgu olarak dijitalin kendi dinamikleri üzerinden gerçekleşmektedir. SG anlatıları, geleneksel sinema veya edebiyat kodlarından net bir şekilde ayrılan, doğası gereği deneyim odaklı bir yapıya sahiptir ve bu yüksek düzeyde kişisel ve öznel deneyimin, nicel yöntemlerle tam olarak anlaşılabilmesi, yoruma dayalı hermeneutik bir yaklaşıma duyulan ihtiyacı ortaya çıkarmaktadır. Buradan hareketle araştırmada hermeneutik ile birlikte analiz yöntemi olarak, Servet Can Dönmez'in (2023) doktora tezinde ortaya koyduğu telepresence analizi yöntemi kullanılmıştır.

Gadamerci hermeneutik, yorumcunun ön anlayışını görünür kılınması, deneyimle diyalog kurulması, parça-bütün ilişkisinin hermeneutik dairede ilerlemesi, yorumun tarihsel bağlama yerleştirilmesi ve sonunda yeni bir anlam ufku (ufukların kaynaşması) üretilmesi aşamalarından oluşmaktadır. Telebulunuş analiziyle, hermeneutik daire uygulamalı bir metodolojiye dönüştürmektedir. Bu çalışmada SG deneyiminin bütünü, kullanıcının nihai olarak algıladığı orada olma hissi (telepresence) olarak kabul edilirken; parçaları ise anlatısal, biçimsel ve teknik bileşenler (Anlatı Yapısı, Dijitografi, Mizansen, Kurgu ve Ses) olarak ele alınmaktadır. Analiz, bu parçalar ile bütün arasında döngüsel bir hareketle anlam üretmektedir. Örneğin, Trinity VR analizinde, kurguda kullanılan hacimsel geçişlerin türü ve sayısı gibi teknik parçalar incelenmiş ve bu parçaların, daldırma (immersion) illüzyonunu koruyarak telebulunuş hissini (bütün) nasıl güçlendirdiği değerlendirilmiştir. Bu döngüsel hareket, nitel analizde karşılaşılan algılanan nitelik ile yargılanan nitelik arasındaki ilişkiyi de açıklamaktadır. Kullanıcı, SG deneyimini yaşarken anlık bir orada olma hissi duymaktadır (algılanan nitelik). Araştırmada ise telebulunuş analizinin araçları (INFO Çemberi, kullanıcı konumu vb.) kullanılarak bu his yapısal parçalara ayrılmıştır. Ardından bu parçalar sentezlenerek deneyimin kalitesine dair derinlemesine, yansıtıcı bir yargıya varılmıştır. Trinity VR deneyiminin analiz bulguları, hermeneutik dairenin somut sonuçlarını göstermektedir. Örneğin, INFO Çemberi yaklaşımında I (Inner, yaklaşık 1.5 metre) ve N (Near, yaklaşık 3 metre) konumlarının yoğunlukla kullanılması, deneyimdeki karakterlerin kullanıcıyla fiziksel olarak yakın temas kuran bir parça olduğunu ortaya koymaktadır. Bu yakınlık, sonuç

olarak bütün olan telebulunuş hissinin, karakterle etkileşim düzeyinde son derece güçlü bir şekilde üretilmesini sağlamaktadır.

Aşağıdaki tablo, hermeneutik aşamalar ile telebulunuş analizi arasındaki metodolojik eşleşmeyi özetlemektedir:

Hermeneutik Aşama (Gadamer)	Odak Noktası ve Tanım	Telebulunuş Analizindeki Karşılığı ve İşlevi
Ön Anlayışın Açığa Çıkarılması	Yorumcunun (Araştırmacının) önyargılarının, deneyime ilişkin teorik varsayımlarının (örneğin sinema/oyun kodu bilgisi) farkına varması.	Metodoloji Seçimi (TVR vs. CVR ayrımı), Kullanıcı Konumu (GOD/BOD varsayımları)
Deneyim ile Diyalog Kurma	Analiz nesnesiyle yüzleşme, ilk okuma ve veri toplama (Deneyimleme).	Deneyimin Türünün Belirlenmesi ve Öznel Bakış Açısı (Point of View), Deneyimin Gerçekleştirilmesi.
Hermeneutik Daire	Parçalar (Teknik Öğeler) ve Bütün (Telebulunuş Hissi) arasında sürekli yorumlama.	Analiz Bileşenleri (Dijitografi, Mizansen, Kurgu, Ses) ile Ana Tema (Telepresence) Arasındaki Etkileşim.
Tarihsel Bağlamsal Yerleştirme	Deneyimin teknolojik, kültürel ve sanatsal bağlamının belirlenmesi.	Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Güncel Durumu ve Anlatı Kodları (Lidar, AI Entegrasyonu, 6DoF).
Yorumlama ve Yeniden Anlam Üretme	Analizin çıktıları ışığında, deneyimin öznel anlamının yorumlanması ve teorik sonuçların çıkarılması.	Orada Olma Hissinin Puanlanması ve INFO Çemberi Analizi, Eksikliklerin Tespiti ve Yapay Zekâ ile Çözüm Önerileri.

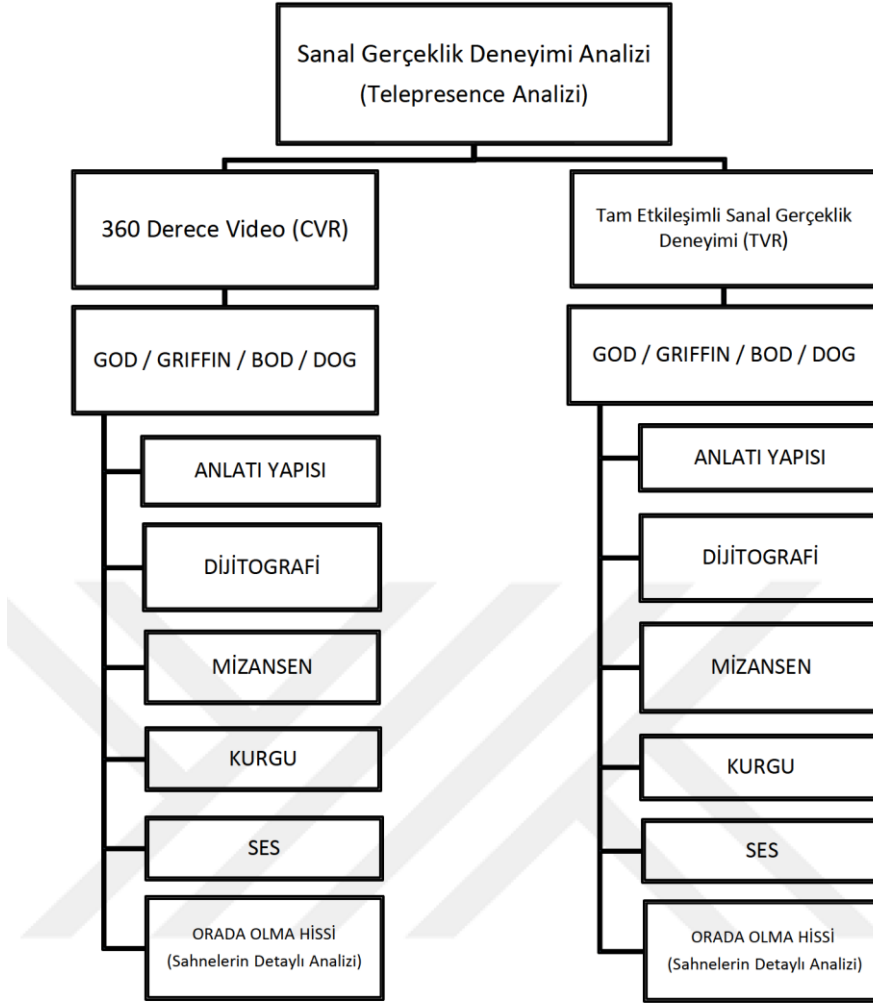
Tablo 1: Hermeneutik Yorum Aşamaları ve Telebulunuş Analiziyle Eşleştirilmesi

Klasik sinema anlatısının biçimsel öğelerine dayanan film çözümleme yöntemleri (ör. kamera, ışık, kurgu, ses, mizansen), SG gibi etkileşimli ve kullanıcı merkezli ortamlarda kısmen yetersiz kalmaktadır. Nitekim sanal gerçeklikte yönetmenin kadraj üzerindeki kontrolünün büyük ölçüde ortadan kalkması ve geleneksel çekim ölçeklerinin geçerliliğini yitirmesi, bu alanda yeni analiz araçlarına duyulan ihtiyacı doğurmuştur. Dönmez'in geliştirdiği telebulunuş

(telepresence) analizi, literatürdeki mevcut yöntemlerin eksik yönlerini gidermeyi ve SG anlatılarını değerlendirebilmek için daha kapsayıcı bir çerçeve sunmayı hedefleyen özgün bir modeldir. Bu model, sanal gerçeklik deneyimlerinin teknik ve anlatısal unsurlarını "orada olma" hissine katkıları temelinde sistematik biçimde incelemektedir.

Sinemada anlatının destekleyici öğeleri olan kamera, ışık, kurgu, ses, mizansen ve oyunculuk, biçimsel analizin temel bileşenleridir (Barsam ve Monahan, 2016; Bordwell ve Thompson, 2008). Susan Sontag'ın vurguladığı gibi, sinema anlatısının biçimsel unsurlar üzerinden değerlendirilmesi gerekmektedir. Sinemasal her bir öğe yalnızca kendi başına değil, anlatı ile ilişkili olarak anlam kazanır ve bütünsel anlatı sisteminde işlevsel bir rol üstlenir. Bu bağlamda biçem, yalnızca estetik tercih değil, aynı zamanda anlatının nasıl yapılandığını belirleyen sistematik bir düzenleme biçimidir. Biçem analizi, bir anlatı ürününün yapısal, teknik ve estetik tercihlerle nasıl inşa edildiğini anlamaya yönelik bir yöntemdir. Bu analizde sinematografi, anlatı yapısı, mizansen, kurgu ve ses temel başlıklar olarak ele alınmaktadır (Bordwell & Thompson, 2008). Ancak SG anlatıları için bu başlıklarda bazı dönüşümler gereklidir. Özellikle Hadjoannou'nun (2012) ileri sürdüğü "dijitografi" terimi, dijital olarak üretilmiş içeriklerin biçem analizine daha uygun bir başlıktır. Dijitografi, geleneksel fotokimyasal sinematografik süreçler yerine dijital veri temelli görsel üretim biçimlerini ifade eder. Bu bağlamda hem tam etkileşimli CGI içerikler hem de 360 derece videolarda kullanılan dijital efektler "dijitografik" yapıdadır.

SG halen gelişimini sürdüren ve teknolojik ilerlemelerle biçimlenen bir anlatı ortamıdır. Bu durum, SG anlatılarına ilişkin biçimsel ve içeriksel kodların keskin sınırlarla tanımlanmasını güçleştirmektedir. Literatürde, çoğunlukla geleneksel sinema anlatısı referans alınarak SG içeriklerinin analiz edildiği görülmektedir (Mateer, 2017; Dooley, 2017; Ross ve Munt, 2018; Dowling vd., 2018; Dönmez ve Erkılıç, 2018; Erkılıç ve Dönmez, 2020). Ancak yönetmenin kadrja olan müdahalesinin minimum düzeye inmesi, geleneksel çekim ölçeklerinin sanal gerçeklikte varlığını yitirmesi, bu alandaki anlatı analizlerini zorlaştırmakta ve yeni analiz araçları geliştirme ihtiyacını gündeme getirmektedir. Bu bağlamda bu çalışmada Servet Can Dönmez'in (2023) "SG: Teknolojisi, Sanatı, Uygulaması" başlıklı doktora tezinde kullandığı özgün yöntem olan "telepresence analizi" kullanılacaktır.



Resim 1: Telepresence Analizi Modeli (Dönmez, 2023, s. 97.)

Telebulunuş analizi yöntemini şu şekilde özetlemek mümkündür: İlk olarak deneyimin 360 derece bir video mu yoksa tam etkileşimli bir SG deneyimi mi olduğunu belirlenmektedir. Sonrasında ise kullanıcının deneyimdeki konumu belirlenmektedir. Örneğin GOD kullanıcının bedeninin olmadığı bir yapıyken BOD ise kullanıcının kendi bedenini görebildiği yapıdır. Daha sonrasında ise sırasıyla anlatı yapısı, dijitografi, mizansen, kurgu ve ses öğeleri telepresence kavramına ne kadar hizmet ettiği ekseninden tespit edilmektedir. Son olarak ise orada olma

hissi başlığında da tüm var olan sahneler tek tek görsel olarak analiz edilerek kullanıcının konumu, çevre ve nesneler ile olan etkileşiminde var olan mesafe gibi unsurlara bakılmaktadır. Bu noktada Dönmez'in (2023) tezinde özgün olarak eklediği Williams ve arkadaşlarının (2021) INFO çemberi yaklaşımı kilit bir noktada yer almaktadır. INFO çemberi nesnelerin ve diğer karakterlerin kullanıcıyla olan mesafesini içten dışa doğru mesafe olarak tanımlamaktadır. I (Inner, iç, yaklaşık 1.5 metre), N (Near, yakın, yaklaşık 3 metre), F (Far, uzak, yaklaşık 5 metre), O (Outer, dış, 6 metre ve daha fazlası). Bununla birlikte Newton ve Copernicus tasarımı yani kullanıcının belirli bir açıdan olayları izlediği tasarım ya da 360 derece olarak olayın kullanıcının çevresinde geliştiği tasarım detayları telepresence duygusunun kalitesine doğrudan etki eden detaylar olarak göze çarpmaktadır. Bunların yanı sıra diğer karakterlerin konumları "telenovela" yani konuşma sırası gelen karakterin kullanıcının odağına girmesi, "do-si-do" iki karakterin değişken olarak odağa girmesi ve ikiden fazla karakterli tasarım olan "allemande" tasarımı diğer karakter ve nesnelerin konumlarıyla ilgili tasarımsal detayları vermektedir. Son olarak ise kullanıcının odağının nasıl yönlendirildiğine bakılmaktadır.

Trinity VR SG Deneyimi Analizi

Bu çalışmada daha önce Erkiç ve Dönmez (2020)'in analizini gerçekleştirdiği Trinity VR SG deneyimi daha kapsamlı ve tutarlı bir yöntem ile analiz edilerek eksikliklerin tespit edilmesi ve bunların yeni gelişen yapay zekâ teknolojisiyle giderilebilmesine yönelik çıkarımların yapılması amaçlanmıştır. Bu sayede hem ilk ve ikinci analiz arasındaki farklar ortaya konmuş olacak hem de geleceğe yönelik öngörüler daha da netleşebilecektir. Trinity VR, sinematik 360 derece içeriklerle sınırlı etkileşimli sahneleri birleştiren hibrit yapısı sayesinde telebulunuşu anlatı-mizansen-kurgu-ses boyutlarında karşılaştırmalı çözümlemeye elverişli bir yapıdadır. Yüksek prodüksiyon olanakları ve ambisonik/hacimsel veri kullanımıyla güncel SG pratiklerini temsil edici ve yapay zekâ temalı içeriği nedeniyle çalışmanın YZ-SG etkileşimi odağıyla kuramsal olarak da uyumludur. Yapım sürecine dair internet ortamında erişilebilir olan doküman ve video görüntülerinin olması nedeniyle yöntemsel şeffaflık/yeniden izlenebilirlik sağlamakta ve 2018 yılına ait teknolojik çerçevesi üzerinden önerilen YZ tabanlı iyileştirmelerin aktarılabilirlik ve genellenebilirliğini sınamaya uygun bir örnek olduğundan seçilmiştir.

Trinity VR, Unlimited şirketi tarafından Universal'ın desteğiyle ve Patrick Boivin'in yönetmenliğinde 2018 yılında üretilmiş etkileşimli bir SG filmidir. Resmî tanıtım materyallerinde içerik; "etkileşimli SG deneyimi" ve "büyük bütçeli film macerasında canlı karakterlerle etkileşim" ifadeleriyle tanıtılmakta, film fragmanında ise "resmî oynanış tanıtımı" (official gameplay trailer) vurgusu dikkat çekmektedir. Bu tanımlamalar ve tanıtım videolarından hareketle, yapımın belirli bölümlerinde oyun motoru aracılığıyla etkileşimli unsurların kullanıldığı anlaşılmaktadır. Yaklaşık 10 dakikalık bir deneyim sunan bu içerik, yapımcı John Hamilton'ın (2018) ifadelerine göre beş bölümden oluşması planlanan bir serinin ilk bölümü olarak tasarlanmıştır.

Yapımın öyküsü, insanlığın yok olduğu ve yapay zekânın dünyayı egemenliği altına aldığı post-apokaliptik bir gelecekte geçmektedir. Kullanıcı, bir androidin gözünden olayları deneyimlerken kimi zaman yaralanmakta, bilinç kaybı yaşamakta ve yapay zekâ tarafından yaratılmış ara bir dijital evrende kendisini bulmaktadır. Bu "araf" olarak nitelenen dijital ortam, filmin üretim sürecinde toplanan hacimsel (volumetrik) görüntüler aracılığıyla oluşturulmuş ve anlatının içine entegre edilmiştir. Trinity VR ile etkileşimli kurmaca bir SG filmi üretmeyi, yüksek çözünürlükte ve sinematik kalitede içerik sunmayı, anlatı dilini geliştirmeyi ve geleceğin VR yapımlarına ilham verecek bir anlatı modelini ortaya koymayı hedeflediklerini belirtmiştir. Film, yaklaşık 20 ay süren bir yapım sürecinde ve 1,5 milyon dolarlık bütçeyle tamamlanmıştır.

Hamilton (2018), üretim sürecinde karşılaştıkları başlıca teknik zorlukları; dinamik 360 derece video sekanslarının yaratılması, canlı videoda etkileşim sağlanması ve sinematik geçişlerin tasarlanması olarak sıralamaktadır. Bu zorlukları aşmak amacıyla, çekimler sırasında 360 derece kayıt yapan kameraların yanı sıra, point cloud teknolojisi kullanılarak mekân ve aksiyonun hacimsel kayıtları alınmış ve böylece tüm aksiyonun üç boyutlu dijital bir replikası oluşturulmuştur. Yönetmen, film setinde fiziksel olarak yer alarak karakterlerden birini canlandırmış ve bu sayede setteki kontrolünü artırmıştır. Hacimsel veriler, senaryoya entegre edilerek planlar arası geçişlerde sinematik bir unsur olarak kullanılmış ve kesintisiz bir anlatı akışı sağlanmıştır. Görsel efektler Nuke, Maya ve Adobe After Effects yazılımlarıyla işlenmiş; nihai içerik ise Unity oyun motoru kullanılarak birleştirilmiştir.

Trinity VR hem 360 derece hem de tam etkileşimli sahneler barındıran hibrit bir deneyim sunmaktadır. Kullanıcı bu deneyimde fiziksel olarak bedenini görmemekle birlikte diğer karakterler kullanıcının varlığından haberdardır ve kullanıcı ile etkileşime geçmektedir. Buna göre kullanıcının konumu Dönmez'in (2023, s.87) tezinde belirttiği yöntemeye göre *Griffin 2* olarak konumlanmaktadır.

Anlatı Yapısı

Anlatı, tek bir öykü eksenine sahip olup geriye dönüşler (flashback) ve ileriye sıçramalarla (flashforward) non-lineer bir yapı sergilemektedir. Kullanıcı, anlatıya öznel bakış açısından konumlandırılmış ve hikâyenin bir parçası hâline getirilmiştir. Girişte sunulan kısa bir açıklama metni ile kullanıcı, anlatıya dâhil edilmiştir. Temel anlatı çizgisi, insanlık tarafından geliştirilen bir yapay zekâ yazılımının zamanla kendi bilincini oluşturarak önce insanları, ardından da insan eliyle yaratılan androidleri yok etmeye çalışması ve tekilliğe ulaşma arzusunu konu almaktadır.



Resim 2: Trinity VR Deneyiminde araf ve yapay zekânın savaş robotu

Özellikle vurulan bir androidin dijital evrene, yani kod dizgesine aktarılması ve burada tekilik ile bütünlüşerek bir veriye dönüşmesi, anlatının dijital boyutuna dair önemli bir kırılma noktasıdır. Finalde androidler yapay zekâyâ karşı savaşı kazanmış gibi görünsede, yok edilen bir robotun veriye dönüşerek hayatta kalan androidlerden birine geçiş yaptığı gösterilir. Bu durum, tekiliğin aslında zaten androidlerin arasına sızmış olduğunu ima etmektedir.

Mizansen

Mekân düzenlemelerinde fiziksel ve dijital ögeler iç içe geçirilmiştir. Hikâyenin önemli sahneleri, eski bir tank fabrikasında gerçekleştirilmiş; bu mekânın volumetrik olarak üç boyutlu bir modeli çıkarılmıştır. Yapay zekânın merkezi olarak kurgulanan dijital mekân ise Ayasofya'nın volumetrik olarak modellenmiş bir versiyonudur. Patlama efektleri, ateş, yağmur gibi atmosfer yaratıcı unsurlar CGI teknolojisiyle sonradan eklenmiştir. Çekimler sırasında mekânın tavan kısmında kullanılan ışıklandırma sistemleri nedeniyle çatı bölgesi açık gökyüzü ile değiştirilmiş; kullanıcının yüzüne damlayan yağmur damlaları ise etkileşimli biçimde CGI ile üretilmiştir. Aksiyon sahnelerinde ise oyuncu performansları, sabit kamera açıları ve kamera kaydırma teknikleriyle mizansene hareket kazandırılmıştır. Ses efektleri ve karakter hareketleri, kullanıcıyı yönlendirme işlevi görmektedir.

Dijitografi

Filmde on iki sabit kamera, dört hareketli plan sekans ve aralarda hacimsel veri geçişleri kullanılarak özgün bir görsel yapı oluşturulmuştur. Kamera bakış açısı, baştan sona öznel bakış (point of view) ile sınırlanmış, böylece kullanıcı anlatının merkezine yerleştirilmiştir. Geleneksel sinemadaki kamera hareketlerine yer verilmemiş; bunun yerine kullanıcının serbest bakış deneyimi öne çıkarılmıştır. Ancak anlatının belirli odak noktalarına yönlendirme yapılması gerektiğinde ses ve görsel efektler devreye sokulmuştur.



Resim 3: Trinity VR Deneyiminde kullanıcıyı yönlendiren ve onunla etkileşime giren androidler

Kullanıcının anlatıya aktif katılımı, yalnızca oyun motorlarıyla mümkün olduğundan, bu tür yapımlar sinemadan çok oyun mantığına daha yakın bir yapı sergilemektedir. Işıklandırma ise doğal ışıkla birlikte yapay kaynakların bir arada kullanılmasıyla sağlanmıştır. CGI ile desteklenen planlarda, gökyüzü ve çatı gibi öğeler sonradan dijital olarak eklenmiştir.

Kurgu

Yapım, geriye dönüş ve ileriye atlamalara dayalı non-lineer bir kurguya sahiptir. SG ortamında kullanıcı adaptasyonunu kolaylaştırmak amacıyla hızlı kesmelerden kaçınılmış; yalnızca üç hızlı kesme kullanılmıştır. Bunun dışında, on adet kararma-açılma, yedi hacimsel geçiş ve bir beyaza düşme efektiyle planlar arası yumuşak geçişler sağlanmıştır. Hikâyenin başında yer alan açılış metni, kullanıcıyı hikâyeye hazır hâle getirmektedir. Hacimsel veriler kurgu sürecine entegre edilerek androidlerin dijital evreninin görselleştirilmesi sağlanmış; geçişler kesintisiz ve "görünmez kesme" (invisible cut) mantığıyla düzenlenmiştir.



Resim 4: Trinity VR Deneyiminde kullanılan hacimsel kayıtlar ve geçiş

Kullanıcının vurulduğu sahnede beyaza düşme efekti ile anlatıya dramatik bir geçiş sağlanmıştır. Çekimlerde karakterler ve diyaloglar yeşil perde önünde ayrı ayrı kaydedilmiş; gerçek mekân kayıtları ise 360 derece stereoskopik olarak alınmış ve hacimsel verilerle üst üste bindirilerek derinlik hissi elde edilmiştir. CGI efektler, Nuke, After Effects, Maya ve Unity'nin birlikte kullanımıyla işlenmiştir.

Ses Tasarımı

Yapımda diyaloglar, mekânsal sesler, dış ses ve özel efektler dahil olmak üzere geleneksel sinemanın tüm ses öğelerinden yararlanılmıştır. Farklı olarak, sesin 360 derece olarak kaydedilmesi ve mekân derinliğine uygun biçimde kurgulanması dikkat çekmektedir. Üretim sürecinde mekân akustiği üzerine titizlikle çalışılmış; kullanıcı odağını yönlendirmek amacıyla ses unsurları işlevsel olarak kullanılmıştır.

Telepresence (Orada Olma Hissi)

Yapımın en dikkat çeken yönlerinden biri, kullanıcıda "orada olma" hissini yaratma başarısıdır. Öznel bakışla deneyimlenen çatışma sahnelerinde sınırlı düzeyde de olsa mermilerden kaçma gibi etkileşimler oyun motoru aracılığıyla sağlanmıştır. Ayrıca ayna karşısında kullanıcı kendi yansısını görebilmekte ve başını yukarı kaldırdığında kaskına düşen CGI yağmur damlaları ile gerçeklik etkisi pekiştirilmektedir.



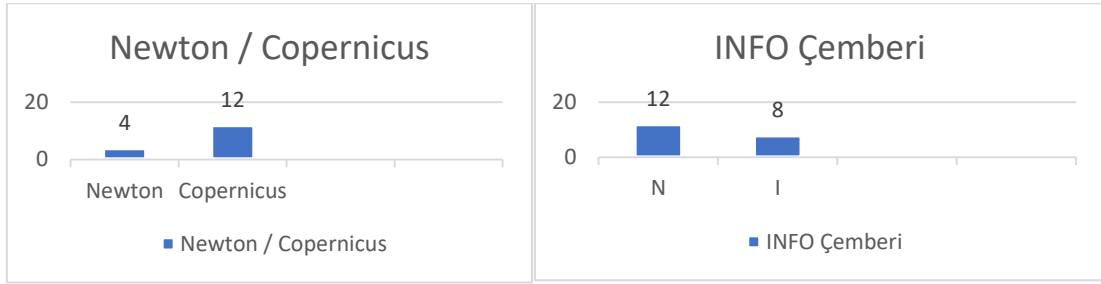
Resim 5: Trinity VR Deneyiminde kullanıcının aynadaki yansıması ve üzerine gelen mermiler

Yapım, 6DoF (altı serbestlik derecesi) hareket özgürlüğü sunmamakla birlikte, öznel kamera kullanımı, 360 derece ses tasarımı ve detaylı CGI öğeleriyle güçlü bir telepresence deneyimi sunmaktadır. Sahnelerin orada olma hissine göre tablolştırılmış analizi aşağıdaki gibidir:

Sahne Numarası	Kullanıcı Konumu	INFO Çemberi	Diyalog ve Karakter Konumları	Ses	Orada Olma Hissi	Kullanıcı Odağı Yönlendirme
1	Newton	N	Telenovela	Ambisonik	Karakterle Etkileşim	Ses ile
2	Newton	N	Telenovela	Ambisonik	Karakterle Etkileşim	Ses ve karakter hareketleriyle
3	Copernicus	I	Allemande	Ambisonik	Karakterle Etkileşim	Ses ve karakter hareketleriyle
4	Copernicus	N	-	Ambisonik	Çevreyle Etkileşim	Ses ile
5	Copernicus	N ve I	Allemande	Ambisonik	Karakterle Etkileşim	Ses ve karakter hareketleriyle
6	Copernicus	N ve I	Allemande	Ambisonik	Karakterle Etkileşim	Ses, ışık ve karakter hareketleriyle
7	Copernicus	N ve I	Allemande	Ambisonik	Karakterle Etkileşim	Ses ve karakter hareketleriyle
8	Copernicus	N ve I	Allemande	Ambisonik	Karakterle Etkileşim	Ses ve karakter hareketleriyle
9	Copernicus	N ve I	-	Ambisonik	Karakterle Etkileşim, Mermiden kaçma	Ses ve karakter hareketleriyle
10	Newton	I	Telenovela	Ambisonik	Karakterle Etkileşim	Ses ve karakter hareketleriyle
11	Newton	N	-	Ambisonik	Karakterle Etkileşim	Ses ve karakter hareketleriyle
12	Copernicus	I	Allemande	Ambisonik	Karakterle Etkileşim	Ses ve karakter hareketleriyle
13	Copernicus	N ve I	Allemande	Ambisonik	Karakterle Etkileşim	Ses ve karakter hareketleriyle

14	Copernicus	-	-	Ambisonik	Kullanıcının özgüce uçuşması	-
15	Copernicus	N ve I	Allemande	Ambisonik	Karakterle Etkileşim	Ses ve karakter hareketleriyle
16	Copernicus	N	-	Ambisonik	Çevreyle Etkileşim	Ses ile

Tablo 2: Trinity VR Telepresence Analizi Tablosu



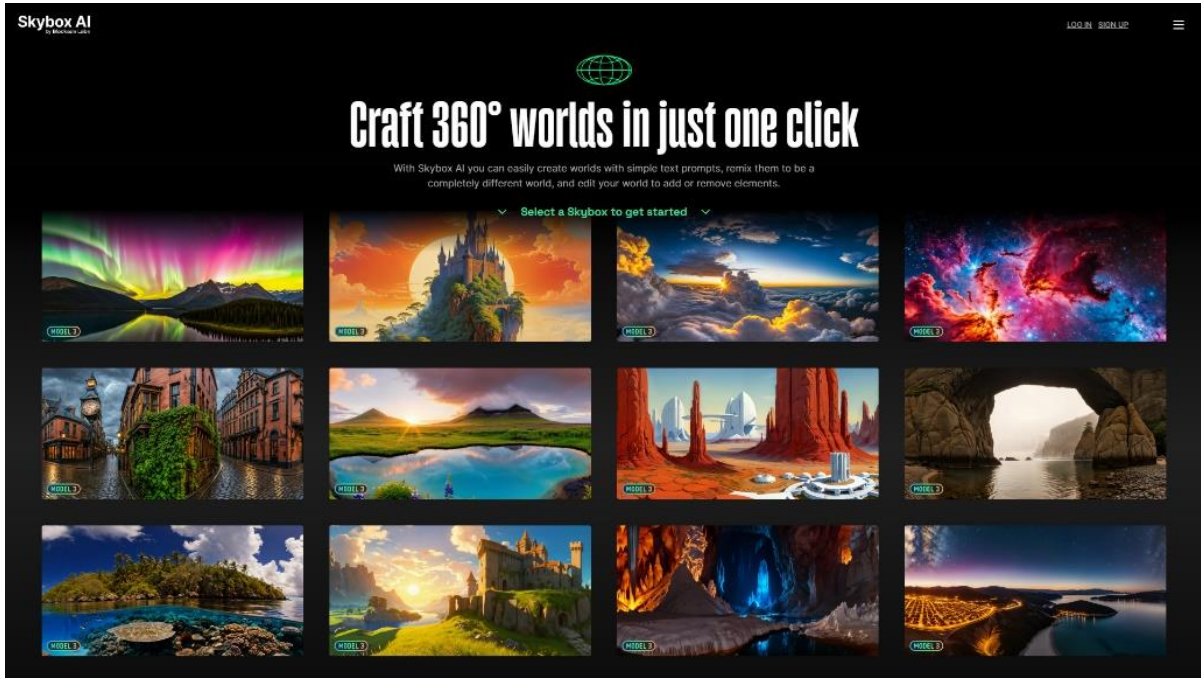
Grafik 1: Trinity VR Telepresence Analiz Grafikleri

Trinity VR deneyiminde yüzde 75 oranında Copernicus konumlandırmasının kullanıldığını görmek mümkündür. Bu tercih deneyimin daha etkileşimli ve kullanıcının daha özgür bir bakışa sahip olmasının önünü açmaktadır. INFO çemberi yaklaşımında ise "N" konumunun daha ön plana çıktığı görülmekle birlikte kullanıcıyla doğrudan etkileşime geçen diğer androidlerin olduğu sahnelerin çoğunlukta olması nedeniyle "I" konumunun da oransal olarak fazla olduğu görülmektedir. Bu durum yine deneyimin etkisine olumlu olarak yansımaktadır.

Trinity VR her ne kadar tam anlamıyla bir TVR içeriği olmasa da bu teknolojinin yaratıcı potansiyelinin teknik sınırların ötesinde, doğrudan yaratıcıların hayal gücü ile belirlendiğini göstermesi açısından dikkate değer bir örnektir. Sinematik düzeyde görsel kaliteye sahip, tamamen oyun motoru ile geliştirilen ve kullanıcıyla yüksek düzeyde etkileşim kuran sanal gerçeklik deneyimlerinin gelecekte yaygınlaşacağını göstergelerinden biri olan Trinity VR; ayna ve su yansımaları gibi görsel öğelerin kullanımı, mekânsal farkındalığı artırmaya yönelik yağmur damlaları ile ışık-gölge oyunları ve hacimsel verilerin oyun motorlarıyla bütünleşik kullanımı gibi anlatısal kodların uygulanabilirliğine dair öncül bir rehber niteliğindedir. Trinity VR

öncü ve etkili bir deneyim olmakla birlikte henüz tam olarak interaktif ve tam etkileşimli hale gelememiş tüm SG deneyimleri gibi bazı eksik ve düzeltilebilir yönleri barındırmaktadır. Bu noktalarda gelişen yapay zekâ teknolojisiyle yapılacak yenilikler bu tür SG deneyimlerinin etkisini maksimum düzeye çıkarmada yol gösterici olacaktır.

Trinity VR deneyimi tasarlanırken en zor ve maliyetli olan başlık "dinamik 360 derece video" üretebilmek yani aslında 360 derece fotogerçekçi bir 3D ortam tasarlayabilmek. Geleneksel yöntemlerle 360 derece olarak alınan video kayıtları hem tek başına yetersiz hem de yüksek maliyet gerektirmektedir. Yapay zekâ teknolojisiyle bu sorunu daha hızlı, etkili ve çok daha ucuza çözebilmek artık mümkün hale gelmiştir. Örneğin, Skybox AI ve Meshy yapay zekâ modelleri bu soruna çözüm getirebilmektedir. Skybox AI sadece metin komutlarıyla ya da örnek görseller üzerinden 360 derece dinamik 3D modeller üretebilen en önemli modellerden birisidir



Resim 6: Skybox AI Örnekleri

Meshy ise 3D olarak fotogerçekçi karakterler ve nesneler tasarlayabilen bir yapay zekâ uygulamasıdır. Skybox AI ile üretilen mekânlarda Meshy ile üretilen nesnelerin ve tam etkileşimli karakterlerin bir arada kullanılması hem SG deneyiminin gerçekliği açısından hem de ekonomik açıdan son derece etkili olacaktır. Trinity VR özelinde düşünüldüğünde kullanıcının özgürce

hareket edebilmesi ve diğer androidler ile doğrudan etkileşime geçerek sadece Griffin 2 konumunda kalmadan BOD konumuna geçmesini bu yolla sağlamak mümkündür. Ayrıca interaktif ve tam etkileşimli (TVR) deneyimi tasarlayanın başat yolunun oyun motoru kullanmak olduğu göz önüne alındığında bu tarz bir yapay zekâ destekli tasarım deneyimi oyundan uzaklaştırarak daha fazla sanal gerçekliğe yaklaştıracaktır. Ayrıca bu tarz bir tasarım interaktif ve değişken senaryo yapısının da önünü açacağı için kullanıcıya farklı alternatifler sunma noktasında etkili bir yöntem olacaktır. Trinity VR'da kullanıcı belirli oranda mermilerden kaçabiliyor gibi görünse de en sonunda merminin hedefi olarak vurulmaktadır. TVR olarak yapay zekâ destekli bir şekilde tasarlanmış bir versiyonda kullanıcı mermiden tamamen kaçıp farklı bir yol izleyebilecektir. Tüm bu alternatifler deneyimin kalitesine doğrudan etki etmektedir.

Tüm SG deneyimlerinin ortak sorunlarından birisi olan dil sorunu Trinity VR deneyimi içinde geçerlidir. Androidler, tekilik ve yapay zekânın dünyayı ele geçirmesi gibi karmaşık ve derin konuları işleyen bir deneyimde altıyazı eklenmesi doğrudan etkileşim ve orada olma hissini bozacağı için tercih edilmemiştir. Ancak böyle karmaşık bir konuya ait diyalogların anlaşılabilmesi için İngilizce diline olan hâkimiyet son derece önemlidir. Bu noktada *HeyGen*¹ ve *Elevenlabs*² gibi yapay zekâ araçlarıyla çok daha hızlı ve düşük maliyetle dudak senkronizasyonu destekli içerikler üretmek mümkündür. Bu detay hem kullanıcının deneyimle kurduğu bağı güçlendirmek hem de deneyimin çok daha fazla kullanıcıya ulaşmasının önünü açmaktadır. Ayrıca *Meshy* ile üretilmiş fotogerçekçi karakterlerin deneyim içerisinde doğrudan internet bağlantısı sağlanmasıyla anlık olarak kullanıcıya interaktif bir şekilde kendi dilinde cevap verebilmesinin önünü açmaktadır. *Unreal*³ oyun motoru bir süredir kullanıcılar dışında kalan oyundaki diğer bilgisayar tarafından yönlendirilen karakterlerin sesli ve yapay zekâ destekli cevap verebilmesi konusunda denemeler yapmaktadır.

Sonuç ve Öneriler

Bu çalışma, SG anlatılarını, Gadamerci hermeneutik felsefe ve Dönmez'in (2023) Telebulunuş Analizi yöntemiyle yorumlayarak, SG anlatısının mevcut yapısal sorunlarına YZ teknolojileri aracılığıyla getirilebilecek çözümleri ortaya koymayı amaçlamıştır. Trinity VR (2018) deneyimi özelinde yürütülen analiz, yapımın öznel kamera kullanımı, mekânsal ses tasarımı ve yakın etkileşim mesafeleri (INFO çemberinde I ve N yoğunluğu) sayesinde güçlü bir telebulunuş (presence) hissi yaratma başarısı gösterdiğini tespit etmiştir. Ancak analiz, SG teknolojisinin dönemsel kısıtlılıkları nedeniyle (6DoF hareket eksikliği ve lineer kalan olay örgüsü) tam etkileşimli deneyim (TVR) potansiyelini tam olarak yakalayamadığını göstermiştir. Çalışmanın temel bulgusu, bu kısıtlılıkların aşılmasında Skybox AI, Meshy ve HeyGen gibi YZ destekli üretim

¹ <https://www.heygen.com/>

² <https://elevenlabs.io/>

³ <https://www.unrealengine.com/marketplace/en-US/product/inworld-ai-characters-dialogue/reviews>

biçimlerinin, maliyet ve lokalizasyon engellerini ortadan kaldırarak SG deneyiminin telebulunuş kalitesini kökten dönüştürme potansiyeli taşımasıdır. YZ'nin entegrasyonu, SG anlatısını sabit bir hikâyeden, bireyin aktif katılımıyla anlık olarak inşa edilen dinamik ve kişiselleştirilmiş bir sisteme taşıyarak anlamını dönüştürmektedir. 2018 yapımı Trinity VR'ın üretimi sırasında karşılaştığı teknik zorluklara rağmen, güncel veriler SG pazarının güçlü bir ivmeyle büyüdüğünü göstermektedir. Küresel SG/Artırılmış Gerçeklik (AR) pazarının 2030 yılına kadar 435.36 milyar USD'ye ulaşması ve tüketici harcamalarının 2024 itibarıyla 72 milyar USD'yi aşması beklenmektedir. Bu ekonomik ve teknolojik büyüme, SG'nin kurumsal ve eğitimsel alanlardaki (tehlikeli, imkânsız veya pahalı olan deneyimler) artan kullanımıyla desteklenmektedir. Teknolojik olarak ise, donanım boyutlarının küçülmesi ve Neuralink⁴ gibi beyin-bilgisayar arayüzlerinin gelecekteki potansiyeli, YZ'nin sağladığı özelleştirilebilir ve yüksek kaliteli içeriklerle birleştiğinde, insan deneyiminin algısal gerçekliğini yeni bir seviyeye taşıyacaktır. Bu tam birleşme, SG teknolojisinin bir deneyim alanı olarak evriminde kritik bir sıçrama anı yaratacaktır ve bu yeni çağın sosyal, etik ve ontolojik boyutlarının incelenmesi gerektirmektedir. Bu bağlamda, SG ve YZ kesişim noktasında, gelecekteki akademik çalışmalar bu teknolojinin geleceği için önem arz etmektedir. YZ tarafından türetilen, bireyselleştirilmiş ve çatallanan hikâyelerin (branching storylines) kullanıcılar üzerindeki bilişsel yükünü ve empati gibi duyuşsal çıktılarının (affective outcomes) karşılaştırmalı olarak incelemesi gerekmektedir. Bunun yanı sıra SG ve YZ teknolojilerinin, insan deneyimi ve algısal gerçeklik üzerindeki dönüştürücü gücünü merkeze alarak, algoritmaların önyargıları ve etik düzenlemeleri bağlamında kapsamlı felsefi ve hukuki araştırmaların yürütülmesi de gerekmektedir. YZ ile zenginleştirilmiş sürükleyici sanal ortamların, geleneksel eğitim materyalleriyle karşılaştırılarak, tarih eğitimi ve diğer disiplinlerdeki öğrenme ve hatırlama süreçleri üzerindeki etkililiğinin (effectiveness) test edilerek eğitim süreçlerine dâhil edilmesi üzerine de araştırmalar yapılması gerekmektedir.

Sinemadan sonra gelen en etkili anlatı aracı olarak sanal gerçeklik teknolojisi son yıllarda gelişimini halen sürdürmektedir. Teknolojik biçimi ve tasarımı nedeniyle hala tüm genel kullanıcı kitlesine hitap etmekte zorlanan bu teknolojinin yakın gelecekte sıradan bir gözlük boyutlarına inebileceğini ön görmek mümkündür. Bunun yanında yine yakın gelecekte Neuralink gibi beyin bilgisayar arabirimlerinin gelişip yaygınlaşmasıyla bu teknolojinin Matrix filmindeki bir noktaya evrilmesi beklenen bir senaryodur. Bu nokta sadece teknolojik formun gelişmesinin yeterli olmayacağı da aşikârdır. Kullanıcılara özel ve özelleştirilebilir deneyimler sunabilmek, daha yüksek kalitede ve gerçeklikte deneyimler tasarlayabilmek için yardıma yetişen teknolojisi ise şüphesiz hızla gelişen yapay zekâ teknolojisidir. Tüm dünyada önü alınamaz bir hızla ilerleyen yapay zekâ teknolojisi belki de yakın zamanda sanal gerçeklik teknolojisinin içinde bulunduğu biçimsel ve içeriksel açmazlara yeni çözümler sunacaktır. Hali hazırda var olan yapay zekâ

⁴ <https://neuralink.com/>

modelleri ve uygulamalarını kullanarak son derece etkili ve kaliteli SG deneyimleri üretmek mümkündür. Bu üretilen deneyimler yaygınlaşması ve daha fazla hedef kitleye ulaşması ise hem ekonomik hem de ergonomik bir sorundur. SG ve yapay zekâ gibi teknolojilerin hem yazılım ve donanımını hem de üretilen içeriklerinin kontroölünü elinde bulunduran küresel şirketler ve bu şirketlerin politikaları sadece bu teknolojilerin geleceğini değil insanlığın geleceğini de etkilemektedir. Yapay zekâ teknolojisindeki atılımla birlikte kendi evrimi içerisinde önemli bir sıçrama anı içerisinde olan insanlık bu teknolojiyle SG teknolojisinin tam olarak birleşmesi sonucunda yeni bir çağa girecektir. Bu çağın insanlık için ne kadar iyi ve faydalı ya da ne kadar şimdikinden daha kötü olacağına ise yine insanların kendileri karar verecektir.

KAYNAKÇA

ARSLAN, A. (2002). *Felsefeye giriş*. Ankara: Vadi Yayınları.

AYLET, R., & LOUCHART, S. (2003). Towards a narrative theory of virtual reality. *Virtual Reality*, 7(2-3), 2-9. <https://doi.org/10.1007/s10055-003-0114-9>

BARAZZETTI, L., PREVITALI, M., & RONCORONI, F. (2018). Can we use low-cost 360-degree cameras to create accurate 3D models? *International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, 42(2), 69–75. <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLII-2-69-2018>

BARSAM, R., & MONAHAN, D. (2016). *Looking at movies: An introduction to film*. New York: Norton & Company.

BERKELEY, G. (1996). *Hylas ile Philonous arasında üç konuşma* (S. Sel, Çev.). İstanbul: Sosyal Yayınlar.

BORDWELL, D., & THOMPSON, K. (2008). *Film sanatı* (E. Yılmaz, E. S. Onay, Çev.). İstanbul: De Ki Yayınları.

CHEOK, A. D., & KARUNANAYAKA, K. (2018). *Virtual taste and smell technologies for multisensory internet and virtual reality*. Cham: Springer.

DESCARTES, R. (1984). *Metot üzerine konuşma* (S. Sel, Çev.). İstanbul: Sosyal Yayınlar.

DESCARTES, R. (2007). *Felsefenin ilkeleri* (M. Akın, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.

DOOLEY, K. (2017). Storytelling with virtual reality in 360-degrees: A new screen grammar. *Studies in Australasian Cinema*, 11(3), 161-171. <https://doi.org/10.1080/17503175.2017.1387357>

DÖNMEZ, S. C. (2023). *Sanal gerçeklik: Teknolojisi, sanatı, uygulaması* (Yayımlanmamış doktora tezi). Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.

DÖNMEZ, S., & ERKILIÇ, H. (2018). 360 derece sanal gerçeklik uygulamalarını sinema kuramı üzerinden okumak mümkün mü?. *Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(1), 40-56.

ERKILIÇ, H., & DÖNMEZ, S. (2020). Sanal gerçeklik anlatısının izini sürmek: Trinity VR ve Selyatağı VR örnekleri. *SineFilozofi*, Özel Sayı(2), 318-344.
<https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.674107>

FONSECA, D. (2016). *Effect of immersive (360°) video on attitude and behavior change* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Aalborg University.

GADAMER, HG. (2009). *Hakikat ve Yöntem*. İstanbul: Paradigma Yayıncılık.

HADJIOANNOU, M. (2012). *From light to byte, toward an ethics of digital cinema*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

HAMILTON, J. (2018). Trinity: Next Level Graphics for Cinematic VR. Unite Berlin 2018.
<https://www.youtube.com/watch?v=cTqHulZd-h4> (Erişim tarihi: 6 Nisan 2020).

HEETER, C. (1992). Being there: The subjective experience of presence. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 1 (2), 262-271.

INSTA 360. (2023). *Insta 360 Titan*. <https://www.insta360.com/product/insta360-titan/> (Erişim tarihi: 10 Haziran 2023).

INSTA360 BLOG (2023). Greenvalley International Partners With Insta360 To Revolutionize Lidar Mapping. <https://www.insta360.com/blog/enterprise/greenvalley-international-integrates-insta360-cameras.html> (Erişim tarihi: 10 Haziran 2023).

LOMBARD, M., & DITTON, T. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2), 66-84.

LOMBARD, M., & JONES, M. T. (2015). Defining presence. In M. Lombard, F. Biocca, W. A. IJsselstein, J. Freeman & R. Schaevitz (Eds.), *Immersed in media: Telepresence theory, measurement and technology* (ss. 13-35). Cham: Springer.

MARIE, M. (2023, 23 Mart). 360-degree camera with LiDAR: Building an HD & accurate view of the world. *Mosaic*. <https://www.mosaic51.com/technology/360-degree-camera-with-lidar/> (Erişim tarihi: 10 Haziran 2023).

MATEER, J. (2017). Directing for cinematic virtual reality: How the traditional film director's craft applies to immersive environments and notions of presence. *Journal of Media Practice*, 18(1), 14-25. <https://doi.org/10.1080/14682753.2017.1305838>

MINSKY, M. (1980). Telepresence. *Omni*, Haziran, 45-51.

PERRET, J., & VANDER POORTEN, E. (2018). Touching virtual reality: A review of haptic gloves. In *16th International Conference on New Actuators* (ss. 1–5). Germany.

PURTILL, J. (2021, 1 Nisan). VR Teslasuit simulates virtual reality touch with haptic feedback. *ABC Science*. <https://www.abc.net.au/news/science/2021-04-01/vr-teslasuit-simulates-virtual-reality-touch-haptic-feedback/100030320> (Erişim tarihi: 10 Haziran 2023).

ROSS, M., & MUNT, A. (2018). Cinematic virtual reality: Towards the spatialized screenplay. *Journal of Screenwriting*, 9(2), 191–209.

SLATER, M., & STEED, A. J. (2000). A virtual presence counter. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 9(5), 413–434.

SLATER, M., & WILBUR, S. (1997). A framework for immersive virtual environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6, 603–616.

STEUER, J. (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of Communication*, 42, 73–93.

TESLASUIT IO. (2023). *Teslasuit*. <https://teslasuit.io/products/teslasuit-4/> (Erişim tarihi: 10 Haziran 2023).

THANYNE, A. (2022). Short film review: Boy Sprouted by Yuko Watanabe. *Asianmoviepulse*. <https://asianmoviepulse.com/2022/03/short-film-review-boy-sprouted-2021-by-yuko-watanabe-17-3/> (Erişim tarihi: 10 Haziran 2023).

THOMAS, S. (2019). The star in VR. *Celebrity Studies*, 10(6), 453–468.

VINCENT, J. (2019). ThisPersonDoesNotExist.com uses AI to generate endless fake faces. *The Verge*. <https://www.theverge.com/tldr/2019/2/15/18226005/ai-generated-fake-people-portraits-thispersondoesnotexist-stylegan> (Erişim tarihi: 10 Haziran 2023).

WILLIAMS, E., LOVE, C., & LOVE, M. (2021). *Virtual reality cinema: Narrative tips and techniques*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003028284>.

Servet Can Dönmez, "Sanal Gerçeklik Anlatısının Sınırlarını Aşmak: Yapay Zekâ ve Sanal Gerçeklik İş Birliği" **ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi**, 5 (2) (Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu Özel Sayısı), 2025, ss. 266-292.

WITMER, B., & SINGER, M. J. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. U.S. Army Research Institute for the Behavioral and Social Sciences.

Grief in Video Games: Understanding Loss and Mourning with Narrative Design

Özgür KALENDER*

Abstract

The Purpose of the Study: This study explores how video games portray grief through storytelling, visual design, and gameplay. It argues that video games can express complex emotions like loss and healing by involving players directly in the experience, offering something unique compared to other media.

Literature Review / Background: As video games grow into expressive storytelling tools, researchers and designers have started to examine how they represent emotions. Works by scholars like Hocking, Isbister, and Ahmed show how game mechanics, visuals, and sound can shape emotional responses. This study builds on those ideas, treating games as emotional texts that combine narrative and interaction.

Method: The study uses a qualitative, interpretive method through thematic analysis. It focuses on ten narrative-based games: *Spiritfarer*, *Firewatch*, *Gris*, *Brothers: A Tale of Two Sons*, *What Remains of Edith Finch*, *Life is Strange*, *To the Moon*, *That Dragon, Cancer*, *Before Your Eyes*, and *The Stillness of the Wind*. Each game is analyzed through story, visuals, sound, gameplay, and emotional tone.

Results: The findings show that grief is represented in many ways, from symbolic storytelling to realistic scenes and choices. Games combine sound, pacing, and interaction to create emotional impact. They offer players space to reflect and emotionally engage with the narrative, rather than just follow a story.

Conclusion: Video games portray grief well because they allow players to experience it actively. Grief is not just a theme but a part of game design. As games evolve, they offer meaningful ways to connect with loss, healing, and emotional expression through play.

Keywords: Grief, Video Games, Narrative Design, Mourning, Player Experience, Interactive Storytelling

Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Geliş/Received: 17.08.2025 **Kabul/Accepted:** 10.10.2025

* Independent Researcher, İstanbul, Türkiye. E-mail: ozgurkalender@outlook.com

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-8649-3250>

Video Oyunlarında Yas: Anlatı Tasarımıyla Kayıp ve Matemi Anlamak

Öz

Giriş ve Çalışmanın Amacı: Bu çalışma, video oyunlarının hikâye anlatımı, görsel tasarım ve oynanış yoluyla yas duygusunu nasıl temsil ettiğini inceler. Video oyunlarının kayıp ve iyileşme gibi karmaşık duyguları doğrudan oyuncu deneyimi aracılığıyla ifade edebileceğini ve bu yönüyle diğer anlatı biçimlerinden farklı bir alan sunduğunu ileri sürer.

Kavramsal/Kuramsal Çerçeve: Video oyunları anlatı araçları olarak gelişirken, araştırmacılar ve tasarımcılar da bu oyunların duyguları nasıl temsil ettiğini incelemeye başlamıştır. Hocking, Isbister ve Ahmed gibi isimlerin çalışmaları, oyun mekaniği, görsellik ve ses tasarımının duygusal tepkileri nasıl şekillendirdiğini ortaya koyar. Bu çalışma, oyunları anlatı ve etkileşimin birleştiği duygusal metinler olarak ele alarak bu yaklaşımlardan beslenmektedir.

Yöntem: Bu araştırma, nitel ve yorumlayıcı bir yaklaşım benimseyerek tematik analiz yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Yas teması, anlatı odaklı on video oyunu üzerinden incelenmiştir: Spiritfarer, Firewatch, Gris, Brothers: A Tale of Two Sons, What Remains of Edith Finch, Life is Strange, To the Moon, That Dragon, Cancer, Before Your Eyes ve The Stillness of the Wind. Her oyun, hikâye yapısı, görsel ve işitsel tasarımı, oynanış mekaniği ve duygusal tonu açısından analiz edilmiştir.

Bulgular: Analizler, yası temsil etmenin farklı yollarla gerçekleştiğini göstermektedir: sembolik anlatılardan gerçekçi diyaloglara, çevresel ipuçlarından duygusal karar anlarına kadar çeşitli biçimlerde. Oyunlar, ses, tempo ve oyuncu etkileşimini bir araya getirerek duygusal etki yaratır. Oyunculara yalnızca bir hikâyeyi takip etmek yerine, bu hikâyeyle duygusal olarak bağ kurma ve düşünme alanı sunarlar.

Sonuç: Video oyunları, yası aktarmak için benzersiz bir potansiyele sahiptir çünkü oyunculara bu duyguyu aktif olarak deneyimleme imkânı tanır. Yas, yalnızca bir tema değil, aynı zamanda oyun tasarımının bir parçasıdır. Oyunlar geliştikçe, oyunculara kayıp, iyileşme ve duygusal ifade ile anlamlı bir bağ kurma yolları sunmaya devam edecektir.

Anahtar Kelimeler: Yas, Video Oyunları, Anlatı Tasarımı, Matemi Deneyimlemek, Oyuncu Deneyimi, Etkileşimli Anlatı

Introduction

Grief is a profound human experience. It touches our emotional, psychological, and sometimes even spiritual parts. For a long time, stories in books, films, and theater have helped people understand and process grief. In recent years, video games have joined these forms of storytelling. Though still new in this area, video games have begun to offer powerful ways to explore loss and mourning. Because video games are interactive and immersive, they can experience emotions like grief more personally and actively. Developers have started telling

more emotional and thoughtful stories as the gaming audience ages. In these stories, grief is no longer just something happening in the background; it becomes the heart of the game. This paper explores how video games represent grief through story, structure, visual and sound design, and player interaction. It looks at how these elements combine to create meaningful emotional experiences, allowing players to see grief and feel and engage with it.

Grief originates from meanings such as *distress*, *suffering*, and *physical discomfort*. It derives from *gravare*, meaning *to make heavy*, *to burden*. This emphasis on *weight* points to the mental and bodily burden inherent in grief (Etymonline, n.d.). Psychologically, grief is defined as *the anguish experienced after a significant loss, usually the death of a loved one*, and this definition emphasizes that grief is not limited to death; it also includes emotional and physical symptoms such as separation anxiety, fixation on the past, and anxiety about the future (American Psychological Association, 2024). In the psychological model developed by Stroebe and Schut, grief oscillates between loss-oriented and restoration-oriented activities, involving the expression of pain, sharing of memories, and reconstruction of life (Stroebe & Schut, 1999).

Visual arts serve as an important means of expressing grief. Cinema, in particular, is one of the most common ways of contemplating death and loss. In the research, *Gendered Grief: Depictions of Conjugal Bereavement in Contemporary Film*, Moran (2012) argues that films dealing with death and loss allow viewers to explore hidden aspects of grief; since death is not a daily experience in modern society, the media largely shape people's perceptions of death and mourning, offering viewers a chance to demystify the grieving process. From this perspective, it becomes possible to approach video games similarly to other art forms and cinema. Moreover, video games' interactive nature provides a unique engagement potential, allowing players to experience and express grief differently than passive audiences. A qualitative study on bereaved players revealed that video games often remind them of memories of their losses and help them construct new meanings through these experiences. Building on that research, the study highlights that video games can serve as a lifeline for players experiencing intense grief, allowing them to process their emotions and narrate their personal stories of loss. The findings suggest that video game environments can simulate subjective experiences of mourning, providing both memory-triggering and meaning-making spaces (Eum, K., & Doh, Y. Y., 2023)

Video games are unique in storytelling because they allow players to participate in the experience. Unlike books or films, games invite players to act, decide, and shape the story. This sense of control creates a safe, fictional space where players can explore difficult emotions like grief. By moving through these interactive stories, players witness and feel, respond to, and reflect on loss personally. Simulation games can promote empathy and emotional insight by

letting players inhabit another's experience (Bachen et al., 2016). Studying how games handle these themes can help future developers build more emotionally meaningful stories. It can also support using video games in therapy, education, or personal healing. Finally, it offers researchers new ways to consider how interactive media affects our emotional lives.

The main goal of this research is to explore how video games tell stories about grief. It looks at how games use story, visuals, sound, and player choices to express emotions like sadness, loss, and healing. This study focuses on single-player narrative games that deal with personal loss and mourning. It does not include multiplayer or action-based games that do not explore grief directly or emotionally. By studying a few selected games, this paper aims to show how interactive storytelling can help players connect with and understand difficult emotions through play.

This research uses a qualitative and interpretive approach. It focuses on how grief is portrayed in narrative-based video games through story, visuals, sound, and gameplay. Instead of collecting statistics or player data, the study explores how emotional meaning is created through the design of each game. The analysis is based entirely on my personal experience playing these games, with close attention to how their different elements work together to express grief.

I follow Braun and Clarke's (2006) thematic analysis method with emotional theory as ludonarrative dissonance. This involves several steps: first, I familiarize myself with each game by playing it and taking detailed notes on emotional moments, key scenes, and design features related to mostly grief. Next, I code these notes, marking moments related to grief, emotion, memory, or loss. These codes are then grouped into broader themes, such as how grief is shown visually, how sound supports emotional tone, or how player actions reflect mourning and healing. Braun and Clarke's process continues reviewing and refining these themes to ensure they clearly capture the emotional experience across games. Finally, I define each theme and organize the analysis to reflect the games' emotional structure. This method treats games as emotional texts, allowing me to study not just what grief says about, but how to make players feel it.

Grief in video games can appear in many forms. It may surface in quiet scenes, difficult decisions, or small actions players perform during gameplay. This part of the research examines ten story-based games and how they portray grief through design and player experience. It focuses on how games help players feel and understand grief through their structure and mechanics. Each game is examined through four key aspects: storytelling, visual and sound design, gameplay, and emotional impact. These elements work together to create an

emotional experience that resonates with the player. The aim is not to determine which game does it best, but to explore how each one builds its own way of expressing grief.

There are some limitations about the games chosen for this research, such as the small group of story-based titles that deal directly with grief. Not every type of game or player experience is included. The analysis comes from my experience playing these games and is supported by academic sources and published materials. However, it does not involve interviews with players or statistical data. It is also important to remember that video games are personal and subjective. Each player may respond differently to the same scene or story. What is felt as powerful and emotional by one player might not have the same effect on another. Because of this, the emotional responses discussed in this study may not reflect every player's experience.

Emotional Theory

It looks at how games tell stories and how players connect with emotions through play. One key idea is that games are not just stories we watch, but experiences we participate in. This active role allows players to feel emotions more deeply because they are involved in the unfolding events. The research also draws from the concept of ludo narrative, which explores how gameplay and story work together to create emotional meaning.

Clint Hocking (2007) introduced the concept of describing moments in a game when the gameplay mechanics and the story conflict. For example, a game might tell a serious or emotional story about loss but still ask the player to perform actions that feel violent, rushed, or disconnected from that emotion. This dissonance can break the emotional immersion and weaken the story's impact. On the other hand, when gameplay and narrative are in harmony, when a player's actions reflect and reinforce the story's themes, *ludonarrative dissonance* occurs. Hocking identified this tension in *BioShock* (2007), where the story encourages moral reflection and empathy, while the gameplay rewards self-serving behavior. Building on this, Frédéric Seraphine (2016) recontextualizes Hocking's concept as a structural opposition between incentives (the ludic system that drives player action) and directives, the narrative system that conveys meaning. When these two structures contradict, players experience what Seraphine calls *emersion*, a rupture of immersion that draws attention to the underlying mechanics of play.

Rather than treating dissonance as a design flaw, Seraphine argues it can serve as a purposeful narrative strategy, allowing players to confront moments of moral or emotional discomfort. This view is particularly relevant to games exploring grief, where mechanical disruption or emotional contradiction can mirror the instability of mourning itself. A momentary

break between what the player does and what the story feels can evoke the fragmentation of loss, the sense that one's actions no longer align with inner emotional reality. In this sense, ludonarrative dissonance, when deliberately used, becomes a tool for representing grief authentically, transforming the player's awareness of gameplay into a shared emotional language between designer and player (Seraphine, 2016, pp. 2–3, 6–8).

In psychology, the concept of *affect* refers to the biologically grounded component of emotion. Silvan Tomkins defined affect as an innate, preprogrammed mechanism that produces predictable physiological responses when triggered (Tomkins, 2008, pp.133-135). However, in adults, these biological impulses are shaped through complex *ideo-affective structures* intertwined with cultural schemas, narratives, and personal life scripts. Through these structures, individuals construct how they feel, interpret, and express emotions (Frank & Wilson, 2020, pp.4-6). When affect theory is applied to game studies, it becomes clear how ludo-narrative dissonance relates to the activation and regulation of affective systems. In grief-centered games, the player's actions (such as repetition, failure, and persistence) function as affective triggers, aligning or conflicting with the emotional flow of the narrative.

In cases of ludo-narrative dissonance, game mechanics can weaken emotional resonance and diminish the experiential depth of the grief process. However, when narrative and gameplay are in harmony, the act of play becomes a carrier of affect, allowing grief to be experienced through representation and action and interaction. From this perspective, the element of memory in grief-themed games functions as an affective cue: actions such as revisiting a place or touching an object can reactivate past emotional states. Since affect is not merely a cognitive label but a bodily response, these cues can produce somatic echoes, such as muscle tension, trembling, or shortness of breath. The interactive nature of games makes these echoes more dynamic, as the player can choose whether to re-experience these emotional triggers.

As Sara Ahmed (2014, p.4) explains, emotions are not just internal feelings but are shaped by cultural and social narratives. In her book *The Cultural Politics of Emotion*, Ahmed argues that emotions *stick* to objects and ideas through repeated social associations. This means that our feelings are learned through cultural practices and shared stories. When applied to games, this theory helps explain why small, everyday moments in gameplay, such as caregiving, remembering, or letting go, can carry deep emotional weight. These moments draw on shared human experiences and cultural understandings of grief, making them resonate more with players.

Jesse Schell (2020), in *The Art of Game Design*, emphasizes that emotional engagement in games comes from how different design elements are carefully integrated. Schell argues

that mechanics (how the game is played), feedback (how the game responds to the player), pacing (the rhythm of events), and narrative all work together to create a meaningful player experience. When designers thoughtfully align these tools, they can guide players through genuine emotional arcs. For grief, this might mean using slow pacing, ambient sound, and subtle interactions to mirror the emotional weight of loss, allowing the player to experience sorrow not through exposition, but through immersion. Together, Ahmed and Schell show how grief in games is constructed both culturally and mechanically, through what the player brings to the experience, and how the game invites them to feel.

Emotional design plays a central role in how video games communicate feelings such as grief. Katherine Isbister (2016, p.4), in *How Games Move Us: Emotion by Design*, explains that emotional experiences in games are not created solely through narrative. Instead, they emerge from game mechanics, character expression, social interaction, and sensory feedback. Isbister's framework emphasizes how design elements can be intentionally used to support emotional connection between the player and the game world. According to Isbister, emotional engagement in games often happens through *micro-interactions*, small but meaningful moments, like a character's gaze or a reaction to the player's actions. These design choices can build empathy and help players relate to game characters more deeply. Isbister also discusses how interface feedback, pacing, and character behavior can encourage players to feel emotions more vividly, often without explicit storytelling.

In the context of this study, emotional design connects the storytelling, visual and audio style, gameplay, and player choices. For example, a game may use slow pacing, soft lighting, and limited interaction after a character's death to give space for reflection. These moments, though subtle, contribute to an intense emotional atmosphere that lets players feel grief actively. By applying Isbister's framework, this research highlights how games use such design techniques to evoke grief through plot and how players interact with the world and receive feedback from it.

As Isbister (2016) explains, emotional engagement in games often comes from small moments such as gestures, reactions, or feedback that connect players with the characters. Combined with Seraphine's (2016) idea of ludonarrative dissonance, these moments become where the balance or conflict between story and gameplay is most visible. A short pause in movement, a slow response, or losing control for a moment can turn a simple mechanic into a symbol of loss. In games about grief, this tension gives meaning rather than breaking immersion. The gap between what players do and what they feel reflects mourning itself, when emotions and actions no longer move together.

Case Studies

The following case studies explore how grief is represented, felt, and performed in narrative video games through the interaction between story, mechanics, and player experience. Each game was selected for its distinctive approach to expressing loss and emotional recovery through play rather than exposition.

While the theoretical foundations have been outlined in the previous section, drawing on affect theory (Tomkins, 2008; Ahmed, 2014), emotional design (Isbister, 2016), and the concepts of ludonarrative dissonance and harmony (Hocking, 2007; Seraphine, 2016), the analyses below apply these frameworks in a close interpretive manner. Instead of relying on repeated citation, each game is examined through how its design, atmosphere, and interactivity embody emotional processes of grief.

This method emphasizes the experiential dimension of mourning in games: how players enact care, remembrance, or letting go through their own actions. The discussion focuses on how mechanics become metaphors for emotional states, and how the player's engagement transforms loss from a narrative event into a lived affective encounter.

Spiritfarer (Thunder Lotus Games, 2020)

Spiritfarer tells the story of Stella, a gentle ferry master who guides lost spirits to the afterlife. Each spirit carries memories, regrets, and emotional attachments that shape its journey. As Stella, the player, listens, cooks, builds homes, and offers comfort until each spirit is ready to depart. Grief in Spiritfarer does not arrive through sudden tragedy but through small, repeated acts of care and companionship. Every farewell becomes both an ending and a quiet celebration of love that once existed, turning the passage of time into a cycle of remembrance and release.

What makes the game powerful is the way it blends feeling and action. The story's emotional tone is not delivered through cutscenes or dialogue, but through what the player does. Each act of feeding, hugging, or crafting is not only functional but expressive, transforming gameplay into emotional labor. The alignment between the story's meaning and the player's activity creates a sense of ludonarrative affect, a moment when the mechanics themselves carry emotion. Repetition becomes reflection; care becomes a form of resilience. Through this harmony, Spiritfarer transforms interaction into a language of empathy, where grief is not explained but felt through the rhythm of play.

The emotional atmosphere of the game grows from small, sensory details. The warmth of color, the softness of animation, and the gentle rise and fall of music together create a space

that invites calm attention rather than urgency. Players are encouraged to slow down, to breathe between moments of departure. This deliberate pacing turns silence into an emotional cue and allows space for reflection. The emotional design feels bodily, as if each gesture, hugging a spirit, steering the ship, or standing in the rain, echoes through the player's own rhythm of movement.

In *Spiritfarer*, grief becomes an interactive process of care. The tension between holding on and letting go defines not only the story, but the experience of play itself. Through its emotional design, the game turns mourning into participation. Players do not simply witness loss; they perform it, sustain it, and ultimately transform it into understanding. *Spiritfarer* shows how a video game can translate the language of emotion into action, and how play can become a quiet act of love.

Firewatch (Campo Santo, 2016)

Firewatch explores grief through distance, silence, and withdrawal. The player inhabits Henry, a man who retreats to the Wyoming wilderness after leaving behind a painful personal life and a wife suffering from illness. His solitude becomes both refuge and burden, creating a world where grief takes the form of quiet isolation. The only voice that reaches him is Delilah's, another lookout, who speaks to him through a walkie-talkie. Their conversations unfold slowly, building a fragile intimacy shaped by uncertainty and avoidance. What remains unsaid between them carries as much emotional weight as what is spoken. Grief here does not erupt in visible sorrow but lingers in pauses, hesitations, and the persistent hum of loneliness that fills the empty forest.

The design of *Firewatch* turns this emotional stillness into a form of play. The player's main action is movement; walking, looking, and listening, yet these simple mechanics serve as emotional devices rather than challenges. The slow pace and limited interaction mirror Henry's emotional paralysis. Dialogue choices allow players to shape the tone of connection with Delilah, but no choice truly changes the outcome. This lack of control reflects the helplessness that often accompanies loss, when effort and understanding cannot repair what has already broken. Through this structure, *Firewatch* transforms the act of exploration into an emotional process, where walking through silence becomes a metaphor for moving through grief.

The visual and auditory design deepens this affective experience. The golden light of sunset, the vast emptiness of the forest, and the absence of human presence create a mood that feels both beautiful and heavy. Sound replaces music: wind, distant thunder, and footsteps on dirt. Each quiet moment expands the sense of isolation, turning emptiness into emotional

space. The environment does not simply decorate the story; it becomes its emotional language. Every horizon line and stretch of silence speaks to what Henry cannot say aloud.

Firewatch's power lies in how it refuses resolution. The story ends not with closure, but with acceptance that some emotions remain unsettled. Grief is not conquered but carried, softened only by fleeting moments of connection. By combining silence, movement, and minimal dialogue, Firewatch transforms emotional distance into participation. The player does not overcome Henry's grief but learns to inhabit it, to feel how absence can echo through space and time. Through this quiet design, the game shows that grief is not always about what happens, but about what remains when nothing else does.

Gris (Nomada Studio, 2018)

Gris tells a story of emotional loss through abstraction and movement rather than words. It begins in silence, with a fragile figure wandering through a crumbling world of grey tones and empty spaces. From the very first moment, the game communicates numbness and paralysis. The absence of dialogue invites the player to feel instead of interpret, to move through emotion rather than describe it. As the journey continues, color slowly returns to the environment. Each hue signals an emotional shift. Blue carries the heaviness of sadness, red burns with frustration, and green brings renewal and calm. These transitions mirror how grief evolves, moving from stillness to acceptance without ever truly disappearing.

The watercolor world of Gris becomes the surface of its emotions. The fluid lines, the softness of texture, and the rhythm of light all express inner change. The music rises and falls like breathing, shaping an atmosphere of quiet reflection. The player's small movements such as jumping, gliding, or standing still echo the character's emotional transformation. Nothing in Gris feels rushed or forced. Every moment invites attention, encouraging the player to slow down and sense how space and sound communicate feeling.

Mechanically, the game contains no enemies or failure. Its focus is on exploration and transformation. Each new ability gained represents an emotional adaptation, a metaphor for the strength that emerges through vulnerability. Becoming heavier allows grounding after a fall. Gliding through air suggests surrender and release. These gestures turn play into a form of emotional language. They do not resolve grief but allow players to move within it, to inhabit sadness as part of a living process.

Gris does not seek closure. It embraces grief as something that shifts, softens, and reshapes over time. Through its visual poetry and attention to motion, sound, and touch, the game transforms silence into understanding. What appears wordless becomes deeply expressive through color and movement. In the end, Gris is not about escaping sorrow but

about living alongside it, finding beauty within fragility, and recognizing that grief continues to change just as the world of color does.

Brothers: A Tale of Two Sons (Starbreeze Studios, 2013),

Brothers: A Tale of Two Sons tells a story of love, loss, and emotional growth through the shared journey of two siblings searching for a cure for their dying father. What begins as an adventure filled with wonder slowly transforms into a quiet and deeply emotional experience. The brothers travel together, help strangers, and overcome challenges, but the bond that defines the story is broken when the older brother dies. This turning point changes the nature of play itself. What was once an act of cooperation becomes a confrontation with absence. Grief is not only part of the story but is also felt directly through how the game is played.

The game's core design turns its emotional themes into a physical experience. Each brother is controlled by one side of the controller, creating a direct connection between cooperation and touch. The player must coordinate both hands to move forward, linking their own rhythm to the unity of the brothers. When the older brother dies, one side of the controller becomes inactive. The loss is felt not through dialogue or cinematic display but through the sudden emptiness in the player's hands.

This moment embodies the idea of ludonarrative dissonance because it makes emotion emerge through control rather than explanation. When one brother dies, the player immediately feels the loss through the change in gameplay. The hands that once worked together are now divided, and the empty side of the controller becomes a physical reminder of what is gone. This shift breaks the connection between movement and meaning, turning the player's own action into an emotional experience. The game no longer allows the same coordination, and that absence creates a quiet sense of grief. The player does not just see loss happen but feels it in their body through disrupted rhythm and incomplete control. The missing function becomes a form of mourning, showing how mechanics can carry emotion without the need for words or cinematic display.

The world of Brothers changes alongside this emotional shift. Its storybook landscapes, filled with vivid colors and fantastical creatures, gradually lose their warmth. The journey becomes quieter, emptier, and more restrained. Music that once carried momentum gives way to near silence. The faint sounds of wind and footsteps replace orchestral cues, emphasizing isolation and reflection. These design choices align the rhythm of play with the rhythm of grief, turning atmosphere into emotion. The world no longer invites exploration; it asks for endurance.

In the final sequence, the younger brother must cross water, an act he could never perform without his older sibling. The game requires the player to use the now meaningless control that once belonged to the lost brother. Through this gesture, memory becomes agency. The player must act through absence, using what is gone to move forward. This mechanic transforms grief into participation, fusing emotion and gameplay in a single motion. The experience of *Brothers* shows how video games can express grief not through words but through touch, rhythm, and design. By connecting story and control so completely, the game turns loss into a lived experience, allowing the player to feel how absence changes not only the world but also the way one moves through it.

What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017)

What Remains of Edith Finch tells the story of Edith, a young woman returning to her family's large and silent house after years away. Her family is marked by a long line of early and unusual deaths, and as she walks through the house, she moves through layers of memory and time. Each room has been sealed like a monument, filled with personal objects that remain untouched. The player explores these spaces and enters short, self-contained scenes that reveal moments from each family member's life. Every story ends in loss, yet not all are purely tragic. Some are whimsical, others dreamlike, and a few carry quiet despair. Together, they create a portrait of grief that feels personal and generational, showing how families live with memory and how loss becomes part of their identity.

The house itself acts as both setting and storyteller. Every room is designed to express personality and emotion through light, space, and the placement of objects. The player learns who each person was without any exposition, simply by observing the environment. These spaces are then transformed into short playable memories, each rendered in a distinct visual style and soundscape. One unfolds like a comic book, another like a child's daydream, and another like a surreal film sequence. This variety in tone and design turns the experience into an emotional collage, where each fragment captures a different aspect of grief. The changing forms allow players to feel intimacy with each life, even though each story lasts only a few minutes.

The act of play deepens the emotional connection. Movement, observation, and interaction replace traditional storytelling. The player's participation transforms remembrance into a shared experience. Loss happens through the player's own actions, creating a sense of closeness that feels immediate and lived. This alignment between gameplay and emotion reflects the idea of ludonarrative affect, where the mechanics of interaction become emotional cues. The player does not simply witness the end of each life but performs it, giving weight to every gesture and transition.

What Remains of Edith Finch does not define grief as sorrow alone. It presents a mixture of emotions where wonder, nostalgia, confusion, and tenderness coexist. The game does not try to explain why each loss happened, but instead explores how these stories are remembered, retold, and carried forward. Through its fragmented structure and careful design, it turns the act of play into an exploration of memory. By the end, the house feels both full and empty, alive with voices that linger in objects and spaces. The game becomes a reflection on how families turn pain into narrative and how remembering the dead becomes a quiet form of love.

Life is Strange (Dontnod Entertainment, 2015)

Life is Strange tells the story of Max, a photography student who discovers she can rewind time, and her best friend Chloe, whose life is marked by loss, rebellion, and grief. What begins as a story about teenage friendship soon becomes a deep exploration of memory, responsibility, and the emotional consequences of trying to change fate. When Max returns to Arcadia Bay after years away, she finds Chloe angry and adrift, struggling with the death of her father and the mysterious disappearance of her friend Rachel. Max's supernatural ability initially feels like an escape from pain, a way to repair the past and protect the people she loves. However, as the story unfolds, every use of this power introduces new consequences that cannot be undone. The more Max intervenes, the clearer it becomes that grief cannot be avoided or erased. The game transforms her power into a metaphor for mourning itself, showing that loss lingers even when we try to reverse it. The emotional bond between Max and Chloe grows heavier with each choice, shifting from friendship to something deeper and more fragile. Their connection becomes a space where care, guilt, and love overlap, reflecting how grief often reshapes relationships.

The design of Arcadia Bay mirrors these emotional tensions. The town is ordinary yet filled with quiet detail, from photographs on walls to the way light filters through windows. The familiar spaces of bedrooms, schools, and diners evoke both comfort and melancholy, creating an atmosphere where memory and place become intertwined. The visual tone feels soft and slightly dreamlike, as if everything exists on the edge of remembrance. The use of natural sound, ambient noise, and acoustic music supports this intimacy, grounding moments of supernatural time travel in an emotional realism. The game encourages stillness. Players can sit, listen to music, and observe the world around them. These moments of calm are as significant as the choices themselves, allowing time for emotional reflection. The mechanics of rewinding time, at first empowering, gradually become heavy with moral weight. Players learn that every attempt to control fate introduces new forms of pain. This growing awareness turns agency into empathy. The player begins to understand that the power to change events is also the power to wound.

As the story progresses, Max's emotional struggle becomes a study in how grief operates across time. The ability to revisit moments of happiness and pain blurs the distinction between past and present. Every rewind is an act of denial and remembrance at once. The player participates in this cycle of emotional repetition, reliving moments not to change them, but to understand them differently. This loop mirrors how grief often returns in waves, unpredictable and unresolved. The narrative structure of *Life is Strange* invites players to feel this rhythm, not through dialogue or exposition but through the emotional texture of play. The passage of time becomes an emotional medium, carrying the weight of things left unsaid.

The final decision, whether to sacrifice Chloe or the town, transforms the game's themes into direct experience. This moment is not just a narrative climax, but a point where choice becomes emotional performance. The player must confront the limits of love and the inevitability of loss. The decision holds no clear right or wrong answer; instead, it asks what kind of grief the player can live with. This merging of mechanics and emotion captures the essence of ludonarrative affect, where play itself becomes a language of feeling. The consequence is not simply story progression but an embodied experience of sorrow, care, and acceptance. The silence that follows the ending reinforces this emotional weight, allowing space for reflection. *Life is Strange* reveals grief as an ongoing and transformative process. It is not about erasing pain, but about learning to exist within it, to hold on and let go at the same time. Through its pacing, design, and emotional interactivity, the game becomes a meditation on memory, love, and the fragile beauty of impermanence.

To the Moon (Freebird Games, 2011)

To the Moon tells the story of two doctors who use a memory-altering technology to fulfill the dying wish of an elderly man named Johnny. His request is simple yet mysterious. He wants to go to the moon, though he cannot remember why. The doctors enter his memories and move backward through his life, uncovering fragments of love, regret, and misunderstanding that slowly reveal the reason behind his wish. What begins as a technical mission becomes a deeply human story about memory, connection, and the quiet persistence of grief. The game does not treat sorrow as a single event, but as a feeling embedded in everyday life. It explores how moments that seem ordinary or incomplete can shape the emotional landscape of a lifetime. The act of traveling backward through time transforms grief into a process of rediscovery. Players piece together how joy and loss coexist, realizing that the things we forget can carry as much weight as what we remember.

The visual and auditory design of *To the Moon* strengthens this emotional journey. Its pixel-art style evokes nostalgia, recalling older role-playing games that many players associate with childhood. This familiar simplicity directs attention away from spectacle and toward feeling.

Each scene is built with care, using soft colors, quiet spaces, and gentle lighting to emphasize the fragility of memory. The music, composed mainly for piano, is the emotional heart of the experience. Melancholic themes recur at key points, linking moments of love, regret, and revelation. The repetition of certain melodies mirrors the way memories return in cycles, often when least expected. The result is an emotional rhythm that moves with the same tenderness as the story itself, creating a sense of calm reflection rather than dramatic intensity.

Gameplay in *To the Moon* is intentionally minimal, allowing players to focus entirely on emotional engagement. There are no enemies, puzzles, or time limits. The player walks through memories, interacts with objects, and collects fragments that unlock the next moment in Johnny's life. This restrained design becomes part of the storytelling. The absence of challenge or failure gives space for attention and empathy, reinforcing the idea that grief is not something to overcome but something to understand. The player's slow, deliberate movement through these memories mimics the process of emotional reconstruction, where meaning is assembled piece by piece. The gameplay becomes a quiet companion to the story's tone, reflecting how remembering can be both painful and necessary.

To the Moon captures the essence of grief through its harmony between story, design, and emotion. It portrays mourning not as despair but as an act of remembrance, a way of reconnecting with what has been lost. The game's final moments, where fragmented memories come together in clarity, do not offer resolution but acceptance. Love is shown not as a cure for sorrow, but as something that endures within it. Through its gentle storytelling and emotional structure, *To the Moon* demonstrates how video games can translate the language of memory into play. It becomes a meditation on how people live with absence, how memories both comfort and wound, and how grief, when experienced with tenderness, can transform into understanding.

The Stillness of the Wind (Memory of God, 2019)

The Stillness of the Wind tells the quiet story of Talma, an older woman living alone on a small, isolated farm after her family has moved away. The game begins without urgency or clear goals, drawing the player into a slow rhythm of everyday life. Talma feeds goats, collects milk, plants vegetables, and cooks meals. Each task is small, repetitive, and deliberate. Through this repetition, the player begins to feel the weight of solitude and the gentle passing of time. Letters from family members arrive occasionally, filled with stories about distant places and unsettling hints that the world beyond the farm is changing. None of this is shown directly. Instead, the world's decline unfolds through absence, silence, and routine. Grief appears not through events but through the growing stillness that surrounds Talma's life.

The design of *The Stillness of the Wind* transforms repetition into emotional expression. The visual style is simple and muted, painted in soft tones that suggest memory rather than immediacy. Every scene feels fragile and unfinished, as if it might fade away at any moment. The soundscape mirrors this fragility. Instead of a musical score, the player hears the wind, animal sounds, and the quiet creaking of the house. This sensory minimalism creates an atmosphere where emotion grows naturally, not through dramatic cues but through silence and rhythm. The farm becomes both home and echo chamber, a place where grief accumulates through the ordinary.

Gameplay reinforces this sense of quiet endurance. There are no traditional objectives, no markers of progress, and no victories. The player performs the same small tasks every day, and over time, these actions begin to feel heavy. What once seemed peaceful starts to feel lonely. The repetition that defines Talma's world becomes a mirror of emotional persistence, showing how grief can live inside habits and gestures. The act of continuing becomes its own form of storytelling. Through this structure, the game achieves a strong sense of ludonarrative affect, where emotion and gameplay become one. The slow pace, lack of dialogue, and deliberate control scheme turn the player's experience into a bodily understanding of loss.

As the story nears its end, the game does not offer clarity or closure. The world fades quietly, and Talma's final moments are ambiguous. What remains is a lasting emotional presence, a sense that grief is not an event but a rhythm that continues. *The Stillness of the Wind* turns the simple act of repetition into an emotional language. It invites players to inhabit stillness, to notice the beauty and sorrow hidden in routine, and to understand grief as something that exists not in words or endings but in the quiet endurance of everyday life.

Before Your Eyes (GoodbyeWorld Games, 2021)

Before Your Eyes tells the story of a soul reflecting on its life after death, guided by a ferryman who helps it revisit moments of childhood, family, creativity, and loss. The player steps into this journey, moving through memories that begin with warmth and joy but slowly reveal the undercurrents of pain hidden beneath them. Each scene unfolds as a reflection on how beauty and grief coexist. There is no single tragedy or clear turning point. Instead, the story changes gradually, carried by tone, silence, and fading color. Grief appears not as an external force but as something woven into the act of remembering. It lives in moments that pass too quickly, in words that go unspoken, and in the ache of wanting to hold on when time keeps moving forward. The game does not define grief or explain it. It allows players to feel its rhythm, to move through memory as through water, and to understand that remembrance is itself an emotional act.

The design of *Before Your Eyes* mirrors the texture of memory. The visuals are soft and fluid, resembling painted fragments that blend and blur together. Scenes transition without cuts, flowing from one to the next as if recalled through feeling rather than logic. This seamless movement creates a sense of emotional continuity, where joy, confusion, and sorrow exist side by side. The sound design reinforces this effect. The music is quiet and carefully timed, rising gently during moments of connection and fading into stillness when words or memories disappear. The voice performances carry sincerity and intimacy, grounding the ethereal atmosphere in human emotion. Together, these design elements make the story feel alive yet fleeting, like remembering a dream you know will fade when you open your eyes.

The most powerful part of the experience comes from the game's unique mechanic. *Before Your Eyes* uses a webcam to track the player's blinking. Every blink moves time forward, sometimes skipping seconds, sometimes entire moments. A conversation might end before it finishes, a memory might vanish before it is understood. This design turns the player's body into part of the storytelling. It creates a direct connection between physical action and emotional consequence. The inability to stop blinking becomes a metaphor for the impossibility of holding on to time. Even when players try to keep their eyes open, their body's instinct takes over, forcing them to let go. The result is a physical experience of grief. The story does not allow control over what is kept or lost, just as memory and life do not.

This mechanic transforms something as small as blinking into a profound emotional language. The player is no longer only a witness to the story but a participant who feels its fragility in every movement. Each blink becomes a reminder that moments cannot last, no matter how much we want them to. The simplicity of this act makes grief tangible. It turns loss into sensation, allowing players to experience impermanence through their own bodies. *Before Your Eyes* becomes a meditation on time, memory, and love. It shows that grief is not a single wound but a constant presence in how we remember, how we see, and how we continue. The game offers no answers or resolutions, only understanding: that the beauty of life exists because it ends, and that every blink, every moment of letting go, is what gives memory its meaning.

That Dragon, Cancer (Numinous Games, 2016)

That Dragon, Cancer tells the story of a young boy named Joel and his family's journey through his terminal illness. Created by Joel's parents, the game transforms that journey into a story. There are scenes of laughter, feeding ducks, and quiet play, yet also hospital rooms, medical machines, and sleepless nights filled with uncertainty. Grief is not confined to the end of the story but is present in every moment, existing in the fragile balance between hope and despair. The game captures the emotional tension of parents who continue to nurture and believe even

as they begin to understand the inevitable. Rather than explaining grief, it allows players to inhabit it through silence, small gestures, and the slow realization that love can remain even when life cannot.

The visual and sound design deepen this emotional landscape through restraint. The characters are modeled in soft, abstract forms with faces left blank, allowing players to project their own feelings into the scene. The world is pastel-colored, gentle, and quiet, more like memory than realism. The voices of Joel's real family appear throughout, adding a layer of intimacy that no fiction could create. These recordings capture the exhaustion, confusion, and unspoken faith of parents facing something they cannot control. The music is sparse and tender, leaving room for silence to become part of the storytelling. Sound carries emotional truth: the echo of footsteps in a hallway, the distant hum of a monitor, the soft voice of a parent reading a bedtime story. The world of *That Dragon, Cancer* does not invite urgency but stillness. It holds the player in moments that stretch and linger, asking them to stay present when the instinct might be to look away.

The gameplay structure reflects the limits of control in the face of loss. The player can interact with simple elements such as toys, letters, and prayers but cannot change what happens. There are no puzzles to solve and no choices that alter the outcome. This absence of agency is meaningful. It mirrors the experience of families confronting terminal illness, where love is expressed not through fixing but through enduring. The act of playing becomes an act of care, where the player's attention replaces action. The design invites empathy through patience and reflection, creating an emotional form of participation that feels honest and human.

That Dragon, Cancer approaches grief not as a singular emotion but as a lived condition filled with contradictions. The game moves gently between joy and despair, faith and fear, presence and absence. Each moment reminds the player that grief is not only pain but also devotion, a way of continuing to love even when love has nowhere left to go. By blending real voices, poetic imagery, and contemplative play, the game creates a sacred space for mourning. It does not offer resolution or escape but allows the player to accompany a family through the unbearable and see how tenderness survives within it. *That Dragon, Cancer* becomes more than a memorial; it is an act of shared humanity that transforms grief into connection, showing that even in loss, love remains.

Conclusion

This research shows that grief in video games is not a single, fixed theme. It appears in many forms. It can be soft or overwhelming, symbolic or personal, visible or quiet. What makes

these portrayals meaningful is what the player sees or hears and what they do. Unlike passive forms of media, video games ask the player to engage with loss. Players move through it, respond to it, and sometimes resist it. Grief becomes something felt through play. Also, grief in video games extends beyond thematic representation; it emerges as an affective and embodied process mediated by narrative, design, and interaction. By engaging affect theory, this research demonstrates that games uniquely transform grief from a symbolic motif into a lived, participatory experience. Grief is not merely *represented* in these games; it is *performed* through play. The player's movements, pauses, and choices become affective expressions that make loss tangible and experientially real.

Tomkins's (2008) understanding of affect as a biologically rooted yet socially modulated system helps explain how emotional resonance is achieved through gameplay. Mechanisms such as slowness, repetition, or restricted agency in *Spiritfarer* and *The Stillness of the Wind* operate as affective triggers that simulate mourning's rhythms, the alternation between resistance and acceptance, motion and stillness. These design strategies parallel Stroebe and Schut's (2010) dual process model of grief, where individuals oscillate between confronting and avoiding loss. The cyclical routines embedded in these games mirror that emotional oscillation, guiding the player through reflection rather than resolution.

Hocking's (2007) concept of ludonarrative dissonance further illuminates how grief is intensified or diminished through design coherence. When mechanics and narrative align, as in *Firewatch* or *Before Your Eyes*, the player's constrained control mirrors the powerlessness intrinsic to grief. These games achieve ludonarrative dissonance, a harmony between what the player does and what they feel. Conversely, when mechanics contradict the emotional tone, the affective connection weakens, reducing the game's capacity to sustain mourning as an emotional process. Thus, design coherence becomes an ethical and emotional language for grief.

Ahmed's (2014) affective politics of emotion expands this understanding by situating grief within cultural circulation. Emotions "stick" to spaces, memories, and actions through shared narratives, and games like *What Remains of Edith Finch* and *To the Moon* exemplify this stickiness. Their spatial storytelling allows players to traverse environments where memory and mourning are interwoven. Each object, sound, and interaction becomes a carrier of affect, a tangible echo of the social and cultural layers of loss. Through these interactions, grief is collectivized; the player's experience merges with broader human narratives of remembrance and care. Design thus emerges as the primary architecture of emotional meaning. Minimalist visuals, ambient soundscapes, and the denial or granting of control, become tools for evoking affective depth. This resonates with Isbister's (2016) notion of emotional micro-interactions, where even small gameplay gestures such as pressing a button to comfort, holding still, or

blinking to remember generate profound empathy. In games like *That Dragon, Cancer* and *Before Your Eyes*, these gestures turn simple actions into emotional connections. A single click to soothe a child or a moment of stillness becomes a space where players confront their own feelings of care, helplessness, and loss. These micro-moments invite players into intimate emotional states where grief is not something to be solved, but something to be shared and understood through play.

Micro-interactions function as emotional bridges between player and character. They allow affect to flow through mechanics, turning gameplay into an act of emotional participation. Grief becomes not only a narrative theme, but an embodied experience that is felt and expressed through interaction. Meaning emerges through doing, not merely observing. Video games act as powerful affective environments that enable emotional learning and reflection. Unlike traditional media, they allow players to move through grief rather than around it. They create experiential spaces where loss can be revisited, understood, and carried. Grief is validated as an ongoing process rather than a stage to be completed. Through movement, repetition, and attention, games transform mourning into an active process where emotion, memory, and meaning converge.

The games explored here portray grief as it often unfolds in real life, filled with confusion, beauty, silence, and pain. In *Spiritfarer*, caring for spirits and guiding them to the afterlife becomes a ritual of acceptance. In *Before Your Eyes*, blinking binds memory to involuntary motion, turning time and perception into emotional triggers. In *That Dragon, Cancer*, small gestures such as offering food or listening to a prayer become fragile acts of love in the face of loss. Each transforms small actions into emotional language, making grief both playable and shareable. The player experiences these emotions not as a passive observer but as an active presence. Whether ferrying spirits, blinking through memories, or walking through a forest of absence, play deepens the emotional connection to experience. Video games show that they can hold more than action or challenge. They can carry emotional weight, sustain memory, invite reflection, and even offer healing.

In these moments, feelings are not solved but witnessed. Through movement, attention, and care, games help players understand grief in quiet and meaningful ways, not through explanation but through participation and presence. Play becomes an act of empathy, a way of being with loss rather than escaping from it. Video games remind us that mourning is not the end of a story but the continuation of connection, carried forward in every step, every choice, and every small gesture that keeps memory alive.

REFERENCES

- AHMED, S. (2014). *The cultural politics of emotion* (2nd ed.). Edinburgh University Press.
- AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION. (2024). *Grief*. Retrieved from <https://dictionary.apa.org/grief>
- BACHEN, C. M., HERNÁNDEZ-RAMOS, P. F., & RAPHAEL, C. (2016). *Simulating real lives: promoting global empathy and interest in learning through simulation games*. *Simulation & Gaming*, 47(3), 317–342. DOI: 10.1177/1046878111432108
- BRAUN, V., & CLARKE, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology*. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77–101. DOI: 10.1191/1478088706qp063oa
- CAMPO SANTO. (2016). *Firewatch* [Video game].
- DONTNOD ENTERTAINMENT. (2015). *Life is strange* [Video game].
- ETYMONLINE. (n.d.). *Grief*. Retrieved from <https://www.etymonline.com/word/grief>
- EUM, K., & DOH, Y. Y. (2023). *A thematic analysis of bereaved adults' meaning-making experience of loss through playing video games*. *Frontiers in Psychology*, 14, 1154976. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1154976>
- FRANK, A. J., & WILSON, E. A. (2020). *A Silvan Tomkins Handbook: Foundations for Affect Theory*. University of Minnesota Press.
- FREEBIRD GAMES. (2011). *To the moon* [Video game].
- GIANT SPARROW. (2017). *What remains of Edith Finch* [Video game].
- GOODBYE WORLD GAMES. (2021). *Before your eyes* [Video game].
- HOCKING, C. (2007, October 7). *Ludonarrative dissonance in Bioshock*. Click Nothing. Retrieved: 04.10.2025, https://web.archive.org/web/20200114172154/https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- ISBISTER, K. (2016). *How games move us: emotion by design*. MIT Press.
- JUUL, J. (2013). *The art of failure: an essay on the pain of playing video games*. MIT Press.
- MEMORY OF GOD. (2019). *The stillness of the wind* [Video game].

MORAN, J. (2012). *Gendered grief: Depictions of conjugal bereavement in contemporary film*. In *Death Studies and Cinema* [Master's thesis, Texas State University-San Marcos].

NOMADA STUDIO. (2018). *Gris* [Video game].

NUMINOUS GAMES. (2016). *That dragon, cancer* [Video game].

O'HERN K., LAKOMY DS., MAHONEY DP. (2020). *That dragon, cancer - exploring end of life through an unwinnable video game*. *Jama*. DOI: 10.1001/jama.2020.16060

SHELL, J. (2020). *The art of game design: a book of lenses* (3rd ed.). CRC Press.

SERAPHINE, F. (2016). *Ludonarrative dissonance: Is storytelling about reaching harmony?* The University of Tokyo, Graduate School of Interdisciplinary Information Studies. Retrieved: 04.10.2025
https://www.researchgate.net/publication/303890509_Ludonarrative_dissonance_Is_storytelling_about_reaching_harmony

STARBREEZE STUDIOS. (2013). *Brothers: A tale of two sons* [Video game].

STROEBE, M., & SCHUT, H. (2010). *The dual process model of coping with bereavement: a decade on*. *Omega: Journal of Death and Dying*, 61 (4), 273–289. DOI: 10.2190/OM.61.4.b

STROEBE, M., & SCHUT, H. (1999). The dual process model of coping with bereavement: Rationale and description. *Death Studies*, 23(3), 197–224.

THUNDER LOTUS GAMES. (2020). *Spiritfarer* [Video game].

TOMKINS, S. S. (2008). *Affect Imagery Consciousness: Volume I: The Positive Affects* (pp. 133–135). Springer Publishing Company.